

GAMEMASTER

VIDEOGAME LEV. SÉRIO



HARDWARE

Entenda
por que o PS3
ainda não foi
pirateado

ENTREVISTA

Imagine Cup 08

O que dizem
os brasileiros
vencedores na
categoria criação
de games



Cobertura 2008

TESTAMOS OS
MELHORES GAMES DA
FEIRA. SAIBA JÁ O QUE
VOCÊ JOGARÁ
AMANHÃ

LANÇAMENTO

Guerra entre Reinos

Prepare-se para jogar **Warhammer Online: Age of Reckoning**. Ele foi produzido para colocar o jogador brasileiro de PC em batalhas espetaculares de uma maneira que você nunca viu

PREVIEWS

- FIFA 09
- Call of Duty 5
- Fatal Frame: Mask of the Lunar Eclipse

REVIEWS

- Soulcalibur IV
- Civilization Revolution
- Final Fantasy IV
- Wall-E • Beijing 2008
- Haze • Top Spin 3

ATINGIR O MAIOR NÚMERO DE



O SUCESSO DE UMA AÇÃO DE RELACIONAMENTO VIA E-MAIL, DEPENDE DE UM SERVIÇO REALMENTE DE QUALIDADE.

O UOL criou o serviço de E-mail Marketing que você precisa. Conheça todas as vantagens e diferenciais da melhor plataforma de marketing de relacionamento do mercado:

- Envio segmentado através de database marketing,
- Fila individual para o processamento das mensagens (você não concorre com disparos de outros clientes),
- Acompanhamento em tempo real das mensagens que estão sendo enviadas,
- Relatórios gráficos estatísticos.

CLIENTES POTENCIAIS

DEPENDE DO
POTENCIAL
DA FERRAMENTA
QUE VOCÊ USA.

E-mail Marketing
10 mil disparos
R\$49,00
por mês

POWERED BY:

virtualtarget

Assine: 0800 723 6000



UOL HOST

QUALIDADE EM SERVIÇOS WEB

www.uolhost.com.br



Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha
Rodolfo Carrara

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

Redator-chefe: Gustavo Petró
Redação: Vitor Tritto
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte (Projeto Gráfico): Alexandre Dias (Nani)
Revisão de Texto: Mariana Russo
Colaboraram nesta Edição: André Forte, Bruno Vasone, Eduardo Trivella, Fabio Santana, Flávia Gasi, Felipe Azevedo, Gilsomar Livramento, Humberto Martinez, Leandro Rodrigues, Matheus Bourg, Makotron, Nelson Alves Jr., Rafael Remus, Romulo Málthei 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 Maníia Ribeiro Roriz e 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

ANER Somos Filiais à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

Objetivos mil

Todos têm um ou mais grandes objetivos na vida. Há algum tempo, meu grande objetivo era participar de uma Olimpíada. Nadei muito para um dia chegar lá. Mesmo vencendo alguns campeonatos, os caminhos da vida nem sempre nos levam para onde queremos. Sendo assim, minha disputa contra Michael Phelps, o grande medalhista olímpico e fenômeno da natação norte-americana, fica para uma outra vida. Sorte a dele.

Mas muito antes de focar as braçadas para este rumo, o grande vício e interesse pelos games fizeram eu ter um outro objetivo. Então, 13 anos depois que a meta foi colocada no papel, em vez de ir para a maior competição esportiva do planeta fui para a maior feira de videogames da Terra, a E3.

Apesar de todo o trabalho e correria que é cobrir a feira, é inegável que na primeira vez o lado de fã tente se sobrepor ao profissional. Afinal, você fica cara a cara com as grandes personalidades da indústria como Shigeru Miyamoto, Peter Molyneux, Cliff Bleszinski e Katsuya Eguchi. Mas o objetivo nunca foi tirar fotos e autógrafos e, sim, trabalhar, trabalhar e trabalhar.

Dessa maneira, como parte da maior "delegação" de jornalistas de games em Los Angeles, que foi a equipe da Editora Europa, composta também por Humberto Martinez, Nelson Alves Jr. e Théo Azevedo, tive a oportunidade de jogar os melhores jogos que chegarão nos próximos meses (ou anos) aos consoles, aos portáteis e ao PC. O verdadeiro teste deles você confere nesta edição.

Por conta dos contatos que fizemos por lá, games de peso como o grandioso MMORPG *Warhammer Online: Age of Reckoning*, que levará o jogador para um mundo onde dois reinos estão em uma constante batalha pelo poder, puderam aparecer na revista. A liberdade e a socialização pela internet são incríveis, detalhes que você confere em nossa reportagem especial. Mas no decorrer das próximas edições, outros games de peso vão dar as caras na capa da **GameMaster** por conta desses contatos.

Mas não vá pensando que quando se conquista um objetivo ele acaba. Pelo contrário, sonhamos ainda mais alto. Espero ter muitos eventos internacionais nas costas para trabalhar com o que mais gostamos: os games.

>> **Gustavo Petró**

gustavo@europanet.com.br



NOSSA GUILDA



Alexandre Dias



Nelson Alves Jr.



Leandro Rodrigues



Fabio Santana



Vitor Tritto



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**

»» Warhammer Online: Age of Reckoning 18
Tudo sobre o jogo que promete destronar WoW e trazer a maior revolução no conceito de como se faz e joga um MMO

»» **Geral**

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

»» **Especiais**

- » Cobertura E3 2008 46
Nossas impressões sobre os jogos que apareceram na maior feira de games do mundo
- » Proteção PS3 52
Todos os motivos que fazem do PS3 o único videogame que ainda não foi pirateado

»» **Previews**

- » Call of Duty: World at War 34
- » Fatal Frame: Mask of the Lunar Eclipse 38
- » FIFA 09 36

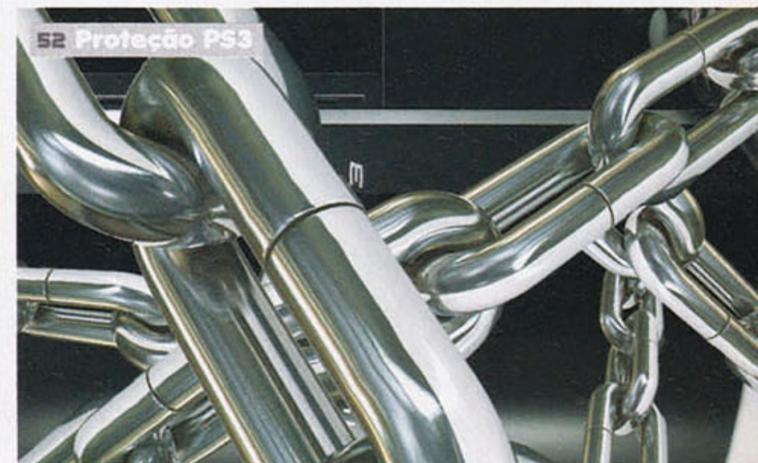


» Jogo Sério 82



»» **Reviews**

- » Beijing 2008 (PC, X360 e PS3) 67
- » FlatOut Ultimate Carnage(PC) 68
- » Spogs (Wii) 68
- » Final Fantasy IV (DS) 61
- » Haze (PS3) 63
- » Nascar 09 (Multi) 68
- » Secret Agent Clank (PSP) 66
- » Sid Meyer's Civilization Rev. (PS3) 64
- » Soulcalibur IV (X360 e PS3) 58
- » Lost Planet Extreme Condition (PC) ... 68
- » Top Spin 3 (Multi) 65
- » Track And Field (DS) 67
- » Trials of Topoq (PS3) 68
- » Wall-E (Multi) 66





CARTAS

participe...

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

O canal obrigatório para tirar suas dúvidas sobre games



»» Existe alguém que não esteja esperando por Gears 2? Se existe, por favor mande uma carta para nós. Queremos conhecer esse E.T.

Coloque na agenda

»» Gostaria de saber quando *Gears of War 2* será lançado. Obrigado pela atenção de vocês.

Marcos Antônio R. Simas / por e-mail

»»» Marcão, todos estamos ansiosos pelo dia 7 de novembro, data em que a Epic disse que *Gears of War 2* chegará ao mercado. Entretanto, como você bem sabe, a indústria de games adora mudar a data de lançamento dos jogos mais aguardados. Então, se ela mudar, não se surpreenda. Mas, obviamente, acreditamos no que o senhor Cliff B. diz. «««

Cara-de-pau

»» Tenho uma pergunta para vocês: existe algum emulador do Xbox 360? Daquele mesmo tipo que existe de PlayStation 2... Por favor, me recomendem o melhor emulador de X360 e de PS2!

Mateus Santos / por e-mail

»»» Mateus, meu caro. Isso é pergunta que se faça? Você precisa usar um emulador de óleo de peroba, amigo. Mas, mesmo com essa pergunta fora de série, vamos responder sua pergunta: a resposta é NÃO. Continue escrevendo para a gente, viu! «««

Espírito competitivo

»» Pessoal, vocês realizam muitas competições de games na redação?

Guilherme Schutz / por e-mail

»»» Sempre tentamos realizar competições internas mas nem sempre conseguimos. Porém sempre há disputas de WE e Soulcalibur IV. Não contaremos quem ganha... «««

»» O melhor do mês

Futuro criador de games

»» Olá, pessoal da GameMaster. Antes de entrar diretamente no assunto, quero parabenizar a todos da redação de games da Editora Europa pelo trabalho e pelo sucesso de todas as revistas mais vendidas deste Brasil. O que eu queria saber mesmo é qual o curso que deve ser feito para eu me tornar apto a trabalhar na criação de jogos de videogame. Qual o melhor e como funciona? Obrigado pela atenção.

Alex Luan Sousa Silva / Tocantínia/TO

»»» Caro Alex. Primeiro, gostaríamos de agradecer os elogios. Trabalhamos para levar o melhor para você em nossas revistas. Aproveitamos para agradecer pela sua carta, já que, em tempos de e-mail, é algo que está se tornando raro. Bom, existem diversos cursos que deixam você

apto para trabalhar na criação de games. Mas o mais importante é saber em que área da criação de jogos você deseja atuar. Por exemplo, se você gosta de matemática, pode se graduar em Ciências da Computação e trabalhar com a programação de um jogo. Talvez você goste de design e arte e deseje trabalhar criando fases, personagens, etc. É possível, também, se formar em letras ou jornalismo e criar roteiros e histórias para os games. Ou, ainda, não ter curso superior e conseguir mostrar seu talento. Depende apenas de você. Mas, independentemente do que você escolher, vale muito mais o seu talento e sua força de vontade em fazer um bom trabalho do que qualquer curso para a criação de games. «««

>> PROMOÇÃO

DEVIL MAY CRY 4

Quer ganhar o jogo Devil May Cry 4 para se aventurar no seu PC? Não perca mais tempo! Entre no site www.europenet.com.br/gamemaster e responda: **"Para você, qual é o cenário ideal para a maior luta entre Dante e Nero?"**. As 20 melhores respostas receberão um jogo novinho em folha para participar da maior luta do século.



REGULAMENTO

1. A promoção é aberta a todos os leitores da revista GameMaster residentes no Brasil, e será válida de 01/09/2008 a 06/10/2008.
2. Não poderão participar da promoção os funcionários da Editora Europa, da Synergex do Brasil e empresas coligadas ou colaboradores das suas publicações, bem como seus respectivos parentes;
3. Para participar da "Promoção Devil May Cry 4 PC", o leitor deve entrar no site www.europenet.com.br/gamemaster e responder à pergunta: "Para você qual é o cenário ideal para a maior luta entre Dante e Nero?";
4. Cada pessoa poderá enviar quantas frases quiser para o site. O limite para cada fase é de 200 caracteres;
5. As frases devem ser enviadas até o dia 06/10/2008, valendo a data de recebimento da mensagem como comprovante da data de envio;
6. Os vencedores serão escolhidos entre as frases recebidas com resposta à pergunta cultural. Somente serão aceitos textos - qualquer outro tipo de criação que fuja do tipo e tema propostos será automaticamente eliminado;
7. A escolha será feita pela Synergex do Brasil pelo quesito "criatividade" e não caberá apelação de nenhuma forma e em nenhuma hipótese. Não é sorteio. A decisão é final;
8. Cada um dos 20 vencedores receberá um Devil May Cry 4 PC;
9. Os prêmios são pessoais e intransferíveis e não poderão ser substituídos;
10. O resultado sairá na edição 45 da revista GameMaster;
11. A Editora Europa se reserva o prazo de 90 dias para a entrega dos prêmios a partir da divulgação dos vencedores;
12. Após a divulgação do resultado da promoção, não havendo resposta de algum vencedor, o direito ao prêmio prescreverá dentro de 180 dias;
13. Ao enviar a frase, o leitor estará automaticamente inscrito na promoção, presumindo-se que leu todo o regulamento e que está de acordo com todos os parágrafos;
14. Ao participarem da "Promoção Devil May Cry 4 PC", os leitores concordam automaticamente em ceder os direitos de uso sobre seus nomes e imagem, bem como de suas frases para divulgação do resultado e para eventual veiculação em material promocional da Synergex e da Editora Europa por prazo a determinar, sem que isso acarrete às empresas quaisquer ônus e/ou indenizações.
15. A Editora Europa e a Synergex do Brasil se reservam o direito de eliminar da promoção os participantes que não estiverem de acordo com este regulamento.



SYNERGEX
DO BRASIL



Limão.com.br.

Games,

Se você é fã de games,
acesse o limao.com.br.

Dentro do Limão tem
o Miniclip e o Eurogames.

O Miniclip é o maior site
de games on-line do mundo,

com mais de 300 jogos,
dois novos a cada semana.

No Eurogames, você encontra
dicas e notícias, com

enquetes e análises dos
lançamentos do mercado.

músicas,

notícias,

comunidades.

É por isso que tem
tanta gente aqui.

limão.com.br

ESPREMA O SEU.

Texto >> Vitor Tritto

GAMECULT

Curiosidades e notícias da indústria mundial dos games

>> entrevista

> Vitória inédita

Brasileiros levam o caneco na Imagine Cup 2008 e se tornam os primeiros a vencer na categoria desenvolvimento de games



Depois do retorno triunfal como a primeira equipe a vencer a Imagine Cup na recém-criada categoria de desenvolvimento de Games, a equipe do Mother Gaia Studios encontrou tempo no meio da agenda lotada (e do cansaço depois de uma semana sem dormir) para nos contar um pouco de como foi a experiência na final da competição. Além disso, aproveitamos o embalo para descobrir qual o próximo passo na nova vida de campeões. Afinal, o Brasil já é visto como um celeiro de novos talentos no desenvolvimento de games. Por isso, conversamos com Guilherme Campos, um dos integrantes do estúdio que criou o game vencedor, o *City Rain*. Ele conta os detalhes da vitória e a emoção de ganhar um título inédito para o Brasil.



>ACIMA< A equipe vencedora da Imagine Cup, o estúdio Mother Gaia (da esquerda para a direita): Rafael Santini, Tulio Soria, Helena Van Kampen, Eduardo Morgado e Guilherme Campos

>AO LADO< City Rain é uma mistura de Tetris com SimCity, no qual o jogador deve construir uma cidade pensando em proteger o ambiente

GameMaster - Como foi viagem de vocês para Paris na final do Imagine Cup?

Guilherme Campos - Da viagem, por incrível que pareça, nós não

>> O diferencial de *City Rain* é a **mecânica** do jogo, na qual as construções caem do céu de modo divertido <<

Guilherme Campos, do estúdio Mother Gaia

aproveitamos tanto, apesar de estarmos em Paris. Gastamos mais tempo treinando a apresentação e melhorando *City Rain*. Também conhecemos muitas pessoas de vários países, conversamos muito com os jurados que deram um feedback muito bom para a gente sobre o jogo, o que ajudou muito.

GM - E o contato de vocês com as outras equipes estrangeiras? E as brasileiras?

GC - Nós nos conhecemos bastante, acabamos ficando muito amigos dos belgas (segundo lugar na categoria de games) porque tínhamos um jeito de pensar parecido. A gente se deu muito bem. Conversamos também com os coreanos (terceiro lugar), mas foi mais difícil porque só um deles falava inglês. Então, acabamos não nos conectando tanto assim. Com o pessoal de Pernambuco e do Rio, continuamos conversando até agora por e-mail também, mesmo que eles estivessem em categorias diferentes na competição. O bom de participar de jogos é isso, todo mundo tem sua opinião e quer participar.

GM - Como foi quando anunciaram que vocês eram campeões? Ficaram surpresos?

GC - Na hora eu comecei a chorar, gritar, foi a maior explosão de emoção de uma só vez. Não houve muita surpresa porque no meio da competição eles já haviam escolhido os três primeiros colocados. Então, quando anunciaram o terceiro lugar, nós sabíamos que tínhamos ficado em uma boa colocação.

GM - E por que vocês acham que o jogo de vocês levou o primeiro lugar?

GC - O diferencial de *City Rain* foi a mecânica do jogo, completamente diferente de outros títulos. Não existe outro game em que as construções caem do céu e você tenha que escolher onde colocar cada uma delas, levando em conta o ambiente como um todo, para montar a cidade. Outro aspecto decisivo foi a aderência ao tema, ele realmente ensina o jogador sobre sustentabilidade enquanto se está jogando, que era a intenção da categoria. A sustentabilidade está nas engrenagens do jogo.

GM - Quais foram as maiores dificuldades que vocês tiveram na

criação do jogo?

GC - O tempo porque todo mundo trabalha e faz faculdade à noite. A gente tinha que trabalhar de sábado, domingo e feriado para completar o jogo. A distância também dificultou. Apenas o Túlio e eu fazemos o mesmo curso, então o grupo não tinha muito tempo junto. O contato mais próximo poderia ter facilitado muita coisa, mas nós fomos bem metódicos, cada um tinha um pacote de tarefas a ser cumprido, então a gente sabia que mesmo em casa todos tinham as funções para executar.

GM - Já têm projeto para um jogo novo?

GC - Temos sim. Estamos trabalhando em um jogo que não tem o mesmo foco de *City Rain*. O game se chama *Powerslave* e será um jogo no qual cada jogador terá o seu exército, semelhante ao *Heroes of Might and Magic*. As unidades

»»Tínhamos que trabalhar sábados, domingos e feriados. A distância **dificultou o nosso trabalho com o game««**

do jogo vão ser colecionáveis, como cards de *Magic*, e a mecânica não vai ser nem em turnos, nem em tempo real. Estamos trabalhando em turnos simultâneos.

Enquanto um jogador toma as suas ações, o outro também pode e as duas acontecem ao mesmo tempo. Mas a idéia está bem crua ainda, queremos amadurecer ela mais, escolher plataforma, etc. Estamos planejando o melhor jeito de fazer o jogo, sentimos um pouco de falta disso no *City Rain*, então nós só pensávamos no jogo em si.

GM - E *City Rain*, vocês ainda têm planos para levar o jogo mais longe?

GC - Estamos trabalhando para dar uma melhorada nele. O feedback que tivemos dos jurados ajudou muito para que a gente percebesse o que precisava ser mudado. Queremos colocá-lo na Live Arcade do Xbox 360. Aliás, colocaremos, porque esse foi um direito que ganhamos por sermos campeões. Mas queremos trazer o jogo para o PC, traduzir para o

português para deixar o jogo mais perto do mercado brasileiro. Vamos trabalhar mais no jogo. Ele estava bom para uma competição estudantil, mas não o suficiente para o mercado de games.

GM - Vocês planejam competir na Imagine Cup do ano que vem?

GC - Como fomos campeões deste ano na categoria de games, não podemos voltar para competir na mesma categoria do próximo ano. Mas acho que seria muito mais gratificante poder passar toda a experiência que tivemos para os grupos que ainda vão participar.

GM - Planejam seguir a carreira de games no futuro?

GC - Com toda certeza. Estamos trabalhando na criação de um departamento de games aqui na nossa empresa, já conversamos com a diretoria e pretendemos começar daqui mesmo, o que vai ser possível graças à Imagine Cup.

GM - Jogos como *City Rain* têm mercado e público hoje em dia?

GC - Muito mercado e muito público. Qualquer empresa gostaria de ver a sua marca associada a um jogo como o *CR* que, além de divertido, é educativo. Se você parar para pensar, o mercado praticamente dobrou, agora nós podemos agradar tanto aos jogadores quanto educar durante o processo. Isso é uma coisa da qual o patrocinador vai querer fazer parte.

GM - Qual foi a melhor experiência de vocês na Imagine Cup?

GC - As pessoas que nós conhecemos. Encontramos muita gente inteligente e especial. O Bradesco, que patrocinava a Imagine Cup no Brasil junto com a Microsoft, nos ajudou. Assistiu às nossas apresentações e deu força quando a gente ficava desmotivado. O pessoal do Rio foi muito legal, ficamos madrugada adentro assistindo à apresentação para descobrir como melhorá-la.

GM - Agora, qual o próximo desafio?

GC - Criar um ciclo de jogos saudável e duradouro no Brasil. Geralmente, nós vemos uma empresa criar um jogo bacana e promissor, mas parar por aí. Nós gostaríamos de mudar esse ciclo e levá-lo para frente.





Texto >> Vitor Tritto

>> << top 10 Sósias

Clones, cópias e sósias. Aquelas pessoas que você encontra pela rua e jura de pés juntos que saíram de um game



10 >> GEORGE LUCAS / DR. THOMAS LIGHT >>
O criador de *Star Wars* tem um passatempo secreto do qual ninguém nunca ousou suspeitar: criar robôs azuis que usam canhões que parecem azeitonas para lutar contra o Dr. Willie.



9 >> JAMIE HYNEMAN / DR. ROBOTNIK >>
Na TV, Jamie é apresentador do *Mythbusters – Os Caçadores de Mitos*, mas, nos videogames, ele só quer detonar com o porco-espinho azul mais famoso (e único) do mundo.



8 >> JOHNNY KNOXVILLE / MAX PAYNE >>
Ninguém imaginava que por trás das piadas sem graça do comediante havia muitas balas, pólvora e sangue. Pense duas vezes antes de não dar risada assistindo *Jackass*.



7 >> MR. T. / BARRET >>
Lembra de *Rocky, o Lutador*? Pois bem, Mr. T. foi o cara que limpou a lona com a cara já torta do Stallone no terceiro filme. Ele voltou como Barret em *Final Fantasy VII*.



6 >> DOLPH LUNDGREN / SABIN >>
E no filme seguinte do Rocky? Lembra do russo que tentou tirar o cinturão de Balboa? Pois é, foi o Sabin de *Final Fantasy VI*, juro! Ou foi o Dolph mesmo, difícil dizer.



5 >> SEAN BEAN / LIQUID SNAKE >>
Acostumado a aparecer sempre como vilão nos filmes, Sean certamente iria se sentir bem à vontade na pele de Liquid Snake. Só faltou um pouco de clonagem pra deixar a coisa perfeita.



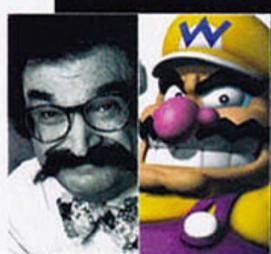
4 >> OWEN WILSON / KEN >>
O boa-vida poderia sair por aí de quimono vermelho, fazendo piadinhas e distribuindo umas pancadas. Até o nariz do cara parece que já levou uma boa quantidade de socos.



3 >> CAMILLE BELLE / RINOO HEARTLY >>
Quando essa garotinha começou a atuar aos nove anos, ninguém suspeitava que mais tarde ela iria ser a própria encarnação da queridinha dos fãs de *FFVIII*...



2 >> SAM ELLIOT / OLD SNAKE >>
Estereótipo de caubói de Hollywood, o velho Sam ficou conhecido por seu bigodão, os cigarros que fuma e a voz rouca e profunda. O que o deixa ainda mais parecido com Old Snake.



1 >> GENE SHALIT / WARIO >>
Crítico de cinema há quase meio século no programa *The Today Show*, o baixinho se diverte fazendo comentários sarcásticos e criando frases de duplo sentido para deixar qualquer um pensativo. Mas ele quer enganar quem? Tá na cara que o negócio dele de verdade é infernizar a vida do Mário no mundo dos games.

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

>> lançamento

> Novo Master System



>> Alex Kidd e Sonic fazem as honras no lançamento do novo Master System. Acredite ou não, o console ainda vende muito bem no Brasil

O Universo Games Senac 2008, além de abrir oportunidades para os interessados no mundo dos games, marcou o retorno de um clássico. Lá, foi possível testar o novo Master System 3, lançamento da TecToy para o Dia das Crianças.

“Estamos trazendo o Master System de volta para comemorar os 21 anos da TecToy e os 17 anos de Sonic, além, é claro, de dar a

oportunidade para que todos relembrem de todos os jogos desse clássico”, disse Francis Costa, gerente de marketing da empresa.

O console virá com jogos já conhecidos da velha-guarda como *Golden Axe*, *Alex Kidd* e, é claro, *Sonic*.

Além de reunir estudantes e profissionais da área, o evento realizado em agosto no Sesc, em São Paulo, contou com palestras e workshops para os gamers.

>> desenvolvimento

> Ubisoft World Wide

A produtora Ubisoft adquiriu o estúdio de efeitos visuais Hybride Technologies. Situado em Montreal, no Canadá, este estúdio é responsável por criar diversos comerciais, programas de televisão e é mais famoso ainda pelos efeitos de filmes como *Sin City*, *300* e *Pequenos Espiões*.

O presidente da Ubisoft,

Yves Guillemot, afirmou que a aquisição faz parte dos planos da companhia de se estender para novas formas de entretenimento.

A compra deve gerar o intercâmbio de tecnologias e de ferramentas entre os dois ramos (cinema e videogames), tanto para a área de efeitos visuais quanto para o desenvolvimento de jogos. Os primeiros títulos dessa parceria chegam em 2009.



>> competição

World Cyber Games

O maior campeonato de e-sports do mundo, o World Cyber Games, chega à sua oitava edição este ano e, mais uma vez, abre a oportunidade para que jogadores de todo o mundo se encontrem e participem da experiência de jogar com as melhores equipes de gamers. A final mundial acontecerá em novembro.

Patrocinado pela Samsung, o campeonato iniciou a temporada nacional da etapa offline em Natal (RN) no dia 5 de julho (a etapa online teve início no mesmo dia). Outras oito classificatórias regionais aconteceram em Belo Horizonte, Recife, Rio de Janeiro, Brasília, Porto Alegre, Curitiba, Campinas e São Paulo. As finais nacionais ocorreram nos dias 13 e 14 de setembro (cobertura completa na próxima GameMaster).

“Diferentemente dos anos anteriores, o WCG será realizado também em locais públicos. O objetivo é que outras audiências, além dos entusiastas do e-sport, tenham acesso e possam participar”, conta Rodrigo Moretz, gerente de marketing da Samsung.

