

REVISTA

WWW.EUROGAMES.COM.BR

Ano 4 | Nº 44 | Brasil R\$ 9,90 | Europa € 4,90

GAMEMASTER

VIDEOGAME LEVADO A SÉRIO



REPORTAGENS ESPECIAIS

NOSSO EDITOR FOI ENTREVISTAR **KAKÁ** EM MILÃO, SOBRE **GAMES E FUTEBOL**

NOSSO REPÓRTER FOI À ALEMANHA COBRIR A **MAIOR FEIRA DE GAMES DA EUROPA**

Videogame faz bem

Quem garante é Gonzalo Frasca, Ph.D. em estudos de videogame pela Universidade de Copenhagen

REVIEWS

- Spore • Too Human • Madden 09
- Ratchet & Clank Future: Quest for Booty
- SIREN: Blood Curse
- Final Fantasy Fables: Chocobo Dungeon

PREVIEWS

- Skate It • 007 Quantum of Solace
- Godfather II • Left 4 Dead

Mirror's Edge

AÇÃO NAS ALTURAS

O PRODUTOR E A ROTEIRISTA REVELAM TODOS OS SEGREDOS

TOTAL SOULS

FIFA09.EA.COM

© 2008 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Official FIFA licensed product. ® The FIFA Brand OLP Logo is a copyright and trademark of FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 1996. The Premier League Logo is a trade mark of the Football Association Premier League Limited and the Premier League Club logos are copyright works and registered trade marks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under license from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the license granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. 'PlayStation', 'PLAYSTATION 2' and 'PSP' are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are under license from Microsoft. NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks are the property of their respective owners.

FIFA.com



LETS FIFAS

JUNTOS



PELA
VITÓRIA

EM OUTUBRO



L LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS
Categoria: Esportes

PC
DVD-ROM
SOFTWARE



XBOX 360 LIVE



Wii



NINTENDO DS

PlayStation 2

PLAYSTATION 3



PSP





Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha
Rodolfo Carrara

EDIÇÃO 44

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz

Diretor Operacional: Abílio Cunha

Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:

Roberto Araujo - 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: Bruno Vasone, Eduardo Trivella,

Fabio Santana, Flávia Gasi, Felipe Azevedo, Fernando Wiek,

Gilsomar Livramento, Humberto Martinez, Leandro Rodrigues,

Matheus Bourg, Makotron, Nelson Alves Jr. 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

Mauricio Dias (11) 3038-5093

Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa,

Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves,

Elisângela Xavier, Flavia 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) 3223-3988 - MC Representações

Publicidade - EUA e Canadá: +1 (650) 306-0880,

Fax: +1 (650) 306-0890 - Global Media

Propaganda: Ludmila Viani e Natália Azeredo

Circulação e Promoção: João Alexandre (Gerente)

Eduardo Teixeira e Natasha Ostroski

Desenvolvimento de Pessoal:

Tânia Marília Ribeiro Roriz 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: Ezió 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 Chignalla

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

- Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica



Somos Filiações à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

AO LEITOR

Inovando os games

O filme *Cidadão Kane* (1941), do diretor Orson Wells, é considerado até hoje a melhor produção cinematográfica da história. Sabe por quê? Wells inovou na estética do cinema, utilizando novos ângulos de câmera, contando a história de forma não-linear e realizando uma edição e montagem do filme que é difícil ver até em grandes produções atuais.

Nos games, é bem mais difícil definir qual é o melhor game de todos os tempos. Discutir o assunto aqui na redação e com os colegas jornalistas de games geralmente acaba em conversas longas que varam a noite. O resultado é que não existe um consenso. Entretanto, todos concordam que um dos melhores jogos é *Super Mario Bros. 3*, de Shigeru Miyamoto, que inovou em diversos quesitos na época do seu lançamento e é referência até hoje para outras produções da indústria.

Toda essa introdução é para mostrar que você está presenciando uma grande inovação nos games. A busca frenética dos produtores em trazer cada vez mais realidade aos jogos com o poder dos consoles atuais fez com que o jogo que estrela nossa capa nesta edição fosse um dos maiores destaques da E3 2008.

Isso porque *Mirror's Edge*, da EA DICE, a mesma responsável pela brilhante série *Battlefield*, consegue o feito de, com todos os detalhes, mostrar um mundo virtual pelos olhos da protagonista Faith. Enquanto a moça pula entre prédios altíssimos, escala paredes e dá cambalhotas, o jogador verá tudo como se fosse ele mesmo, graças a um primordial trabalho de câmera, de gráficos de jogo e de iluminação do time de produção. O game é tão realista e tão intenso, que há o risco de você se enojar de tanta movimentação e adrenalina. Claro que, para que ninguém passe mal ao jogar, o produtor do título Nick Channon encontrou um meio simples de resolver esse problema. Mas isso você confere na entrevista que ele concedeu a **GameMaster**.

Fomos, também, a única revista de games brasileira (quicá do mundo) que teve a oportunidade de entrevistar o craque do time do Milan e da seleção brasileira de futebol, o Kaká. Lá na cidade de Milão, na Itália, bati um papo com ele sobre games e futebol. A conversa exclusiva mostra um outro lado do atleta. Confira!

» Gustavo Petró

gustavo@europanet.com.br



NOSSA SELEÇÃO



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



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



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

>> Mirror's Edge 18
Saiba tudo sobre o game que promete elevar sua adrenalina ao máximo. Conversamos com o produtor e a roteirista

>> **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**

- > GC 2008 46
Cobertura total da feira de jogos na Alemanha que trouxe mais novidades do que a própria E3
- > Ludologia 52
Tudo sobre a tendência de estudos acadêmicos que diz que games fazem bem

>> **Previews**

- > 007: Quantum of Solace 39
- > Godfather II 34
- > Left 4 Dead 36
- > Skate It 38

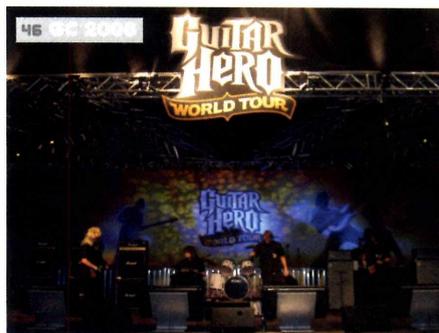
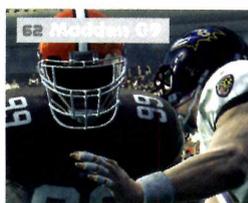


> Jogo Sério 82



>> **Reviews**

- > FF: Chocobo Dungeon (Wii) 65
- > Guitar Hero: On Tour (DS) 66
- > Madden 09 (Multi) 62
- > Mister Slime (DS) 68
- > Order Up! (Wii) 68
- > Pirates: The Key of Dreams (Wii) 68
- > R&C: Quest for Booty (PS3) 63
- > Siren: Blood Curse (PS3) 64
- > Spore (PC) 58
- > Strong Bad's:
Homestar Ruiner (Wii) 68
- > Too Human (X360) 60
- > Wild West Guns (Wii) 67





CARTAS

participe...

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

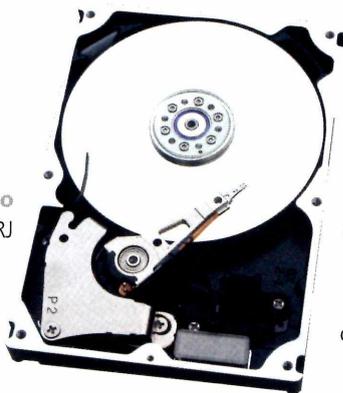
O canal obrigatório para tirar suas dúvidas sobre games

Mais espaço

>>> A revista de vocês é fantástica, informa tudo mesmo. Eu tenho um PS3 com HD de 40 GB, posso trocar por um de 60 ou 80 GB?

Carlinho, o gamemaniaco
Rio de Janeiro / RJ

>>>> Pode sim. É só não querer trocar com a gente que tudo bem! Agora sem zoeira, Carlinho: não há nada que o impeça de trocar o HD de seu console, só fique esperto com as especificações de compatibilidade para não trocar gato por lebre. Ou vice-versa. E já existem HD até maiores do que esse de 80 GB que você citou. <<<<



> É possível trocar o HD do seu PS3. Entretanto, tenha cuidado para escolher o modelo certo e invista em um que apresente boa capacidade

Na memória

>>> Para jogar games de GameCube no Wii é preciso ter o Memory Card do GC ou só a memória interna salva o progresso?

Igor Diniz / Ananindeua / PA

>>>> A memória interna do Wii salva apenas dados do próprio Wii. Então, você vai ter que investir em um cartão de memória para gravar o progresso de seus jogos de GC. Faça uma boa pesquisa antes, pois os preços deste produto variam bastante. <<<<

Desenvolvendo o trabalho

>>> Gostaria de saber se vocês têm uma matéria ou canal que eu possa acessar para obter mais informações sobre o XNA (desenvolvimento de games). Vou fazer meu trabalho de conclusão de curso (Sistemas de Informação) sobre esta tecnologia e todo material será bem-vindo.

Hewerson Gomes / por e-mail

>>>> Não temos o costume de enviar material por correio nem por e-mail. No entanto, fizemos uma matéria bem detalhada sobre XNA na edição 30. Para comprar este ou qualquer outro número da **GameMaster**, acesse www.europenet.com.br ou telefone para 0800-557667. Boa sorte com seu TCC. <<<<

Hora do tênis

>>> Virtua Tennis 3 ou Top Spin 3 para PS3: qual é mais "da hora"?

Alessandro Tenório / por e-mail

Papo tech

>>> Parabênizos a vocês pelo texto da coluna "Papo Tech", publicado na edição 42 da GameMaster. Vocês demonstraram como usar engines para a fabricação dos jogos que nós idolatramos. Eu gostaria de saber, no entanto, se uma pessoa que não sabe nada de programação conseguirá um dia programar um jogo complexo como GTA IV. E também quero perguntar se o FIFA 2009 está tão bom quanto dizem...

Alex Martins / por e-mail

>>>> A "Papo Tech" não está de papo furado, meu caro Alex. O João Bernardes e a turma do Interlab têm talento de sobra e estão sempre dispostos a dividir o conhecimento com o maior número possível de pessoas. Se você curte a coluna, aproveite para visitar a página deles em www.interlab.pcs.poli.usp.br.

É bom visitar com frequência, viu! Pois uma pessoa que não sabe nada de programação nunca conseguirá programar algo complexo como GTA IV. É preciso subir um degrau de cada vez e, se o seu objetivo é um dia criar algo assim, pode ter certeza de que a escada é bem longa e íngreme.

Quanto à FIFA 2009, boas notícias: a série nunca esteve tão boa e realista. A jogabilidade está mais fluída e rápida e há muitas ótimas novidades, como um sistema de colisão mais aperfeiçoado que leva em consideração o tamanho e o peso dos jogadores e atualizações em tempo real do condicionamento físico dos atletas. Se o seu negócio é bater uma pelada nos gramados virtuais, pode se preparar para uma partida quando o jogo for lançado. <<<<



>> O que você prefere: o supercampeão Roger Federer no Top Spin (à esquerda) ou no Virtua Tennis (à direita)?

»»» Depois de uma rápida pesquisa, vimos que a crítica em geral prefere Virtua Tennis 3, já que ele obteve notas maiores do que o rival. Agora a surpresa: a redação de games aqui da Editora está dividida, e a maioria prefere Top Spin, veja você. E como nós não costumamos mandar e desmandar nos gostos dos outros, o melhor é alugá-los, fazer um test-drive (ou seria "rebate-drive?") e depois nos contar qual dos dois você achou mais "da hora". <<<<

Miau

»» Parabéns pela eleição das mais gatas. Sem dúvida, Lara Croft em primeiro lugar e mais bela do que nunca em *Underworld!* Show de bola!

Ricardo Silveira
por e-mail

»»» Você está falando de Lara Croft, que acima da linha do umbigo tem um belo par de... bom, deixa pra lá. Sem desmerecer as outras nove gatas dessa eleição (e todas as beldades que infelizmente ficaram de fora), Lara é a rainha eterna dos games. E nós somos seus súditos até debaixo d'água. <<<<

»» Lara Croft é a eterna musa dos games. Quem tem a honra de interpretá-la agora na vida real é Allison Carroll, essa beldade das imagens... Nós agradecemos!



KID GAMES

Venda e Assistência Técnica

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

www.kidgames.com.br

Acesse o nosso site!

STAR WARS
THE FORCE
UNLEASHED

Star Wars:
The Force Unleashed
Reserve já o seu!