O campeonato, que ano passado contou com mais de três mil jogadores, é dividido em cinco categorias: *Counter Strike 1.6*, *FIFA 08*, *Need for Speed ProStreet*, *Carom 3D* e *Age of Empires III: The Asian Dynasties*. Dois jogos de X360, *Guitar Hero III* e *Halo 3*, aparecem este ano.

A final mundial do WCG acontecerá entre 5 e 9 de novembro em Colônia, na Alemanha. São esperados mais de 700 jogadores.



>> O ciberatletismo é uma modalidade que cresce a cada ano. Em 2008, o número de atletas promete quebrar todos os recordes

Papo Aberto



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

O herói da guitarra veio salvar o mercado musical

A chamada indústria fonográfica é aquela que engloba todas as empresas especializadas na gravação e na distribuição de música em formato digital ou físico. Nos últimos anos, ela vem sendo severamente abalada pelo aumento da distribuição de arquivos MP3 pela internet. Na verdade, o que abala mesmo essa indústria é o fato de a pirataria de arquivos MP3 na web ser muito fácil, aliado a fato de que a qualidade de uma música MP3 pirateada é tão boa quanto a dos arquivos chamados “originais”.

Quanto tudo parecia perdido para a indústria fonográfica, com muitos especialistas fazendo previsões catastróficas, surge um herói que muda tudo. Um herói diferente, que nasce no meio dos videogames e se torna o seu grande salvador. Estou falando de *Guitar Hero*. O game que nasceu meio estranho, como um simulador “infantil” de guitarra que permitia a qualquer um tocar músicas de sucesso como um guitarrista profissional.

O primeiro *Guitar Hero*, no início, chamou mais a atenção dos fanáticos

por games. Porém, logo depois, começou a trazer os fãs de música e de jogos de sucesso. O grande barato é você poder tocar na guitarra as músicas famosas de sua banda preferida. O primeiro *Guitar Hero* estourou, e logo vieram *Guitar Hero II*, *Guitar Hero III* e *Rock Band* (no qual a guitarra ganhou a ajuda da bateria e do microfone).

O negócio se tornou uma febre, com músicas sendo vendidas online de forma avulsa ou em pacotes para atualizar esses títulos com mais conteúdo. E recentemente, surgiram os *Guitar Hero* exclusivos de uma banda. O primeiro grupo a entrar na onda foi o Aerosmith. Com esse idéia, a indústria fonográfica ganhou um fôlego a mais extraordinário. Fãs de cada banda poderão em breve comprar o game personalizado com as músicas de seus artistas preferidos, e não será nada estranho se logo descobrirem que *Guitar Hero: Aerosmith* vendeu mais cópias do que o último CD lançado pelo grupo.

E ainda tem gente achando que videogame é brinquedo de nerd. Videogame é uma mina de dinheiro que poderá salvar outras indústrias.

>> Blabious



©2008 BLABIOUS OSSPRANTE, ALL RIGHTS WHATEVER.



>> Pela concentração do rapaz, parece que ele manda muito bem mesmo. Entretanto, ele toca guitarra como se estivesse nos Beatles...

herói

> O verdadeiro Guitar Hero

Chris Chike, que já detinha o recorde mundial registrado no Guinness Book pelo jogo *Guitar Hero* com 840.647 pontos, bateu seu próprio recorde. Ele alcançou a marca de estonteantes 987.786 pontos em *Guitar Hero III*, marcando uma nota perfeita no modo expert com a música *Through the Fire and the Flames*, da banda inglesa Dragonforce. Ele acertou todas as 3.722 notas!

>> justiça



> Guerra de produtores

O criador de *Dead or Alive*, Tomonobu Itagaki, continua firme e forte na mídia. Depois de entrar com uma ação judicial contra a Tecmo por conta de salários atrasados, ele revelou provas dos abusos feitos pela empresa. Uma fita com uma conversa entre o produtor Yoshifuru Okamoto e o presidente da Tecmo, Yoshimi Yasuda, revelou uma declaração em que Yasuda afirma que os benefícios seriam pagos aos funcionários. Algo contrário do que foi feito. A briga pegará fogo no tribunal.

>> compras



> Melhor item de coleção

Pensando nos fãs, o site Amazon.com venderá um kit exclusivo de *Gears of War 2*. O pacote inclui o jogo e uma réplica em tamanho real do rifle Lancer, que possui uma motosserra acoplada, e sairá por US\$ 140. Quando o gatilho é pressionado, o rifle emite um som de motosserra. A produção da arma ficou por conta da NECA, a mesma companhia que fabrica as figuras de ação do game, além de outros acessórios, e usou o mesmo modelo 3D do jogo.

>> concurso



> Fotos muito bizarras

Em um concurso de Photoshop, foram adicionadas objetos às imagens de games criando muitas cenas engraçadas. O site Gizmodo.com, responsável pela brincadeira, recebeu 60 imagens que misturavam de iPhones a Wii Zappers em imagens clássicas de jogos. O primeiro lugar foi para Andy Graber, que misturou cavaleiros medievais com um cortador de grama. As melhores imagens podem ser vistas no site do Gizmodo. Tem cada foto estranha por lá...

>> declaração



> Disse mas não disse

Depois de ter declarado que Yu Suzuki havia saído da SEGA, o presidente da companhia teve de voltar atrás. Simon Jeffery havia anunciado em uma entrevista que o criador de *Shenmue* deixou a companhia e estava trabalhando em projetos online na China. Jeffery teria dito que o criador agora era o seu "próprio chefe". Apesar de realmente estar envolvido com projetos para jogos MMO desenvolvidos em território chinês, Suzuki continua sendo funcionário da SEGA.



>> futuro

“Wii remote” no computador

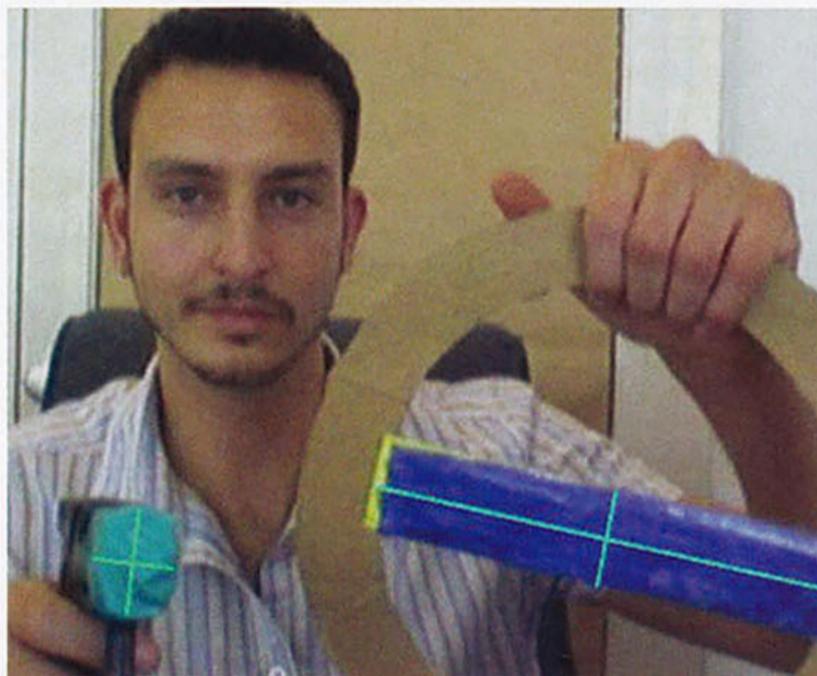
A Cam-Trax Technologies está desenvolvendo o programa CamSpace, que permite que qualquer jogo de computador possa ser controlado usando objetos comuns – ou até mesmo partes do corpo – apenas com o uso de uma webcam.

Depois de instalado no PC, o software identifica objetos de cores fortes posicionados na frente da câmera e os transforma nos periféricos que irão controlar o jogo. Atualmente, o programa funciona com o Windows, mas versões para o MAC e o Linux estão nos planos.

No vídeo de demonstração, os programadores utilizam discos e retângulos de papel como volantes para jogos de corrida e simuladores de voo, pinos de boliche e garrafas de refrigerante como raquetes em um jogo no estilo Pong e, até,

dedos imitando o movimento de um gatilho em um shooter. Basta acionar o programa, identificar o objeto a ser usado e começar a

jogar. Atualmente o software está em fase de testes, mas vídeos do programa já estão disponíveis no site www.cam-trax.com.



ACIMA >> Mesmo que a tecnologia seja interessante, ficará estranho jogar videogame com papelão

AO LADO >> Já pensou em jogar videogame com um pedaço de papel? Pelo menos você não gastará sua mesada

Compre seu video-game e acessórios com quem entende...



www.kidgames.com.br

Acesse o nosso site!

...afinal, você não compra tudo em supermercado, não é?

Procure uma de nossas lojas especializadas!

Kid Games:
há 19 anos
trabalhando
com confiança e
credibilidade.



GAMECULT

Nihon Game

Texto >> Vitor Tritto



>> O nome de Sephiroth, o maior vilão dos RPGs, é inspirado na Cabala, doutrina esotérica com seguidores famosos como a cantora Madonna



> Japão e mitologia

Os mitos e as lendas contadas sob a forma de games

Da mesma forma que os samurais e os ninjas continuam vivos no imaginário da cultura mundial por conta das constantes mudanças e renovações de suas lendas, outros ícones e mitos da história recebem novas versões.

Alguns mais disfarçados do que outros, é verdade, mas isso faz parte da genialidade dos produtores japoneses de games, que adaptam e renovam esses mitos, transformando a mitologia escrita há séculos em sprites e pixels. E mesmo que possa parecer mera coincidência, eles estão lá. Solid Snake,

>>Solid Snake foi criado como alguém destinado a repetir os atos de seu criador. Isso é identificado com **"Ouroboros"** da mitologia grega<<

com todo o seu equipamento, pode ser considerado uma figura mitológica de diversas maneiras, como o seu codinome, por exemplo.

Solid Snake foi criado como alguém destinado a repetir os atos de seu criador. Isso é facilmente identificado com a "Ouroboros" da mitologia grega. A serpente que devora a própria cauda por toda a eternidade é um símbolo de renovação e de perpetuação de um ciclo para os antigos – nascimento, morte e renascimento. Hideo Kojima utilizou este símbolo para conduzir seu principal personagem.

Ao dar nome para Snake, Kojima o interligou de forma quase imperceptível a uma história que, por coincidência ou não, foi absorvida em muitos momentos de *Metal Gear Solid*, nos quais os

personagens enfrentam os mesmos tipos de perigos e dilemas que suas gerações anteriores. Assim, ele criou um laço muito maior entre Cobra Unit, Naked Snake e Solid Snake. Obra do acaso ou não, essa fonte de inspiração sofre grande influência das filosofias Xintoísta e Budista. Elas valorizam muito os ancestrais da família, diferentemente dos ocidentais.

Qualquer ataque especial em jogos de



>>Snake foi criado para repetir os atos do seu criador, Big Boss (foto)



ACIMA >> Big Boss teve que enfrentar os mesmos perigos que sua mentora, The Boss. Isso é associado a Ouroboros, da mitologia grega

AO LADO >> A invocação Bahamut, a preferida dos fãs de Final Fantasy, é inspirada em um ícone da mitologia árabe

O CHAMADO

Os summons dos jogos de RPG, que geralmente levam nomes diferentes (Guardian Forces em *FFVIII* e Eidolons em *FFIX*, por exemplo), mantêm as mesmas identidades. Qualquer fã de *Final Fantasy* está preparado para encontrar com Bahamut ou Ifrit, ícones da mitologia árabe; Shiva e Odin, divindades da mitologia Hindu e Nórdica, ou até mesmo um Gilgamesh (rei e herói lendário da cidade de Uruk, na antiga Babilônia) a qualquer momento do jogo.



>> A maioria das invocações dos jogos de RPG s' é baseada em mitologias diferentes

luta geralmente envolve a concentração do "Chi", a energia ou força da vida, por parte do lutador. Apesar de até hoje ninguém ter provado de fato de que é possível manifestar essa energia fisicamente com tanta intensidade, ela existe. Pelo menos, dentro dos textos e ensinamentos dos monges budistas.

Mesmo o nome Hadouken é inspirado

por um texto deixado pelo monge Bodhidharma, do início do século 5º, que é tido como o primeiro monge a levar o Chan para a China – a arte de contemplação dos monges. Mas o fato de que tantas novas versões de histórias antigas aparecem sem que sejam percebidas não torna os jogos piores.

Prova que a adaptação é essencial para a sobrevivência de qualquer gênero, e que os games se tornaram um território rico para que elas continuem existindo.

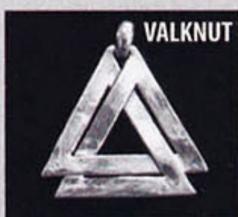
HISTÓRIAS

Até os personagens dos jogos que adoramos são muitas vezes reinterpretações ou encarnações de histórias antigas. Por exemplo: em muitas histórias de mitologias antigas é mencionada uma espécie de fonte da vida na Terra ou um pilar do mundo: A "Árvore da Vida" ou a "Yggdrasil" na mitologia nórdica é formada por emanações de valores supremos (beleza, virtude, esplendor, etc.) conhecidas como Sefiras. Mas a décima primeira Sefira conhecida como "Daath" na Cabala, que normalmente não é representada na árvore da vida, é identificada como uma personificação do caos e do abismo. E, adivinhe qual é o plural de Sefira? Sephiroth, o mesmo nome do soldado perfeito criado pela Shinra em *FFVII*.

SÍMBOLOS

Simbologias mais visuais também são muito comuns nos jogos. A trífice de Zelda, por exemplo, nada mais é que uma versão da triquetra celta (derivado do latim, Tri – três, e Quetrus – canto), do Valknut nórdico (os três triângulos entrelaçados associados ao deus Odin e ao Valhalla) e também uma interpretação da trindade sagrada na mitologia hebraico-cristã.

>> Símbolos usados para representar deuses e forças no passado hoje servem como fonte de inspiração para muitos dos games mais famosos





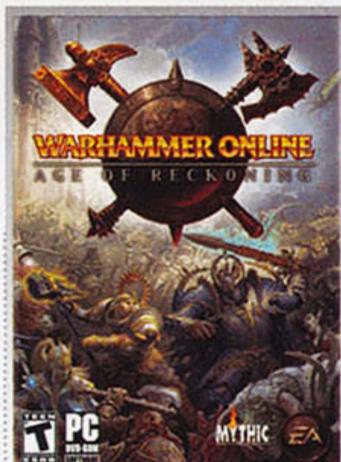
CAPA

Warhammer Online: Age of Reckoning

Warhammer Online: Age of Reckoning

Baseado no famoso RPG, obra da Mythic aposta na batalha entre reinos medievais

Texto >> Gustavo Petró



PLATAFORMAS
PC

PRODUTORA
Electronic Arts

DESENVOLVEDOR
EA Mythic

TIPO
MMORPG

PREVISÃO
18 de setembro

● **Massivo.** Essa palavra aportuguesada do termo inglês "massive" define um dos gêneros dos games que encontraram sua casa nos PCs, os Massive Multiplayer Online Role-Playing Games, ou MMORPGs. Massivo significa algo grandioso, gigantesco, imenso. No caso desse estilo de jogo, a palavra mostra que você estará em um mundo de fantasia, conectado com outras pessoas de todas as partes do planeta pela internet, realizando missões, enfrentando outros jogadores, trocando itens e se sociabilizando. Porém, massivo é muito mais.

Pense em algo ainda maior e mais completo. Imagine uma verdadeira guerra entre dois reinos, com centenas de jogadores se enfrentando por um único objetivo: tomar o território inimigo com a ajuda de um exército online em que cada decisão afeta o mundo ao seu redor. É isso que estará em *Warhammer Online: Age of Reckoning*, o MMORPG que tem tudo o que os fãs sempre desejaram.

Com o cuidado especial do estúdio EA Mythic, responsável por outro MMO de sucesso, *Dark Age of Camelot*, WAR (como o jogo é conhecido) já está há mais de três anos em produção. O mais interessante, contudo, é que, como o time de produção é fã de Warhammer, afinal, é um dos RPGs de mesa de maior sucesso em todo o mundo, a equipe escutou os jogadores e adicionou tudo o que eles quiseram. O resultado é um jogo que envolve o gamer de uma maneira nunca antes vista – você é obrigado a contar com seus amigos, ou melhor, com o seu povo. É impossível evoluir em *Warhammer Online* sozinho. Então, prepare-se para a melhor experiência online que você já participou.

>> Warhammer Online trará batalhas épicas para o PC. Desde o primeiro momento dentro do mundo virtual, você poderá vivenciar esta cena entre Humanos e Chaos

Mensalidade

Quem quiser se aventurar pelo mundo de *WAR* terá que pagar um "online subscription", ou seja, uma mensalidade paga via internet. Será necessário usar um cartão de crédito internacional para pagar a taxa e poder jogar o game. Serão diversos valores disponíveis (em dólar). Entretanto, a Electronic Arts Brasil estuda outros meios de pagamento mais favoráveis à realidade brasileira. A idéia é disponibilizar a venda de "Cartões Game Time" pré-pagos, que variam entre 30 a 60 dias de jogo. Até o fechamento desta edição, essa opção não havia sido confirmada.

As opções de assinatura online de *WAR* são:

- Assinatura mensal: US\$ 14,99
- Assinatura de 3 meses: US\$ 41,97 (US\$ 13,99 por mês)
- Assinatura de 6 meses: US\$ 77,94 (US\$ 12,99 por mês)





Carreiras

Conheça os tipos de carreira dentro do jogo que valem para todos os exércitos. Vale lembrar que cada ser do jogo possui uma habilidade dentro de cada uma dessas "profissões":

• **Tank:** um personagem pesado e forte que pode agüentar muito dano, protegendo seus companheiros e atacando múltiplos inimigos.

• **Melee Damage:** é mais fraco e menor que o Tank, mas consegue causar mais danos nos adversários e em menor tempo.

• **Ranged Damage:** causa danos enormes nos inimigos a grandes distâncias, além de conseguir causar danos com magias em adversários.

• **Support:** é quem cura os companheiros nas batalhas.

Para os fãs com ajuda dos fãs

"Agradar aos jogadores mais exigentes foi algo que sempre estivemos bem confiantes desde o começo", conta Josh Drescher, produtor de *Warhammer Online*. "Quando começamos o projeto, uma de nossas diretrizes foi manter o fã de Warhammer feliz." Desse modo, a Mythic, empresa que desenvolve o jogo, levou versões do título para convenções de games e de RPGs no mundo todo para que os fãs fiéis pudessem contar o que estavam achando do trabalho. Isso, nas palavras de Drescher, ajudou muito na produção.

No Brasil, a franquia Warhammer é conhecida por conta da série de jogos de estratégia em tempo real, que tem participação em campeonatos como o World Cyber Games. Nos Estados Unidos, no entanto, Warhammer é conhecido desde 1983, quando o RPG de mesa foi lançado. Atualmente, essa série dos livros de regras do jogo já está em sua sétima edição, que apresenta mudanças em seu sistema de batalhas e lista de exércitos. Isso explica a grande expectativa com o lançamento de *WAR* em todo o mundo e a participação em grande quantidade dos fãs durante a produção do jogo.



>> Fãs de Warhammer participam de um campeonato de "tabuleiro" do famoso RPG. Além da mesa especial, eles utilizam pequenas réplicas dos exércitos

"As alterações mais significativas foram os fãs que solicitaram", conta Drescher. "Mudamos completamente a experiência das batalhas, adicionamos um mundo maior e mais aberto nas partidas. Nós escutamos os jogadores e nosso game está muito melhor por conta deles."

Mas não pense que a produção de *Age of Reckoning* teve uma vida fácil. Muito antes de a Mythic tomar a produção, o game quase teve seu desenvolvimento cancelado. Em 2004, era a Climax Online que cuidava da produção. Em junho daquele ano, a Games Workshop tentou cancelar a produção alegando o custo elevado de um game online. Mesmo assim, a Climax bancou o desenvolvimento por mais alguns meses, até realmente cancelar a produção.

Com a licença do jogo disponível, a Games



Workshop se aproximou da Mythic Entertainment, que demonstrou interesse em tocar o projeto "abandonado". Nem mesmo um rascunho feito pela Climax foi utilizado – recomeçaram a produção do zero. "Nosso projeto é totalmente novo, não temos nada a ver com o que a Climax estava trabalhando", explica Josh Drescher. E, com o auxílio da Games Workshop, a Mythic pôde trabalhar fazendo o que mais sabe, MMOs, e utilizando todos os elementos da franquia.

Guerra entre reinos

O grande diferencial de *Warhammer Online: Age of Reckoning* é que ele é o primeiro MMORPG a apresentar um sistema real de batalhas entre reinos. Conhecido como Realm vs. Realm (reino contra reino e chamado de RvR), ele permitirá que todas as ações do jogador reflitam nos domínios de sua facção, além de colocá-lo em missões que têm a participação maciça de todos os cidadãos do reino.

As batalhas farão parte da guerra perpétua entre duas facções: Order e Destruction (ou ordem e destruição, em português). Cada uma delas possui motivações para se manter neste conflito constante. Os combates podem ocorrer a qualquer momento e em qualquer lugar. Com isso, é obrigação do jogador estar preparado para defender sua facção. Claro que,



>> Os Goblins são muito feios, mas não pense que são seres inúteis. Dentro das batalhas, eles podem atacar em grupos



>> O visual do novo MMO é muito bom. Ele apresenta construções e cenários complexos repletos de detalhes, além de muitos jogadores na tela

>> "Mudamos completamente a **experiência** das batalhas, adicionamos um mundo maior e mais aberto nas partidas. Nós escutamos os jogadores e nosso game está muito melhor por conta deles" <<

Josh Drescher, produtor de WAR

quando ocorrem tais batalhas, você não será pego de surpresa. Assim como nas missões do jogo que explicaremos mais adiante, será possível optar por entrar no RvR ou não – uma janela aparecerá na tela alertando que o combate teve início. Vale lembrar que tudo o que acontece no seu reino é responsabilidade sua e de todos os cidadãos.

Após selecionar seu reino, é necessário escolher em qual exército participará. Cada um deles possui três escolhas que depois são divididas em carreiras. Conheça os exércitos das duas facções:

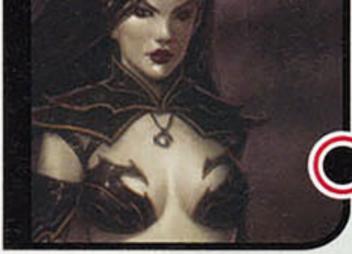


Order:

Dwarfs (anões): Quando os humanos eram uma civilização primitiva, os Anões possuíam um grande império. São combatentes fervorosos e não trocam uma boa briga

por nada, principalmente contra Orcs e Goblins. Além disso, são os grandes criadores do reino de WAR, produzindo armas, artefatos e máquinas complexas. Eles vivem mais tempo do que os humanos e preferem morar em montanhas protegidas, já que são frequentemente atacados pela Order of Destruction. Seu líder é Thorgrim Grudgebearer, que comanda os anões da Karaz-





CAPA

Warhammer Online: Age of Reckoning

Requisitos do sistema

Embora a Mythic não tenha divulgado oficialmente, vazaram na internet as seguintes configurações para que *Warhammer Online* rode no seu PC:

Windows XP

- 2,5 GHz P4 (single core) ou equivalente
- 1 GB de memória RAM
- 128 MB de vídeo com suporte para Pixel Shader 2.0
- 15 GB livres no disco rígido

Windows VISTA

- 2,5 GHz P4 ou equivalente
- 2 GB de memória RAM
- 128 MB de vídeo com suporte para Pixel Shader 2.0
- 15 GB livres no disco rígido

aKarak, conhecido como Everpeak pelos homens. Seus principais rivais no game são os Orcs e Goblins, chamados de Greenskins.



Empire (Humanos): O Império (Empire) é a maior civilização humana do mundo de Warhammer que há dois mil anos resiste às batalhas. Sua capital é Altdorf. Embora não sejam tão habilidosos em

produzir armas e artefatos como os anões ou em magias como os elfos, os humanos ainda não sucumbiram em nenhum combate. São muito habilidosos nos combates que entram. São, também, bastante religiosos, o que ajuda a realizar alguns sacrifícios na guerra. Têm as forças do exército Chaos como seus piores inimigos.



High Elves (Elfos): Os elfos são habilidosos em magias, além de serem os mais antigos habitantes do mundo de Warhammer. Eles vivem em um grande continente, Ulthuan, e adoram arte,

música e armas de guerra. Podem viver por milhares de anos e são seres dedicados em suas obrigações. Têm uma certa rivalidade com os anões, mas não se importam em lutar ao lado deles na guerra contra seus piores inimigos. Há muitos anos, Malekit, filho do primeiro Rei Fênix dos elfos, teve seu trono negado. Isso desencadeou uma guerra de grandes proporções chamada de Sundering. Ao final do conflito, Malekith e seus seguidores se exilaram do povo, tornando-se Dark Elves, ou Elfos Negros. Desse modo, em *WAR*, os "elfos da escuridão" são os piores inimigos dos elfos.



Destruction:

Greenskins (Orcs e Goblins): Os "peles verdes" (em uma tradução literal) são o que há de mais nojento e feio no mundo de *Warhammer Online*. No game, é o único

exército composto por duas raças bastante diferentes. Os Orcs são seres humanóides e grandes, nascidos para a guerra. Vivem em um sistema tribal onde o mais forte de seu grupo é o líder. Os Goblins são bem menores que os Orcs e, por sempre sofrerem nas mãos dos gigantes, se tornaram criaturas inteligentes que conseguem escapar facilmente de situações de perigo. Para enfrentar seus adversários, se unem em grandes

grupos e podem construir armas bélicas. O grande objetivo dos Greenskins é eliminar de vez seus inimigos históricos, os Anões. Apesar de os homens e mulheres dessa raça não se diferenciarem muito um dos outros, em *WAR*, eles não terão opção de gênero.



Chaos: Os Chaos sempre foram conhecidos por corromper e destruir tudo que estiver no seu caminho. Eles veneram quatro grandes deuses que estão sempre em conflito uns com os outros.

Mas os seguidores de Chaos são humanos que vivem ao norte do mundo de *WAR*. Lá, a magia crua e o caos são fortes demais, o que acaba deformando as pessoas. Esses humanos modificados vivem em uma sociedade semitribal. Quando a guerra chega até eles, os Chaos são seguidos por demônios. O maior rivais do exército Chaos é o Empire.

>> Cada item, vestimenta ou arma lhe dá poderes e habilidades diferentes, como este cajado. É importante saber escolher o certo



>> Em muitas partes do mundo do jogo, você encontrará temíveis demônios. Para vencê-los, é importante ter o apoio dos seus amigos



Dark Elves (Elfos Negros):

Com a separação do mundo dos High Elves, esses elfos começaram a venerar o deus da guerra Khaine, que prega viajar pelo mundo escravizando raças

consideradas inferiores. Vivem em uma terra desolada chamada Naggaroth. Enquanto os High Elves se preocupam em destruir as forças dos Chaos, os Dark Elves atacam Ulthuan, casa dos seus maiores inimigos. Os Greenskins estão ajudando os Dark Elves nessa empreitada em troca de um auxílio para eliminar a cidade dos Anões.

Como na maioria dos RPGs, além de selecionar um dos lados dessa batalha de proporções colossais e escolher um exército, o jogador deverá selecionar uma carreira para seguir durante o jogo. A escolha delas não é totalmente livre, uma vez que depende do arquétipo do personagem selecionado.



»» As batalhas farão parte da guerra perpétua entre duas facções, **Order e Destruction**, e permitirão que todas as ações do jogador reflitam nos domínios de sua facção ««





CAPA

Warhammer Online: Age of Reckoning



Das mesas para o PC

Warhammer foi lançado em 1983. Foi criado pela empresa Games Workshop, especialista na criação desses jogos e distribuído no Brasil pela Hobby Depot. Ele é jogado por duas ou mais pessoas que controlam pequenos exércitos. Estes são pequenas miniaturas de personagens que formam um exército. Nos livros de regras é explicado como mover essas tropas dentro do cenário especial e simular as batalhas corretamente. A cada rodada, deve-se jogar os dados para poder atacar. O vencedor é o jogador que fizer mais pontos ao final do jogo ou conseguir completar as "missões" impostas antes das partidas.

O mais interessante é que muitas carreiras incorporam habilidades de outras. O melhor exemplo é a Warrior Priest. Sua função principal é curar e dar suporte para os seus companheiros, mas ela apresenta uma série de habilidades de ataque, permitindo enfrentar muitas missões sem nenhum auxílio. Além disso, dentro de cada carreira haverá uma espécie de especialização. Com os pontos de experiência, você poderá escolher se aperfeiçoar em determinados quesitos, tornando o seu personagem único no mundo de WAR.

Como funciona o RvR?

Os confrontos Realm vs Realm não são inéditos e já existem em outros MMOs como *World of Warcraft*. A diferença é que *Age of Reckoning* apresenta um RvR de nova geração. Você enfrentará confrontos entre os rivais do mundo: Dwarfs vs. Greenskins, Empire vs. Chaos e High Elves vs. Dark Elves. Mesmo com apenas duas raças se enfrentando, será possível entrar no meio do confronto para ajudar um dos lados.

Existem quatro tipos de batalhas RvR: Skirmishes, que são confrontos entre jogadores online, os famosos Player vs. Player; Battlefields, batalhas com objetivos dirigidos aos jogadores que ocorrem em determinadas áreas; Scenarios, batalhas baseadas em pontos contra a facção rival onde o jogador enfrentará NPCs (personagens não-jogáveis); e Campaigns (campanhas), nas quais os objetivos incluem invadir territórios e cidades rivais. Esses modos do RvR incluem tantos combates entre jogadores (PvP) quanto contra os cenários. Assim, você enfrenta monstros impostos pelo jogo, ajudando seu reino a conquistar a vitória. Todas as suas ações ao realizar essas missões contribuem para



>> Os Chaos eram humanos, mas foram para o lado das trevas. Hoje, são seres assustadores que querem se vingar da raça que uma vez fizeram parte

sua facção no game. Ao completar batalhas, você recebe "victory points", que medem o seu progresso e o do seu reino. Quando um desses reinos atinge um certo número de pontos em um certo local, este lugar sucumbe ao seu poder. Essa briga por controle de determinadas regiões segue até que uma das forças ataque e destrua a capital do adversário. Este é um dos objetivos mais importantes do game.

Livro do conhecimento

Por ter uma história rica e cheia de elementos, os criadores de *Warhammer Online* inventaram uma ferramenta de referência chamada de "Tome of Knowledge". Isso fornecerá ao jogador algumas informações de tudo o que acontece no mundo. O mais interessante é que esses dados são adicionados conforme a evolução do jogador no game. Quando você encontra um monstro no jogo, tudo sobre ele é automaticamente importado ao livro como sua espécie, história e habilidades. Ao enfrentar mais inimigos da mesma espécie, o livro ainda mostrará quantas vezes ocorreram confrontos desse tipo e quantas vezes você os eliminou.

Impressões

Muito antes do lançamento de *Warhammer Online: Age of Reckoning*, a GameMaster foi convidada a visitar a sede da Electronic Arts, em São Paulo, SP, para conhecer em primeira mão o novo MMORPG. Mesmo se tratando de um jogo online em fase de testes, com



>> O exército dos Anões é um dos mais antigos no mundo de Warhammer Online. São excelentes guerreiros e jamais "fogem da raia". Uma boa opção para iniciantes



»» O destaque fica por conta das batalhas. É possível configurar **botões de atalho** para magias e habilidades, o que deixa os confrontos mais simples ««

muitos quesitos alterados diariamente, o que foi visto era muito interessante. *WAR* apresenta um visual bastante detalhado, desde seus personagens até os cenários que você irá desbravar.

Na construção dos personagens, há diversas opções para criar um personagem único, independentemente da carreira escolhida. Itens e acessórios também modificam a aparência, permitindo aos adversários (ou amigos) saber o quão preparado você está para uma disputa. As cidades são cheias de vida, tanto com outros jogadores conectados quanto pelos NPCs.

O destaque fica por conta das batalhas. É possível configurar botões de atalho para magias e habilidades, o que deixa os confrontos mais simples. Tudo é explicado visualmente, auxiliando os jogadores menos experientes a entrar no mundo dos MMOs. É possível, ainda, usar animais para se transportar pelo mapa.

Por conta do lançamento oficial no Brasil e pelo fato de a EA estudar uma forma de pagamento nacional, *Warhammer Online: Age of Reckoning* tem tudo para cair no gosto do jogador brasileiro. Foi um dos games premiados na E3 2008 e é um dos mais aguardados em fóruns de MMO pelo mundo.

A Mythic já mostrou que não brinca em serviço por conta do seu currículo invejável. Resta saber se todo o trabalho da produtora conseguirá atrair novos jogadores de MMO e, também, fazer os jogadores de *World of Warcraft* (que não foi lançado no Brasil) migrarem para o mundo de *Warhammer Online*. Prepare-se para a batalha!





CAPA

Warhammer Online: Age of Reckoning

Para entender mais sobre Warhammer Online e sobre o lançamento oficial do game no Brasil, conversamos com **Josh Drescher**, produtor de WAR e **Ivan Kako**, gerente de produto da EA Brasil. Eles revelam detalhes do lançamento

Entrevistas

Josh Drescher

Como produtor da EA Mythic, Josh Drescher faz de tudo um pouco como supervisionar projetos até trabalhar na área de relações públicas, trabalhando com a imprensa especializada. Josh foi para a produtora em 2001, quando ainda era conhecida por Mythic Entertainment, antes do lançamento do game *Dark Age of Camelot*. Conversamos com Drescher quando ele encontrou um tempo livre em sua agenda. Ele conta detalhes sobre o aguardado jogo da EA Mythic.

GameMaster - *Warhammer Online: Age of Reckoning* é um grande projeto. Há quanto tempo vocês estão trabalhando no jogo?

John Drescher - Estamos trabalhando em *WAR* desde metade de 2005, então, isso dá exatamente três anos. Nossa inspiração vem do fato de que a maioria do time de desenvolvimento, incluindo o presidente da Mythic, Mark Jacobs, é fã de Warhammer há muito tempo. O resultado disso é que estamos muito felizes com a chance de trabalhar em algo que amamos e conhecemos.

GM - Além de ser um "RPG de mesa", Warhammer também é famoso por ser um jogo de estratégia em tempo real. *Warhammer Online* tem alguma

ligação com o jogo de estratégia?

JD - *Warhammer Online* não tem ligação com outros jogos de PC da franquia. Nossa linha de tempo é totalmente independente de qualquer jogo ou RPG Warhammer porque nós queríamos ser capazes de usar personagens e acontecimentos de todo o universo da franquia sem importar se "isso" ou "aquilo" se encaixaria na linha de tempo oficial.

GM - Vimos que mais de 700 mil pessoas se registraram para o teste beta logo. Vocês já esperavam este grande interesse com o jogo?

JD - Nós esperávamos uma certa atenção desde o começo do projeto, mas o retorno dos fãs é definitivamente maior do que qualquer um esperava. Estamos trabalhando ao lado dos nossos beta testers por mais de um ano e, com eles, realizamos diversas mudanças importantes. Dentre as alterações mais significantes está a experiência das batalhas RvR. Adicionamos um mundo maior e mais aberto nessas partidas, um controle das "guildas", controle de armas como catapultas, ou seja, expandimos diversos quesitos das batalhas. Nós escutamos os jogadores e nosso game está muito melhor por causa deles.

GM - Como vocês lidam com a responsabilidade de fazer um game desta importância? Quais são suas expectativas quanto à competição que vocês entrarão contra *World of Warcraft*?

JD - Estamos confiantes com o nosso game e convencidos de que nos sairemos bem. Nos últimos anos, os MMORPGs se tornaram muito populares. O resultado disso é que milhões de pessoas amam MMOs e estão procurando por algo novo para jogar. Nosso sistema RvR nos dividiu em caminhos muito óbvios, mas tentamos oferecer algo novo e interessante na maior parte do jogo. Nosso "Tome of Knowledge" dará aos jogadores uma razão para explorar o mundo. Nossas "Public Quests" oferecem batalhas PvE desde o primeiro momento do jogo para que até os jogadores casuais possam se divertir. Nossas guildas vivas tornam a interação social muito mais recompensadora e interessante.

GM - Quantas carreiras estão confirmadas para a versão final? Quais as suas favoritas e por quê?

JD - *WAR* tem 20 carreiras. Pessoalmente, adoro o Dwarf Engineer (Anão Engenheiro, em português) porque ele pode construir armas muito doidas e pode usar armamentos enormes para lutar. Ele

Foto: Divulgação



>> Josh Drescher acredita no grande sucesso do MMO que já está em produção há mais de três anos. O game está tendo um grande cuidado no desenvolvimento

»»Nós escutamos jogadores durante o processo de desenvolvimento de *Warhammer Online* e nosso game **está muito melhor** por causa deles««

Josh Drescher, produtor de *Warhammer Online*

pode construir um barril gigante de cerveja para que ele e seus companheiros possam beber e recuperar energia.

GM - Quantas armas haverá em *WAR*?

JD - Haverá centenas de armas de diferentes tipos e milhares de armamentos. Dentre as especiais, uma delas se destaca: a "Orcapulta". Ela é como uma catapulta, mas, em vez de lançar pedras contra os inimigos, ela lança Orcs!

GM - *WAR* possui um monte de termos específicos dos MMOs. Você não acha que isso pode fazer os jogadores casuais evitarem o jogo?

JD - O futebol também tem um monte de idéias estranhas como gols, pênaltis e cartões amarelos (sic). Mas, uma vez que você tenha feito isso, tudo começa a fazer sentido. As pessoas estão acostumadas a aprender novas regras, por isso, não estamos preocupados em confundir os jogadores em *WAR*. Trabalhamos muito para ter certeza de que os jogadores casuais possam se divertir. Nossos sistemas principais (combate, o Tome of Knowledge, crafting) foram construídos para fácil compreensão, muito embora leve algum tempo para aprendê-los. Mais importante, trabalhamos para ter certeza de que jogadores que não possuem muito tempo para jogar sempre tenham algo com o que se divertir.

Entrevista

Ivan Kako

O lançamento de *Warhammer Online: Age of Reckoning* no Brasil marca uma mudança da Electronic Arts. Além de lançar o MMO oficialmente por aqui, estudando uma possibilidade de pagamento nacional, a empresa planeja lançar outros serviços online existentes hoje nos Estados Unidos como a EA Store – loja que vende jogos por meio de download. Quem está cuidando do setor online da EA no Brasil é o gerente de produto Ivan Kako. Ele conta como será o lançamento de *Warhammer Online* no País e os planos para o novo segmento da empresa.





CAPA

Warhammer Online: Age of Reckoning

GameMaster - Como será o lançamento de *Warhammer Online* no Brasil?

Ivan Kako - *Warhammer Online* não é um simples produto de prateleira. Não é igual lançar *The Sims* ou *Need for Speed*, por exemplo, em que simplesmente pegamos uma "master" (nome da cópia mestre de um jogo), mandamos para "pensar" e depois lançamos no mercado. Não. Existe uma infra-estrutura online. Vamos vender o jogo na caixinha, mas não é aí que estão os grandes ganhos. Queremos ganhar na parte online com assinatura do jogo ou na venda de cartões pré-pagos, por exemplo.

GM - E como é possível montar isso no Brasil?

IK - No Brasil, não existe uma legislação para isso. Já faz quase um ano que estudamos um modo de trazer negócios online para o Brasil e entendemos que a legislação brasileira não está preparada, não contempla nenhum serviço ou produto online. As empresas que vendem músicas e jogos online no nosso mercado encontraram, cada uma, uma maneira diferente de trazer isso ao público. Não existe uma regra ou um padrão. Venda de música, de conteúdo online ou itens de um jogo é classificado como produto ou serviço? É um produto. Mas o problema está na interpretação das autoridades. Isso irá impactar no tipo de impostos que a empresa tem que pagar. Então, batalhamos para lançar os produtos online do modo mais correto possível.

»» Já faz quase um ano que estudamos um modo de trazer **negócios online** para o Brasil e entendemos que a legislação brasileira não está preparada ««

Ivan Kako, gerente de produto da EA Brasil

GM - Como funcionará o lançamento nacional de *Warhammer*? Terá servidor aqui?

IK - Não. Os brasileiros deverão usar o servidor norte-americano. O controle será totalmente no exterior. Ainda não temos planos para trazer essa estrutura para o Brasil. No momento, não achamos essa idéia viável tanto economicamente quanto legalmente. A EA Brasil disponibilizará o jogo e estamos lutando para trazer um meio de pagamento local.

GM - Como funcionará o pagamento?

IK - Ele funcionará mediante assinatura mensal. O brasileiro poderá jogar *Warhammer* utilizando o cartão de crédito internacional, inscrevendo-se pelo site oficial e pagando a mensalidade. Estamos

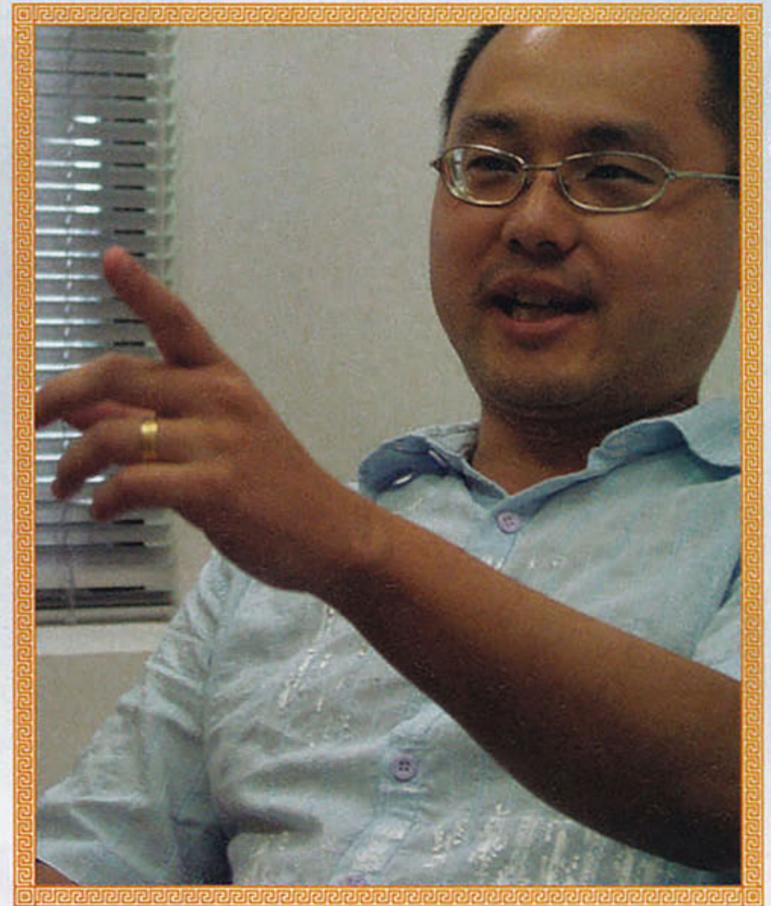


Foto: Vitor Tritto

»» Ivan Kako acredita no sucesso de *Warhammer Online* no Brasil e adianta que outros serviços online como a EA Store e outros jogos darão as caras por aqui

estudando a venda de cartões pré-pagos como oferta local.

GM - Quanto custa?

IK - O jogo custa R\$ 99 e vem com 30 a 60 dias grátis de assinatura.

GM - Qual a expectativa da EA Brasil com o lançamento de *Warhammer Online*? Acredita que quem joga *World of Warcraft* migrará para o jogo?

IK - Nos fóruns, muitos jogadores estão cansados de *World of Warcraft*. Além disso, ele não foi lançado oficialmente aqui. São jogos diferentes. *WoW* é um jogo que você pode jogar sozinho. *Warhammer* exige que você se sociabilize. Ele parte do princípio que você está sempre envolvido em batalhas e sempre envolvido com outras pessoas. Ele privilegia a associação.

GM - Mudando um pouco de assunto, por que o site Pogo (www.pogo.com) ainda não está no Brasil?

IK - De fato, Pogo é um site viciante, mas ainda não temos informações sobre ele. No momento, temos outras iniciativas mais importantes. Estamos estudando trazer a EA Store, mas não temos um cronograma. Mas a vinda da loja virtual é em curto prazo.

GM - Então, o que podemos esperar do futuro?

IK - A expectativa é muito boa. Há muitos projetos em estudo além de *Warhammer*, como o lançamento de *Battlefield Heroes*, EA Store, *Battleforge* e lojas online relacionadas a outros jogos.

GUITAR HERO



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*

Visite nosso site: www.housegames.com.br
(11) **3326-0045** • housegames@hotmail.com

Aceitamos os cartões



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.



CAPA

Dossiê MMO

Texto >> André Forte



O fator Coréia do Sul

Os japoneses podem ser reverenciados nos games por criar algumas das séries mais importantes dos consoles, mas no mundo online dos PCs, quem manda é a Coréia do Sul. O país, que está presente no Brasil oferecendo diversos tipos de MMOs como o badalado *GunBound*, também nos presenteou com MMORPGs de grande sucesso.

O precursor foi *Nexus: The Kingdom of the Winds*, criado em 1996 por Jake Song, mas foi *Lineage*, de 1998, que bateu a marca de um milhão de assinantes somente em território asiático e colocou a NC Soft no cenário mundial. Ela lançou a seqüência, *Lineage II* em 2004, e *Guild Wars*, outro game de relativo sucesso, em 2005. Outro detalhe que mostrou a importância da NC para o gênero foi a parceria firmada com a Sony, apresentada na E3 de 2007. Na ocasião, as empresas prometeram criar MMORPGs exclusivos para o PS3. Infelizmente, assim como a *Home*, nenhum resultado concreto desta parceria apareceu.

A brasileira Level Up! Games aproveitou muito bem o sucesso de séries coreanas consagradas, como *Ragnarök Online*, de 2002. Este, aliás, foi o primeiro MMORPG coreano a ser exportado e localizado para o Brasil em 2004, tornando-se um dos games mais jogados no País.

Dossiê MMO

Atingindo todas as massas

O termo "massivo" não existe em nossos dicionários e seria facilmente tratado pela Academia Brasileira de Letras como um simples estrangeirismo. Para os gamers, porém, essa palavra ganhou muito mais importância desde que *World of Warcraft* conquistou o mundo e consolidou de vez o gênero MMORPG.

Os brasileiros adotaram a palavra "massivo" como uma adaptação em português de "massive", que significa algo sólido, pesado, e que no jogo, remete naturalmente ao grande número de pessoas conectadas aos servidores. Confira como surgiu este gênero de videogame que não pára de crescer na preferência dos jogadores de PC e de consoles.



MUD (1984)

(Multi User Domain, Dungeon ou Dimension)

Antes dos MMOs, havia outra sigla na boca dos jogadores dos microcomputadores.

O MUD era a rede que conectava os jogadores em partidas de RPG.

Tal como um RPG de tabuleiro, os MUDs não possuíam imagens e a história era contada por uma espécie de chat criado em editor de texto ou "prompt" de comando, fazendo com que os jogadores imaginassem toda a fantasia gerada pela história.

No chat, os jogadores se comunicavam e decidiam quais ações deveriam ser feitas e, mesmo que não possuíssem imagens, a interação entre os jogadores era tão divertida quanto nos mundos virtuais vistos em *Second Life* e *World of Warcraft*. O primeiro exemplar de MUD foi *Mazewar*, desenvolvido para o sistema de computadores PLATO. Em 1984, *Islands of Kesmai* foi o primeiro a contar com elementos gráficos.

Ao contrário da facilidade de acessar os MMORPGs atuais, os MUDs eram para poucos afortunados que assinavam o serviço de conexão da TELNET ou canais especializados em clientes que listavam os jogos disponíveis. O difícil era encontrar tais canais sem as facilidades da nova interface da internet, disponível somente nos anos 90.



Neverwinter Nights (AOL) (1991)

Desenvolvimento: AOL, Stormfront Studios, SSI e TSR
Produção: América On Line
Plataforma: PC

Apesar do nome ser idêntico,

este *Neverwinter Nights* não possui qualquer ligação com o famoso jogo de RPG lançado pela Bioware para os PCs. Em 1991, a empresa de Internet América On Line lançou, em parceria com a TSR (famosa produtora de RPGs), o primeiro jogo de RPG online a apresentar gráficos. Hoje pode parecer pouco, mas no final dos anos 80, a aparição de gráficos em um jogo online era uma utopia, pois a velocidade de transmissão de dados não passava de 300 bits por segundo.

Obviamente, tanta inovação tinha um alto custo e a jogatina online de *Neverwinter Nights* era limitada a poucos aventureiros que se dispunham a pagar U\$S 6 por hora de jogo. Ao passar dos anos, o preço da conexão com a internet foi caindo e aumentou consideravelmente a quantidade de assinantes do jogo. Paralelamente ao baixo custo, a velocidade e a capacidade dos servidores foram aumentando e atraindo ainda mais jogadores. Em 1991, os servidores de *Neverwinter Nights* suportavam apenas 50 jogadores, número que aumentou para 500 em 95 e 2 mil em 97.



The Realm Online (1996)

Desenvolvimento: Codemasters
Produção: Sierra Online
Plataforma: PC

Este foi conhecido como o primeiro MMORPG aberto para o público, contando, inclusive, com um teste beta para os jogadores. Apesar de ser lançado no mesmo ano que *Meridian 59*, o beta de *The Realm* chegou cinco meses antes que o do jogo da 3DO.

Um detalhe muito interessante é que a interface do jogo remetia diretamente ao visto nos MUDs, com a história contada por meio de linhas de comando. Apesar da interface simplória, o jogo tinha apelo visual de desenho animado que era mostrado acima do painel de textos. *The Realm* ainda está disponível no site www.realmserver.com.



Meridian 59 (1996)

Desenvolvimento: Archetype Int.
Produção: 3DO Company / Near Death Studios
Plataforma: PC

O surgimento do primeiro MMO realmente eficiente foi em 1996, data da criação do RPG *Meridian 59*. O jogo, criado e produzido pelas extintas Archetype Interactive e 3DO Company, é um RPG de aventura em 3D que utilizava uma engine similar a do primeiro *Doom*. Seu sucesso foi notável, chegando a ter mais de 25 mil jogadores cadastrados em seu beta público.

A 3DO desligou os servidores em 31 de agosto de 2001, mas os fãs do jogo receberam um

re-lançamento em 2002 por intermédio da Near Death Studios. Em 2004, uma expansão foi lançada, chamada de *Evolution*. O pacote contava com um novo motor gráfico que implementou efeitos de luz dinâmica, texturas mais suaves e outros efeitos visuais, além de proporcionar uma nova jogabilidade baseada nos controles de FPS com teclado e mouse.



Ultima Online (1997)

Desenvolvimento: Origin Sys.

Produção: Electronic Arts

Plataforma: PC

Apesar de *Meridian 59* ser o precursor dos jogos de multiplayer massivo, *Ultima*

Online é conhecido por difundir o termo MMORPG. Este termo, aliás, foi criado pelo desenvolvedor do jogo, Richard Garriott, em 1997.

A série *Ultima* era velha conhecida dos jogadores, mas *Online* se tornou o mais popular título da franquia. O tema medieval permaneceu intacto, mas a enorme quantidade de jogadores conectados (o game chegou a figurar no *Guinness Book* de 2006 como o jogo online com maior quantidade de jogadores simultâneos do mundo) abriu a porta para que milhares de outros jogos MMORPGs fossem lançados.

Desenvolvido pela Origin Systems e produzido pela EA, recebeu muitas expansões, como *The Eight Age* (2005), comemorativa ao seu oitavo ano de existência, *Samurai Empire* (2004), que inclui duas classes novas baseadas na cultura japonesa: samurai e ninja. Outra curiosidade notável de *Ultima* foi a participação de Todd McFarlane (criador de *Spawn*) na arte e na criação de personagens na expansão *Lord Blackthorn's Revenge*. Apesar de as expansões venderem bem, a franquia foi perdendo espaço para outros jogos com visual mais aprimorado. Em 2007, *Ultima Online* ganhou fôlego extra após o



>> Ultima Online foi um dos primeiros jogos a reunir muita, mas muita gente online. Nesta imagem, uma das grandes festas do jogo com diversos participantes

>>A série *Ultima* era conhecida dos jogadores, mas a versão *Online* se tornou o mais **popular** título da franquia.

A enorme quantidade de jogadores online quebrou recordes <<





Além dos RPGs

O RPG é atualmente o gênero mais importante dos MMOs, mas há também muitos outros subgêneros que fazem sucesso principalmente entre os jogadores casuais. Confira outros segmentos:

MMOFPS - Tiro em primeira pessoa, como *PlanetSide*

MMORTS - Estratégia em tempo real, como *Tom Clancy's End War*

MMORhythm game - Jogos musicais, no estilo de *DDR*

MMOnline Racing - Títulos de corrida, como *Test Drive Unlimited* e *Track Mania United*

MMO Tycoon Game - Simuladores de serviços como *Starpeace* e *Industry Player*

MMO Social Game - *Second Life* é um dos maiores exemplos deste simulador de vida online

MMO Virtual Sex Game - Simulador de vida sexual: *Red Light Center* e *Sociotron*

MMO Sport game - Jogos esportivos, como *PangYa*

lançamento de *Kingdom Reborn*, que utilizava um novo engine para os gráficos. O game também foi responsável por outro título no livro dos records, o de franquia de MMORPG de maior longevidade da história.