© 1989-2008 - Kid Games - Telefones: (61) 3346-4175 - (61) 3349-2716 - (61) 3201-7031 - contato@kidgames.com.br
Loja 1: CLS 215 Bloco C Loja 17 Asa Sul - Brasília/DF - Loja 2: CLN 209 Bloco A Loja 07 Asa Norte - Brasília/DF
Loja 3: Águas Claras Shopping - 2º Piso - Águas Claras/DF - <http://www.kidgames.com.br> - Site 100% Seguro

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

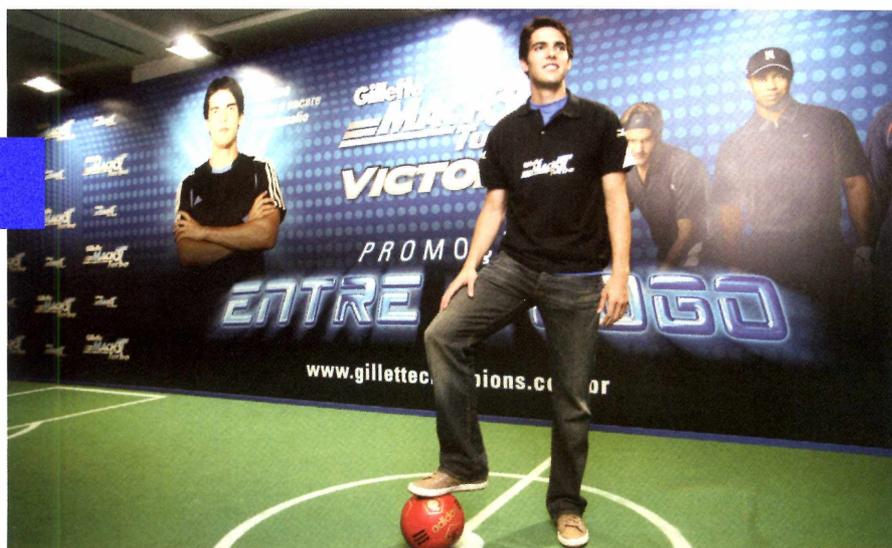
Texto >> Gustavo Petró, enviado especial a Milão, na Itália
Fotos >> Gustavo Petró e Gillette

Curiosidades e notícias da indústria mundial dos games

>> entrevista

Bate-bola com Kaká

Nosso editor, Gustavo Petró viajou até Milão, onde mora o craque do Milan e da seleção brasileira, e conversou sobre o que o atleta mais gosta de fazer nas horas vagas: jogar futebol no videogame



Para quem gosta de futebol, visitar o estádio San Siro, em Milão, na Itália, é como ir para o céu. Estar presente no templo onde as grandes estrelas fazem os gols, dribles desconcertantes e ganham os maiores títulos do futebol italiano e europeu não tem preço. O gramado, verdinho e bem cortado, parece uma mesa de sinuca. Já era possível sentir o clima da partida que aconteceria naquele domingo (31 de agosto), entre o time da casa, o Milan, e o Bologna pelo campeonato italiano. Dava um frio na barriga só de pensar em ver aquele estádio lotado.

Entretanto, minha missão na cidade da moda (já que em cada esquina há lojas com roupas caríssimas) não era assistir ao jogo em questão. Tudo



>>> **ACRÉDITO** Kaká mostra que é o dono da bola nos gramados do mundo real. O atleta do Milan e da seleção brasileira de futebol é um fã assumido do videogame. Na hora de jogar com nosso editor, no entanto...

>>> **ACRÉDITO** Kaká joga uma partida de FIFA 08 com Tarek Farahat, presidente da Procter & Gamble. A partida foi decidida nos pênaltis

>>> Quando eu vim para o Milan, encontrei todos aqueles atletas que eu jogava no videogame. É uma relação **engraçada** quando do virtual você passa para o real <<< Kaká

aconteceria na sexta-feira, dia 29, depois de mais de 12 horas de voo até a capital da região da Lombardia, na Itália. No grande estádio da cidade, o meio-campista do Milan (time que divide o estádio San Siro com outra equipe, a Inter de Milão), Kaká, me aguardava para uma entrevista.

O atleta eleito o melhor jogador de futebol de 2007 pela FIFA participaria do lançamento de uma grande promoção que premiará os gamers brasileiros com 200 consoles de videogame. Após o evento, pude conversar com o jogador sobre algo que, além do futebol, ele gosta de fazer, e muito: jogar videogame. Confira essa entrevista exclusiva com o craque.

GameMaster - Qual a sensação de se ver dentro dos games de futebol?

Kaká - Agora, depois de muitas vezes que eu já me vi, se torna algo normal. Mas a primeira vez foi muito interessante. Eu sempre joguei com outros jogadores e você acaba conhecendo muitos atletas pelo videogame. E quando eu vim para o Milan, encontrei todos aqueles jogadores que eu via no videogame. É uma relação engraçada quando do virtual você passa para o real. E um dia eu também estava fazendo parte do virtual. Foi muito bacana.

GM - Você chega a brincar e mudar alguns de seus atributos no jogo para deixar o seu "eu" virtual melhor?

Kaká - Não, é muito difícil eu mexer nos atributos.

GM - E nas posições?

Kaká - Sim, posições eu mudo. Me coloco um pouco mais para frente ou um pouco mais para trás. Isso eu mudo bastante.

GM - Você se acha visualmente parecido no jogo? Você chega a ir até as produtoras do FIFA e do Winning Eleven para fazer captura da imagem do rosto e dos seus movimentos?

Kaká - Nunca fui às produtoras. Tem alguns jogadores que ficam muito parecidos. Já outros não ficam tanto. Depende do ano, depende do jogo e de quem os produz.



GM - Tem sua aprovação? Você gosta?

Kaká - Gosto sim, tem alguns atletas que ficam muito parecidos.

GM - Você disse que joga futebol online. Você joga com quem? Como são essas partidas?

>>Na concentração rola muito jogo e eu jogo muito lá também. Em casa, a distração era jogar com meu irmão<< Kaká

Kaká - Jogo com meu irmão, jogo com alguns amigos e com outros amigos que estão no Brasil. Estou sempre interagindo com eles. Normalmente, armo o esquema tático 4-3-3 no videogame.

GM - E fora games de futebol, você tem tempo para jogar outros jogos?

Kaká - Jogo sim. Eu gosto muito de jogar games de esporte. Ultimamente, eu estava jogando o game das Olimpíadas (Beijing 2008). Amo esporte e sempre que posso estou jogando games esportivos.

GM - Qual jogo você acha melhor: Winning Eleven ou FIFA?

>> Nosso editor, Gustavo Petró, foi o único jornalista de games a entrevistar Kaká. O atleta revelou que adora games de futebol. Obviamente, houve o momento de tietagem...



Kaká - Sinceramente, eu gosto dos dois. Há períodos que eu jogo um, períodos que jogo outro...

GM - Na concentração, vocês jogam futebol no videogame. Muitas pessoas dizem que isso prejudica o desempenho nas partidas. Qual sua opinião sobre o videogame na concentração?

Kaká - Não prejudica, não. Cada um faz o que quiser na concentração. Claro que é preciso respeitar as regras e os horários. A função final da concentração é se preparar para o jogo real. Agora, o modo como cada um passa o tempo depende dele mesmo. Uns usam computador, ficam na internet, escrevem cartas. Quem gosta do videogame joga



>> O vestiário do Milan foi o lugar mais badalado durante a visita ao estádio San Siro. É uma honra poder sentar nas poltronas dos jogadores. Nas telas acima, aparece o número de cada atleta

videogame. Então, não atrapalha e não vejo nenhum problema.

GM - Quando você recebeu um convite para se tornar um Champion da Gillette, o que veio a sua cabeça? Por que aceitou o convite?

Kaká - Quando faço minhas parcerias, procuro sempre olhar aquilo que não fira os meus valores e que sejam marcas que tenham a ver comigo. A Gillette tem essa relação. Eu uso todos os dias. Fiquei feliz por estar junto com os outros campeões. Por esse motivo, sou feliz de fazer parte do time.

GM - De 0 a 10, que nota você se dá como jogador de videogame?

Kaká - Já fui melhor. Quando eu morava com meu irmão, jogava muito. Hoje faz muito tempo que não jogo. Hoje, sou nota 6. Entre eu e meu irmão, a briga era boa...

GM - A campanha foca o público jovem e você é um exemplo para eles. Fale um pouco sobre esse lado da campanha.

Kaká - O esportista tem que se preocupar muito em dar o exemplo. Todos olham o atleta. O esportista tem que ser uma referência para os jovens.

GM - Imagino que entrar no estádio San Siro com muita gente te olhando não deve ser fácil, como você se prepara para entrar no estádio?

Kaká - Minha preparação vem muito antes do estádio: durante a concentração, na reunião com o treinador... Daí, eu penso no que fazer

>>> Sim, posições eu mudo. Me coloco um pouco mais para **frente** ou um pouco mais para trás. Isso eu mudo bastante <<< Kaká

no jogo. Entro no quarto, faço orações, leio a Bíblia, tomo banho e faço a barba para sair bem confiante para a partida.

GM - Por favor, mande uma mensagem para quem é seu fã e joga com você nos games de futebol.

Kaká - Vocês que jogam no mundo virtual, continuem jogando, pois é uma grande diversão. Mas joguem sempre com muita responsabilidade. Não se deixem influenciar pelo mundo virtual. Um grande abraço!

Promoção dos sonhos



Gillette lança competição online que premiará com 200 consoles. Melhor jogador desafiará Kaká no videogame

No fim de agosto, em Milão, a Gillette lançou uma campanha para os jogadores de games. Pelo site www.gillettechampions.com.br, é possível se cadastrar com um código de barras de um aparelho ou recarga Gillette Mach 3 Turbo e participar de diversos games. Cada um desses jogos foi inspirado em um "champion" da empresa: os jogadores de futebol Kaká e Thierry Henry, o tenista Roger Federer e o golfista Tiger Woods.

Entretanto, todos esses jogos têm um aspecto em comum: o vencedor é quem fizer mais pontos no menor tempo possível. No caso do game de futebol, ganha quem fizer mais gols em menos tempo. Ao final da promoção intitulada "Gillette Mach 3 Turbo Victory - Entre no Jogo", que se inicia em outubro, a Gillette premiará os 200 melhores jogadores desses games com 200 consoles personalizados. E o melhor jogador desses games poderá viajar para Milão, onde enfrentará o meio-campista do Milan, Kaká, para uma partida de futebol virtual.

"A relação da nossa promoção está veiculada ao mercado de games", conta José Cirilo, diretor de marketing da Gillette. "Este mercado é o maior negócio de entretenimento do mundo e está em franca expansão. Além disso, tem alta penetração do público-alvo da promoção, que são os jovens. E a celebridades estão nos jogos que os jovens jogam. Por isso estamos trazendo essa que é a maior promoção de todos os tempos."

Então, é bom já ir se preparando, pois serão distribuídos 200 Xbox 360 para os 200 melhores jogadores dessa promoção – algo inédito no Brasil. Serão três meses de desafio (outubro a dezembro) e o console será totalmente personalizado, o que é interessante para qualquer colecionador. Portanto, corra, treine e seja um verdadeiro campeão.



BEM-VINDO À VENEZUELA. BEM-VINDO AO NOVO PLAYGROUND DE DESTRUIÇÃO. BEM-VINDO À TERRA DA OPORTUNIDADE. FAÇA CONTATOS. MATE CONTATOS. SE NÃO RECEBER SEU DINHEIRO, FAÇA-OS PAGAR. VOCÊ TEM O PODER DE DESTRUIR TUDO E IR PARA QUALQUER LUGAR. DO JEITO QUE QUISER. PORQUE VOCÊ É UM MERCENÁRIO. E É ASSIM QUE VOCÊ FAZ.

JÁ NAS LOJAS



PLAYSTATION 3

16 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS
Categoria: Ação
Contém: Agressão Física e Assassínio.

©2008 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, Pandemic, the Pandemic logo, Mercenaries and Mercenaries 2: World in Flames are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts, Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.





TEXTO >> Vitor Tritto

top 10 Clichês de RPG

Porque todo RPG tem o seu e são eles que tornam o gênero o que ele é: inesquecível para os fãs



10 >> MAGIA >>
Qualquer jogo de RPG que se preze não está completo sem alguma técnica que preencha toda a tela com explosões multicoloridas. Prato cheio para um ataque epilético.



9 >> GENERALIZAÇÕES >>
O personagem caladão que esconde o coração mole, o inseguro que faz piadas, o apressadinho que só quer entrar na porrada... Você sabe que vai encontrar com eles no jogo.



8 >> MASCOTES >>
Um jogo cheio de batalhas épicas sempre pode contar com o seu fiel bichinho fofo e felpudo sem qualquer importância real. Mas... eles são tão fofinhos que têm que existir.



7 >> PERSONAGENS "INDEFINIDOS" >>
Os homens têm cara de menina, as mulheres têm atitudes de cabra macho. Fica difícil desse jeito, os penteados então só servem para complicar mais ainda a situação.



6 >> SUMMONS >>
As famosas invocações são praticamente a azeitona da empada dos RPGs! Só que são azeitonas que disparam raios, trovões e tudo mais a que se tem direito nos inimigos.



5 >> ROUPAS ESTRANHAS >>
Porque todo personagem percebe que para salvar o mundo tem que ser com uma roupa personalizada com fivelas, correntes e qualquer outra peça saída do armário de um rockstar dos anos 80.



4 >> ARMAS ESTRANHAS >>
E que personagem se saíra bem sem a sua espada que mais parece um canivete suíço completo com abridor de latas e tesoura de cortar unha do que com uma arma?



3 >> NOMES ESTRANHOS >>
Quanto mais consoantes tiver e mais difícil a pronúncia do nome, maiores as chances de pertencer ao herói da história, o que mais alguém chamado Fayt poderia fazer da vida?



2 >> COISAS ESTRANHAS >>
Pensando bem, qualquer coisa estranha se encaixa perfeitamente em um RPG! Onde mais um cacto com braços e pernas pareceria absolutamente normal?



1 >> FINAL FANTASY >>
Vai... Personagens generalizados, magias, summons... *Final Fantasy* é praticamente a fonte de todos os clichês de RPG do século 21! De tudo o que é bizarro dá para se ver em FF, e por ser o responsável por reunir tantas coisas bacanas em um só gênero, leva o nosso primeiro lugar.

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

>> JORNALISMO

Square (Tecmo) Enix



>> Presidente da Square, Yoichi Wada, durante a conferência onde declarou a intenção de incorporar a Tecmo

Depois de muita especulação, o presidente da Square Enix confirmou a intenção de comprar a Tecmo. Yoichi Wada revelou que a compra amistosa já era especulada há algum tempo.

Segundo o depoimento de Wada na conferência de imprensa, há discussões desde maio com o antigo presidente da Tecmo e o chefe dos acionistas sobre a compra. Apesar disso, Wada confessou ter ficado preocupado com o

rumo das negociações com a saída de Yoshimi Yasuda devido aos crescentes problemas legais envolvendo funcionários da Tecmo.

O presidente da Square Enix ainda disse que este é um movimento natural, já que em uma indústria de entretenimento o crescimento é importante. Sobre a disputa judicial da Tecmo contra Tomonobu Itagaki, criador de *Dead or Alive*, Wada respondeu que "não sabia nada sobre os detalhes concretos do caso".

>> JUSTIÇA

Ps3 ao alto!

O departamento de polícia da cidade de St. John, nos EUA, recebeu uma ligação sobre um seqüestrador diferente. De acordo com o boletim, um homem roubou uma loja de videogame e disse que era para salvar sua família.

O suspeito teria entrado na loja, escolhido um jogo e se dirigido ao caixa para pagar pelo produto. Quando se aproximou do balcão, sacou uma arma de pequeno porte e disse à atendente

que sua família estava sendo feita de refém e que ele precisava de um PlayStation 3 para salvá-los.

Enquanto saía da loja, disse para a atendente perplexa chamar a polícia porque sua família precisava de ajuda. Só duas semanas depois o sujeito foi capturado. Tanto o PS3 quanto a arma que ele portava foram apreendidos e o suspeito foi preso. De acordo com a polícia, o assaltante mentiu.



>> mercado

Disney cria estúdio

Depois do sucesso de *Kingdom Hearts*, a Disney planeja entrar de vez para o mercado dos RPGs. O vice-presidente da Disney Interactive Studio, Graham Hopper, disse recentemente em uma entrevista para uma agência de notícias que a empresa precisa de mais jogos do gênero e que já há um novo título de RPG sendo desenvolvido.

Apesar de *KH* ter sido a única franquia das últimas

>> Especialista em contar histórias para gerações, a Disney agora quer levar todo esse talento direto para os games e encantar mais uma geração de pessoas no mundo inteiro

duas gerações de consoles a utilizar personagens da Disney no enredo, a nova safra deverá ser exclusivamente com Mickey e companhia.

Hopper ainda afirmou que o gênero se encaixa perfeitamente à empresa, já que a Disney acredita na importância no design dos seus personagens e no desenvolvimento de seus enredos. Ainda ressalta que não estão planejando criar jogos exclusivamente para os fãs mais extremistas do gênero, mas sim uma mistura que possa agradar a todos.



Papo Aberto



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

Dolby Digital Game System – o melhor

O que mais aparece na redação são dúvidas sobre qual é a melhor tela para jogar videogame. Não há uma única semana que não apareça alguém querendo saber se compra um televisor Full HD ou HD Ready, um Plasma ou LCD. Enfim, todos se preocupam com a tela. Já com o sistema de áudio parece que ninguém se importa.

O mais incrível é que os games cada vez mais proporcionam efeitos sonoros embasbacantes que, quando reproduzidos em sistemas adequados, tornam a experiência de jogar ainda mais divertida. Nos atuais consoles, o recomendado é ter ao menos um receptor de áudio com sistema Dolby Digital 5.1 canais. Sim, aquele considerado básico com cinco caixas e um subwoofer. Existem sistemas mais modernos com 6.1 e 7.1 canais, mas são raríssimos os jogos que os usam.

Tanto o PS3 quanto o X360 oferecem conexões de áudio digital por cabo de fibra ótica em sistema Dolby Digital 5.1. Já o Wii traz somente conexão de áudio analógica em sistema Dolby ProLogic (popularmente chamado 4.1). Se no seu home theater você tem apenas um

console de última geração e um DVD player, a maioria dos receivers irá resolver seu problema, pois bastará duas entradas digitais ou uma digital e analógica (no caso do Wii).

Porém, conheço muita gente que tem um home theater com PS3, X360, Wii, DVD player, decoder de TV a cabo e computador conectados a uma única tela. Nesta situação, o receiver de áudio tem de ser bem pensado antes de comprar. Assim, se você estiver pensando em planejar um home assim, é preciso investir em um sistema que tenha, no mínimo, quatro entradas de áudio digital diferentes: três óticas (PS3, X360 e Decoder) e uma coaxial (DVD player); além de pelo menos duas analógicas para Wii e computador. Detalhe, se o seu computador for de última geração também com uma placa de áudio Dolby Digital, pode procurar por um receiver com mais entradas digitais.

A realidade é que está na hora de planejar seu "Home Game Theater", o que obriga a pensar com carinho no sistema de áudio. Senão, no final, você poderá ficar com um videogame de última geração, com som da época do Atari.

>> MANGÁ



©2008 BLABOLIS OGGPRANTE, ALL RIGHTS WHATEVER.

CULT

mundo dos games

profissão

Escola (particular) do Rock

● O adolescente Blake Peebles, de 16 anos, conseguiu realizar aquilo que muitos sempre sonharam. Com a permissão dos próprios pais, ele largou a escola católica em que estudava no Estado da Carolina do Norte, nos EUA, para se dedicar ainda mais à sua grande paixão: o videogame. Depois de muita conversa, o garoto conseguiu convencer a família de que precisava treinar ainda mais suas habilidades e, para isso, teria de sair da escola. O campeão regional de *Guitar Hero III* toma aulas particulares em sua casa e, desde que tire boas notas, pode jogar o tempo que quiser. Segundo o próprio Blake, sua posição no ranking nacional de *GHIII* deve estar entre o top 20, o que lhe rendeu uma vaga para competir na final norte-americana do World Cyber Games. Entre os prêmios que já ganhou estão mais mil dólares em produtos e 52 sanduíches de frango em um restaurante. Até mesmo o seu quarto foi reformado para permitir que seu treinamento seja mais bem aproveitado.

» Garotão aí da foto largou a escola para jogar *Guitar Hero*. Quem pensa que é fácil deve se lembrar de que agora ele vive só para treinar suas habilidades no jogo

>> curiosos



Gamers Brasil 2

● No dia 3 de setembro, foi inaugurada uma nova filial da Gamers, loja especializada em games, localizada no shopping Ibirapuera, na cidade de São Paulo. A inauguração da filial trouxe, também, outra novidade: a oficialização do site da Gamers no Brasil. A rede de lojas é famosa no México onde possui mais de 70 lojas espalhadas pelo território. Aqui, ainda possui apenas outra, mas com a inauguração do site, mais serviços se tornarão disponíveis.



Game Over de verdade?

● De acordo com fontes próximas à empresa, grandes mudanças devem acontecer dentro da NCSOFT. O estúdio estaria planejando cortar 50 funcionários de seu escritório na Inglaterra. Também o desenvolvimento de um MMO pela empresa seria interrompido com a mudança. Seguindo a notícia, rumores de que o jogo *Tabula Rasa*, outro MMO, seria encerrado, levando assim a ainda mais cortes de pessoal dentro da empresa. A NCSOFT não quis se pronunciar a respeito da notícia.



Motörhead Army

● O vocalista da banda Motörhead está estabelecendo uma base de operações dentro de um jogo. Segundo o vocalista, o castelo que leva seu nome, Lemmy's Castle, ficará dentro do mundo do jogo *Entropia Universe*. Além disso, uma arena de rock estará presente. O castelo será defendido por membros do exército do Motörhead e os jogadores que enfrentarem seus desafios receberão itens exclusivos da banda, tanto no mundo real, quanto no virtual.



Xbox ainda é quente

● O corpo de bombeiros de Michigan, nos EUA, culpou um Xbox superaquecido e um caderno por iniciar um incêndio. Os bombeiros disseram que o console ficou ligado por até quatro dias com o caderno bloqueando as entradas de ar. O Xbox, o modelo era o antigo, ainda tinha o cabo de força original, que foi recolhido pela Microsoft em 2003. A família dona do aparelho cogitou processar a Microsoft pelo ocorrido, mas não pode arcar com as despesas legais.



>> novidade

Controle X

Novo controle do X360 foi apresentado em Leipzig na Games Convention 2008. O periférico que deve chegar às lojas até o dia 24 de outubro deste ano acompanhará o lançamento do *Pro Evolution Soccer 2009* e será lançamento exclusivo para Europa, Ásia e América Latina. A nova versão verde-limão traz mudanças no controle digital, que passará a registrar movimentos em 32 direções diferentes contra apenas quatro da versão atual. Por estar vinculado ao lançamento do *PES09*, o controle estará disponível por tempo limitado.



AO LADO >> Controle do Xbox 360 apresentado durante a Games Convention será vendido por tempo limitado

>> análise

Wii é réu



A Nintendo foi processada por uma empresa de Maryland pela tecnologia usada no Wii. A Hillcrest Laboratories Inc. acusa a companhia de games de ter violado as patentes de seus produtos.

Três destas patentes se referem a tecnologias de controle de movimento e uma quarta a um software de interface gráfica que a empresa teria desenvolvido para ser usado na televisão.

De acordo com o processo, a Hillcrest licencia suas invenções para o uso de várias empresas. A Nintendo, entretanto, não é uma dessas licenciadas e, se perder o caso, terá de pagar uma pesada quantia ainda não estipulada.

Desde que o Wii se firmou como o líder de venda na geração atual de consoles, vários processos sobre quebra de patente foram preenchidos contra a empresa, que pode ter que banir o seu Classic Controller se perder um deles.

>> profissão

Sensível ao toque

A foto é ruim e a tecnologia já não é tão recente assim. Mas um time de pesquisadores japoneses está utilizando ultrassom para criar a sensação de toque. As ondas de som produzidas por uma placa gerarão pressão, como se houvesse um objeto onde não há nada além de ar. Segundo o time de pesquisadores, a capacidade de sentir objetos foi deixada para trás durante a revolução tecnológica. Enquanto os olhos e os ouvidos estão saturados de informação,

o tato foi esquecido. Com o advento desta nova invenção, jogos poderão criar objetos diante dos jogadores, que poderão realmente interagir com o mundo virtual. Por utilizar o ultrassom, que é inaudível aos humanos, isso não acarretaria nenhuma alteração de performance para os jogadores. Takayuki Iwamoto e seus colegas da

Universidade de Tóquio já demonstraram um protótipo simples. Agora, resta a produção de um modelo aprimorado e levar a tecnologia para o mercado – o que ainda não tem previsão.





>> A bela Faith é a protagonista de Mirror's Edge. Pelos olhos dela, os jogadores viverão grandes aventuras no topo dos arranha-céus de uma cidade futurista. Tudo para salvar a irmã da heroína

**“Antes,
esta cidade
pulsava
energia; era
suja e perigosa,
mas, ainda
assim, viva e
maravilhosa.
Agora, ela virou
outra coisa”**

Faith



Mirror's Edge

Entre na pele de Faith, uma Runner que corre pelo topo de prédios altíssimos para levar informações valiosas sem ser vista por ninguém

● É impossível viver sem a internet. Já estamos tão condicionados a navegar por portais, sites, ferramentas de busca e por tantos outros benefícios que a rede proporciona que esquecemos como era a vida antes dela. A comunicação instantânea com todo o globo faz parte da sociedade atual que muitos nem param para pensar que, quando você se conecta a certos sites, suas informações vão para a empresa que detém os direitos do endereço em questão.

Existem diversas teorias da conspiração que afirmam que governos e grandes corporações controlam todo o fluxo de informações da internet diariamente. Pode até ser paranóia, mas diversos programas, como o novo iTunes da Apple, a dona dos iPods, lançado no início de setembro, enviam dados dos usuários à empresa. Com o Google acontece o mesmo – dizem. Portanto, não é difícil imaginar, baseado nessas teorias conspiratórias, de que, no futuro, todas as informações serão vigiadas, inclusive nossas conversas online.

Seguindo esta teoria, a DICE, responsável pela série *Battlefield*, buscou a inspiração necessária para criar um game diferente de tudo já visto, mas que, ao mesmo tempo, apresenta o que a produtora sabe fazer de melhor: jogos em primeira pessoa.

Assim, nasceu *Mirror's Edge*, um game de ação em primeira pessoa que leva o jogador a um mundo futurista onde todo o fluxo de dados é monitorado e controlado. Assim, para enviar dados confidenciais, muitas empresas usam o serviço dos Runners. Eles são office-boys do futuro que levam mensagens, documentos e dados sem passar pelo controle do governo. Eles não utilizam meios convencionais para realizar seu trabalho. Os Runners usam suas habilidades atléticas inspiradas no parkour para correr no topo dos arranha-céus onde ninguém pode pegá-los.