EverQuest (1999) e EverQuest 2 (2004)

Produção: Sony Online Entertainment

Desenvolvimento: Sony Online Entertainment

Plataforma: PC

Quando a gigante japonesa Sony resolve fazer alguma coisa, se prepare, pois algo de qualidade pode surgir. Alguns anos após emplacar o PlayStation, a empresa percebeu o crescimento dos MMORPGs e resolveu se aventurar no mercado. O resultado dessa empreitada ganhou o nome de *EverQuest* em 1999.

EverQuest era reverenciado como a revolução 3D dos antigos MUDs, pois muitos dos elementos de conversa eram baseados nos chats dos MUDs, mas se mesclavam com as batalhas em turnos nitidamente inspiradas nos RPGs tradicionais.

O sucesso foi grande, e *EverQuest* alcançou o prêmio de jogo do ano de 1999 pelo site norte-americano Gamespot. Em 2004, a Sony lançou em parceria com o estúdio 989 (responsável por muitos jogos de PlayStation 1 e 2) a segunda versão, *Everquest II*. A popularidade também atraiu muita polêmica. Nos EUA, o jogo recebeu o apelido de "EverCrack" devido a grande quantidade de pedidos de divórcios das esposas, que se sentiam rejeitadas pelos maridos viciados. No Brasil, recentemente tivemos um caso nada engraçado, mas que jamais esqueceremos: a

proibição arbitrária do jogo no início deste ano ainda causa revolta. O motivo da proibição, segundo decisão da 17ª Vara Federal da Seção Judiciária de Minas Gerais, é que o RPG online "leva o jogador ao total desvirtuamento e conflitos psicológicos 'pesados'; pois as tarefas que este recebe podem ser boas ou más". Uma pena isso acontecer em um país democrático.



Final Fantasy XI Online (2002)

Desenvolvimento: Square

Produção: Square

Plataformas: PC, XBOX 360 e PlayStation 2

Uma das séries de RPGs mais famosas dos videogames não poderia ficar de fora da festa dos MMOS. Pensando nisso, a Square lançou a décima primeira versão de *Final Fantasy* para PCs, X360 e PlayStation 2. Apesar de muito contestado pelos fãs tradicionais da série, que esperavam um enredo tão profundo quanto o visto nos jogos anteriores, é inegável a importância de *Final Fantasy XI* para o mundo dos MMOS. O motivo é nobre: foi o primeiro no estilo a permitir jogatina simultânea entre os jogadores de PC e console. Tal recurso foi disponibilizado somente para os jogadores de X360, que, aliás, não precisam ter conta Gold para aproveitar a jogatina.



City of Heroes (2004)

Desenvolvimento:

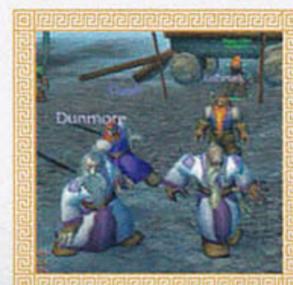
Cryptic Studios

Produção: NC Soft e

Level Up! Games

Plataforma: PC

City of Heroes é um MMORPG muito diferente, pois não se baseia em uma trama de fantasia medieval, apresentando heróis com superpoderes. O jogador deve criar seu personagem e escolher entre as classes: Mutant, Science, Technology, Natural e Magic e lutar com milhares de pessoas conectadas para livrar as ruas de Paragon City das garras de perigosos vilões, tal qual uma história em quadrinhos da Liga da Justiça. O jogo foi lançado em 2004 por meio de parceria da brasileira Level Up! Games e da coreana NC Soft. Uma continuação, chamada de *City of Villains*, foi lançada no ano seguinte, e como o nome sugere, proporcionou ao jogador a chance de ser o vilão.



World of Warcraft (2004)

Desenvolvimento:

Produção: Blizzard

Plataforma: PC

A franquia de RPG estratégico da Blizzard se reinventou para



>> EverQuest trouxe gráficos aprimorados aos MMORPGs. Assim, o gênero começou a se tornar mais atraente para uma gama maior de jogadores

»» Em janeiro de 2008, a Blizzard contabilizava mais de **10 milhões** de jogadores espalhados pelo mundo ««



»» World of Warcraft e suas expansões é, sem dúvidas, o MMORPG mais popular do mundo, com uma população e um PIB maior do que muitos países

comemorar seus dez anos de existência e se deu muito bem. Pode-se dizer que *WoW* é hoje, para os MMORPGs, o que *Street Fighter II* foi para os jogos de luta, devido ao fenômeno que a série se transformou.

Para se ter uma idéia do poder da comunidade do jogo, em janeiro de 2008, a Blizzard contabilizava mais de 10 milhões de jogadores espalhados pelo mundo. Destes, mais da metade dos assinantes (aproximadamente 5,5 milhões) está no continente asiático, restando 2 milhões espalhados pela Europa e 2,5 milhões na América do Norte. Se analisarmos que a China (o país mais populoso do mundo) possui mais de 1,4 bilhão de habitantes, estes 5,5 milhões somente em território asiático é um número espantoso.

O enredo dá um banho de roteiro nos concorrentes, com histórias empolgantes. A repercussão do jogo na mídia reflete bem a recepção dos fãs. A franquia ganhou dois jogos de tabuleiro, card games, bonecos em miniaturas, propaganda de carros com o tema, história em quadrinhos publicada pela DC Comics e até uma série de filmes eróticos (obviamente não-autorizada pela Blizzard) baseada em seu universo. Até a série de TV americana *South Park* prestou sua homenagem ao game no episódio "Make Love, Not Warcraft".



»» O MMO da Blizzard é tão popular que já apareceu em outras mídias como em filmes e séries de TV. Até mesmo desenhos artísticos foram produzidos





> Call of Duty World at War

Extremistas árabes são fichinha perto dos cruéis e impiedosos inimigos do *Call of Duty* que promete voltar às raízes



Boa parte da batalha acontecerá em locais cheios de lama e com a água na cintura



PLATAFORMAS
Multiplataforma

PRODUTORA
Treyarch

DESENVOLVEDOR
Activision

TIPO
Tiro

PREVISÃO
Novembro



Os efeitos de luz durante as explosões prometem ser os mais incríveis já vistos nos games

● *Modern Warfare* foi sensacional: trouxe a chamada nova geração de consoles. Mas, embora continue bombando na Live e na PlayStation Network, o último *Call of Duty* já não é o que há de mais novo dentro do universo da série: como qualquer outra marca de sucesso mantida pela Activision, a saga iniciada em 2003 está a um passo de dar as boas-vindas ao seu quinto episódio. Sem o "5" no nome e novamente sob os cuidados da Treyarch (responsável pelo bacana, porém abafado *CoD 3*), *World at War* tem apenas um objetivo – e sim, é aquele ressaltado por 11 em cada 10 desenvolvedores que escolhem a Segunda Guerra como pano de fundo. Ele quer reinventar o gênero.

"Mas de novo?" – você pergunta. Não exatamente. Um dos motivos pelos quais os jogos inspirados no conflito parecem farinha do mesmo saco é o fato de ser fácil e rentável programá-los em cima do modelo europeu – vastos campos, chalés abandonados, igrejas e grandes fábricas. Antes do surgimento dos novos consoles, era simplesmente impossível programar um jogo fora desses padrões. Agora há e é justamente a partir daí que *World at War* começa a deslanchar. Sua trama, que na verdade se divide em duas, leva em conta a campanha das forças norte-americanas (e também russas) contra a Guarda Imperial japonesa em pleno Pacífico. Isto é, uma parte da história raramente citada em jogos e em filmes. Para que você se situe, basta saber que a ilha prestes a ser devorada no game é recheada de pântanos lodosos e de áreas de mata absurdamente fechada.

Os reis da floresta...

● Somado ao pano de fundo desconhecido, o comportamento dos seus novos inimigos é responsável por muitos dos momentos de tensão encontrados no novo episódio. Veja bem: partimos do princípio de que você já mandou milhares de fascistas e nazistas para o inferno e, ainda assim, pedimos que aja com cautela. É que as forças japonesas se resumiram a um exército de oposição muito mais cruel e bem treinado que seus companheiros do Eixo.

No game, essa mentalidade atende por uma série de emboscadas que prometem acabar até com os jogadores mais



UM "QUÊ" DO ANTECESSOR

Pouca gente sabe, mas o novo episódio é construído inteiramente em cima de uma versão aprimorada da suíte de tecnologias criada pela Infinity Ward para o excelente *Modern Warfare*. Na verdade, a Treyarch colocou as mãos na "engine" cerca de um ano antes de *Call of Duty 4* chegar às prateleiras. Ainda dúvida do potencial do game?



atentos. Um exemplo de como os caras não são bobos parte da própria Treyarch, que avisa: uma das táticas inimigas mais comuns no game permite que um único inimigo acabe com toda a sua trupe num piscar de olhos. Para que isso aconteça, basta que você seja bobo o suficiente para acreditar que uma selva aparentemente tranqüila está realmente vazia. Além de ser comum topar com inimigos escondidos em meio às plantas (a camuflagem é um ponto essencial), é preciso tomar muito cuidado com os atiradores-de-elite. Ao contrário do que acontece na maioria dos FPS, em *World at War* eles não atiram para matar – apenas para ferir. Assim, quando aquele seu parceiro tentar te salvar, é bem provável que o canalha mate dois coelhos com uma cajadada só.

» Os inimigos apostam na camuflagem para vencê-lo. A tática, então, é usar o lança-chamas para queimar parte da vegetação e destruir seus esconderijos

Por aqui ou por ali?

Tanto faz. Diferentemente de *CoD* anteriores, que apostavam unicamente em scripts e cenas definidas previamente, *World at War* permite que o jogador escolha por quais caminhos seguir durante a maior parte da jogatina. Um exemplo se dá na missão em que você deve invadir um acampamento inimigo: sua equipe pode ir por solo firme, em meio à mata, ou optar pela montanha que fica logo atrás da concentração dos japas.

... e como acabar com eles

Se os inimigos retratados no game são bons, é relativamente óbvio que a Treyarch não nos deixaria na mão: só que, em vez de facilitar dramaticamente as coisas, o estúdio simplesmente optou por trilhar dois caminhos. Enquanto o primeiro consiste em fazer com que Kiefer Sutherland, de *24 Horas*, seja o seu superior em campo, o segundo e mais importante atende pelo arsenal.

Indiscutivelmente, o grande chamariz neste aspecto é o lança-chamas e é fácil entender o porquê: já que os japoneses se camuflam em meio à mata, não há nada mais justo do que poder destruir seus esconderijos. O funcionamento da arma é bastante simples e, com ela, torna-se possível não apenas queimar seus oponentes, como também destruir árvores com o intuito de acabar com suas tocaias. Só é preciso tomar cuidado com o fato de que, ao optar pelo acessório, seu personagem deverá carregar uma mochila com o combustível nas costas. Adivinhe o que aconteceria se esta mochila fosse alvejada. Esse é um acidente que definitivamente poderá acontecer.

Porção online

Além de manter o mesmo sistema de multiplayer presente na última versão da série (com muitas modalidades, cenários e o elegante sistema de evolução), o game surpreende ao apresentar um modo cooperativo online para até quatro soldados. Juntos, estes jogadores poderão destrinchar a campanha principal do início ao fim.



» Além do Japão, você entrará de cabeça em confrontos em outros lugares do mundo como em algumas cidades da Europa





PREVIEW

Multiplataforma

Texto >> Matheus Bourg



TROCA A FITA, CAMPEÃO

Para entender como a IA do game funciona, basta se tocar no seguinte: assim como na vida real, seus oponentes aprendem de acordo com a sua performance. Isso significa que, caso você tente uma jogada bacanuda por, digamos, três vezes seguidas, os adversários já estarão preparados e tentarão evitar que você obtenha sucesso.



>> A versão de PC usará uma engine totalmente nova. Resta saber se ela será a mesma utilizada nos consoles. Mesmo assim, é sensacional

> FIFA 09

No novo *FIFA*, tudo se resume àquilo que nós mais esperávamos: uma jogabilidade compatível com a concorrência



PLATAFORMAS
Multiplataforma

PRODUTORA
Electronic Arts

DESENVOLVEDOR
EA Canada

TIPO
Esporte

PREVISÃO
Outubro

Para entender o que vem por aí na mais nova versão de *FIFA*, é preciso, primeiramente, se lembrar de um outro game de futibola lançado recentemente pela própria EA: *UEFA Euro 2008*. Se você gastou seus trocados adquirindo o jogo oficial do campeonato europeu, é bem provável que não tenha se arrependido. Em detrimento ao visual, que permanecia praticamente igual ao de edições anteriores da franquia, o que realmente chamou a atenção dos fãs foi a jogabilidade – agora, mais precisa e menos pesada.

Pois bem, este é basicamente o ponto de partida de *FIFA 09*. Não que o lado gráfico não tenha mais seu valor – ele promete ser ainda mais impressionante até na versão PC, com uma engine inédita –, mas o que realmente interessa na seqüência é o modo como os jogadores se comportam em campo. Embora pareça a mesma promessa de sempre, a verdade é que o estúdio por trás do game está realmente em busca de mudanças. De acordo com um dos desenvolvedores responsáveis pelo projeto, o novo episódio conta com no mínimo 300 melhorias em relação à versão 2008. E isso sequer inclui o divertido sistema tático do qual falaremos mais adiante.

Doses de realismo

Mais do que nunca, em *FIFA 09* a jogabilidade está intimamente ligada ao sistema de atributos que define os pontos fortes e fracos de cada jogador: se o

seu atleta é teoricamente rápido como Ronaldinho Gaúcho, você poderá sentir a diferença em poucos segundos; se o seu ponto forte é um contato inicial com a bola, idem. Na verdade, toda a maneira como os atletas se movimentam foi modificada para deixar as partidas mais rápidas e bonitas.

E por falar em beleza, outro ponto levado a sério pelos produtores é justamente aquele que já causou bastante rebuliço nos últimos anos: o esquema de dribles. O melhor modo para entender como o novo jogo funciona é imaginar tudo o que um jogador de futebol habilidoso consegue fazer. Pronto? Pois seu atleta virtual não será muito diferente dele. Poderá movimentar a bola antes mesmo que ela toque o chão – matando no peito e chutando para o gol, por exemplo – ou até mesmo enganar os adversários com a tática de fingir que está indo para um lado movimentando uma das pernas.

Graças à uma apurada simulação física – nada menos que um dos pontos mais elogiados por quem já testou *FIFA 09* até o momento (e isso inclui pouquíssima gente, já que o jogo não pintou na E3) – raramente você verá uma cena como essas que nós acabamos de citar se repetir. Acontecer de novo, certamente, mas nunca da maneira exata. Essa aleatoriedade, que serve para fazer com que cada partida seja única, é complementada ainda por um ilustre sistema de colisões ar-ar e terra-ar. Parece papo de jogo de guerra, mas o funcionamento é simples:



Seja um "pro"

Quem imaginou que a EA surgiria com uma nova variação para a divertida modalidade "Be a Pro" estava redondamente enganado. Na verdade, a produtora pegou tudo o que já era bom e transformou em algo melhor ainda: agora mais extenso (com quatro temporadas), esse modo permitirá que você inicie a carreira como um anônimo e siga até o ponto mais alto do cenário internacional.



>> A física do game promete criar partidas ainda mais reais. O famoso jogo de corpo fará os atletas mais magros caírem no gramado

sempre que dois jogadores se toparem em campo, o resultado será diferente. A aplicação desta nova mecânica se dá principalmente em disputas por bolas altas, como em situações favoráveis gols de cabeça.

Tática acima de tudo

Quando o assunto é o sistema de organização, *FIFA 09* promete. Não que as edições anteriores não tivessem qualquer toque de estratégia. Aqui, basicamente, você pode customizar como bem entender três frentes distintas: defesa, chance de ataque e a construção do mesmo. Enquanto que na área defensiva o jogador pode alterar a mentalidade e o posicionamento da equipe, nas questões de ataque é que a variedade do sistema exhibe sua melhor forma. Como técnico, você tem total liberdade para definir quando e como os seus atletas realizarão passes, chutes ao gol e até mesmo a velocidade com que eles farão tudo isso. E sabe qual é a melhor parte? Caso você crie um sistema bacana, poderá compartilhá-lo com jogadores de todos os cantos do mundo através do sistema online do game. Não que você queira entregar o ouro ao bandido, mas a opção pode se mostrar bastante interessante para quem quiser se divertir com os amigos no final de semana.



>> Rooney, do Manchester United, mostra a sua cara e a sua habilidade no novo FIFA



Texto >> Matheus Bourg

Fatal Frame: Mask of the Lunar Eclipse

>> Você jogará como esta menina com cara de assustada. Pelo menos tente ser mais corajoso que ela ao topiar com fantasmas sinistros

Renascimento da série de horror é parceria entre fabricante do Wii, Tecmo e o excêntrico criador de *Killer 7* e *No More Heroes*



PLATAFORMA
Wii

PRODUTORA
Nintendo

DESENVOLVEDOR
Grasshopper / Tecmo

TIPO
Ação

PREVISÃO
Final de ano

Ninguém em sã consciência poderia imaginar que o primeiro *Fatal Frame* desenhado exclusivamente para a nova geração não seria lançado para o PS3. Porém, a surpresa veio no início deste ano, quando a Tecmo – detentora dos direitos sobre a obra – avisou que o renascimento da franquia se daria por meio de uma parceria inusitada. *Mask of the Lunar Eclipse* é supervisionado pela Nintendo e dirigido por Suda 51, o criador de títulos como *No More Heroes*. Por que ele?

Porque foi quem começou a se manifestar a favor da produção de games sérios destinados à popular revolução da Nintendo. O novo *Fatal Frame* segue estritamente esta linha – e tudo já começa no que diz respeito ao enredo. Em *Lunar Eclipse*, a história tem início dez anos atrás, quando cinco garotas japonesas são seqüestradas e levadas para uma mansão na ilha Rougetsu. Elas acabam sendo libertadas por um

detetive – mas apenas para, alguns anos depois, quando adolescentes, desaparecerem misteriosamente mais uma vez. Ruka Minazuki, a última das sobreviventes, decide então voltar para a mansão e descobrir o que diabos está acontecendo.

Diga "Xis"

Mantendo a tradição, o novo episódio não alivia na composição dos cenários, na falta de iluminação decente e nas peças que são pregadas em você. A jovem protagonista deve explorar os cenários e investigar o que está rolando apenas com a ajuda de uma câmera fotográfica e de uma lanterna controlada não pelo Wii Remote, como meio mundo esperava, e sim pelo analógico tradicional. Quanto à câmera, é aquela história: o acessório ainda é a sua única arma contra as aterrorizantes criaturas que topam o seu caminho. Uma vez fotografadas, as criaturas são exorcizadas e mandadas de volta para o além.

Misturando clássicos como *Resident Evil* e *Silent Hill*, a parte artística da continuação é um show à parte. Sem qualquer tipo de loading – os cenários são carregados enquanto você joga –, a mansão onde a ação acontece é recheada de salas secretas e portas através das quais, geralmente, é possível encontrar olhos misteriosos te observando.

A sensação de claustrofobia vai além porque, apesar de o ambiente do game ser bastante extenso, o modo como os inimigos se movimentam faz com que tudo pareça próximo demais. Este é um jogo para quem tem estômago forte e não se importa em levar alguns sustos no meio da noite.

E os controles?

Se tem uma palavra que pode definir este quesito é frustração. Isto porque quando o game chegar às lojas, você poderá notar que o fato de o Wii ter um controle revolucionário foi simplesmente ignorado pelos caras. A lanterna é o melhor exemplo de como pisaram feio na bola: em vez de permitir que o jogador a controle com o Wii Remote, ela será controlada pelo direcional comum.





Seletivas em todos os estados! Entre em contato com a Federação do seu estado e participe!

Informações:

www.cbfd.com.br

Contato:

seletivas@cbfdv.com.br

Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2008



Um carro
0 km
para o
Campeão!

Já classificados:

Sergio Ferraz - AC
Rafael Gomes - DF
Paulo Limão - DF
Igor Taguatinga - DF
Plínio Veloso - GO
Thiago Bira - GO
Tassio Magno - GO
Alex Campo Largo - PR
Alan Alalau - RJ
Alessandro Sandrinho - RJ
Nelson Rikochet - RJ
Diego Ricardo - SC
Ricardo Senna - SP
Eduardo Dudu - SP
Stratovarius - SP

O próximo pode ser você!

ARTE BY [UNREAL]

Local:



Organização:



Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual

Patrocínio:



Co-Organização:



REVISTA
GAMEMASTER

Apoio:



Seja qual for o seu console, aqui você

Complete sua coleção da revista GameMaster



Edição 42 - R\$ 8,90

- ▶ Tomb Raider Underworld: Lara Croft volta em grande estilo. Confira as imagens inéditas do jogo, entrevista com os criadores e até um pôster.
- ▶ Reviews: Metal Gear Solid 4, The Incredible Hulk ...



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

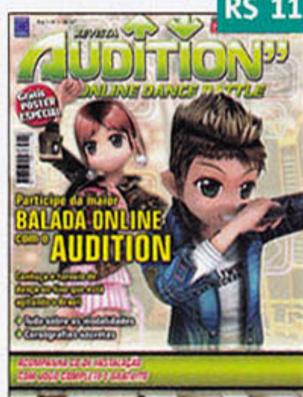
- ▶ Need For Speed Pro Street: nossa redação conseguiu o jogo antes. E contamos tudo para você.
- ▶ Aprenda a baixar e utilizar saves pela internet.
- ▶ E mais: PGR 4; FIFA 08; Yakuza 3; Eternal Sonata...



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.

Edições especiais da GameMaster



Audition

- ▶ O grande torneio de dança online 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 tomar um craque no futebol.
- ▶ Táticas para vitórias espetaculares, crie um torneio personalizado e monte um time invencível.

encontra a dica certa para seu game

Para você que é gamemaniaco



RS 9,90

NGamer Brasil - Ed. 14

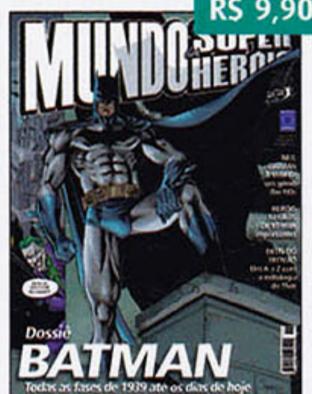
- ▶ Animal Crossing City Folk: o jogo que foi sucesso no DS, agora no Wii.
- ▶ 16 páginas repletas de novidades em jogos.



RS 6,90

PlayStation - Ed. 115

- ▶ Semana E3: Detonamos a feira de Los Angeles, para trazer as 50 maiores novidades para os consoles PlayStation.



RS 9,90

Super-Heróis- Ed. 11

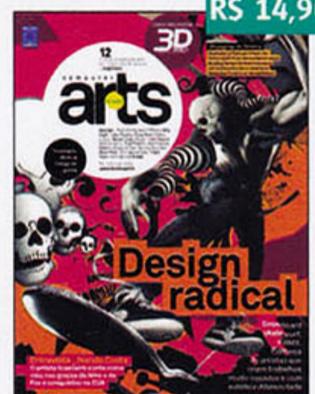
- ▶ Dossiê Batman: todas as fases de 1939 até os dias de hoje.
- ▶ Neil Gaiman: a vida de um gênio das HQs.
- ▶ Os 10 heróis negros.



RS 10,90

Vídeo Som - Ed. 124

- ▶ Do PC para o Home: as melhores soluções para você compartilhar seus MP3, DivX, WMV, JPEG, MPEG, com o home theater.

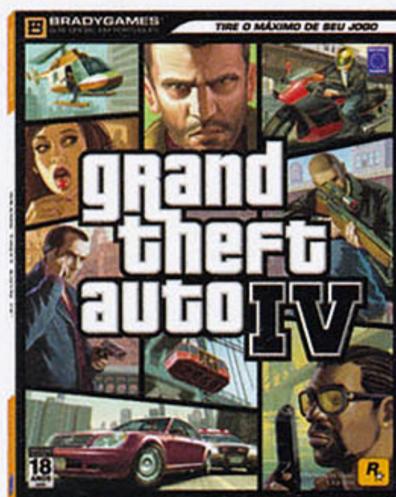


RS 14,90

Computer Arts - Ed. 12

- ▶ Design radical: skate, surf, snowboard e BMX. Conheça artistas que criam trabalhos muito ousados e com estética diferenciada.

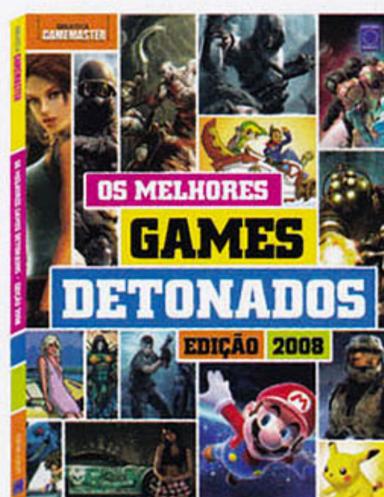
Biblioteca GameMaster



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 avançados.

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

Call of Duty: World at War está chegando para levar o jogador novamente à Segunda Guerra Mundial. Desta vez, o modo campanha seguirá os passos dos soldados norte-americanos contra as forças japonesas e os feitos do exército soviético no front do leste europeu. Ação sem trégua!



Para cada interesse, uma



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



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



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



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



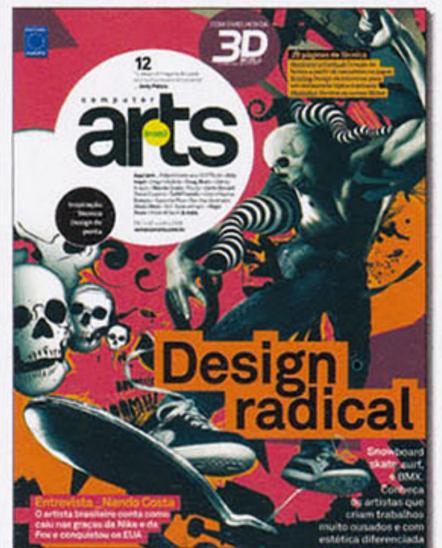
A revista para quem leva videogame a sério. Aqui, reportagens completas, o mundo dos gamemaniacos, previews e dicas para Xbox, PS1, PS2, GC, GBA, DS e PC.