E é na pele de uma Runner chamada Faith que o jogador verá esse mundo frio. Acredite, você nunca verá os games do mesmo modo depois de *Mirror's Edge*.



>> Cuidado para não ficar tonto e cair! A realidade da visão em primeira pessoa de *Mirror's Edge* pode deixar os fracos de estômago enjoados



PLATAFORMAS
X360/PS3/PC

PRODUTORA
Electronic Arts

DESENVOLVEDOR
EA Digital Illusions CE

TIPO
Ação em 1ª pessoa

PREVISÃO
14 de novembro

O que é parkour?

Criado pelo dublê David Belle, na França, o parkour é a arte de se mover sobre obstáculos utilizando apenas o próprio corpo. Os adeptos do esporte tentam se locomover somente com suas próprias habilidades e capacidades. Os traceurs (aqueles que praticam o le parkour) conseguem escalar paredes, saltar grandes distâncias e cair do alto sem se machucar. Apesar de ser considerado um esporte, não existem competições oficiais em respeito à sua filosofia de evitar o confronto que é aplicada durante a prática.



>> As habilidades de Faith são espetaculares. Não existe obstáculo capaz de impedi-la de alcançar seus objetivos nem inimigo que a consiga derrubar lá do alto

Cidade pacata

O controle de informações na cidade onde *Mirror's Edge* se desenrola não aconteceu da noite para o dia. Nem as mudanças nas ruas e nos prédios. Antigamente, a metrópole era como qualquer outra, com o concreto dividindo espaço com árvores e praças. As pessoas eram felizes.

Entretanto, tudo mudou quando um governo totalitário (isto é, um governo, país ou regime em que um grupo centraliza todos os poderes políticos e administrativos) assumiu o controle do lugar. A partir daí, tudo mudou – algumas coisas para melhor, outras para pior. O nível de criminalidade caiu, as ruas foram limpas e os novos prédios modernizaram a metrópole cinza. Ao mesmo tempo, a vida da cidade morreu aos poucos. Árvores deixaram de existir, pois o concreto dominou a paisagem. E os cidadãos aceitaram esta nova realidade, pois o que eles passaram a ver era uma verdadeira utopia.

Eles não imaginavam, no entanto, que por trás de todas essas mudanças, este regime criaria um controle absoluto de todo o tráfego de informações. Tudo, desde e-mails até documentos de empresas passou a ser monitorado. Isso fez com que assuntos sigilosos fossem vistos

>> Os cenários são repletos de detalhes e é possível enxergar a grandes distâncias. Isso ajuda quando é necessário calcular precisamente um pulo arriscado



pelo governo, que usa essas informações em benefício próprio.

Para circular esses dados secretos em segurança, um grupo conhecido como Runners (corredores, em português) ousou buscar uma alternativa. Em vez de circular pelas ruas cercadas de policiais, essa equipe usa o topo dos mais altos arranha-céus para realizar seu trabalho. Utilizando uma combinação de movimentos do parkour, escalada e atletismo, eles realizam manobras insanas, correndo sempre o risco de cair e de serem mortos pela polícia. Com muita habilidade, eles desafiam o governo, que não consegue os pegar. Pelo menos até agora...

Nasce uma nova heroína

No meio desse grupo de Runners, está Faith. A bela japonesa é uma corredora habilidosa, uma das melhores. Agindo na ilegalidade, ela é freqüentemente caçada pelo governo. Mas sua história neste mundo começa muito antes de se tornar uma Runner.

Durante a difícil fase de mudanças da cidade, ela participou de protestos violentos. Em um deles, seus pais foram mortos, forçando Faith a crescer nas ruas. Ao se tornar uma Runner, ela aprendeu a nunca confiar nos meios modernos de comunicação. Sua vida toma outro rumo quando sua irmã Kate, uma policial, é acusada injustamente de assassinato. Na busca de Faith pela liberdade de sua irmã, ela também se vê carregando informações vitais do submundo do crime e entra em uma série de acontecimentos. Assim, quando

ela menos espera, estará sendo seguida de perto pelo governo totalitário.

Ela não está sozinha nessa aventura. Além de outros Runners, ela receberá ajuda de Mercury. Este personagem envolto em mistério a ajudará a enfrentar agentes governamentais no alto da cidade.

Faith, no entanto, também consegue se virar sozinha. Por trás de sua beleza se esconde uma mulher forte com habilidade de pular de prédio em prédio. Sozinha, ela consegue dar conta de todos os perigos.

No controle dos movimentos

O foco de *Mirror's Edge* é a movimentação e o contato físico com o ambiente virtual. Este é o primeiro game com visão em primeira pessoa que dá ao jogador liberdade quase total de movimentos do personagem principal. O grande feito para que essa relação entre movimento e ambiente está no excelente trabalho de câmera e da criação dos comandos do game.

O jogador verá o mundo cinzento de *Mirror's Edge* pelos olhos de Faith. Então, ao correr, é possível ver os seus braços se movimentando, suas pernas e, muitas vezes, até o seu torso. O som também ajuda na imersão da personagem. Ao correr, o som do vento passando pelos ouvidos aumenta a sensação do real.

A câmera se movimenta como se você enxergasse a ação pelos olhos de Faith. Isso pode fazer com que, após muitas horas de jogos com saltos e cambalhotas, você fique tonto ou enjoado – afinal, a movimentação e a ação não param um segundo, assim como a câmera. A DICE realizou uma pesquisa e descobriu que a solução para esse problema foi adicionar uma



Momentum

Este é o nome que os produtores deram para quando você consegue realizar uma seqüência de movimentos corretamente. Com essa espécie de "combo", Faith ganha mais velocidade e impulso, permitindo salto mais longos e precisos. O momentum é adquirido ao realizar manobras fluidas e ininterruptas (inclusive a atacar inimigos). Caso erre algum movimento nesta seqüência, você, obviamente, perderá o momentum. Para acessar certos locais do game, é necessário estar em momentum.

✦ A adrenalina não diminui em nenhum momento do game. Mesmo de posse de uma arma, é importante usar suas habilidades para escapar dos adversários



CAPA
Mirror's Edge



>> No topo da cidade, todos os obstáculos podem ser usados para os mais diversos fins. Alcançar determinados locais depende da sua habilidade



Coisas para fazer

Além das missões, o jogador poderá participar de objetivos secundários. Em um deles é preciso encontrar "messenger bags" espalhadas pelos cenários. Elas estarão em locais de difícil acesso.

Multiplayer

A DICE não revelou como funcionará o modo multiplayer, mas na E3 2008, que ocorreu em julho na cidade de Los Angeles, foi vista a opção time trial no menu principal. O objetivo é completar pequenos trechos dentro no menor tempo possível. Haverá ranking online e um ghost dos melhores tempo, para que os fãs possam superá-los.

retícula, um pequeno ponto semitransparente bem no centro da tela. Assim como uma bailarina que ao rodopiar se concentra em um ponto do palco, essa retícula faz com que, subconscientemente, o jogador foque em um lugar, evitando problemas de enjôo. Obviamente, existe a opção de retirar esta retícula. Além desse item, não existe nenhuma outra indicação na tela – é realmente como se você estivesse dentro do mundo de *Mirror's Edge*. Desse modo, ao ser atacado e levar alguns tiros, a única indicação de que a vida de Faith está se esgotando é que a tela começa a ficar em preto-e-branco. Caso roube uma arma de um policial, por exemplo, você não saberá quantas balas ainda restam. É atirar e torcer para que haja munição suficiente.

Por conta da liberdade de movimentos, os comandos de *Mirror's Edge* tinham que apresentar o mesmo princípio. Assim, em vez de usar os botões normais dos controles dos consoles (como o X do PS3 ou o A do X360), o time de produção optou por algo incomum, mas, ainda assim, muito bem configurado. Os comandos são minimalistas, ou seja, com poucos botões você consegue realizar todas as habilidades de Faith: para que ela pule, se agache e vire 180 graus rapidamente, você utiliza

Durante a fase de mudanças da cidade, Faith participou de protestos violentos. Em um destes, seus pais morreram, forçando-a a viver nas ruas

os botões de ombro do joystick. No PS3, a sensibilidade de movimentos do DualShock 3 funcionará para que o jogador possa "equilibrar" Faith em locais estreitos, por exemplo.

No início, pode parecer estranho, mas em pouco tempo é possível aprender a se movimentar com três botões básicos. E é com a combinação deles que você poderá vivenciar todas as habilidades de Faith, como caminhar por alguns instantes pelas paredes e escalar construções. Saltando e pressionando o botão para girar 180 graus, ela pode se virar em pleno ar para contra-atacar os adversários. Ela pode escalar construções mais altas realizando o wall jump. Este movimento exige combinar botões de pulo e de giro: pule, encoste em uma parede, vire-se, pule novamente...





>>> A ação ocorre também nos esgotos da cidade. Os perigos lá embaixo é morrer afogado e se perder no labirinto de túneis. Mas o pior para Faith é se sujar naquela podridão...

Muitas ações, no entanto, não exigem pressionar botões. Quando você estiver correndo com Faith e houver um obstáculo baixo à sua frente, basta continuar pressionando para cima para que ela o pule.

Visão apurada

Existem diversos caminhos que podem ser escolhidos para completar as fases. Uns exigirão mais habilidade para chegar ao final do estágio do que outros. Mas, como saber por onde seguir em uma cidade cinzenta? Para isso, Faith desenvolveu o "Runner Vision". Esse sistema mostra como um Runner enxerga todo o ambiente à sua volta. Para os olhos de Faith, alguns objetos saltam aos olhos na cor vermelha. Esta é a indicação que mostrará por onde ir e onde é possível realizar alguma manobra. Essa visão diferenciada também revela locais que podem ser acessados como portas ou passagens secretas.

O Runner Vision, ao lado do momentum, permitiu a criação de alguns quebra-cabeças em *Mirror's Edge*: neles, o jogador deverá combinar velocidade e uma série de movimentos para alcançar determinados alvos. O Runner Vision pode ser desativado no menu de



>>> A perseguição a Faith é implacável. Quando os oficiais do governo não dão conta do recado, eles apelam para helicópteros que perseguem a Runner até eliminá-la de vez

opções. Em outros momentos, Faith pode usar também o "Reaction Time". Esta habilidade permite que ela se concentre e use o máximo de sua energia para dar longos pulos. O jogo fica em câmera lenta, o que permite ao jogador escolher uma rota mais adequada.

Gráficos surpreendentes

A DICE utilizou a versão mais atual da Unreal



CAPA
Mirror's Edge

» Faith não está sozinha em sua luta contra a opressão do governo totalitário. Ela conta com a ajuda de outros Runners nas missões, que ajudam a despistar os policiais

Engine 3 para criar o visual do topo de uma metrópole repleta de arranha-céus. Por conta dessa ferramenta, os detalhes das construções e a física são extremamente realistas. Mas, para fazer com que *Mirror's Edge* fosse diferente, a produtora usou uma ferramenta de iluminação que pudesse fazer a luz se parecer real, com os prédios envidraçados refletindo a luz do sol e das cores do ambiente em objeto. Chamado de Beast e desenvolvido pela Illuminate Labs em parceria com a DICE, essa engine foi incorporada à Unreal Engine, permitindo a criação do visual único do jogo.

Jogue do seu modo

O detalhe que difere *Mirror's Edge* dos demais títulos do gênero é que o jogador pode terminar o game sem disparar um tiro. Não ficar parado é a chave para se manter vivo. Então, armas pesadas restringem os movimentos da heroína.

Quem quiser, no entanto, partir para o ataque, poderá escolher entre 15 tipos de armas. Esses equipamentos são adquiridos ao enfrentar os adversários. Para isso, o jogador terá que usar o botão de "Melee", que colocará Faith em posição de batalha. *Mirror's Edge* promete ser um dos grandes e mais criativos títulos de 2008.

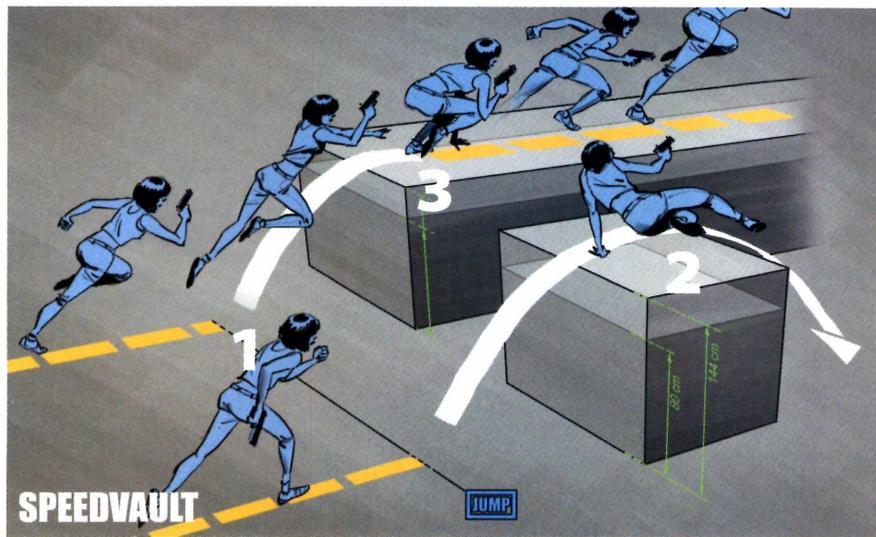
O lançamento simultâneo no Brasil e nos Estados Unidos está previsto para o dia 14 de novembro. Portanto, corra para participar de muita ação nas alturas.





Movimentação e ação

Veja as diversas possibilidades de se explorar o alto dos prédios de *Mirror's Edge* e prepare sua tática desde já:



Pulos

- 1 É importante correr para adquirir velocidade e saltar grandes distâncias.
- 2 Caso o objeto ou construção à frente não seja muito alto e não seja comprido, Faith pulará sobre ele.
- 3 Agora, caso a construção seja longa, Faith irá se levantar após o salto e continuar sua corrida.

Battlefield: Bad Company



Ilusões digitais

A Digital Illusions Creative Entertainment é uma produtora de games sueca. Com sede em Estocolmo, capital da Suécia, foi fundada em 1988 por Fredrik Liliégren e Andreas Axelsson. No início, o escritório da companhia foi o quarto da universidade onde os dois estudavam. Mesmo assim, eles lançaram diversos games para a plataforma Amiga como *Pinball Fantasies* e *Benefactor*. A empresa conseguiu fama com a série *Battlefield*, cujo primeiro game, *Battlefield 1942*, apareceu para os PCs em 2002. Em 2004, foi adquirida pela EA Além de *Mirror's Edge*, o último game da empresa foi *Battlefield: Bad Company*.



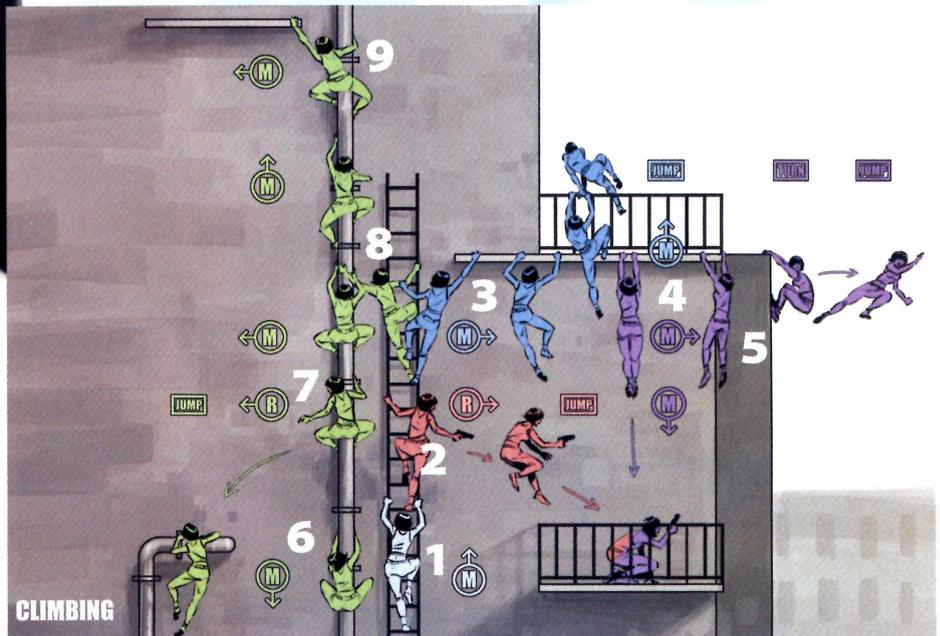
» Alguns objetos do cenário, como cabos, permitem que Faith possa avançar até outros locais. O problema é que quem tem medo de alturas terá sérios problemas nesses momentos



САРМ
Mirror's Edge



>> A Runner Vision faz com que elementos do cenário que podem ser utilizados saltem aos olhos. Por isso, canos, escadas e pilares apresentam a cor vermelha



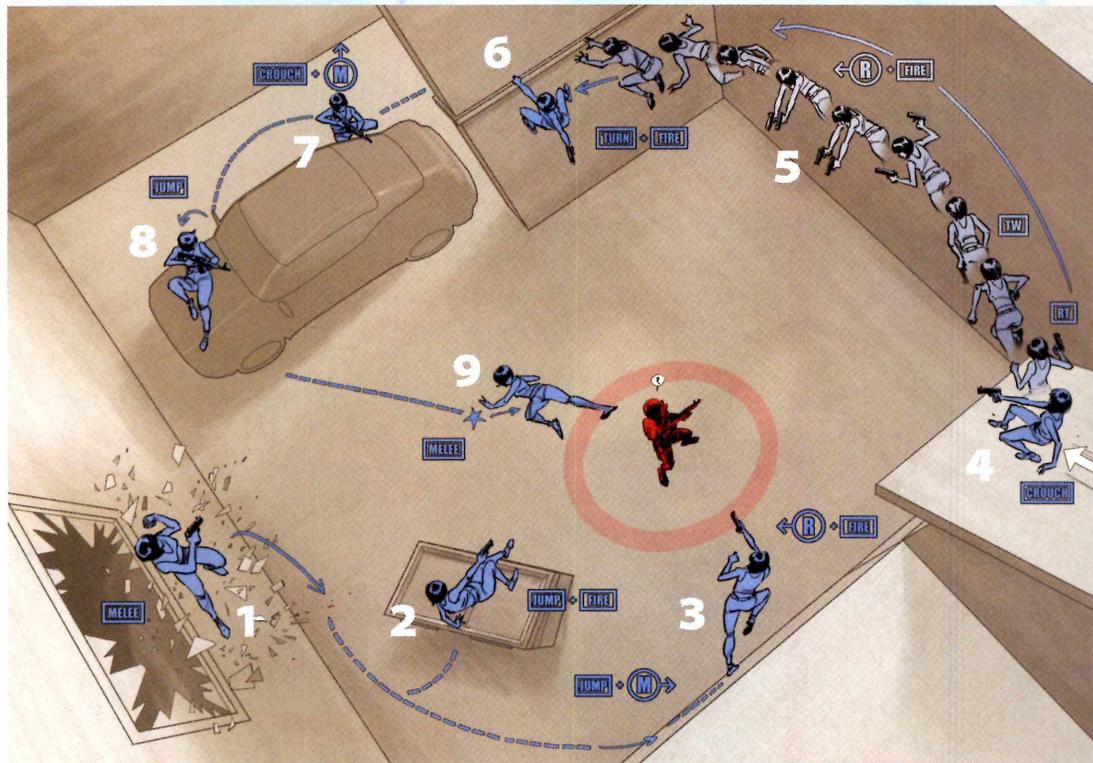
Escalando

- 1 - Assim como caminhos diferentes, há também diversos meios de chegar ao topo de uma construção. O meio mais usual é subindo as escadas.
- 2 - Da escada, é possível saltar para uma sacada próxima. Não se esqueça de calcular a distância.
- 3 - Da escada, também, você pode segurar-se nos parapeitos. Pendurado, é possível se movimentar até um local onde você possa subir e continuar seu caminho.
- 4 - Também é possível continuar pendurado até chegar a uma beirada de um prédio.
- 5 - Ali, você pode dar um salto para alcançar outra construção.
- 6 - Em vez da escada, os canos são outra opção para subir até o alto de um edifício. Basta segurar-se em um deles e subir sem parar.
- 7 - Do cano, você também pode pular para outros lugares diferentes, mas com um impulso mais fraco do que o normal.
- 8 - Do cano, você pode se movimentar e se segurar em uma escada.
- 9 - Ou seguir por outro parapeito.



CAPA
Mirror's Edge

➤ Difícil será escalar essa chaminé gigante. Olhe para todos os lados e escolha uma rota que seja mais fácil e rápida...

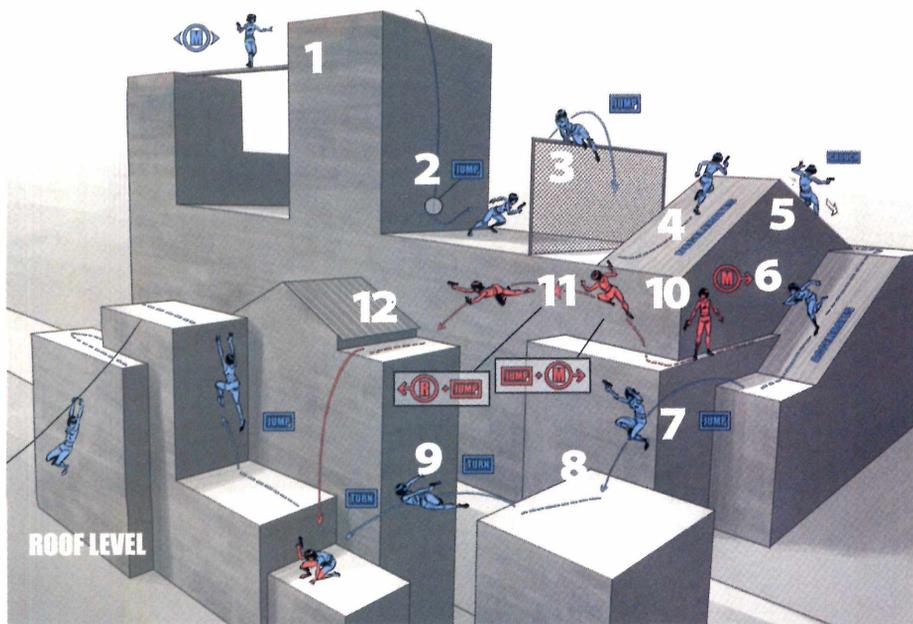


➤ É importante correr e adquirir uma boa velocidade para os saltos. A única indicação de que você está rápido é o som do vento e um leve borrão na tela



No ataque

- 1 - Às vezes, um ataque surpresa é a melhor opção para se livrar de inimigos. Sem nenhuma cerimônia, chegue fazendo bastante barulho para assustar o adversário.
- 2 - Aproveite o embalo da investida e pule por cima de obstáculos, disparando alguns tiros. Assim, fica difícil alguém atingir você.
- 3 - Atirar caminhando pelas paredes é outra opção para evitar ser atingido pelas balas. Seja rápido.
- 4 - Outra opção, quando você vier por um caminho mais alto, é escorregar para pegar impulso (no caso de uma descida) e pular para a parede mais próxima.
- 5 - Caminhando pela parede, o objetivo é dar a volta no adversário, sendo veloz o suficiente para ele não fixar a mira em você. Aproveite e dispare contra ele.
- 6 - Agora, pendure-se em um parapeito e vire-se para atirar. Do alto, é mais difícil atingirem você.
- 7 - Você pode andar pendurado e se proteger atrás de carros ou outros objetos grandes.
- 8 - Seja rápido, pule por cima do carro e prepare um ataque surpresa.
- 9 - Pule por trás do inimigo e o atinja com um belo chute.



No topo

1 - Faith pode se equilibrar em dutos e canos. Uma indicação de que você está se equilibrando está nas mãos e no ângulo de visão de Faith, que devem estar alinhados com o horizonte.

2 - Descer pelas paredes não é complicado. Basta ir escorregando pela superfície vertical e, momentos antes de encostar no chão, pular.

3 - A velocidade do movimento anterior permite pular com maior facilidade cercas e outras paredes.

4 - As subidas não são as melhores opções para fugir dos inimigos, pois você perde velocidade na corrida.

5 - A descida é o momento ideal para pegar velocidade. Aproveite e escorregue pelas superfícies.

6 - *Mirror's Edge* dá ao jogador liberdade total para escolher o caminho que quiser.

7 - Para realizar saltos para longas distâncias, é importante tomar o impulso no momento certo.

8 - Para não se machucar nos saltos em grandes alturas, é importante rolar ao tocar no chão.

9 - Uma solução para se proteger dos adversários é se virar no ar para poder atirar. Entretanto, não se esqueça de se virar novamente para "aterrissar" com precisão. Este movimento exige bastante habilidade.

10 - Ao andar em locais estreitos, tome cuidado para não perder o equilíbrio e cair. Esses lugares também servem como esconderijo.

11 - Em locais onde você não consegue pegar impulso para os saltos, uma solução é correr alguns instantes pela parede para dar um grande salto.

12 - Para desacelerar e não cair em algum lugar errado, escorregue antes de descer para outro topo de prédio.

⇒ Faith pode usar armas, embora isso não seja obrigatório. Porém, assim como suas habilidades no parkour, ela possui uma boa pontaria bem utilizada contra inimigos





Entrevista com **Nick Channon**

Produtor da EA DICE conversa com a **GameMaster** e conta os segredos e o processo de criação de *Mirror's Edge*

Nick Channon é produtor da EA DICE e está envolvido com *Mirror's Edge* desde o início da produção do game. Ele conta à **GameMaster** como foi trabalhar em um game tão diferente do que estamos acostumados e revela segredos do título.

GameMaster - Como a DICE buscou inspiração para produzir um jogo tão diferente como *Mirror's Edge*? Ele é um FPS ou um game de plataforma? Em que categoria ele se encaixa?

Nick Channon - *Mirror's Edge* é um jogo de aventura e de ação em primeira pessoa (1st person Action Adventure). Obviamente, a DICE tem muita experiência em fazer jogos em primeira pessoa e queríamos criar um jogo que usássemos todo nosso conhecimento para criar um game que focasse na movimentação e não no tiro.

GM - Como foi a criação da cidade na qual o enredo de *Mirror's Edge* se desenrola? E por que criar uma cidade sem nenhuma cor verde? Não vimos nenhuma árvore até agora...