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



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



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

Todo mês nas bancas, pelo fone 0800 55 76 67

revista de alta qualidade



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



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



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



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



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



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



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



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

ou no site www.europapnet.com.br



E3 2008

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

TM

Texto >> Gustavo Petró,
Humberto Martinez,
Nelson Alves Jr. e
Théo Azevedo, enviados
especiais a Los Angeles, nos EUA
Fotos >> Nelson Alves Jr. e
Gustavo Petró

Sem show, foco do evento ficou só nos lançamentos dos grandes games

● Pode não ter sido como muitos esperavam. Mesmo assim, a E3 2008, que ocorreu no mês de julho em Los Angeles, nos EUA, mostrou que de falta de jogos os gamers não podem reclamar. As produtoras apresentaram uma das melhores linhas de games dos últimos anos.

A maior feira de games do planeta, no entanto, perdeu o clima de "festa". Não havia luzes, "booth babes" nem grandes chamarizes nos estandes – qualquer estranho na cidade jamais saberia da existência da E3 pois não havia nenhum cartaz nas ruas como nos anos anteriores.

A simplicidade, no entanto, não prejudicou o andamento do evento, que contou com grandes apresentações de Microsoft, Sony e Nintendo revelando o line up de 2008 e 2009. Como nenhum novo console foi apresentado, o foco ficou nos games.

A **GameMaster** testou com exclusividade alguns dos melhores jogos do evento. Relatamos aqui como foi a experiência de jogar cada um deles.





Nelson Alves Jr.

A E3 deixou de ser um evento voltado para o público hardcore. A explicação vem de dois dados liberados pela própria ESA, entidade que organiza o evento: em 2007, 45% dos jogos vendidos nos EUA eram "Everyone" (liberado para todas as idades), exatamente o triplo das vendas de "Mature"; segundo, somando-se todos os gêneros, os de entretenimento familiar (incluindo os infantis) somam 18,6% das vendas. Pouco? Pois saiba que só perde para os de ação, com 22,3%. Ou seja, as empresas sabem que o grosso do dinheiro vem dos casuais. E foi exatamente isso que se viu na edição 2008 da E3.

>> Gears of War 2 promete levar o X360 ao limite. Os gráficos são impressionantes, mas o grande destaque na E3 foi o modo online. É bom estar preparado para jogar por horas a fio na Xbox Live

E3 PRESS CONFERENCE

X360

Gears of War 2

Cliff Bleszinski tem uma mina de ouro nas mãos e fez questão de mostrá-la no novo título da Epic

Logo à primeira vista, é fácil perceber as mudanças em relação ao primeiro Gears. O novo game foge da tonalidade cinzenta do original, utilizando uma paleta de cores diversificada. Isso dá uma vida nova para cenários e personagens, que apresentam um nível de realidade muito maior.

O grande diferencial, no entanto, está nos combates online. Testamos o novo modo cooperativo Horde e o Competitive Deathmatch. No primeiro, dois jogadores tinham que sobreviver a ondas de inimigos que surgiam no cenário.

O objetivo era manter a equipe viva por mais tempo possível e, por isso, o trabalho em conjunto é importante. Quando uma nova horda se aproxima, o game permite que os dois jogadores desenvolvam táticas para eliminá-la dentro do melhor tempo.

O modo que mais fez sucesso foi o Meat Flag. Ele é uma espécie de "capture a bandeira", mas, em vez de bandeira, você deve capturar uma pessoa. Além de ambos times se confrontarem, eles devem capturar um bot. Ele é um soldado bastante ágil que foge pelos cenários. Carregando-o, você e seus companheiros terão que se ajudar para conduzi-lo até a base da equipe.



Entrevista

Cliff Bleszinski



Conversamos com exclusividade com o produtor de Gears 2. Veja o que ele nos contou:

GameMaster - Você está utilizando uma versão atualizada da Unreal Engine 3. O que ela proporcionou de novidades?

CB - Estamos, sim, utilizando a versão mais atual da Unreal Engine 3. Por conta dela, adicionamos uma série de novidades

que deixaram Gears 2 muito mais legal. Uma delas é a tecnologia "Fracture", que permite destruir os cenários em tempo real. Com isso, toda vez que você atira em uma parede ou jogar uma granada contra um muro, você verá a parede se desmanchando e ficando aos pedaços. Isso aumenta a sensação de profundidade do game. Para o modo campanha, adicionamos o sistema "Crowd". Então, haverá momentos em que você estará em uma montanha e verá centenas de Locusts correndo para atacar você. Será possível pegar armas e dizimá-los lá de cima, o que é uma sensação prazerosa. Além disso, conseguimos deixar a iluminação dos personagens ainda mais real, melhoramos as características da engine e da experiência online, para fazer o game rodar mais suavemente também na Xbox Live.

GM - Como você se inspirou para criar as batalhas de serras-elétricas?

CB - Desde 1999 eu queria ver uma serra-elétrica. Mas só quando comecei a trabalhar com a

série Gears que realmente tive a oportunidade de implementá-las junto com o time de produção. Nossa dúvida sempre foi quem ganharia caso houvesse uma disputa com essas armas, porque no primeiro Gears, se dois caras usassem a arma, o resultado era aleatório e qualquer um dos dois poderia vencer. Não havia um minigame. Agora adicionamos esse minigame, que na verdade não é nada demais, pois dura apenas dois segundos. É tão simples que somente quem pressiona o botão mais rápido vence. Não há nada de aleatório aqui. E é assim que este minigame funciona. É muito bacana ver a reação das pessoas nesse modo, ver as faíscas saindo das serras-elétricas, o sangue jorrando, a luta entre duas pessoas pela sobrevivência. É gratificante ver isso tanto no modo multiplayer quanto nas campanhas single player.

GM - No novo modo multiplayer, há um modo no estilo "Capture a bandeira" mas, em vez de bandeira, é um soldado que você tem que capturar e levar para sua base. Como você criou este modo?

CB - Temos um modo chamado "meat flag", que é muito parecido com o capture a bandeira. A diferença é que você deve nocautear um soldado controlado pela Inteligência Artificial que fica gritando e atacando os dois times no mapa. Você deve nocauteá-lo, agarrá-lo e carregá-lo até sua base com o auxílio dos seus companheiros. É o único modo "capture a bandeira" no qual a bandeira contra-ataca. É uma combinação interessante com um modo "refém". A história da criação desse modo foi interessante, um dos meus designers um dia chegou com essa idéia e eu disse: "ótimo, vamos colocar no jogo". É parte do meu trabalho escutar e colher idéias do meu time.

GM - Agora que Gears 2 está quase pronto, você já tem planos para o futuro?

CB - Planejo passar muitos dias na praia. Gosto de dizer que quero praia, livros e cerveja. Quero levar meu cachorro para passear lá, ir com minha namorada, colocar meus pés na areia. Eu adoraria ir para o Brasil, eu acho um País incrível. Mas ao mesmo tempo, já estou trabalhando em outros projetos, mas, infelizmente, não posso comentar sobre nenhum deles ainda.



Théo Azevedo

Fraca. Talvez não exista termo mais adequado para descrever a E3, ao menos da parte de quem esperava o show de costume. Em geral, as (poucas) empresas participantes preocuparam-se em mostrar produtos que chegarão às prateleiras em 2008 e, no mais tardar, no início de 2009. E como houve música: *Rock Band 2*, *Wii Music* e *Rock Revolution* roubaram a cena, pelo menos daqueles que esperavam um novo *Zelda*, detalhes de *God of War III* ou talvez *Halo 4*. Paciência: há safras boas, outras nem tanto. Foi uma E3 de contrastes. E que deixou uma certeza: mudanças virão em 2009, para bem ou para o mal.



PS3, X360 e PC

Dead Space

● *Dead Space* é a aposta da EA em survival horrors. De acordo com o produtor Alex Charlow, o time de desenvolvimento passou meses assistindo a filmes de terror espacial para buscar a inspiração. Na pele de um engenheiro espacial, você viaja pelo espaço para consertar espaçonaves que estão com problemas. Entretanto, em uma dessas naves, algo eliminou toda a tripulação e cabe a você descobrir o que houve. Haverá muitos ambientes com gravidade zero, algo que deu muito trabalho para o time de produção. Segundo Charlow, nesses momentos, o jogador usará uma bota magnética para ficar preso à nave. Sem a gravidade, também, você perde a noção do que está em cima e do que está embaixo do cenário, e é aí que certos inimigos irão atacar.

Outro tipo de inimigo que os produtores revelaram parece interessante. Ele não morre facilmente e, mesmo que você arranque suas pernas e braços, ele continua o perseguindo sorratamente. Quando você menos esperar, ele pode aparecer.

>> Terror espacial de arrepiar os cabelos. *Dead Space* é um jogo para quem tem estômago forte, pois os monstros são assustadores e suas mortes são violentas. E o pior: no espaço sideral, ninguém consegue ouvir seus gritos!

Aliás, os desmembramentos são o ponto chave do jogo. Nada de ficar dando tiros para acertar a cabeça ou o peito dos adversários monstruosos. O mais importante é desmembrá-los. São nesses momentos que *Dead Space* se mostra um dos títulos mais violentos da EA. Com armas específicas, para isso, você terá que cortar braços, pernas e até tentáculos de inimigos deformados por uma força misteriosa. O jogo está previsto para aparecer no X360, PS3 e PC no final de outubro. A versão de PC terá legendas em português.

PS3 e PC

DC Universe Online

● Nas palavras do produtor Chris Cao, da SOE, "o game permitirá que os fãs possam viver aventuras únicas dos heróis ou vilões favoritos, mas também poderão criar personagens únicos com

habilidades incríveis". O jogador poderá escolher super-heróis como o Super-Homem e vilões como o Coringa, mas também poderá criar seres únicos. Desse modo, é possível tanto criar alguém do zero como usar padrões de outros personagens. Assim, você pode usar o corpo do Flash e as habilidades do Lanterna Verde no seu personagem. "A liberdade é a palavra-chave aqui. *DC Universe Online* é um mundo de super-heróis pelos olhos do desenhista Jim Lee, que há anos trabalha com a DC", disse Cao.



>> Nada como poder se tornar um super-herói de verdade. O mundo virtual do novo MMO da Sony unirá jogadores de PlayStation 3 e de PC

PC

Dragon Age Origins

● O produtor executivo Dan Tudge disse que *Dragon Age Origins* é "o melhor título que a BioWare já criou". Mas o que foi visto não conseguiu convencer os jornalistas. A BioWare produziu um jogo abaixo do esperado para um grande RPG. Mesmo que ele ainda tenha um longo desenvolvimento pela frente, o que se viu desapontou. O jogo, com lançamento previsto para 2009, leva a um mundo medieval e permite a criação livre de um herói. O mundo é repleto de castelos, florestas e cavernas. Entretanto, o primeiro choque na apresentação foi a falta de diálogos do personagem principal. O segundo problema está na qualidade visual. Mesmo os personagens apresentando roupas com bastante detalhes, as texturas estão em baixa resolução. As armaduras não possuem muitos brilhos e a movimentação é muito dura. Esperamos por melhoras!

>> *Dragon Age Origins* é o sucessor espiritual de *Baldur's Gate*, da BioWare. O jogo, no entanto, está com qualidade muito baixa para a atualidade





Humberto Martinez

Em 2005 visitei a E3 pela primeira vez e babei com o espetáculo que vi, com as exibições dos primeiros jogos da nova geração e o lançamento do PSP. Fiquei três horas na fila para ver o PS3 pela primeira vez e ainda assim achei o máximo. Com todo aquele barulho, celebridades e investimento pesado, parecia coisa de cinema. A E3 2008, por sua vez, perderia em empolgação para qualquer festa de aniversário de fundo de quintal. Séria, sem graça e com espaço restrito, foi brochante. O evento foi muito eficiente para mostrar os seus jogos, mas a falta do espetáculo fez com que a E3 ficasse com cara de fim de festa para todos.

>> Com a tecnologia do PlayStation 3, é bastante provável que o nível dos gráficos do novo game fique próximo do que foi visto nesse vídeo

X360, PS3 e PC

Fallout 3

Milhões de possibilidades. A experiência de um jogador nunca será igual a de outro. Assim é *Fallout 3*, um RPG de proporções épicas em que você escolhe como evoluir o seu personagem, se será bom ou mal, como tratará as pessoas e quais serão seus amigos e inimigos. O sistema de combate é muito bom e permite pausar a cena para escolher qual parte do corpo do inimigo se quer atingir. O enredo é complexo e segue por muitas direções.

>> Um RPG promissor nos moldes de *Oblivion*, também da Bethesda. O mais interessante é que a história se desenvolve em um mundo pós-apocalipse repleto de detalhes



X360, PS3 e PC

HAWX

Em *HAWX*, você é um piloto, e viajará pelo mundo em um combate aéreo dos mais intensos. O game passará por diversas cidades do mundo, inclusive o Rio de Janeiro, que foi o cenário escolhido para a demonstração do jogo. A cidade é reproduzida em seus mínimos detalhes com o auxílio do Google Earth. O mapeamento foi feito em alta definição, o que permite ver os pontos turísticos como o Cristo Redentor. Os combates são intensos.

A quantidade de aeronaves, navios, tanques e de mísseis ao mesmo tempo impressiona.



PS3

MAG

Este jogo foi uma das poucas surpresas reais da E3 2008. Trata-se de um projeto ambicioso que promete reunir, pela primeira vez, 256 jogadores em um só ambiente de combate. A idéia é organizar a guerrilha em esquadrões de oito pessoas, obedecendo uma hierarquia militar. Ainda não foi divulgado se a visão será em primeira pessoa, terceira ou, até mesmo, ambas.

Sony / PS3

God of War III

O título mais esperado no evento da Sony era *God of War III*. Kratos realmente deu as caras, porém somente em um trailer. Não há como negar, no entanto, que foi o suficiente para aquecer o sangue dos fãs da série. O vídeo mostrou a decadência e a destruição da Terra chegando ao reino dos deuses. Zeus faz um discurso para animar seus filhos para o combate iminente, mas é interrompido por Kratos que decreta que, ao final, só restará o caos. Kratos aliou-se aos Titãs, os seres mais antigos da Terra, para dar cabo de Zeus, Hades e das divindades que sobraram.

Entre os Titãs está Atlas, o ser que sustentava o peso do mundo em suas costas e foi visto em *God of War III*.



PS3, X360 e PC

Mirror's Edge

É interessante ver que um gênero saturado ainda pode dar caldo. E ainda mais nos FPS, que na geração atual dominam os lançamentos para consoles. Mas como sair da mesmice? A DICE parece ter encontrado a resposta em *Mirror's Edge*, que segue por um caminho ainda inexplorado. Na pele de Faith, uma espécie de "motoboy" do futuro, você deve usar suas habilidades em artes marciais e no parkour (corridas que utilizam os obstáculos urbanos) para pular entre prédios levando encomendas preciosas. O visual é impressionante, com uma cidade inteira gerada em tempo real. São prédios altíssimos com janelas espelhadas que dão um toque especial à aventura. Tudo no jogo gira em torno do ritmo. É preciso ter uma certa consistência nos seus movimentos para que a heroína possa realizar suas proezas facilmente. Funciona como um sistema de combos em um game de luta: quanto mais acertos, mais ágil ela se torna. *Mirror's Edge* tem previsão para chegar ao PC, PS3 e X360 em novembro deste ano e tem tudo para ser um grande lançamento.



>> O game da DICE foi um dos grandes destaques da feira este ano. O visual parece uma obra de arte em movimento e a ação é intensa





PS3

Resistance 2

Esta franquia exclusiva do Play 3 está ganhando cara de clássico. *Resistance 2* é muito mais ousado do que o antecessor e a maior novidade foi uma fase envolvendo um monstro gigante que persegue o protagonista. Agora, há um clima de invasão espacial mais convincente. O modo multiplayer estava disponível para teste, com o clássico Deathmatch. Rápida e divertida, a atração é um sistema de ganho de pontos de experiência por eliminar inimigos e ajudar aliados que servem para comprar armas.

X360

Banjo-Kazooie

Falar que é da Rare não basta. Mesmo após *Viva Piñata*, a empresa ainda precisava provar a que veio. *Banjo-Kazooie* está sensacional. A idéia de moldar o jogo em torno do uso de veículos dá uma nova mecânica não somente à série, mas ao gênero plataforma. Os controles intuitivos e os desafios hilários, somados aos menus supercoloridos e informações na tela com cara de desenho animado, deixam claro tratar-se de um jogo da Rare, que parece ter voltado ao seu melhor momento criativo. Se fosse lançado hoje já seria um clássico.



PS3, X360 e PC

Alpha Protocol

Os relatos sobre *Alpha Protocol* entusiasmam. Afinal, a idéia envolve um jogo de ação com um personagem geneticamente modificado que pode se mover livremente, aliando-se tanto aos policiais quanto aos bandidos. Tudo de acordo com a sua necessidade. Só que a fase mostrada no evento nem trisçou nessas possibilidades. O que se viu foi um cenário insosso.

PS3, X360 e PC

Silent Hill Homecoming

Parece que não vai ser desta vez que a série vai voltar a ter o impacto de suas primeiras versões. O visual do jogo não é muito melhor do que vimos no Play 2 e os enigmas exibidos na E3 são simples demais, assim como os inimigos, todos fáceis de lidar. Ainda é cedo para perder as esperanças, pois o clima está bastante sombrio, com cenários onde você não enxerga patavinas sem usar a lanterna, e existem várias opções de respostas nos diálogos principais, o que podem modificar os caminhos da trama. A trilha sonora, como sempre, parece arranhar o seu cérebro, ou seja, continua ótima.



>> A série utiliza o poder dos consoles atuais para modificar os cenários em tempo real, algo que já foi visto no filme baseado no jogo da Konami

PS3, X360, Wii e PS2

Sonic Unleashed

Por conta do estágio inicial de desenvolvimento, uma das principais qualidades de *Sonic Unleashed* não foi vista: a supervelocidade. O problema é que a taxa de frames era inconstante, chegando em certos pontos a ficar quadro a quadro. Haverá dois modos de jogo distintos: durante o dia e durante a noite. Essa mudança, é proporcionada pela Hedgehog Engine, criada especialmente para o título. No período diurno, Sonic volta a sua velha forma, correndo como doido por cenários cheios de detalhes e profundidade. Na maioria do tempo, a câmera é mostra o cenário lateralmente, como nos jogos clássicos do azulão no Mega Drive. Os produtores revelaram pela primeira vez um cenário inspirado na China. Nele, Sonic quebra a barreira do som correndo em cima da Grande Muralha e utilizando pequenos foguetes para alcançar outras partes da fase. Como nos games clássicos, existem diversos caminhos para seguir até o final de cada estágio. É o azulão retomando sua velha forma.

>> Alguns torceram o nariz para a mudança de jogabilidade, mas os fãs esperam que Sonic possa voltar com tudo no novo game da Sega. Ainda temos esperanças!





Gustavo Petró

Como foi a minha primeira cobertura de E3, não tenho como comparar com os anos anteriores. Mas presenciei um evento muito bem organizado, permitindo realizar um bom trabalho. Além do pavilhão principal repleto de jogos, tudo podia ser experimentado à vontade em salas das produtoras no andar superior do Convention Center. Senti que faltou clima de festa. Seriedade demais não deveria fazer parte da indústria dos videogames.

PS3, X360, Wii, PSP, DS, PS2 e iPhone

Star Wars: The Force Unleashed

Jogar *Force Unleashed* é um abuso de poder, mesmo para um Jedi. O aprendiz de Darth Vader conta com muitas habilidades, principalmente para detonar os inimigos: solta raios pelas mãos, manipula enormes objetos ou arremessa os inimigos contra as paredes usando a Força. As batalhas empolgam, mas não é só isso: há muita exploração de cenários e quebra-cabeças para encarar. Tem tudo para ser o melhor jogo da franquia.

PS3 e X360

Mortal Kombat vs. DC Universe

Apenas seis personagens estavam disponíveis na versão demo, embora houvesse espaço reservado para 20 lutadores na tela de seleção. Quanto aos tão falados fatalities, apenas os vilões têm os violentos movimentos de finalização, enquanto os heróis possuem brutalities que não matam o adversário. Agora, os personagens ganham hematomas durante a luta: olhos roxos, manchas feias no rosto ou mesmo até buracos nas costas; no caso de lutadores como Scorpion, fazem-nos pensar por que tal expediente não foi implementado antes. Para agradar aos velhos fãs sem deixar de atrair novos jogadores, a movimentação em 3D é feita por meio da alavanca analógica, enquanto o direcional retoma o tradicional controle.

PS3

Killzone 2

Killzone 2 esteve disponível para teste e provou o que todos queriam ouvir: é um FPS fantástico. Os gráficos impressionam com texturas que abusam da alta-resolução: a guerra nem sempre é tão visível, diante do realismo das partículas que formam a densa fumaça causada pelas explosões. O clima é convincente e o interminável fogo cruzado obriga o jogador a buscar por proteção atrás de elementos do cenário. Os inimigos são furiosos e não esperam por você em pontos fixos: eles avançam em sua direção. É difícil sobreviver.

PS3 e X360

Baja: Edge of Control

Baja é uma opção sensacional para quem gosta de velocidade e poeira. Depois que você começa a jogar, a vontade é de não parar mais, imersão que acontece porque o jogo concilia fácil acesso ao desafio que é manter-se na pista. O prato principal do jogo é a corrida Baja 1000, que demora cerca de três horas, mas não se preocupe: há alternativa para quem não tem tanto tempo disponível, como uma prova no árido deserto mexicano, debaixo de sol a pino.

PS3

LittleBigPlanet

Colocar as mãos em *LittleBigPlanet* é experimentar algo genuinamente novo, uma sensação cada vez mais rara na indústria do entretenimento eletrônico. O objetivo é, com a ajuda de outros jogadores, interagir com os cenários para superar desafios específicos. A chave para o sucesso é o trabalho em equipe, de forma a superar os desafios impostos pelo ambiente. Coletar itens, acionar alavancas, pular em plataformas e enfrentar inimigos são apenas algumas das situações. *LBP* mostra que é possível ser casual sem deixar o público hardcore de fora.



>> No jogo, você poderá criar seus cenários e compartilhar com outras pessoas pela internet

Wii

Wii Music

Wii Music reúne cerca de 50 instrumentos no console da Nintendo, em uma verdadeira gincana musical que deixa de lado marcadores visuais como aqueles vistos em *Guitar Hero*; basicamente, basta apertar os botões do Wii Remote ou do Nunchuk (ou movimentá-los) para arrancar notas e melodias. Dentro de uma mecânica tão simples, ao menos a bateria oferece algum desafio extra para os aficionados pelos jogos musicais. Entretanto, para os jogadores hardcore, o game não agradou.



>> A simplicidade Nintendo tenta fazer qualquer um tocar música. Pode parecer bobo, mas alguém duvida que Wii Music irá vender como água?





Segurança máxima

Os quatro fatores que transformaram o PlayStation 3 no console mais seguro do mercado – até agora

● Inviolável. Talvez não exista palavra melhor para descrever o sistema antipirataria do PS3. Desde o seu lançamento no final de 2006, não se tem notícias oficiais de jogos piratas para o console. A internet despeja boatos por todos os lados, mas não há nada de concreto. Hoje, quase dois anos depois do lançamento do console - uma eternidade em se tratando da tecnologia atual - a Sony comemora a resistência de sua plataforma frente à falsificação. A empresa conseguiu algo que pode ser considerado raro em um mercado tão competitivo e dinâmico: unanimidade quanto à força do seu sistema de segurança.

Especialistas afirmam que, na verdade, não há um, mas uma série de fatores (e decisões da empresa durante o desenvolvimento do aparelho) que levaram o console ao patamar de caixa forte dos consoles da atual geração. Para efeito de comparação, o Xbox 360 sofreu com a pirataria em pouco menos de um ano após seu lançamento. Já o Wii, logo depois de chegar às prateleiras. Isso faz com que a expansão das empresas e de seus produtos para mercados emergentes, como o Brasil, seja prejudicada pelo mercado informal. Para entender como a Sony conseguiu frear a ação da pirataria dos jogos no PlayStation 3, a GameMaster foi atrás e preparou os quatro fatores fundamentais que deram à empresa

o status de "segurança dos games". Vale lembrar que os jogos de videogame são um dos segmentos mais atingidos pelo mal da pirataria, que causa prejuízos calculados em aproximadamente 40 bilhões de dólares anualmente, de acordo com pesquisa publicada pela Business Software Alliance (Aliança de software de negócios, www.bsa.org), em 102 países - este valor é apenas para falsificações de softwares e jogos. Fica fácil imaginar onde esse número pode parar se forem incluídos outros setores, como indústria têxtil e aparelhos eletrônicos, por exemplo.

MUDANÇA DE ATITUDE

Depois que o PlayStation 2 foi devastado pela pirataria na geração passada (e isso em muitos países), criou-se na empresa o consenso de que seu sucessor não poderia padecer do mesmo mal. Apesar de muitos afirmarem que os jogos piratas alavancaram as vendas do Play 2, sabe-se que a companhia perdeu muito dinheiro com a venda dos jogos e com a porcentagem da venda de jogos de outras produtoras. Até mesmo as third parties perderam muito dinheiro. Por conta disso, desde o princípio do projeto do PS3 constava a necessidade de frear bruscamente as falsificações, o que foi feito de forma implacável. Este foi o primeiro passo para criar um sistema de segurança máxima, mesmo que as escolhas a seguir gerassem polêmica inclusive, entre usuários e desenvolvedores de jogos.

Como funciona o disco Blu-Ray

Ao contrário dos DVDs, que usam um laser vermelho para ler e gravar os dados, o Blu-ray usa um laser azul. Ele possui menor comprimento de onda (405 nanômetros) do que um laser vermelho (650 nanômetros). O feixe menor focaliza com mais precisão, o que habilita a leitura de informações gravadas em cavidades com apenas 0,15 microns (μm) (1 micron = 10^6 metros) de comprimento: duas vezes menor do que as cavidades em um DVD. Ainda mais, o Blu-ray reduziu o passo da trilha de 0,74 microns para 0,32 microns. O conjunto capacita um disco Blu-ray de camada única a guardar mais de 25 GB de informação.