NC - Jogar o game todo em primeira pessoa permite a

criação de uma ligação verdadeira com a personagem principal, o que, no caso de *Mirror's Edge*, nos leva a ver o mundo aos olhos de Faith. Isto significa que tudo o que você enxergar está sob a perspectiva dela sobre a cidade. É uma metrópole que passou por muitas mudanças nos últimos anos. Sendo assim, as pessoas deixaram de lado algumas liberdades básicas em troca de uma vida mais confortável. Por conta disso, Faith vê que a cidade perdeu muito de sua vida, de sua vibração, tornando-se um local frio. Este sentimento influenciou muito durante a criação do visual do jogo.

GM - Quais os principais problemas que você e seu time enfrentaram durante o desenvolvimento de *Mirror's Edge*?

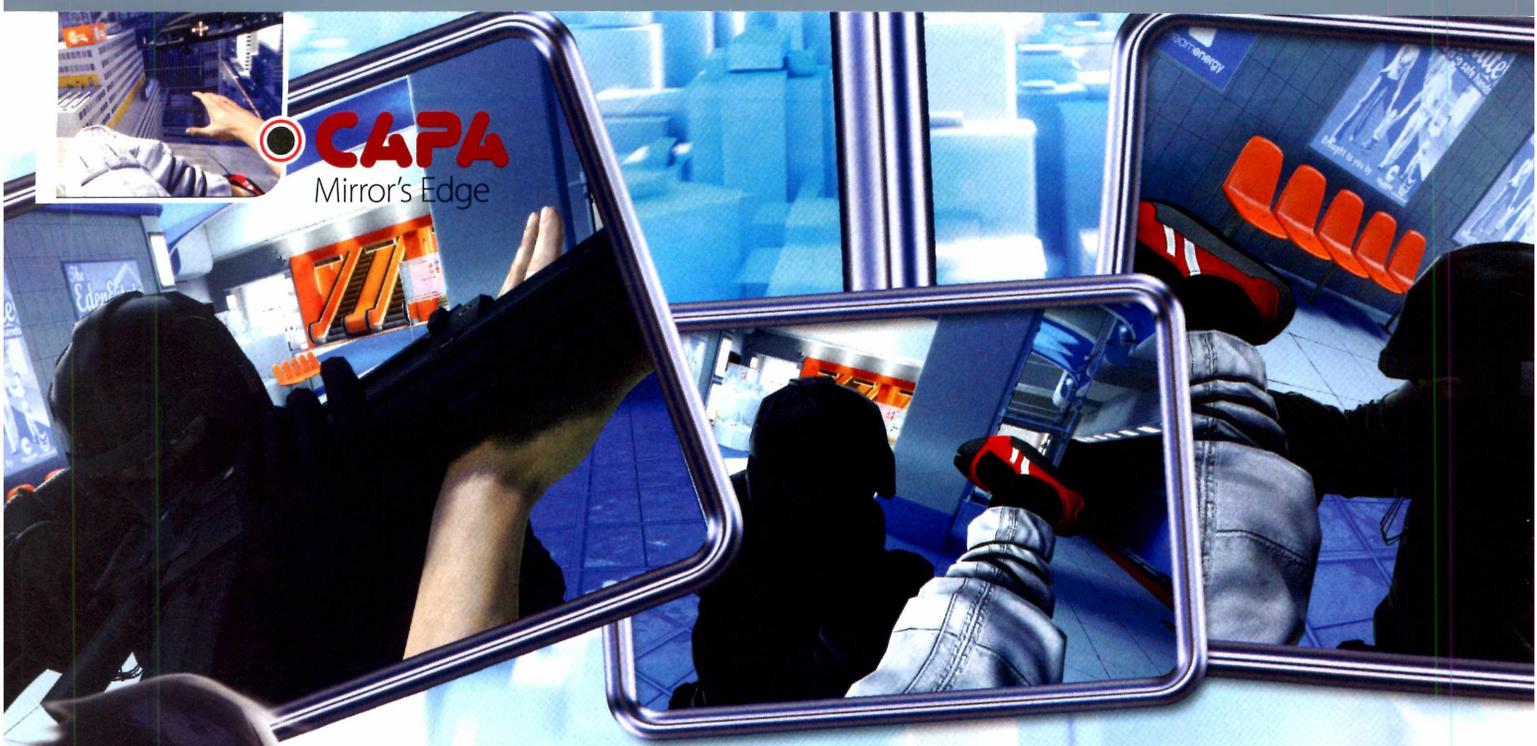
NC - Criar um título no qual o foco está no movimento significa que é necessário acertar em elementos básicos da animação como correr, caminhar e pular para depois se concentrar em criar comandos que funcionem em conjunto com estes movimentos. Uma vez que ficamos satisfeitos, construímos todo o game em volta desses controles básicos.



>> O produtor Nick Channon acredita que a experiência da DICE em fazer jogos com visão em primeira pessoa ajudou na criação de *Mirror's Edge*



>> Vertigem e ação são duas palavras básicas no mundo de *Mirror's Edge*. Aqui o jogador terá de fazer o máximo que puder para ajudar Faith em sua jornada.



GM - Você acredita na possibilidade de alguns jogadores ficarem enjoados ao jogar *Mirror's Edge* por muito tempo? Que tipo de soluções vocês estão buscando para resolver esse problema?

Ainda, como vocês estão trabalhando para garantir que os jogadores tenham uma perspectiva eficiente do jogo e o senso de espaço e distância?

NC - Pesquisamos e testamos muitos elementos sobre esse quesito. O resultado disso é que implementamos uma série de elementos que reduziram dramaticamente os efeitos de "Simulation Sickness" (enjôo de simulação, em uma tradução literal). Primeiramente, adicionamos nosso único elemento de HUD que é um "ponto" ou uma "retícula" no centro da tela. Isso dá ao jogador um ponto de foco que o fará olhar para ele subconscientemente durante a partida, impedindo-o de ficar enjoado. Um bom exemplo para isso é quando uma bailarina realiza suas piruetas: ela sempre procura um ponto de foco em uma parede, como um relógio. Pelos testes que fizemos, essa simples adição reduz dramaticamente as chances de alguém ficar enjoado enquanto joga *Mirror's Edge*.

GM - Além da retícula, por que não existe nenhuma indicação na tela? Como os jogadores saberão quanto lhes resta de vida e de munição? Como saberão por onde ir nas missões?

NC - O que nós não queremos é quebrar a ligação entre o jogador e a personagem. Por isso, não há nenhuma indicação na tela, como a vida real. Por isso, você tem apenas a quantidade de munição que está na arma quando a pega de algum policial. Já para demonstrar que a vida de Faith está acabando, nós sutilmente retiramos a cor da tela até ficar totalmente em preto-e-branco. Quando ela se recupera, obviamente, a cor volta.

GM - Percebemos que as cores dos objetos nas quais Faith pode interagir são diferentes. Existe um

“Nosso game apresenta um estilo visual único, criamos uma solução para a questão da iluminação que nenhum game terá”

Nick Channon

nome para este elemento? Quais são os objetos que ela interage para realizar as acrobacias no game?

NC - Esta visão diferenciada é chamada de *Runner Vision*, que mostra os objetos que Faith pode usar para alcançar seus objetivos. Eles são indicações visuais para o jogador, muito embora não seja necessário usar estes objetos todo o tempo. O grande barato de *Mirror's Edge* é o fato de existirem muitos caminhos para se completar cada fase; a única restrição é sua imaginação e sua habilidade no game.

GM - Por que utilizar a Unreal Engine 3 e não a Frostbite DX, que é a engine proprietária da DICE, em *Mirror's Edge*? Você está usando uma versão atualizada dessa engine?

NC - Ao começar a produção de *Mirror's Edge*, nós já planejávamos criar algo muito diferente do que já



Atacar policiais é uma tarefa árdua. Mas com os golpes de Faith, ninguém conseguirá pará-la. Pobre dos guardinhas...

hávamos feito em Battlefield. A Frostbite é uma engine muito poderosa, mas nosso projeto começou há muito tempo e, naquela época, a Frostbite ainda estava em desenvolvimento e estava sendo utilizada pelo time de Battlefield: Bad Company. Por conta disso, decidimos desenvolver nosso jogo com a tecnologia da Unreal Engine. Ainda, por conta de que nosso game possui um estilo visual único, criamos uma solução para a iluminação que nenhum outro game terá.

GM - O esquema dos comandos do jogo é diferente de tudo o que já vimos. Em vez de usar os botões "comuns" do controle, são usados os botões de ombro e os gatilhos para pular, girar e escorregar. Por que escolher este tipo de controle? Como funcionará nas batalhas?

NC - Como eu mencionei anteriormente, trabalhamos muito no pré-desenvolvimento do jogo, buscando descobrir um esquema de controle e diferentes combinações de botões. Este é o melhor e mais intuitivo meio de controlar Faith. Para os combates, você usará o R2 no PS3 e o RT no X360 para iniciar uma posição de ataque. Para desarmar o oponente você usa o triângulo no PS3 e o Y no X360.

GM - Haverá vários caminhos para completar um estágio? Haverá distinção entre caminhos fáceis e difíceis? Os jogadores enfrentarão quebra-cabeças que usarão todas as habilidades de Faith?

NC - Todas as fases, sem exceção, apresentam múltiplos caminhos. Conforme sua habilidade no game melhora, você poderá usar novos movimentos e, assim, descobrirá novas rotas para cumprir suas missões. As únicas barreiras do jogo são sua imaginação e como você usa suas habilidades no ambiente urbano.

GM - Por que a escolha do parkour para os movimentos de Faith?

NC - Nós queríamos dar foco à movimentação, como

eu já havia dito. E eu não diria que usamos o parkour para os movimentos da heroína, mesmo existindo algumas semelhanças.

GM - E quanto ao modo multiplayer, como será? Na E3, vimos que existe uma opção de time trial na tela inicial... Você pode nos falar sobre esse modo?

NC - Haverá, sim, opção de jogo multiplayer. Entretanto, ainda não podemos entrar em detalhes desses modos.

GM - Há algo da franquia Battlefield que a DICE esteja usando em Mirror's Edge? É o mesmo time de desenvolvimento? Como você se sente em ter o peso de lançar uma nova Propriedade Intelectual no mesmo estúdio de Battlefield?

NC - O time de Mirror's Edge apresenta algumas pessoas que já trabalharam em Battlefield, muito embora hoje todos estejam focados em Mirror's Edge. Criar uma nova PI sempre tem seus desafios. Entretanto, eu acho que nós tivemos grandes benefícios ao trabalhar bastante em nossa mecânica principal de jogo.

GM - Conte-nos um pouco sobre Faith: como foi a criação da personagem?

NC - Faith, como você sabe, é uma Runner. Ela entrega mensagens para pessoas que não querem ter seus meios de comunicação monitorados. Para criar a personagem, passamos por muitos desenhos conceituais, mas, quando vimos o esboço inicial dela, sabíamos o que queríamos com que ela se parecesse.

GM - Os jogadores brasileiros estão ansiosos por Mirror's Edge. Mande uma mensagem para eles.

NC - Esperamos que os jogadores brasileiros gostem muito de Mirror's Edge. Nós nos divertimos muito produzindo o jogo e achamos que estamos lançando algo inédito e inovador em termos de jogos do gênero em primeira pessoa.

Segundo Nick Channon, foram diversos esboços produzidos durante a concepção de Faith até chegar ao visual final



CAPA
Mirror's Edge

Entrevista com **Rhianna Pratchett**

A famosa roteirista dos jogos de videogame falou à **GameMaster**, e explica como foi seu trabalho em *Mirror's Edge* e o que ela pensa sobre o enredo dos games



Rhianna já trabalhou escrevendo o roteiro de outros games como *Heavenly Sword* e *Overlord II*. Batemos um papo com a moça para saber mais detalhes do seu trabalho, sobre a história de *Mirror's Edge* e o que ela pensa sobre o roteiro dos games. Confira.

GameMaster - Como você buscou a inspiração para criar o enredo de *Mirror's Edge*?

Rhianna Pratchett - Basicamente, a inspiração veio quando eu e Owen O'Brien (o produtor sênior de *Mirror's Edge*) sentamos para conversar e ver o que era legal de acrescentar no jogo que combinasse com a cidade estilizada e limpa (que desde o início seria o cenário do jogo) e com a jogabilidade totalmente baseada na movimentação. Então, por muitos meses fiquei trabalhando com essas idéias. Séries de TV como *Firefly* e *Prison Break* nos influenciaram, mas eu acredito que os jogadores nunca viram nada parecido com *Mirror's Edge*. Tudo é inédito e acredito que os gamers irão adorar participar do mundo de *Faith* e dos *Runners*.

GM - Você pode nos contar um pouco sobre a história do jogo?

RP - Bem, obviamente eu não posso contar muito, mas acredito que você já conheça o principal da história. Em uma metrópole de um futuro próximo, onde o tráfego de informações é totalmente controlado e vigiado, um grupo conhecido como *Runners* se formou para levar essas informações, dados e pequenos pacotes sem passar por nenhuma espécie de controle.

Os *Runners* realizam seu trabalho a pé, utilizando suas habilidades no parkour e de corrida livre para cruzar o topo de prédios e arranha-céus, onde os olhos e ouvidos da cidade não funcionam tão bem. Os *Runners* chamam essa área da cidade de *Mirror's Edge* – a parte mais alta e brilhante da metrópole. E, claro, neste lugar você não conseguiu os enxergar... *Faith* é uma das melhores e mais ágeis dos *Runners* que vê sua vida virar de cabeça para baixo quando sua irmã *Kate*, uma policial, é acusada de assassinato. Haverá muitas surpresas.

GM - Trabalhando tanto tempo com o enredo de jogos, foi difícil trabalhar nesse projeto?

RP - Como escritora de games, você nunca tem total liberdade para escrever o que se quer. É preciso trabalhar sempre dentro dos limites impostos pelo jogo,

pelos fases... Essas barreiras freqüentemente dependem do que já está decidido pelo time de produção quando o escritor é chamado para trabalhar no jogo. No caso de *Mirror's Edge*, muitas das fases já estavam prontas ou em processo de finalização, sendo assim, eu tive que criar uma história que funcionasse bem com tudo.

GM - Você também trabalhou em outros games como *Heavenly Sword*. Você prefere escrever uma história sobre um lugar em um futuro próximo, como *Mirror's Edge*, ou sobre algo que ocorreu em um passado distante, como *Heavenly Sword*?

RP - Bem, a história de *Mirror's Edge* e de *Heavenly Sword* não ocorrem exatamente no nosso mundo.

“Histórias precisam de tempo para serem desenvolvidas”

Rhianna Pratchett

Existem elementos do mundo real, claro, mas os desenvolvedores sempre deixam o enredo em aberto para que os jogadores decidam por si mesmo: aquilo faz parte desse mundo ou não? Eu gosto de trabalhar com qualquer período e com qualquer mundo, o único requisito é ter elementos de narrativa para que eu possa abocanhar (risos). Se você não consegue colocar sua imaginação para funcionar, onde está a graça?

GM - O que você acha das histórias dos games atuais? Onde você acha que precisa melhorar?

RP - Em uma palavra: tempo. Histórias precisam de muito tempo para serem desenvolvidas e se embrenharem totalmente no jogo em questão. Os produtores geralmente subestimam o tempo que leva para escrever um bom enredo. Uma boa história pode ser uma parte importante do jogo, mas precisa de atenção para atingir todos os objetivos de se fazer um bom game. Com mais tempo, os enredos serão melhores.

► Bela e criativa, Rhianna é fã de games. Entretanto, ela acredita que é necessário ter mais tempo para desenvolver suas histórias



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

customizar.com.br

compre já o seu pelo site



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

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

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





PREVIEW

PS3/X360/PC

Texto >> Matheus Bourg

> The Godfather II

Seja promovido e tome as rédeas do seu próprio império no game que mescla ação e estratégia em plena década de 60



PLATAFORMAS
PS3/X360/PC

PRODUTORA
Electronic Arts

DESENVOLVEDOR
EA Redwood Shores

TIPO
Ação

PREVISÃO
Fevereiro de 2009

Para definir a seqüência de *The Godfather* como um jogo relativamente desligado quando o assunto é o enredo da obra cinematográfica de Francis Ford Coppola, o núcleo voltado ao público hardcore da Electronic Arts usa dos mais variados argumentos. O game não se mantém fiel à cronologia do romance e abre mão de um elenco de peso. Enfim, tudo para dizer apenas uma coisa: que o estúdio pegou *O Poderoso Chefão* e, em vez de utilizá-lo como um simples pretexto para arrecadar mais dinheiro, decidiu transformá-lo em um game que finalmente reproduz o espírito da família mafiosa do autor dos livros da série, Mario Puzo. Controverso, não?

Mas *The Godfather II* é o verdadeiro *Godfather* não

porque o primeiro game pecou em seu objetivo básico, que é o de divertir, ou qualquer outra coisa do tipo. Se você bem se lembra, o primeiro episódio foi extremamente competente como um jogo de ação. Deixou a desejar, no entanto, justamente quando o assunto era passar ao jogador a sensação de que este estava no comando da família que, pelo bem ou pelo mal, controlava boa parte da costa leste dos EUA. Você era um simples fantoche e vivia realizando missões para outras pessoas – justamente o oposto do que acontece na seqüência. Agora, seu personagem foi recém-promovido por Michael Corleone como o “Don” de Nova York; como tal, deve administrar seu império de modo que ele fique ainda maior.

De olho no tabuleiro...

Partindo do princípio de que você é quem dá as cartas, o game tenta balancear os momentos de ação – afinal, o jogo continua sendo de ação aberta, aos moldes de um bom *GTA* – com aqueles nos quais você deve abraçar funções administrativas. Ao contrário do que possa parecer, esta segunda parte está muito longe de ser chata, pois, em se tratando de um mafioso, a arte da administração geralmente envolve muita violência e, acima de tudo, estratégia. Caberá unicamente a você, o chefe de Nova York, a tarefa de manter a máfia local sob seu controle. Com isso em mente, será possível até mesmo controlar o crescimento de outras famílias, promovendo seus melhores homens ou convidando-os, por exemplo, para a participação em certas missões ao longo

Nada como um dia chato no trabalho. Fazer compras, ameaçar pessoas, explodir coisas...

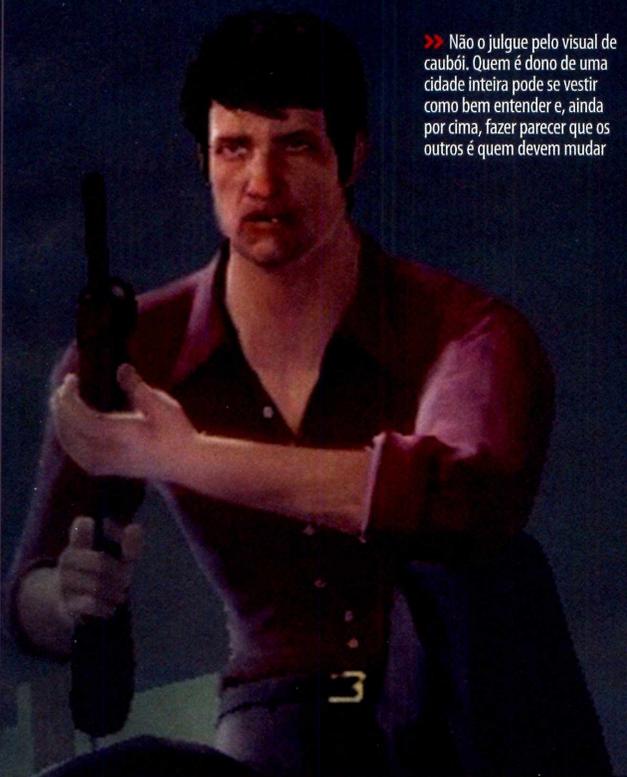


>> Aqui é assim: incomodou o chefe é “removido” gentilmente. E isso tudo só porque esse cara derrubou o refrigerante do patrão no chão! Coitado



do jogo. Somado à arte de controlar todas estas pecinhas está o pilar de sustentação de *The Godfather II*: nada menos que o modo de jogo chamado Don's View (ou A Visão de "Don"). Como o nome sugere, trata-se de um sistema pelo qual o jogador pode controlar todo o seu império sob uma perspectiva tridimensional. Destoando um pouco do clima "anos 60" devido à modernidade envolvida em sua concepção, o mapa exibe uma visão detalhadíssima do universo retratado no game. Com ele, você pode manter o controle sobre

» Não o julgue pelo visual de caubói. Quem é dono de uma cidade inteira pode se vestir como bem entender e, ainda por cima, fazer parecer que os outros é quem devem mudar



áreas distantes, designar reforços para vizinhanças problemáticas ou simplesmente organizar ataques contra famílias rivais. Em suma, poderá acompanhar em tempo real como andam as coisas para o seu lado.

... e pronto para a ação

Deixando a estratégia um pouco de lado, é interessante notar que aspectos antes criticados – como as perseguições a bordo de veículos – não foram simplesmente tirados de cena, e sim melhorados. O combate mano a mano é um outro exemplo de como a continuação pode se sair ainda melhor que o original: assim como a jogabilidade no geral, o sistema foi aperfeiçoado e promete ser mais apurado e violento do que o comum. Cenas de tortura e tiroteios estonteantes logo se resumem a lugares-comuns em uma saga recheada de conteúdo adulto.

Do ponto de vista mais prático, a ação tende a recompensar o jogador de acordo com o seu progresso. Mas esqueça o sistema de evolução em níveis: por aqui, o segredo está na conquista de novas vizinhanças. A cada vitória, seu personagem recebe um "presente" correspondente ao desafio: pode ser uma melhoria na sua barra de energia, mais agilidade ou simplesmente um colete à prova de balas. Triste é saber que, assim como estas características chegam do nada, elas também podem ser tomadas de volta caso o território volte a pertencer a seus antigos proprietários.

O game indica visualmente quando um território conquistado começa a ser ameaçado. Assim, você pode fazer aliados para proteger suas posses. Lembre-se de parar em uma loja de armas para se equipar, pois você não é um criminoso comum. A EA só quer ter a certeza de que você não se esquecerá disso.

Reunião de famílias

Embora seja categórica ao afirmar que o game não contará com uma modalidade cooperativa, a divisão responsável pelo game se recusa a comentar a respeito de um multiplayer online competitivo. Corre por aí que sim, *The Godfather II* contará com um modo do tipo.



Mais obedientes

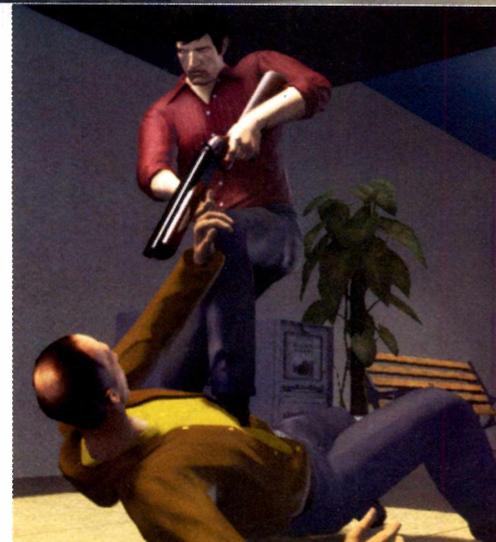
Um dos pontos altos da continuação atende pela notável melhoria no sistema de Inteligência Artificial não apenas dos inimigos, mas também dos seus capangas. Agora, os personagens controlados pelo computador fazem exatamente o que você ordena – requisito básico em um game que abusa da estratégia.

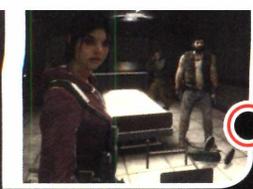


No mapa da cidade, você poderá ver em detalhes onde suas propriedades estão sendo atacadas

NEW YORK, NEW YORK...

Que o game é bonito, ninguém discorda. Mas em se tratando da atual geração de consoles, *The Godfather II* poderia ousar mais. Apesar de grande e detalhada, a cidade retratada no game peca pela monotonia: ao menos até agora, faltam pedestres e veículos passeando pelas ruas do seu império particular. Ai ai ai, hein EA, onde já se viu NY vazia?





PREVIEW

X360/PC

Texto >> Matheus Bourg

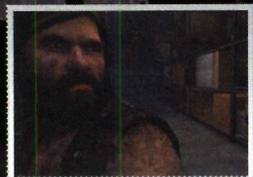
> Left 4 Dead



>> Tão bonitinha e delicada, não é? Bem, se você não for um zumbi, pode até ganhar o telefone

>> Melhor não subestimar o velhote. Saiu vivo de uma guerra e pretende sair dessa também

Inebriante e com foco na cooperatividade, nova aposta da Valve pretende deixar você assim mesmo: jogado à espera da morte



PLATAFORMAS
X360/PC

PRODUTORA
Valve

DESENVOLVEDOR
Akella

TIPO
Ação

PREVISÃO
Novembro

Definir *Left 4 Dead* como uma espécie melhorada do divertidíssimo *Dead Rising* pode não ser a atitude mais adequada no que depender da Valve. É difícil, entretanto, usar um termo diferente após ver cinco minutos do jogo em ação. Definido pelo estúdio como uma

grande aposta no gênero dos jogos de horror – há quem diga que *L4D* quer unir o sucesso do single de *Half-Life* ao multiplayer da série *Team Fortress* –, o game é relativamente básico em sua essência. Você assume o comando de um grupo de sobreviventes que assiste gradativamente à tomada de Los Angeles por hordas e mais hordas de zumbis aterrorizantes e sedentos por sangue.

Medo, por sua vez, seria a palavra mais indicada para definir as horas de jogatina por aqui. Mas também não é bem assim. Apesar de toda a brutalidade, do visual realista e das suas novidades para lá de interessantes, *Left 4 Dead* preza mesmo é pela cooperação. Tanto é que, no game, a chave para

CADA UM POR SI

Ciente de que nem todo mundo curte esse tal de “espírito de equipe”, o game permitirá que os jogadores se enfrentem nos mais variados tipos de multiplayer online – em um deles, por exemplo, é possível optar por ser sobrevivente ou zumbi. Melhor do que isso, apenas a notícia de que *L4D* suportará, sim, a jogatina em tela dividida.