ESPECIAL

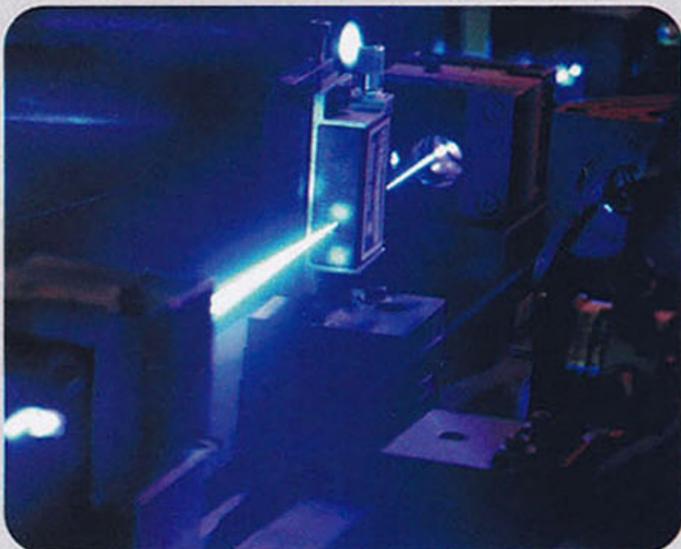
Segurança Máxima PS3



A EVOLUÇÃO

A primeira providência foi abandonar o DVD. Desse ponto, a proposta foi partir para uma mídia mais complexa (e bem mais cara), o que por si só dificultaria a ação dos falsificadores. Por isso, a opção pelo Blu-ray: um disco capaz de suportar todos os dados dos jogos que utilizassem a imensa capacidade gráfica do console e com os mais sofisticados sistemas de segurança já produzidos para mídia

ótica: um deles é o AACS – Advanced Access Content System – sistema de gerenciamento de conteúdo diversas vezes mais poderoso que aquele utilizado no DVD. Além disso, o sistema permite cópias com autorização e DRM (Digital Rights Management), de maneira segura para o consumidor, em redes e internet. O outro sistema é o Rom Mark, uma espécie de marca d'água única e inidentificável que só pode ser impressa nos discos por equipamentos licenciados, o que deve conter as produções em massa dos falsificadores.



>> O Blu-ray utiliza um laser de gravação azul, que permite gravar dados com um nível maior de compactação. Até 50 GB cabem no disco

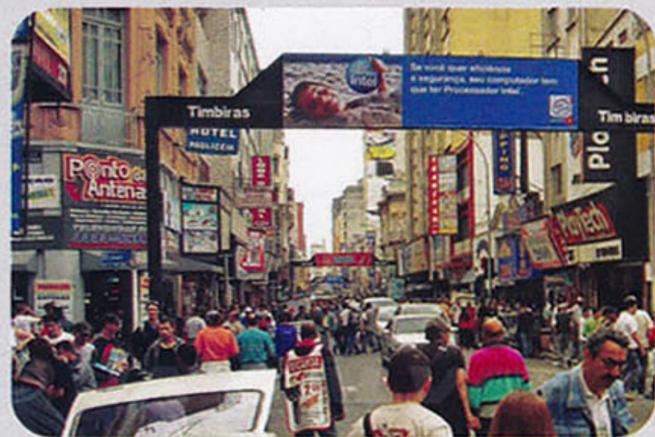
Até quando?

E diante de tanta informação sobre a inviolabilidade do PS3, é inevitável a pergunta: os piratas teriam desistido? A resposta é não. Embora não exista nenhuma prova concreta, uma comunidade hacker denominada Paradox divulgou na internet que teria conseguido rodar Madden NFL pirata por conta de um sistema operacional chamado Yellow Dog Linux. Os hackers teriam conseguido ripar um disco Blu-ray diretamente no HD do videogame. Porém, é consenso que mesmo que a notícia se confirme, a Sony ainda ganha de longe a guerra. Pois seu intuito de impedir a gravação dos jogos em mídias virgens e a inexistência de sistemas de desbloqueio continuará dando dor de cabeça aos hackers por muito tempo.



O CERCO À PIRATARIA

BD+ é o nome dado para a tecnologia carro-chefe da nova geração do Blu-ray. Trata-se de um sistema programável, auto-renovável e específico capaz de dar aos fornecedores de conteúdo novos meios de responder a ataques organizados aos sistemas de segurança, por meio de atualizações dinâmicas do código comprometido. O BD+ afeta apenas os sistemas que foram hackeados, enquanto os vulneráveis que não foram ainda burlados continuam a funcionar normalmente. Em recente entrevista concedida à revista *HMM*, o analista de mídia da The Envisioning Group, Richard Doherty, previu que este terceiro item de segurança torna impossível que alguém nos próximos dez anos seja capaz de hackear um Blu-ray. Ele explica que a tecnologia torna a mídia ainda quatro vezes mais segura do que os primeiros discos lançados.



>> A Rua Santa Ifigênia, no centro da capital paulista, é o local onde se vende a maior quantidade de games piratas do País



À PROVA DE DOWNLOADS

Não bastassem todos os sistemas de segurança proporcionados pela mídia azul, um outro fator, singelo, mas de suma importância torna piratear um jogo de PS3 uma tarefa digna de Hércules. O tamanho dos jogos, alguns superiores a 50 GB, caso de *Metal Gear Solid 4*. Vale fazer a reflexão e

pensar em quantos fariam um download deste tamanho. E ainda assim, o alto custo da mídia (em torno de 65 reais) tornaria, ao menos em curto e médio prazo, sua violação inviável.



>> Alguém em sã consciência colocaria para download MGS4, que tem quase 50 GB de tamanho? Ainda bem que isso não se tornou realidade



apresenta

VIDEO GAMES LIVE™

— 2008 —

O maior show da Game Music está de volta ao Brasil em mais um espetáculo de som, luz e imagens.

Orquestra Petrobras Sinfônica e Coral Sinfônico do Rio de Janeiro executando as trilhas dos games mais famosos do mundo:

Mario
Zelda
Final Fantasy
Halo
Warcraft
Metal Gear Solid
Kingdom Hearts
Metroid
Castlevania
Guitar Hero
God of War
Harry Potter

E MUITO MAIS...

Abertura com a banda MEGADRIVER;

Torneio de Guitar Hero;

Concurso de Cosplay..



05 de Outubro
Rio de Janeiro
Canecão Petrobras

20:30h

Ingressos à venda

www.videogameslive.com.br

Patrocínio

Co-patrocínio

Realização

Apoio

Promoção



SECRETARIA DE CULTURA

LEI FEDERAL DE INCENTIVO À CULTURA

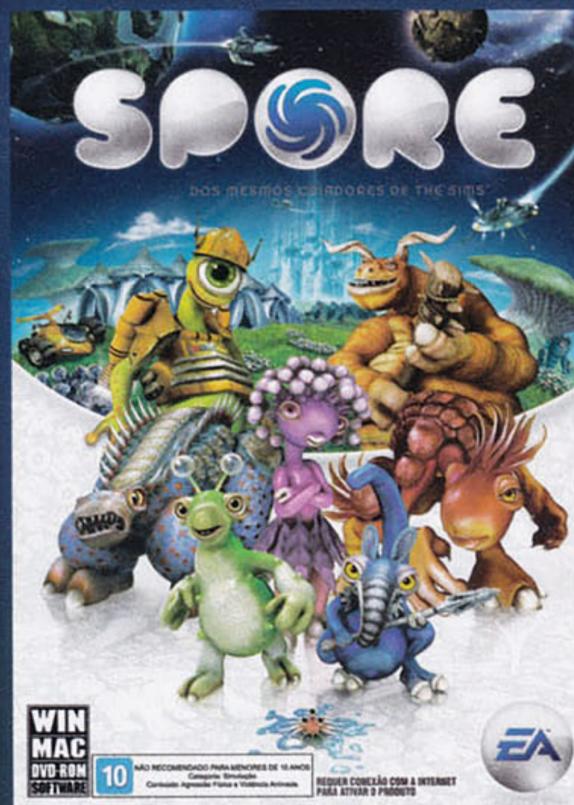


CRIE, CONTROLE E COMPARTILHE



SEU PRÓPRIO UNIVERSO

SPÖRE™



5 DE SETEMBRO NAS LOJAS

SPÖRE.COM.BR



REVIEW

X360

Texto >> Gilsomar Livramento

>> O Aprendiz (não o do programa da TV) é um dos lutadores mais habilidosos. Usa o sabre-de-luz como nenhum outro Jedi



Soulcalibur IV



A luta pela poderosa espada está longe do final

Dentre a lista dos jogos de luta 3D de sucesso, a Namco Bandai é proprietária de duas das melhores séries já criadas: *Tekken* e *Soulcalibur*. Refinar o que já era bom e ainda adicionar novidades são tarefas difíceis, mas não impossíveis. Enquanto os jogos de luta mantiveram o caminho básico, sempre amarrados a alguma competição para justificar a pancadaria, a série *Soul* seguiu em outra direção. *Soul Blade* (ou *Soul Edge*, como é conhecido no Japão) foi o primeiro passo unificando o combate técnico com armas a um enredo rico em detalhes, no qual cada personagem e suas motivações se destacam de maneira grandiosa.

técnicos beiravam o absurdo para a época, e serviu de "base" para as demais seqüências -, que marcou a história dos videogames, consagrando-se como o melhor jogo de luta de todos os tempos.

De lá para cá ocorreram altos e baixos, é

Esse patamar de qualidade foi mais além com a seqüência *Soulcalibur*, mas foi a versão melhorada de 1999, lançada para o Dreamcast da Sega - o nível de refinamento nos aspectos visuais e



>> Touchê! Sim, Raphael usa uma "espadinha", mas ele é tão veloz e habilidoso que se tornou um dos personagens mais difíceis de serem vencidos no jogo. Será que você o vencerá?

PLATAFORMA
X360

PRODUTORA
Namco Bandai

DISTRIBUIDORA
Synergex do Brasil

TIPO
Luta

JOGADORES
1 a 2 (até 4 online)

Também para >> PS3



9,0



» Poder montar seus lutadores com poderes diferentes trouxe muito equilíbrio às batalhas do aguardado título

REVIEW

X360



Um dos pontos positivos (para os homens) é que as mulheres são muito bonitas. Esses produtores japoneses...



verdade, mas *Soulcalibur IV* continua gozando de uma jogabilidade perfeita e esbanjando diversão. Além disso, a quantidade de conteúdo presente neste capítulo é suficiente para mantê-lo ocupado por muito tempo e com um sorriso de orelha a orelha, salivando de satisfação.

Ficando ainda melhor

A série sofreu diversas mudanças em sua essência, buscando adicionar novas modalidades e potencializando seu sistema de combate, e o mesmo pode ser dito de *Soulcalibur IV*. No primeiro momento, é impossível não se maravilhar com a riqueza de detalhes no visual dos personagens, mais precisamente na beleza exagerada das mulheres e, no geral, nas minúcias das roupas. O queixo vai ao chão com os efeitos de luz aplicados, não só refletindo a ferocidade da batalha em um choque de armas, como ressaltando a beleza dos cenários. A trilha sonora é ótima, embora algumas músicas pareçam reprise de outras de capítulos anteriores, mas mantém o ar épico das batalhas em alta.

Fugindo um pouco da estrutura de batalha dos antecessores, a Namco Bandai inseriu o AMB (Active Matching Battle), muito parecido com o sistema utilizado em *Tekken Tag Tournament*. Com um simples apertar de botão, é possível alternar entre os lutadores de sua equipe durante as batalhas e, caso um deles seja derrotado, o guerreiro

»» A série sofreu diversas mudanças em sua essência, buscando adicionar novas modalidades e **potencializando** seu sistema de combate ««

remanescente entra na arena automaticamente. A barra AMB localiza-se no canto inferior da tela e permite estocar três trocas seguidas, mas pode ser recarregada conforme acertar o oponente se quiser realizar mais trocas. Entretanto, a AMB só é acessível em algumas batalhas.

Outras grandes adições ao sistema de batalha são a Soul Gauge – uma maneira inteligente de obrigar jogadores que ficam muito na defensiva a partirem para o ataque – e os ataques Critical Finish. A Soul Gauge é a esfera que fica ao lado da barra de HP do oponente e corresponde ao poder de defesa de uma das três partes da armadura do guerreiro (mais uma adição bacana, diga-se de passagem). Se o jogador ficar defendendo ataques constantemente, a esfera mudará de cor até atingir um tom vermelho e piscante. Evitando o uso da defesa, a esfera recobra à cor normal, mas caso o uso seja mantido sob a onda de ataques constantes, o guerreiro terá uma parte de sua armadura quebrada, abrindo totalmente sua guarda por um segundo. Esse tempo é mais



REVIEW

X360



As batalhas estão animadas. As faíscas que saem da colisão das espadas são um verdadeiro show de luzes e explosões

que suficiente para decidir a batalha usando o Critical Finish. Ou seja, se você quebrar a defesa do oponente e imediatamente usar o CF (correspondente ao botão LB na configuração original do controle), não importa se a energia do adversário está cheia. É morte súbita!

Completando os adicionais bacanas estão as Skills. Elas tornam cada personagem único em se tratando de vantagens e desvantagens, pois permitem o uso de habilidades ou condições de atributo específico ao guerreiro. Mas tais efeitos também ficam restritos a certas modalidades de jogo. Complicado demais? É só na aparência. Apesar destes adicionais, *Soulcalibur IV* é acessível para todos os jogadores. Os casuais terão facilidade no aprendizado dos recursos de combate, ao mesmo tempo em que os hardcore se esbaldarão valendo-se do uso de técnicas avançadas. No entanto, o grande atrativo para os fissurados fica por conta do modo Tower of Lost Souls. Esta torre

Além da grande variedade de lutadores, os cenários são bastante diversificados. Cada um deles em um lugar do globo



»»A Namco Bandai inseriu o AMB (Active Matching Battle), muito parecido com o **sistema utilizado em Tekken Tag Tournament** ««

oferece duas opções de combate: Ascending e Descending. Na Ascending, o objetivo é chegar ao 60º andar e você avança de três em três andares vinculados a batalhas consecutivas. Cada andar oferece batalhas sob diferentes condições e até injustas, exigindo o melhor do jogador. Além das condições de batalha, cada plano oferece uma condição secreta que, quando realizada, dá acesso ao tesouro (um acessório para personalizar o visual do personagem). Se vencer o modo normal já é osso duro de roer, cumprir estas condições secretas é um teste de classificação para saber o quão bom jogador você é.

Já o Descending funciona como um modo Survival; deve-se cruzar 40 andares enfrentando batalhas por dupla seguidamente. Aqui também há recompensas sempre que vencer cada cinco andares. Em algumas lutas, surgem personagens com "Skills" que dificultam arduamente sua vitória e não há nada pior do que chegar à última batalha, perder e ter que começar tudo de novo! Mas se quiser pôr à prova suas habilidades de lutador, vai se esbaldar com as batalhas online. Elas são divididas nas modalidades Standard VS (batalhas clássicas) ou Special VS (batalhas com personagens criados / personalizados nas quais as "Skills" possuem efeito).

Convidados especiais

Muitos dos personagens dos capítulos anteriores estão de volta. Apenas dois são inéditos: Hilde e Algol. Dentre os convidados, vale dizer que após a estranheza da revelação de mestre Yoda, Darth Vader e de seu discípulo secreto chamado de The Apprentice, em *SCIV*, eles parecem fazer mais sentido no contexto do jogo – tudo bem, o sabre-de-luz não cortar as armas, o que é meio é difícil para os fãs de *Star Wars* – logo após jogar e terminar o modo Story com eles. Aliás, vale dizer que jogar com The Apprentice é uma experiência muito bacana, tanto pelo uso abusivo da Força (que oferece uma barra limite para não apelar continuamente nos ataques) quanto pelo carisma e pela sensação de poder expressada pelo



Armas fortes, habilidades especiais e personagens belíssimos. Isso é um jogo de luta feito pela Namco Bandai

personagem. Já o mestre Yoda é uma apelação desenfreada por causa de sua baixa estatura e da impossibilidade de ser agarrado, enquanto Darth Vader é lento, mas poderoso no uso da Força. Ele só ficará acessível na lista de personagens via download futuramente.

Além destes, outros personagens especiais mostram presença como Angol Fear, Ashlotte, Kamikirimusi, Scheherazade e Shura, todas mulheres desenhadas pelos artistas Mine Yoshizaki, Ito Ogure, Yutaka Izubuchi, Hirokazu Hisayuki e Hiroya Oku, respectivamente.

Criando guerreiros

Quando o modo Character Creation foi incluso em *SCIII*, os jogadores não só tiveram a desculpa de criar seu protagonista como também de iniciar um verdadeiro crossover expansivo, possibilitando retratar personagens de outros jogos, programas de TV, filmes, quadrinhos, etc. De seu Madruga a Chuck Norris, dos irmãos Mario a super-heróis da Marvel. Sim, esse mar de possibilidades voltou em *SCIV*, bem mais abrangente e detalhado.

O nível de personalização é excelente. Pegue um personagem pronto e altere suas roupas ou crie alguém original, defina o sexo e um estilo de luta correspondente aos personagens normais do jogo, e você terá cerca de 350 acessórios para compor um visual, alguns modelos de rosto (pena que eles não podem ser modificados), ajuste de voz e porte físico, vários tipos de cabelo e alteração de cores. Indo um pouco além, a Namco Bandai resolveu dar um toque de RPG, distribuindo valores de atributo nos acessórios e roupas que afetam diretamente o valor do HP, do poder de ataque, do poder de defesa do personagem a ser criado ou personalizado. Os acessórios também adicionam pontos nos atributos secundários Power, Impact, Boost, Gauge e Special,



>> Com um sistema de física apurado, até as roupas dos lutadores respondem de modo realista – depois de muitos golpes, é normal ver alguém ficar quase pelado



que dependem da pontuação para permitir equipar habilidades para fortalecer seu guerreiro poderoso.

Diante disso, o modo de criação é tão permissivo quanto limitador dependendo de suas intenções. Por exemplo, se pretende criar um guerreiro com visual bacana, poderá usá-lo no modo Arcade em pé de igualdade com qualquer outro personagem normal. Mas se almeja criar alguém para usá-lo em qualquer outro modo, no qual as Skills surtem efeito, terá que pensar nos valores de atributo para obter maior força de ataque, ser mais resistente, HP elevado, ser imune a agarrões ou não ser jogado para fora da arena. Chegar à melhor configuração possível, a ponto de vencer uma batalha com apenas dois golpes, pode significar abrir mão do visual estiloso. Mas de um jeito ou de outro, este modo vai fazer a alegria de muita gente.

Desfecho final?

O capricho nos detalhes mantém o poder hipnótico de *Soulcalibur IV* em evidência constante, não importa quantas vezes jogue. O replay é tecnicamente infinito, seja pelo desafio oferecido em doses cavalares ou pela diversão ao disputar um modo versus com os amigos em casa ou online. Mas por outro lado, a Namco Bandai sacrificou o enredo da série. O modo Story é uma decepção total, pois é curto e com desfechos pífios, deixando a impressão de urgência em concluir a saga de cada guerreiro de maneira definitiva.

Sim, poderia ser muito melhor e mais envolvente. Ok, choradeiras à parte, este é mais um jogo que você precisa ter, obrigatoriamente, entre a sua lista de favoritos.



Texto >> André Forte

REVIEW



No game, você pode moldar o mundo ao seu gosto. Por favor, não repita os erros da humanidade



Civilization Revolution

Sua chance de ver Gandhi esbofeteando Julio César



PLATAFORMA
PS3

PRODUTORA
2k Games

DESENVOLVEDOR
Firaxis Games

TIPO
Simulador

JOGADORES
4 (até 4 online)

Também para >>> X360



7.0

A situação dos PCs anda tão preta que até as séries que sempre foram exclusivas deles estão migrando para os consoles. *Civilization* é uma das franquias de maior sucesso nos computadores, mas nunca teve a atenção que merecia nos consoles. A primeira e segunda versão até foram adaptadas respectivamente para o Super Nintendo e o PlayStation, mas sem o sucesso esperado. Tudo culpa da interface complicada para os controles.

Revolution é o mais novo filho da série de estratégia de Sid Meyer, mas diferentemente das versões anteriores, deixou os donos de PC a ver navios. A interface foi totalmente criada para facilitar os comandos pelo controle do PlayStation 3 e do X360 e o progresso nas campanhas acontece de forma mais ágil.

Poderia ser melhor

Apesar do jeitão de console, a alma de *Civilization* continua a mesma e coloca à disposição do jogador a oportunidade de controlar figurões históricos como Gandhi, Mao Tse Tung, Cleópatra e Julio César. A diferença é que, nos consoles, tais celebridades ganharam um visual estilizado e mais caricato. Assim como os personagens, os cenários são muito coloridos

CIVILOPÉDIA
Revolution oferece uma enciclopédia de grande serventia para os jogadores. Nela, podemos visualizar fichas técnicas de líderes ou grandes pessoas de sua civilização e como está o seu progresso no jogo. Tudo recheado de fotos históricas, estátuas e jeitão de livro de história.

e mais alegres que nas versões anteriores, e até os conselheiros farão você rir com comentários impagáveis e feições engraçadas. O objetivo é bem amplo e você escolhe como quer progredir a sua civilização. Apesar das referências históricas, o jogo não segue uma ordem cronológica realista e faz uma verdadeira confusão de eventos. Você pode simplesmente vivenciar Gandhi guerreando com Julio César sem qualquer ligação ou explicação histórica.

A premissa de *Revolution* empolga, mas algumas falhas são inadmissíveis para um jogo tão interessante. A dublagem irrita, pois além de repetitiva, é limitada a alguns grunhidos. O pior é que o modo online não funciona tão bem quanto deveria (o PS3 chega até travar no multiplayer) e o modo de campanha se torna chato pela falta de desafios maiores para passar o tempo. Com estas falhas, *Civilization* está longe de ser perfeito, mas ainda possui qualidade suficiente para divertir.



>> Mesmo com algumas falhas, esta é a oportunidade para você poder jogar a série *Civilization* nos consoles e com um controle muito bom



O charme das tenistas fica evidente com esses gráficos



Com controles modificados, o desafio é ainda maior

REVIEW

PS3



Texto >> Gilsomar Livramento

Top Spin 3

Muito melhor do que assistir ao Master Series

Esqueça tudo o que você já jogou em relação a tênis nos consoles. *Top Spin 3* chegou para criar novos parâmetros. Com mudanças expressivas, o jogo evoluiu e está mais próximo de um simulador do que nunca.

Não adianta, sua primeira parada no jogo é o Top Spin School (tutorial), ou ao menos deveria ser. Afinal, tudo mudou e até mesmo os jogadores veteranos da franquia precisarão se adaptar às novidades.

Para começar, os comandos ficaram mais complexos: nada de botão para bola forte, outro para a bola fraca e a bola caindo sempre dentro da quadra. Agora, é necessário saber a hora de apertar o botão para armar o golpe e também quando soltá-lo para mandar a raquetada na bolinha. Além disso, o ângulo da raquete em relação à bolinha e o posicionamento do seu corpo interferem na rebatida, ou seja, não basta apertar o botão para rebater, é necessário chegar firme na jogada, caso contrário a bolinha vai longe do seu alvo.

Outros aspectos interferem nos atletas e, conseqüentemente, nas rebatidas desferidas por ele. O clima muda o condicionamento físico do jogador escolhido; por exemplo, uma partida embaixo de muito sol deixa o jogador mais cansado, lento e suas jogadas menos precisas com o decorrer do tempo.

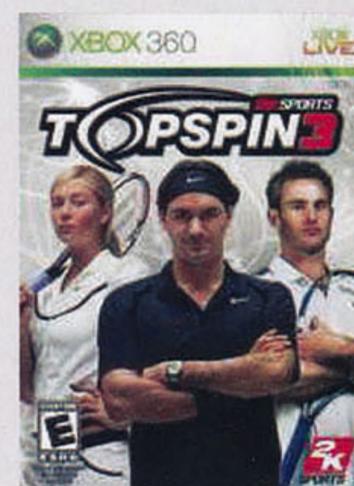
O estresse também incomoda os atletas. Um sensor aparece ao lado do jogador toda vez que ele vai sacar. Nele, é possível observar se o jogador está nervoso por meio do batimento cardíaco. Dois fatores podem alterar essa barra: o primeiro é o próprio cansaço e o

segundo é a pressão dos momentos cruciais da partida, como em um match point.

Acabamento de primeira

O visual melhorou, com atletas bem modelados e quadras cheias de detalhes. Voltando à parte dos atletas, é possível observar a sujeira tomando conta da roupa deles no decorrer da partida. O suor também fica evidente, principalmente quando o clima é dominado pelo sol. Os menos resistentes, porém acertam em cheio os espectadores.

Ao todo, *Top Spin 3* conta com 20 atletas profissionais, entre eles os primeiros do ranking e até lendas como Boris Becker, Bjorn Borg e Monica Seles, porém, Rafael Nadal, somente na versão do PlayStation 3. Portanto, se você quer uma experiência completa com a elite do tênis profissional, é melhor adquirir seu game rápido – antes da mudança do ranking da ATP.



PLATAFORMA
PS3

PRODUTORA
2K Games

DESENVOLVEDOR
PAM Development

TIPO
Esporte

JOGADORES
1 a 4 (até 4 online)

Também para
PS3/Wii/DS



8,5

>>> O novo sistema de controle aumentou o desafio. Você precisa "sacar" o tempo da bola, pressionar o botão e largar no momento certo!



REVIEW

PS3

Texto >> Bruno Vasone

O game pode ser interessante para quem gosta de tiros em primeira pessoa, mas não espere muito



É uma reunião de pessoas com capacetes engraçados?



PLATAFORMA
PS3

PRODUTORA
Ubisoft

DESENVOLVEDOR
Free Radical

TIPO
FPS

JOGADORES
1 a 4 (até 16 online)



5,5

> Haze

Quanto maior a expectativa, maior a decepção...

A expectativa foi grande, o que torna o resultado ainda mais desastroso. *Haze*, definitivamente, é um jogo que não pertence a essa geração. Conceitos interessantes, porém muito mal aproveitados, fazem dele um game que poderia ter sido grandioso. Mas acaba ficando apenas no pretérito imperfeito mesmo. Muito imperfeito.

Na trama, você é Carpenter, um mercenário contratado por um exército corporativo privado futurista que droga seus soldados com a substância Nectar, melhorando o desempenho dos soldados em campo. O efeito mais marcante da droga em jogo é fazer seus inimigos brilharem. Quando seu personagem vira a casaca e se alia aos rebeldes (ponto alto da história, estragado pelo spoiler na contracapa do jogo), a suposta vantagem da droga não faz falta, já que seus ex-colegas usam vestes amarelo

fluorescente. Somam-se a isso novas habilidades e o jogo fica fácil demais.

Em ambos os lados, seus companheiros de equipe possuem uma vasta gama de três frases diferentes, que repetem com a mesma frequência irritante com que atiram, tornando inevitável desligar o som do jogo – uma pena, já que a trilha sonora é bacana até. Os diálogos das cutscenes são completamente previsíveis e longos demais e, às vezes, interrompidos por cenas do estilo do filme *eXistenZ*, nas quais os personagens ficam quietos girando a cabeça em loop.

O que nos leva à Inteligência Artificial. Quando não estão mergulhando em direção à granadas, seus companheiros tomam “headshots” ao cruzarem seu campo de visão enquanto você está sentando o dedo na metralhadora. O balanceamento dá-se ao fato de que soldados inimigos também parecem advindos de um filme dos Trapalhões: é comum encontrar um deles parado no meio do campo de batalha, olhando para o céu como que implorando por mais neurônios digitais a seus criadores. Pra piorar, as vantagens únicas de cada exército não são utilizadas pela IA, o que é lamentável, pois acaba de certa forma anulando o próprio enredo do jogo.

Mas o game não é de todo ruim. A jogabilidade fluída e precisa é herança que os membros por trás do ótimo *GoldenEye 007* trouxeram para os estúdios Free Radical. Algumas missões tardias são bem construídas, e valem o esforço de chegar até elas em modo cooperativo. E o online com até 16 jogadores garante sobrevivência, mesmo que um tanto desbalanceado.



>> Pelo menos o sistema de mira das armas é quase perfeito. Se o jogo recebesse o mesmo cuidado, certamente ganharia uma nota muito melhor...



Até as magias estão lindas com os gráficos 3D do DS



Os fãs irão derramar lágrimas ao ver esta cena clássica...

Final Fantasy IV

Porque as guerras vem e vão, infinitamente...

Final Fantasy nasceu na plataforma Nintendo, mas a Square Enix (conhecida antes como Squaresoft) só consagrou a franquia mundialmente com o sétimo capítulo no PSone. Com uma crescente legião de fãs e a responsabilidade de surpreender a cada novo capítulo, relançar os primeiros títulos para ganhar dinheiro tornou-se algo difícil. Difícilmente os novos fãs aceitariam retroceder a um visual de sprites, visão aérea e cenas estáticas. A Matrix Software, contratada pela gigante dos RPGs, agradeceu a gregos e troianos ao recriar o terceiro capítulo da série todo em 3D. Esta é a característica presente, também, em *Final Fantasy IV* que vai além da repetição de fórmula.

Vale a pena ver de novo

Mais do que reviver a saga do cavaleiro negro Cecil e sua busca por redenção após rebelar-se contra o reino ao qual serviu, esta versão de *Final Fantasy IV* ganhou melhora significativa em seu enredo. Ele flui ainda melhor, trazendo à tona vários trechos do roteiro original de 1991 que foram cortados por conta de limitações técnicas. A trilha sonora, assinada por Nobuo Uematsu, volta remixada de maneira magistral, combinando perfeitamente com as novas cenas e seqüências de animação. O elo fraco se mostra na baixa qualidade da dublagem, devido à compressão do arquivo no jogo. O design dos personagens não mudou, mas agrada. Já os ambientes estão mais caprichados e o campo de batalha mostra atividade ao fundo, além de



>> Como é bom poder ver os personagens que mais amamos com um visual totalmente modernizado. Palmas para a Square Enix!

comportar mais personagens e inimigos simultâneos. O constante e irritante zoom a cada ação definida do personagem, presente no remake anterior, só ocorre diante do uso de magias poderosas ou habilidades especiais. A jogabilidade foi simplificada e ficou excelente, limitando o uso obrigatório da Stylus apenas nos minigames

Outras exclusividades desta versão são: o Augment System, que permite trocar habilidades entre personagens; o "mog" Namingway pelo mundo, que permite renomear personagens e mapear dungeons; e o Bestiary, para catalogar cada monstro derrotado. Há também o New Game Plus, que oferece novos elementos ao começar uma nova partida. A soma de tudo é um jogo apaixonante.

A versão definitiva de *Final Fantasy IV* que todo fã, das antigas ou novatos, deve jogar.



- PLATAFORMA**
Nintendo DS
- PRODUTORA**
Square Enix
- DESENVOLVEDOR**
Matrix Software
- TIPO**
RPG
- JOGADORES**
1



9.0



Secret Agent Clank

O robô coadjuvante ganha papel importante no game do PSP

Toda dupla de jogos de plataforma segue o mesmo destino. Enquanto um personagem ganha fama, o outro sofre, garimpa e busca o seu lugar à sombra. Com Ratchet e Clank não foi diferente. Enquanto Ratchet é caladão e esperto, Clank faz piadinhas. O robô começou a ser controlado em algumas fases e, agora, estrela um jogo.

Na maior parte do tempo, *Secret Agent Clank* lembra os outros títulos da série, com cenários gigantes, personagens carismáticos e piadas de duplo sentido.

Como em todo bom jogo de plataforma, o principal obstáculo são os pulos. Aqui, a falta de um segundo analógico torna a câmera o seu principal adversário.

Quando esse primeiro obstáculo é superado, tudo melhora e é só uma questão de amar ou odiar. Por exemplo, há momentos em que o jogador é obrigado a entrar em uma espécie de minigame musical. Acerte os botões que aparecem na tela, no ritmo, e passe de fase. O que pode agradar no começo acaba se tornando um problema, pois o que era um simples minigame às vezes dura tempo demais.

Em *Secret Agent Clank*, duas coisas ficaram evidentes: a primeira é que Clank sozinho não funciona; a segunda é que Qwark é um ótimo personagem coadjuvante e que precisa ser mais explorado – lê-se uma franquia em potencial.

Agora é aguardar e torcer para que ele ganhe um jogo solo. **LR**

PLATAFORMA
PSP

PRODUTORA
SCE

DESENVOLVEDOR
High Impact Games

TIPO
Ação

JOGADORES
1



6,5



>> Como não poderia deixar de ser, Ratchet aparece para dar uma ajuda a seu companheiro de batalhas robótico que não tem muito carisma



Wall-E

Andróide da Pixar surpreende nas plataformas mais tradicionais

Seja por um alinhamento cósmico interplanetário ou pura coincidência, *Wall-E* junta-se a *Kung Fu Panda* no limitadíssimo plantel de boas adaptações do cinema para games. Na pele do robzinho da nova animação da Pixar, o jogador deve passar por uma infinidade de puzzles e estilos de jogo diferentes, enquanto acompanha a trama contada por clipes do próprio filme.

ingenuidade marota de *Wall-E*, evite as versões para consoles de nova geração. Desenvolvidas por outro estúdio, não chegam nem perto da qualidade das de PC e PS2.

A impressão é a de que o jogo foi criado sem pitacos dados pela produtora do filme, o que explica a razão pela qual ele funciona. Se você gostou do filme, aventure-se no jogo. **3V**

Entre corridas que lembram montanhas-russas e combates contra andróides-sentinela, alguns puzzles mais bobinhos para abrir portas de segurança no estilo *Frogger* conferem ao game um ótimo ritmo. Na real, algumas fases de *Wall-E* são tão bacanas que o fato de serem fáceis e curtas demais acaba sendo o principal defeito. A maioria delas possui objetivos secundários, como arrebentar caixas ou encontrar artefatos escondidos, que resultam em animações engraçadas do robô interagindo com eles. Os controles são fáceis e a câmera é quase sempre bem posicionada.

E vale o aviso: se resolver dar uma chance para a



>> Wall-E é o robô mais simpático que apareceu nos últimos tempos...

PLATAFORMA
Multiplataforma

PRODUTORA
Asobo Studios

DISTRIBUIDORA
Positivo Informática

TIPO
Aventura

JOGADORES
1



8,0



Beijing 2008

Provando que Olimpíada boa é a que rolou em Pequim

Tão certo quanto uma Olimpíada é um jogo baseado no evento. O que também é certo é a qualidade duvidosa dessas produções. *Beijing 2008* não foge à regra e tropeça nos erros que sempre aparecem a cada período quadrienal. Pela primeira vez, um jogo oficial da competição conta

com 38 modalidades diferentes. Dentre elas, aquelas mais do que manjadas como os 100 metros rasos, 110 metros com barreira ou salto em distância. As novidades ficam por conta do judô e da ginástica rítmica, entre outras.

Os esportes que sempre marcam presença não trazem novidades. Um sistema de arrancada é composto de uma barra de energia que o jogador só pode encher por completo depois da largada. Depois, é só esmagar os botões freneticamente. Quem desistir, seja pela frustração de não conquistar bons resultados, seja pelos dedos, pode optar por fazer movimentos circulares com os analógicos. Porém, essa opção também não evita mais dores e frustrações.

As modalidades que surgem como um breve surto de inspiração, com comandos que pipocam na tela e poupam os dedos dos jogadores, não empolgam.

Beijing 2008 não passa nem um décimo de empolgação do evento real e só é recomendado para os jogadores sem sensibilidade nos dedos ou possuem um bom controle turbo guardado na gaveta. **LR**



>> Diferentemente dos Jogos Olímpicos, as provas do game não empolgam. E, o pior, você pode machucar seus dedos e quebrar os controles nas partidas



- PLATAFORMA**
Multiplataforma
- PRODUTORA**
SEGA
- DISTRIBUIDORA**
Eurocom
- TIPO**
Esporte
- JOGADORES**
1 a 4 (até 8 online)



New International Track & Field

No DS, o clássico do esporte virtual tenta mostrar estilo

Lembra de quando os seus dedos ficavam quase em carne viva depois de algumas partidas de *International Track & Field* no NES? Pois bem, desta vez eles estão livres do sofrimento: agora é a vez de judiar dos seus braços, graças ao

novo método de jogo adotado nesta versão.

Como não poderia deixar de ser, a frenética "apertação" de botões vista nas outras versões da série foi substituída pelo uso frenético da tela sensível do portátil, o que facilita em alguns casos e dificulta em outros. De qualquer forma, o fato é que este não é um título que pode ser jogado confortavelmente no portátil. Quebrar recordes mundiais é uma tarefa que requer músculos de aço e muito tempo de planejamento para descobrir a melhor posição para deixar o DS antes de rabiscar a tela como se não houvesse amanhã. Algumas modalidades fogem desse padrão, mas são a minoria.

Novos esportes vão sendo habilitados conforme você vence competições de quatro esportes em seqüência. Se a marca necessária para se classificar ao próximo esporte não for atingida, é preciso começar tudo de novo – o que, em alguns casos, é mais do que suficiente para fazer você desligar o aparelho tamanha a dificuldade de certas tarefas a serem cumpridas. **FA**



>> "O estilo do jogo continua o mesmo, mas os meus cabelos, quanta diferença." Pelo visto, os personagens correm muito, mas de atleta eles não têm nada



- PLATAFORMA**
DS
- PRODUTORA**
Konami
- DESENVOLVEDOR**
Sumo
- TIPO**
Esporte
- JOGADORES**
1 (até 4 via Wi-Fi)



»» **4,0**

Nascar 09

Multiplataforma / Corrida

Gosto não se discute. Tem quem curta Nascar de verdade. Para um jogo de videogame, a fórmula não agrada, mas tem dado certo há alguns anos. A questão é que a Triburon conseguiu deixar *Nascar 09* pior do que o *08*. Sou dos poucos que desconsideram o visual um aspecto essencial. Só que não sou estúpido: há quase nada que mereça destaque nesse aspecto. A modelagem dos carros, possivelmente o que tem de melhor, é mediana. De resto, uma cacá. Há quedas constantes no processamento e o sistema de colisão deixou de existir. Um arranhãozinho aqui, um amassadinho ali e pronto. Nem mesmo as visões de câmera e as modalidades ajudam a deixar o título interessante. **NA**



»» **7,0**

The Trials of Topoq

PS3 / Quebra-cabeça

Conduzir uma bola por caminhos tortuosos não pode ser considerada uma idéia inovadora. Não poderia, mas a PlayStation Eye, a câmera do PS3, deu uma cara particular ao desafio de *The Trials of Topoq*. Seu objetivo é conduzir a tal bolinha por labirintos e andares até encontrar o buraco que representa a saída. Com o auxílio da tecnologia da câmera, o jogador tem a sua imagem projetada na tela e empurra a esfera com as mãos por todo o circuito. A imagem do jogador aparece no chão de cada parte do labirinto, local composto por centenas de pequenas placas. Conforme você movimenta seu corpo, essas placas levantam e empurram a bola para o seu destino. Um dos melhores jogos a usar a câmera do PS3. **LR**



FlatOut: Ultimate Carnage



NOTA **8,5**

- **Plataforma:** PC
- **Produtor:** Bugbear Entertainment
- **Desenvolvedor:** Empire Interactive
- **Tipo:** Corrida
- **Jogadores:** 1 (até 12 online)

Se você possui tendências destrutivas à frente de um volante, *FlatOut: Ultimate Carnage* é o melhor título de corrida para PC da atualidade. Aqui, destruir é tão importante quanto vencer: a cada batida você recebe mais nitro, e as porradas intensas na pista dão pontos para atualizar ou comprar carros novos. Outros modos de jogo incluem crueldades como boliche e basquete (arremessando o piloto pelo pára-brisa). O game marca a volta da boa e velha jogabilidade arcade, sem frescuras hiper-realistas. Mesmo assim, vale o aviso: controle seu ímpeto destrutivo para não arremessar seu monitor pela janela quando seu carro capotar pela trigésima vez após uma rampa, *Ultimate Carnage* é muito bem-vindo ao PC. **BV**

Lost Planet Extreme Condition: Colonies Edition

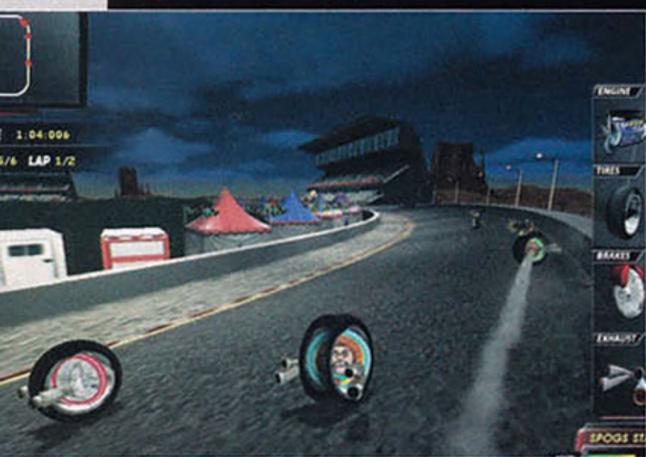


NOTA **8,0**

- **Plataformas:** PC
- **Produtor:** Capcom
- **Distribuidor:** Synergex do Brasil
- **Tipo:** Ação
- **Jogadores:** 1 (até 16 online)
- **Também para:** X360 e PS3

Ano passado, *Lost Planet* já foi uma boa surpresa, mas certos problemas o impediram de voar mais longe. Alguns destes problemas foram corrigidos como os bugs que atrapalhavam às vezes. As novas versões para PC, PS3 e para X360 dão a opção de se conectar para a realização de partidas online, além de dar novas armas e personagens. Mas é mais ou menos isso. O jogo continua bom, mas é cansativo. Depois de algum tempo realizando missões, elas se tornam repetitivas e quase sempre se resumem a ir do ponto A até o ponto B, acabando com qualquer inimigo que puder atrapalhar. Mas ainda assim vale a pena conferir o jogo outra vez, especialmente agora. **VT**

O pior do mês



NOTA **3,5**

»» SPOGS

- **Plataforma:** Wii
- **Produtor:** D2c Games
- **Desenvolvedor:** Pronto game
- **Tipo:** Corrida
- **Jogadores:** 1

Este jogo de corrida lembra um quadro do programa *Jackass* em que os malucos rolam ribanceira abaixo dentro de um pneu grandão. É quase igual, só não tem a mesma graça. Não há nada para elogiar, mas para pichar não faltam motivos. Tudo bem que os gráficos de WiiWare não são sofisticados, mas custava

arranjar algo melhor? As pistas parecem intermináveis e trechos se repetem o tempo todo, dando a sensação de que você não sai do lugar. E não há como identificar a maneira que o game utiliza para determinar a velocidade, pois os adversários desembestam sem motivo aparente em longas retas. Você pode roubar peças ao colidir contra os adversários. Quatro opções aparecem e você aperta a direção desejada para pegar o item. Mas se estiver se movendo nesse momento, azar o seu: o jogo seleciona o item.

Evite gastar seu dinheiro com essa tranqueira e pense em comprar outro jogo. **RM**

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 Soul Calibur IV, um dos mais esperados jogos de luta. Além disso, temos

uma série de outros jogos muito bacanas. Confira as notas dos jogos em diversas publicações e, na hora de comprar um deles, saiba direitinho como escolher.

REVIEWS

GM >>> GameMaster
 NGB >>> N Gamer 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 Gringãs			
	GM	EGMBR	ROX	NGB	D&T	GI	Play	EGM	EDGE
Soulcalibur IV (PS3/X360)	9	9	-	-	-	9	-	-	-
Final Fantasy IV (DS)	9	9	-	-	-	8,5	-	-	-
Haze (PS3)	5,5	5,5	-	-	6	6	-	-	5
Sid Meyer's Civilization Revolution (Multi)	7	8	-	8	-	9	-	9	8
Top Spin 3 (Multi)	8	-	-	6	8	8	-	-	-
Beijing 2008 (PC/X360/PS3)	5	6,5	-	-	5	-	-	-	5
Secret Agent Clank (PSP)	6,5	7,5	-	-	6,5	8,5	-	7	7
New International Track and Field (DS)	6,5	-	-	6,5	-	-	-	-	7
Wall-E (Multi)	8	7	5	6	-	4	-	-	-
FlatOut! (PC)	8,5	-	-	-	-	-	7	-	7
Lost Planet Extreme Condition Colonies Edition (PC)	8	7,5	-	-	-	-	-	-	-
Nascar 09 (PS2/PS3/X360)	4	-	4	-	4	8	-	-	-
Spogs (Wii)	3	-	-	3	-	-	-	-	-
Trials of Topoq (PS3)	7	-	-	-	-	-	-	-	-
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	-	-	-

Edições do mês

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



Denkeki PlayStation >> Persona 4



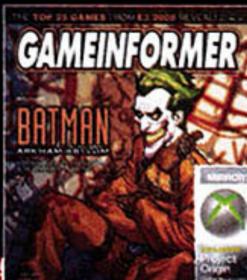
Play Magazine >> Damnation



EGM EUA >>> Soulcalibur IV



Game Informer >>> Batman Arkham Asylum



Famitsu <<< Powerful Pro Baseball 15



XBOX UK >>> Fable II



Nintendo Dream <<< Fire Emblem DS



NGAMER UK >>> MySims Kingdom

Texto >> Vitor Tritto

DIVERSÃO

Para quem quer encontrar um passatempo rápido e barato

A Múmia: Tumba do Imperador Dragão

Sai a areia e chega o dragão! A múmia continua, pelo menos

PARA CELULAR Distribuidora: Gameloft Produtora: Gameloft Preço: a partir de R\$ 3,30 Operadoras: TIM e Brasil Telecom

Depois de sete anos sem nenhuma múmia para atormentar a vida de Rick O'Connell, o monstro assustador retorna para atazanar a vida do explorador na hora que bem entender em um game para celular.

Acompanhando o novo filme da série, *A Múmia: Tumba do Imperador Dragão*, o jogo transporta os personagens do Egito para a China. Lá, mais um dos monstros desperta para trazer o terror, a peste e a miséria ao mundo. E advinha quem vai ter que impedi-lo? Só que, para

>>>O jogo lembra bastante os clássicos para o SNES e a ação é **ininterrupta**. Os cenários e os personagens são muito bem-feitos<<<

isso, será preciso passar pelas fases ambientadas no outro lado do mundo, que variam entre estágios completamente side-scrolling nas montanhas nevadas do Himalaia até perseguições de carro recheadas de tiro no estilo do antigo *GTA* pelas ruas de Pequim.

No geral, o jogo lembra bastante os clássicos para o SNES e a ação é ininterrupta. Os cenários são bem-feitos e a movimentação dos personagens flui

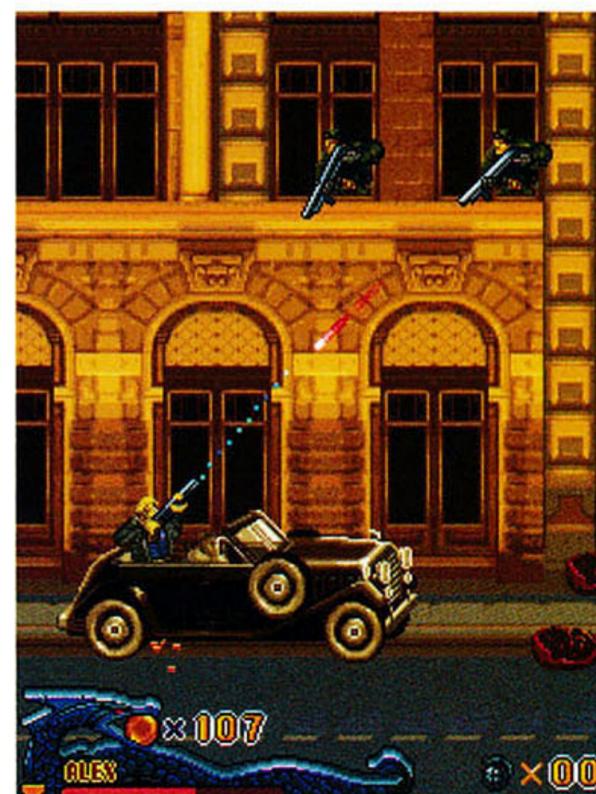
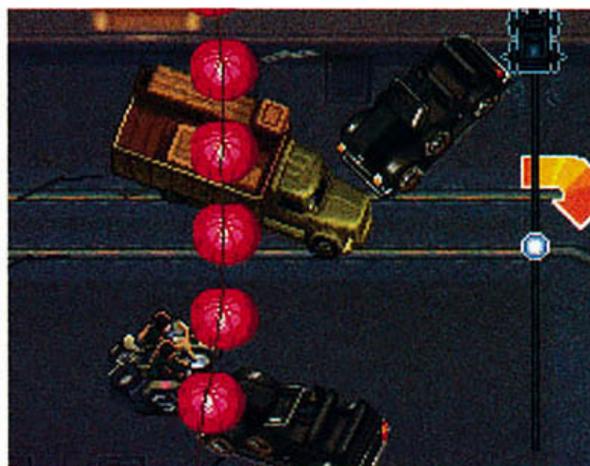
muito bem, o que, combinados com os puzzles extras, é garantia de diversão.

Mas, mesmo com todas essas qualidades, um sistema de controle mais fácil viria bem a calhar. São comandos demais para o display pequeno, o que torna erros acidentais algo mais comum do que se pode esperar de um game cheio de ação.

Mesmo assim, *A Múmia: Tumba do Imperador Dragão* é um bom jogo para quem é fã da série e gosta de games movimentados e com muitos tiros.



>> Até mesmo no frio do Himalaia os monstros não darão trégua por um segundo. Ainda mais esse Yeti branco doidão



>> As perseguições de carro estão entre as partes mais divertidas do jogo da Gameloft. Nesta, é bom treinar a mira...

Ownage Burst

Quando *Counter-Strike* encontra a era 16-bit

ONLINE Para jogar: www.gamesheep.com/game/ownage-burst/index.php?act=PlayNow

Se *Counter-Strike* tivesse sido lançado como um webgame (e não fosse banido do Brasil), certamente ele seria desse jeito. O game no estilo side-scrolling exige apenas duas coisas: boa mira e disposição para encarar as hordas de terroristas. Eles pulam na tela a todo o instante distribuindo tiros, granadas e destruindo os carros que servem de seu escudo. Mas a parte divertida é que você também pode fazer isso. Dá-lhe chumbo!



>> Salve-se quem puder! O game é tiro para todos os lados. Treine sua mira e coordenação motora para terminá-lo

SCG: Maniac Deluxe 3

Super Crazy Guitar: o *Guitar Hero* de classe econômica

ONLINE Para jogar: armorgames.com/play/1576/sc-guitar-maniac-dx-3



>> Veja pelo lado positivo: este jogo você poderá jogar no trabalho com mais discrição do que o *Guitar Hero* de verdade...

Se coçando para jogar *Guitar Hero*, mas impossibilitado pela falta de grana? Sem problemas. O game pode não ser a mesma coisa, mas *Guitar Maniac* é diversão garantida para quem gosta de solos de guitarra. Apesar de só apresentar músicas de bandas independentes, a trilha sonora vai do punk ao metal melódico, e algumas faixas são bem difíceis. O jogo ainda conta com oito guitarras e seis músicas extras. Há também a opção de fazer o download do jogo.

Templo: O Desafio Pequim

Saque do dragão voador verde e amarelo!?

ONLINE Para jogar: www.conspiracaopequim.com.br

Templo Shaolin, muitos inimigos, um guerreiro destemido e uma bola de vôlei? Até o Giba da seleção masculina de vôlei entrou no clima kung-fu das Olimpíadas e empunhou sua melhor arma para enfrentar a multidão de guerreiros que insiste em persegui-lo: a bola. Mas ele não está sozinho, o técnico Bernardinho o ajuda com power-ups que fazem o melhor golpe de luta parecer brincadeira de criança. Será que veremos Giba usando a bola gigante nas quadras?



>> Giba é um dos melhores jogadores de vôlei do mundo. Mas será que ele também é bom nos games? Tire suas conclusões

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

★ The Con

Preço: US\$ 10

Bancar o mocinho não tem a menor graça mesmo. Mas briga de rua na pele de um brutamonte atrás de dinheiro e fama é outra história. Se você



gosta desse tipo de vida e tem um PSP, vale a pena dar uma chance ao jogo, mesmo que seja só para cair na gandaia, arrebatando alguns molares ou enchendo os bolsos de grana.

>> XBOX LIVE

★ Happy Tree Friends False Alarm

Preço: US\$ 10

Quem é fã da série conhece o esquema do desenho. Felizmente, o jogo consegue manter o clima de ursinhos carinhosos revoltados. No jogo, você controla o grandalhão Lumpy, que tem de resgatar os amigos dos acidentes mais bizarros e sanguinolentos. Vale a pena pelas risadas.



>> VIRTUAL CONSOLE

★ Break In

Preço: US\$ 7,00

Jogar sinuca é sempre uma boa, mas passar vergonha com um jogador mais experiente nem é tão bom assim. Pensando em nós, pobres mortais, *Break In* vem com um modo em que se pode calcular a jogada perfeita ou até checar o que aconteceu de errado com a sua tacada genial.

Os seis modos presentes no jogo lembram alguns dos estilos clássicos de sinuca. Mas, caso você quiser se tornar uma lenda nas mesas de boteco, o melhor é passar pelo modo Technique e praticar todos os ângulos e truques com o auxílio do computador.





MUNDO MMO

Sua porta de entrada para mundos distantes na frente do PC

Texto >> Vitor Tritto

> Earthrise

Em 2009, você terá que sobreviver em um mundo sem esperanças

Um planeta Terra devastado depois de uma nova Guerra Mundial e com os sobreviventes da raça humana que ainda não aprenderam que o planeta se destruiu por conta de muitas batalhas. Este é o resumo da história de *Earthrise*. O enredo de ficção científica pode não ser o mais original dos games, mas o título em desenvolvimento pelo novato estúdio búlgaro Masthead promete ter mais futuro que os personagens que vivem no planeta.

Muito longe dos tradicionais elfos e



dragões, a realidade do planeta é a nova sociedade criada na cidade de Sal Vitas – o único santuário em um lugar onde tudo ou está destruído ou



>> Por enquanto, o visual de *Earthrise* promete. Resta saber se a jogabilidade se manterá à altura dos gráficos, uma vez que o jogo será bastante complexo

monstruosamente deformado.

Mas mesmo no paraíso existem problemas. Os avanços na tecnologia foram tantos que, agora, a morte é apenas uma lembrança do passado decadente da humanidade – a consciência de cada indivíduo é armazenada em um banco de dados, pronta para ser transferida para um corpo clonado novinho em folha caso seja necessário.

O problema é que essa tecnologia é controlada pelo governo unificado da Utopia, que exerce controle total sobre a população. Assim, ele brinca de Deus na Terra, decidindo quem será salvo de toda a calamidade.

Mas como essa brincadeira já custou muito caro para a humanidade, a população começa a se sentir um tanto quanto insatisfeita com a situação atual

>> Em algumas estufas (ou domos), os humanos conservaram o que havia de melhor no planeta. Você poderá passear por elas, que apresentam belos cenários



Jogo Rápido

Encerrou-se no dia 13 de agosto as chances de se inscrever para o teste beta da aguardada expansão de *World of Warcraft: Wrath of The Lich King*. Para conseguir jogar o game, só é preciso esperar o lançamento oficial do jogo previsto para novembro.



Durante a apresentação do jogo *Star Trek Online*, a Cryptic levou ninguém menos que Leonard Nimoy, o Dr. Spock da série original de *Jornada nas Estrelas* para ajudar na divulgação do título que tem estréia prevista para 2011. Que outras surpresas teremos até lá?

A NASA, agência espacial norte-americana, planeja entrar no mercado de MMOs. O jogo, ainda sem data de lançamento, deverá permitir que o jogador faça parte de simulações de missões reais de engenharia e expedições com outros milhares de projetos de astronautas.



do planeta. Assim, uma rebelião começou e formou um governo das sombras: a facção Noir.

É neste ponto que o jogo começa. A promessa dos desenvolvedores é que *Earthrise* apresente um sistema único de skills, de economia gerada pelos jogadores e de extensos combates PvP, além de inúmeras escolhas para que o jogador decida o seu destino.

Desde nobres soldados em meio aos confrontos entre a Utopia e a rebelião Noir até criminosos do submundo, o jogador poderá ocupar qualquer papel

>> Nas cidades em pedaços, o perigo rola solto. Além de tudo estar em pedaços, monstros modificados pela radiação irão atacá-lo para poder se alimentar

no mundo de *Earthrise* e fazer com que suas ações ecoem no mundo virtual.

Utilizando um engine de autoria própria para criar os gráficos, a dinâmica de combate e a atmosfera do game, a Masthead, produtora do título, deixa claro que novidades não faltarão. Haverá a presença de armaduras e exoesqueletos mecânicos totalmente customizáveis pelos jogadores, além de um arsenal gigantesco para ajudar na luta pelo destino do mundo, seja competindo com jogadores de todo o mundo ou no modo offline.

Resta saber se todas as promessas são verdadeiras e se veremos o nascimento de um jogo inovador – ou só mais um clichê de ficção científica.



>> << Realidades virtuais

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

Voz bem alterada

Obviamente, não é de hoje que é possível conversar via voz por meio de um computador. O Skype está aí há anos para provar isso. E também não é de hoje que é possível conversar por voz dentro do jogo. Conversar é muito mais fácil (e muito mais rápido) do que ter que digitar frases com o teclado. Eu sei que você sabe disso. Mas você sabia que por meio desses programas de comunicação ficou mais fácil jogar em grupo?

Um dos programas mais conhecidos para conversar com sua guilda é o Ventrilo (www.ventrilo.com). O seu diferencial é que ele apresenta som "surround". Isso significa que você terá uma noção de profundidade quando conversar com seus amigos no espaço virtual do game. Quando ele estiver longe do seu personagem, sua voz vai ficar baixinha, difícil de se escutar. Quando ele estiver perto, poderá escutar suas palavras claramente.

Por conta disso, é comum encontrar pelos mundos virtuais dos MMOs o pessoal conversando um perto do outro ao se preparar para uma batalha. Mas quando você está longe dos amigos, também é possível conversar, mas perde-se um pouco da realidade do jogo.

Outra moda é entrar de cabeça no MMO e interpretar personagens. Para deixar a fantasia mais completa, alguns programas de comunicação permitem alterar a sua voz. Um deles é o Vivox (www.vivox.com). Durante a GDC deste ano, o Petró pôde testar o programa no estande da empresa e disse que achou muito legal.

Por conta de um sintetizador de voz, você pode interpretar um ogro, um elfo ou um anão, representando o timbre vocal de cada raça. Isso também permite, caso você queira, manter a discrição dentro do game, pois ninguém saberá qual é a sua voz de verdade.

Mais legal ainda é que esses programas permitem conversar fora do jogo. Então, se você estiver no trabalho, pode chamar e bater um papo com alguém que está dentro do jogo. Legal, não é mesmo?



Texto >> Vitor Tritto

CONSUMO

O lugar para você torrar suas economias com games e acessórios

> Ventoinha de prata

Controle da Satellite acaba com a história de suor de tanto jogar

● Chega o fim de uma era para os jogadores de PC. Nunca mais ter que cobrir o controle com a camiseta ou pausar o jogo para secar as mãos.

O PC.GAMER JOYPAD A-HG570, da Satellite, traz uma boa surpresa para quem joga no computador e já está acostumado a sair de longas partidas com as mãos molhadas de suor – antes somente os consoles receberam um controle similar.

Embutido no controle, há um ventilador que cria uma corrente de ar. Ela é direcionada para as áreas de maior contato com as mãos do jogador, refrescando sem dificultar a jogabilidade dos jogos mais difíceis.

Mesmo com a pequena, mas potente, ventoinha, o controle não é pesado nem causa desconforto. Sua presença é quase imperceptível ao se observar o joystick a não ser pela pequena chave de “liga/desliga” localizada ao lado dos botões R1 e R2. Essa chave existe para que, caso o jogador prefira jogar de forma mais tradicional, seja possível desligar a função “X Cooling System”.

Mesmo discreto, o pequeno ventilador



do controle gera um pouco de ruído e vibração quando ativado, mas nada que atrapalhe o jogo ou que incomode quando se busca o silêncio absoluto.

Para utilizar o A-HG570 com todas as suas funções, basta ligá-lo em qualquer porta USB do computador, instalar o programa que acompanha o produto, calibrar as funções ao seu gosto e sair jogando.

Além da função refrescante, o controle traz um design que facilita a “pegada” e o aceso a qualquer um dos 12 botões de tiro, bem como das funções turbo, de vibração e auto. Esta última configura o controle para que os comandos se adaptem ao gênero do game. Ainda, o joystick “imita” um mouse e um teclado.

>> Com formato anatômico, este controle promete acabar com o suor nas mãos. Assim, você poderá emprestar o joystick sequinho para o seu amigo jogar ao seu lado

Para usar esse controle, é necessário ter um sistema Windows ou MAC com directx 9.0 ou superior para a instalação. Caso contrário, o jogador não conseguirá usá-lo.

Produto: PC.GAMER JOYPAD A-HG570
Fabricante: Satellite
Preço sugerido: R\$ 55,00
Site: www.satellitebrasil.com



MUNDOS DOS JOGOS

A maior garantia do Brasil



PlayStation 2 / PlayStation 3 e PC
de R\$ ~~299,00~~
por R\$ **149,90**



PlayStation 2 e PC
de R\$ ~~99,00~~
por R\$ **49,90**



PlayStation 2 / Xbox / Gamecube e PC
de R\$ ~~199,00~~
por R\$ **99,90**



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)

PlayStation 2

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

PlayStation 2 com 2 anos de garantia!

Sony PSP

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



Nintendo DS

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

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 (Metô Conceição) (11) 5070-7671

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



Os vovôs do videogame que os seus pais sonhavam em ter em casa

LINHA DO TEMPO

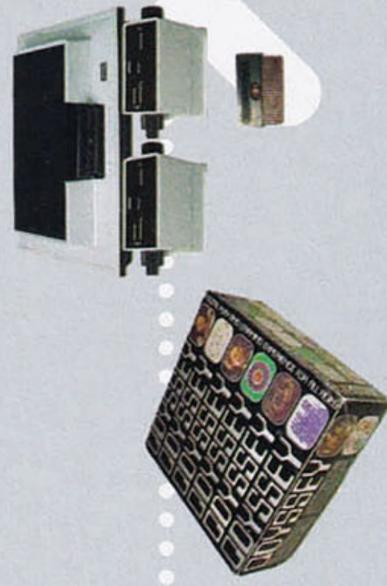
Quem é um pouco mais velho provavelmente lembra de ter jogado SNES e Mega Drive em alguma locadora de games. Nessa época, deve ter visto algum console velho e esquecido em algum canto empoeirado, cheio de teias de aranha e sem nenhuma criança se esgoelando de emoção. Antes que Sony, Microsoft e Nintendo dominassem as lojas de games, uma infinidade de consoles inundava o mercado, prometendo diversão para quem tinha a disposição necessária. Com o surgimento das gigantes da indústria, no entanto, eles foram esquecidos. Assim, a GameMaster traz para você esse pequeno pedaço da história dos pixels e sprites que não sobreviveram até a segunda fase.

1976 / Fairchild Channel F

Um dos primeiros videogames a usar cartuchos programáveis ficou conhecido como Video Entertainment System (VES, para os íntimos). Mas quando a Atari lançou o seu VCS, o nome foi mudado para evitar confusões. Mesmo com gráficos bem básicos, a presença de cores era um grande diferencial dos muitos e muitos jogos em preto-e-branco no estilo Pong da época.



1977 / Color TV Game
O primeiro passo da Nintendo no mundo dos games foi uma série de consoles. Cada versão continha jogos diferentes na memória. A primeira dessas versões foi o Color TV Game 6, que vinha com seis variações de Pong. Mais tarde, o CTG 15 e o Color TV Game Kusushi foram lançados e o design externo do sistema é autoria de ninguém mais, ninguém menos que Shigeru Miyamoto – um de seus primeiros trabalhos para a Nintendo.



1972 / Magnavox Odyssey

O primeiríssimo console de videogame foi desenhado por Ralph Baer e não possuía nem sistema de som. Os 12 jogos para o console (todos projetados por Baer) vinham em cartões removíveis. A imagem era projetada com a ajuda de folhas de plástico encaixadas no televisor para simular cores e gráficos. Cartões de papelão para anotar a pontuação, fichas e dados também acompanhavam o console, deixando-o mais para jogo de tabuleiro do que para console.

1973 / Atari Pong

Apesar de ter começado como uma das primeiras máquinas de arcade (a primeira foi Computer Space), a ideia de levar o famoso jogo para dentro das casas começou em 1973. Mas foi apenas no Natal de 75 que o console chegou às lojas pela Sears, revendedora com contrato de exclusividade da Atari na época. Teve muita gente que fez fila do lado de fora das lojas para comprar uma das 150 mil unidades do produto. Depois de pouco tempo, uma verdadeira enxurrada de clones do jogo apareceu com o lançamento do chip AY-3-8500, lançado pela General Instrument.



1977 / Atari 2600

O clássico foi lançado em outubro de 1977. É ele quem recebe os créditos por popularizar o hardware baseado em microprocessadores e cartuchos com jogos. O nome original Video Computer System foi alterado em 1982 após o lançamento do modelo mais avançado, o Atari 5200. Até 2004, 30 milhões de unidades haviam sido vendidas e, até 2006, 7 milhões do seu jogo mais famoso, nada menos do que Pac-Man, haviam voado das prateleiras.



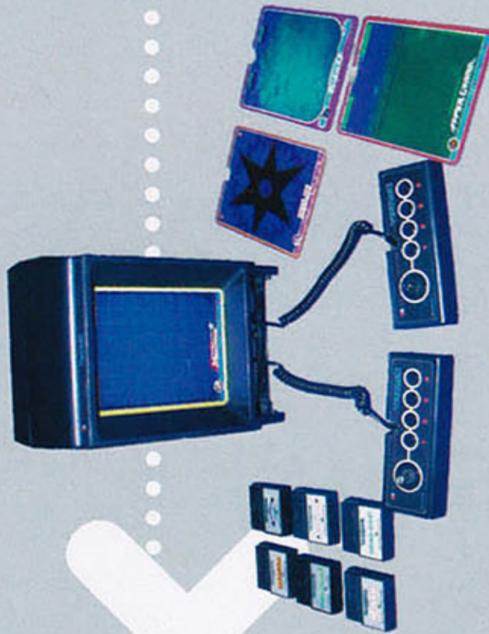
1979 / Microvision

Lançado pela empresa Milton Bradley Company e desenhado pelo engenheiro Jay Smith, o Microvision foi o primeiro dos consoles portáteis. Isso, combinado com o sistema que utilizava cartuchos de jogos, levou a um sucesso razoável da franquia. A tela pequena, os poucos jogos e a falta de apoio das outras empresas, no entanto, acabaram levando o console à decadência em 1981.



1982 / Coleco Vision

A segunda geração de consoles da Coleco se diferenciava pelos gráficos com maior qualidade e por seguir o estilo de jogo das máquinas de arcade. Além disso, ele permitia uma expansão no hardware do sistema e, também, era compatível com os jogos do Atari 2600. Mesmo assim, era *Donkey Kong*, da Nintendo, que acompanhava o produto.

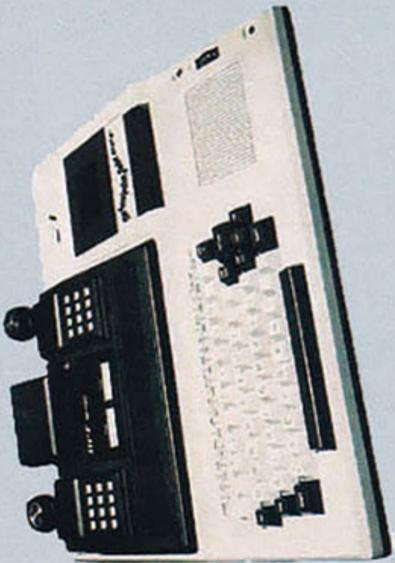


1982 / Vectrex

O console de 8-bit, diferentemente dos outros sistemas da época, possuía um monitor integrado que gerava vetores e, por meio de sobreposições de imagens, criava a ilusão de que os games eram coloridos, o que acabou eliminando a necessidade de usar um televisor para jogar. Na época, isso foi um marco, pois não era necessário usar a televisão dos pais.

1979 / APF Imagination Machine

Combinação de videogame com computador, o console era composto de duas partes separadas: o sistema de jogos APF-M1000, construído especificamente para competir com o Atari 2600, e um adicional acoplável em forma de teclado e toca-fitas. Fora o jogo que acompanhava o console, outros 15 jogos oficiais foram lançados. O número é pequeno, mas vale lembrar que muitos dos cartuchos continham vários títulos.



1979 / Intellivision

O console lançado pela Mattel começou a ser desenvolvido em 1978. Somente um ano depois, entretanto, chegou às lojas norte-americanas. O grande diferencial do sistema é a qualidade dos gráficos, que sugeriam algo parecido com o 3D (algo difícil de ser feito no final da década de 70, principalmente em um console) e o sistema de som bem mais realista que o dos concorrentes. Em 1982, um novo periférico foi lançado, o Intellivoice, o sintetizador de voz que produzia falas em alguns jogos.



Games + Famosos

- Pac-Man
- Donkey Kong
- Pong
- Hero
- Pitfall
- River Raid



1983 / Sega SG-1000

O console marcou a primeira tentativa da Sega no mundo dos videogames. Mesmo que não tenha sido um dos mais populares no mercado da época, preparou o mundo para a chegada do Master System três anos depois. Assim como o sucessor, também utilizava cartuchos, mas os títulos eram muito simples, até mesmo para a época.



Texto >> Roberto Cezar Bianchini
Pesquisador do INTERLAB – Laboratório de Tecnologias Interativas, Departamento de Engenharia de Computação e Sistemas Digitais Escola Politécnica – USP
robertob@emailaccount.com

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

PAPOTECH

Onde você aprende como seus jogos favoritos são feitos

Inteligência Artificial nos games

Parte 1

Saiba como as ferramentas podem se comunicar entre si

Faz muito tempo que os jogos têm se tornado cada vez mais realistas visualmente. Mas, à medida que eles se tornam reais, os jogadores esperam que os objetos existentes neles, inanimados ou autônomos, se comportem de forma real. Os inanimados devem apresentar respostas consistentes com as leis de movimento, e os autônomos devem apresentar comportamentos inteligentes.

Falaremos sobre os objetos autônomos, os Non-Player Characters (NPCs). Basicamente, o trabalho da equipe que desenvolve o comportamento para os NPCs se resume a três aspectos: selecionar e transmitir as informações mais pertinentes para o NPC e que podem ser percebidas por este; criar um método para processar as informações e gerar uma resposta; e exibir de forma coerente o que o jogador espera da resposta (visual, sonora, textual, entre outras) do NPC.

Uma das grandes decepções dos jogadores é quando os NPCs respondem sempre da mesma forma a estímulos diferentes. O porquê de isso acontecer pode estar relacionado com qualquer uma das três etapas envolvidas no comportamento de um NPC, ou, o mais comum, em todas elas. A maneira mais simples de resolver este problema como um todo, atualmente, é trabalhar na terceira etapa. Foi justamente isto que levou a empresa NaturalMotion a desenvolver uma engine (ver últimas duas colunas) de IA chamada Euphoria.



ACIMA >> StarWars: The Force Unleashed, um dos jogos mais aguardados que utiliza o engine Euphoria

AO LADO >> BackBreaker, jogo de futebol americano que irá utilizar Euphoria, terá reações reais dos atletas

>>A **Euphoria** faz com que os NPCs tenham uma resposta visual diversa mesmo se o game for jogado diferentemente<<

A engine Euphoria faz com que os NPCs tenham uma resposta visual diversa mesmo se o game for jogado da mesma forma em ocasiões diferentes. A maneira de conseguir esse feito é realizando uma simulação completa do personagem 3D. Esta simulação envolve cálculos de cinemática inversa, dinâmica de corpos rígidos e biomecânica muscular para determinar as forças aplicadas em cada ponto do personagem. Embora a

simulação ocorra basicamente na terceira etapa, um pouco é feito na segunda etapa também, mas não o principal.

O que o engine Euphoria propõe, ou qualquer outra solução que siga a mesma idéia, é melhorar o que o jogador percebe. Mesmo se o processamento não for muito sofisticado, a resposta é o importante. Parecer "inteligente" é tão ou mais importante num jogo do que efetivamente "ser" inteligente. No caso do Euphoria, a NaturalMotion também teve o cuidado de ajudar os desenvolvedores a tornarem os NPCs mais "inteligentes" também.

Atualmente, apenas o *GT4* e o *Star Wars: The Force Unleashed* utilizam este engine. *BackBreaker*, um jogo de futebol americano, e o próximo jogo do Indiana Jones irão utilizar Euphoria. Mês que vem continuaremos falando de IA nos NPCs.

»» 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 S/JUROS OU ATÉ 15X*
☎ 3326-0045
ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

MasterCard VISA

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

BIG BOY Games

DIVERSÃO DE VERDADE



DESDE 1989

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



X BOX 360
R\$ 1.249,00



PlayStation 3
R\$ 1.299,00



Nintendo Wii
R\$ 899,00

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



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



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



(19) **3 2 4 3 - 2 4 4 4**

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

Fone: 11-3022-8485

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

Games&Cia

Wii
XBOX
PS2

Preços Especial para Lojistas!
Ligue e confira!

CHEGOU !!

**grand
theft
auto IV**

IRONMAN

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

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

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) 3333-6691
Assistência Técnica - Rua Santa Efigênia, 399 loja 32/33 - (11) 3361-8986

Gillette®
MACH3
Turbo
VICTORY

APRESENTA:

GAMERS LIFE

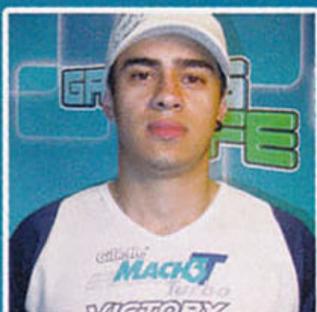
VIDEO GAME
PLAYERS
REALITY SHOW

HIVE

Essa você não pode perder. Nem eles.



Vinicius



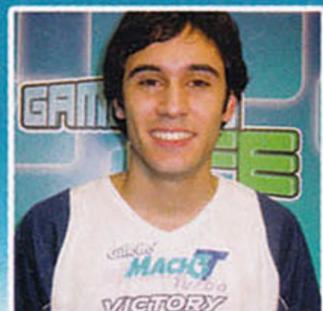
Vibora



Fábio



César



Felipe



Fernando



Glauco



Floristo

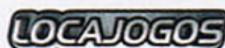
O GamersLife já começou, e com ele a disputa de oito jogadores de videogame para ver qual deles vai levar para casa um Xbox360 e um LCD de 32". Acompanhe o reality show que mostra as competições de PES 2008 e provas especiais que vão mostrar que jogar videogame é só uma parte da vida de um gamer!

Acesse: www.gamerslife.com.br

PATROCÍNIO



APOIO



PRODUÇÃO



JOGO SÉRIO

Um papo-cabeça com um estudioso dos mundos virtuais

> Máquina do “hype”

Excessos de publicidade podem prejudicar a experiência de jogo

● “Tradução não é uma ciência exata”, disse, sabiamente, um amigo meu. Louis Hjelmslev, lingüista dinamarquês, afirmou que cada língua ordena a realidade de uma maneira distinta. O fato é que nós, brasileiros, não temos uma palavra para o termo de origem americana “hype”. Pode-se falar em “exagero”, “badalação”, “alarde”, mas nenhuma palavra, sozinha, resume o conceito carregado pelo termo original.

É preciso explicá-lo em uma construção mais extensa: “propaganda ou discussão na mídia dizendo, ostensivamente, ao público o quão bom ou importante é algo”. Seria algo como “publicidade exagerada”. No âmbito dos jogos eletrônicos, a máquina do hype é bem conhecida, pois é a ferramenta de muitas empresas para alimentar, com seus excessos, o interesse do público.

Durante uma reunião de investidores em maio deste ano, Satoru Iwata, o presidente da Nintendo, ilustrou muito bem o problema: “Sentimos agora que as

informações estão sendo consumidas e tornadas obsoletas mais rápido do que nunca. Quando penso como um consumidor, quando sou exposto a novas informações cedo demais, sinto que já estou cansado do produto quando ele é lançado”.

Ironicamente, um dos jogos recentes que teve a maior enchente de mídia foi *Super Smash Bros. Brawl*. O jogo foi mencionado na E3 2005, teve o primeiro trailer exibido na E3 2006 e, a partir de maio de 2007, teve notícias diárias em um blog dedicado. Foram cerca de 300 atualizações ao longo de 11 meses. Quando enfim pude colocar as mãos no jogo, tive a impressão de que já o conhecia mais do que deveria. Infelizmente, a alegria da descoberta, aquela sensação de voltar à infância, me foi roubada.

Outro bom exemplo de como o exagero de publicidade pode prejudicar a experiência inicial com o produto é *Metal Gear Solid 4*. Durante quase três anos, Kojima e sua equipe produziram cerca de uma dúzia de trailers, alguns com mais de 15 minutos, exibindo

personagens e cenas de ação. Por mais que você não consiga, obviamente, ter noção do desenrolar da trama por meio de vídeos promocionais, trechos importantes deles passeiam entre o seu consciente e o seu inconsciente e se alojam em um e em outro, arruinando o efeito de surpresa.

Alguns jogos, por mais que tenham ciclos de desenvolvimentos extensos e sejam divulgados com

>> Quando penso como um consumidor, quando sou exposto a **novas informações** cedo demais, sinto que já estou cansado do produto quando ele é lançado <<

bastante antecedência, não são vítimas graves desse mal. É o caso dos jogos da série *Final Fantasy* e de muitos outros RPGs, que costumam ter apenas uma premissa básica revelada, bem como detalhes vagos de protagonistas e antagonistas. Áreas avançadas não são exibidas e as reviravoltas da trama não são nem de leve aludidas. A experiência final do jogador é preservada.

O Team ICO da Sony também costuma mostrar apenas o necessário. Foi assim com *ICO*, com *Shadow of the Colossus* e, agora, com seu próximo projeto, do qual só temos uma arte conceitual – e isso bastou para despertar o interesse, sem hiperbolismos. E o que dizer da Rockstar Games?

Conhecemos seus projetos com bastante antecedência, mas só vamos ver as primeiras telas dois ou três meses antes do lançamento.

Há diversos modos de divulgar produtos e gerar percepção, mas nem todos respeitam a castidade dos consumidores (ou mesmo os anseios da equipe de criação). Se todos os departamentos de publicidade planejassem com mais cautela o que e quando deveria ser mostrado, valorizando relevância e não quantidade, o primeiro contato com os jogos seria mais epifania e menos déjà-vu. 



>> Final Fantasy XIII é um dos jogos mais esperados de todos os tempos. Mas a Square Enix sabe se controlar e revela poucas informações aos jogadores para manter a surpresa

ENFRENTA OS DEMÔNIOS NO SEU PC!



DEVIL MAY CRY

4



CAPCOM[®]

Games

SYNERGEX
DO BRASIL

©CAPCOM CO., LTD. 2008 TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. DEVIL MAY CRY, CAPCOM e o Logotipo CAPCOM são denominações comerciais ou marcas registradas de CAPCOM CO., LTD. Devil May Cry 4 é distribuído no Brasil exclusivamente pela SYNERGEX do Brasil.



JEITO LHAMA
DE ESFRIAR A CABECA

JEITO CHICLETS
DE ESFRIAR A CABECA



NÃO ADIANTA:
LHAMA É LHAMA.
CHICLETS É CHICLETS.



Retro AVENGERS

Em prol da cultura gamer

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

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

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

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

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: Douglas Ielker

Revista: evil_arthas

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