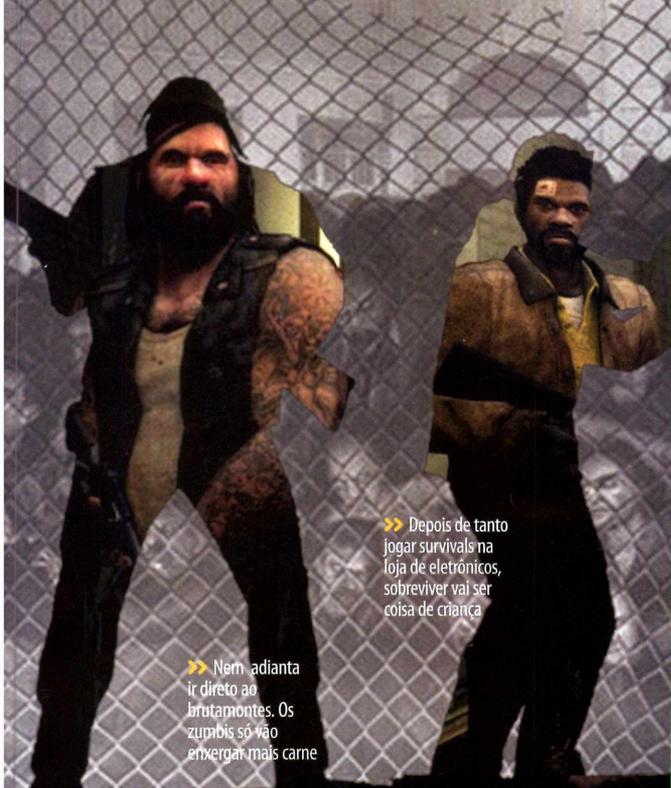


Não adianta tentar lutar sozinho. Trabalhar em equipe é fundamental para atacar estes zumbis

sobreviver é apenas uma: trabalho em equipe. No seu caso, o time é formado por quatro figuras extremamente distintas: um veterano do Vietnã (Bill), uma adolescente patricinha (Zoey), um gerente de uma loja de eletrônicos (Louis) e um tipo meio brutalhão (Francis).

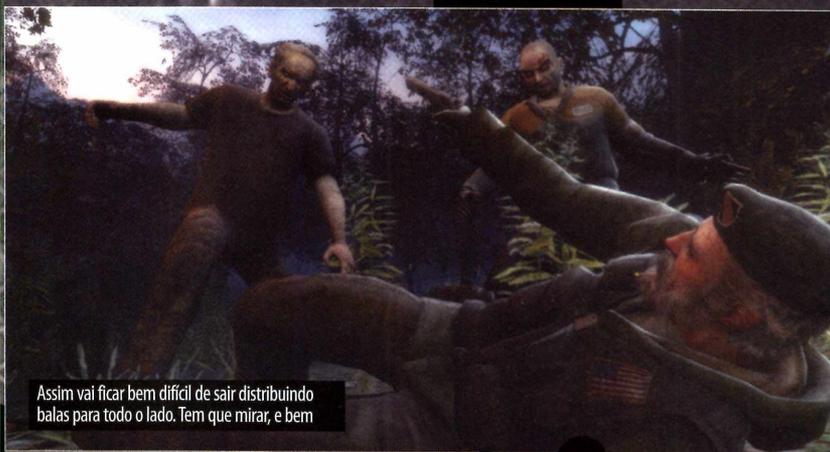
“Vamos nos dividir?”

Melhor não. Durante toda a campanha principal – e ela pode ser curtida tanto em um mesmo console como pela Xbox Live ou pelo Steam por até oito pessoas –, cabe ao jogador a tarefa de manter os quatro sobreviventes unidos. Em termos bem práticos, isso se deve ao fato de o game não contar com um sistema mágico de recuperação de energia: uma vez machucado, você deverá torcer para que um de seus parceiros perceba e rapidamente o leve para um lugar seguro. O quê de co-op também aparece em situações inusitadas, como, por exemplo, quando alguma criatura decide seqüestrá-lo ou trancafiá-lo dentro de um armário. Caso ninguém note a sua ausência, a saída é começar a rezar.



»» Depois de tanto jogar survival na loja de eletrônicos, sobreviver vai ser coisa de criança

»» Nem adianta ir direto ao brutamonte. Os zumbis só vão enxergar mais carne



Assim vai ficar bem difícil de sair distribuindo balas para todo o lado. Tem que mirar, e bem



PS3? Parece que não

Desmentindo rumores bem recentes de que o console da Sony não ficaria de fora da festa, a Valve fez questão de deixar bem claro que uma versão de *L4D* para PS3 não se encontra em desenvolvimento. Ponto final.

Para facilitar um pouquinho a vida do jogador e impedir que ele confunda seus parceiros com a monstradora, *Left 4 Dead* ainda faz questão de deixar bem claro – por meio da modelagem dos personagens – quem são seus amigos e quem definitivamente deve levar bala. Sendo assim, é importante ressaltar que apenas os sobreviventes podem utilizar de lanternas – acessórios que não apenas iluminam os cenários escuros, como também permitem a fácil comunicação entre o grupo. Só tenha em mente o seguinte: os inimigos podem até ser zumbis, mas de bobos eles não têm nada.

O diretor

Prova disso é a afiadíssima Inteligência Artificial incumbida aos seus oponentes. Extremamente sensíveis a barulhos, passos e gritos, os seres infectados exigem cuidados especiais que, muitas vezes, obrigam o jogador a abdicar da estratégia de simplesmente sair atirando em tudo o que ousar se mover. Um belo exemplo citado pela Valve atende por um momento do game em que o jogador deve

enfrentar um número reduzido de zumbis dentro de um estacionamento lotado de carros. Seria cômico se não fosse trágico, pois, para impedir que uma pancada relativamente séria empurre um dos caras em cima de um veículo e soe o alarme – deste modo, alertando a “turma” –, seu personagem deve se movimentar com o cuidado de uma bailarina.

Outro ponto positivo neste aspecto se deve ao fato de o game contar com um sistema definido pela Valve como “The Director”. A grosso modo, trata-se de uma entidade que observa o seu andamento no jogo e, dependendo deste, define os futuros acontecimentos que lhe serão apresentados. É aquela história: caso você dê na cara que está confiante demais e que o jogo está fácil, o tal diretor fará com que você eventualmente conheça a fúria de um Boomer ou de um Hunter. Nomes legais, né? Enquanto a primeira criatura é capaz de vomitar na sua cara um líquido que atrai outros zumbis, é melhor nem falar sobre o Hunter. Você só precisa saber que ele pode acabar com você em segundos. Continua ansioso pelo “hit” deste final de ano?

Suporte garantido

Felizmente, um dos principais objetivos por trás dos desenvolvedores do game é o de garantir que a ação continue fresquinha mesmo após o seu lançamento – previsto para novembro próximo. Sendo assim, a Valve garante que disponibilizará, por meio da internet, novas armas, fases e até mesmo novos monstros. Tudo para enriquecer a sua experiência.



PREVIEW
Multiplataforma

Texto >> Matheus Bourg



>> "Meu nome é Bond. James Bond, e se eu fosse você, abaixaria essa arma agora mesmo, companheiro."

> Quantum of Solace: The Game

Testado e aprovado por uma fórmula que já vendeu milhões, game traz o novo 007 com um visual arrojado



PLATAFORMAS
Multiplataforma

PRODUTORA
Treyarch

DESENVOLVEDOR
Activision

TIPO
Tiro

PREVISÃO
Novembro

Como jogador bem antenado no mundo dos games, é bem provável que você olhe para a ficha técnica de *Quantum of Solace*, pare por alguns segundos e se pergunte: o que diabos o nome da Treyarch está fazendo por ali? Ela não deveria estar trabalhando em *World at War*? Deveria sim. De fato, ela está tocando o desenvolvimento do FPS a todo vapor. Acontece que, desde que a Activision comprou os direitos sobre a série de James Bond, o estúdio sempre esteve no topo da lista de parceiros que supostamente realizariam um trabalho decente. Ou você não apostaria todas as suas fichas – com o perdão do trocadilho – em um "Casino Royale" desenvolvido com a mesma tecnologia do excelente *Call of Duty 4*?

Parece brincadeira, mas é a mais pura verdade: *Quantum of Solace* representa, de acordo com sua produtora, o início de uma nova franquia para a indústria. A idéia é esquecer de vez todos os games que já trouxeram o espião como protagonista – com exceção do clássico *Goldeneye*, já que seria uma heresia deixá-lo de lado – e entrar na nova geração de consoles com o pé direito. Com isso em mente, a Treyarch simplesmente virou o jogo de cabeça para baixo e, agora, estamos falando de um game de tiro em primeira pessoa intimamente ligado à produção cinematográfica que chega às telonas brasileiras no início do próximo mês de novembro.

Meu nome é Bond

Assim como acontece com o filme homônimo, *Quantum* mal deixa "Casino Royale" acabar e começa a esquentar ainda no primeiro trabalho estrelado pelo britânico Daniel Craig – assim, por cima, estima-se que o jogo divida-se fielmente entre os dois longas. Lembra-se daquela seqüência em que Bond perseguiu um bandido em meio a uma construção, no início do



Ninguém nunca aprende. Não se pode competir com James Bond nem com Chuck Norris



último filme? Pois ela faz parte do game. O mesmo acontece com outras tantas cenas recriadas com a ajuda de um trabalho surpreendente que envolve diretamente o próprio intérprete do herói, que empresta sua voz e aparência ao personagem, além de inúmeras fotos e "scans" em 3D que ajudaram a modelar o universo do jogo.

Mas como o que realmente importa é a ação, fãs da cria de Ian Fleming também não terão com o que se preocupar: só trate de abrir mão das cenas sobre quatro rodas – estas só nas telonas.

Morrendo, mas com estilo

Ao contrário do que acontece em episódios anteriores, *Quantum of Solace* abre mão de um visor que traz trocentas informações à tela: até mesmo a tradicional barra de energia não existe mais. Agora, a saúde do espião se regenera com o tempo e ele sente que está na pior quando, pouco a pouco, os charmosos créditos da série começam a transparecer na tela.



Parece fácil, não é? Mas precisa ser fera para fazer isso com a Balance Board do Wii

PREVIEW

Wii



Texto >> Matheus Bourg

Multiplayer?

Skate It contará, sim, com uma modalidade do tipo. Acontece que os jogadores não se enfrentarão ao mesmo tempo – isto é, cada usuário assistirá a performance do outro individualmente. A explicação? Esta mesma. A EA acha que a graça da brincadeira está em checar como os outros se saem.



> Skate It

Com sistema de jogo bem intuitivo, edição do Wii mostra que o analógico está por fora

● Sucesso estrondoso, queda de *Tony Hawk*, queridinho da crítica especializada: nenhuma das conquistas abraçadas por *Skate* foi capaz de impedir que a fictícia cidade de San Vanelona fosse completamente destruída por uma catástrofe de causa desconhecida. Quem curtiu o primeiro game, lançado exclusivamente para PS3 e X360, certamente não esperava que o Wii ficasse com o que restou da cidade. Mas também não esperava que, mesmo sem os prédios modernos e o clima cosmopolita, a versão destinada ao console da Nintendo também pudesse surpreender.

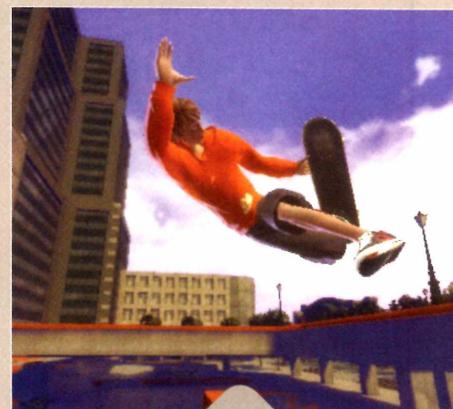
O grande diferencial de *Skate It*, porém, pouco tem a ver com o pano de fundo onde a diversão acontece. Tudo bem: você está praticamente sozinho em uma cidade cercada por destroços e rampas improvisadas. Ainda assim, o tal segredo atende pelo modo como você pode tirar proveito da situação: ou pelo Wii Remote, ou pela recém-lançada Balance Board. Isto mesmo: a pranchinha que, no nosso caso, funciona exatamente como um skate convencional.

Em se tratando do controle remoto comum, a história se resume, como no primeiro game, à obtenção de um "timing" correto – isto é, de fazer a jogada certa no momento certo. Veja bem: basta pressionar o botão A, responsável por fazer com que

seu skatista pule, para que tudo passe a depender apenas dos gestos executados pelo Remote. Movimentos para cima, para baixo ou em forma de círculos, entre muitos outros, são os responsáveis pela execução das mais variadas manobras.

Já no que diz respeito à Balance Board, o sistema vai um pouco mais além e exhibe uma sofisticação sem precedentes. Para que você tenha uma idéia de como o esquema funciona, basta saber que a EA pegou o acessório e o dividiu virtualmente em áreas principais e secundárias. Enquanto que as primeiras, em número de quatro, permitem que o jogador se apoie sobre o objeto e defina a direção do skate pelas ruas, as seis zonas restantes são responsáveis pela execução dos ollies, flips e outras acrobacias do gênero.

Ativadas de acordo com a pressão exercida pelo seu pé, estas zonas permitem que todos os movimentos presentes no *Skate* original sejam reproduzidos com fidelidade na nova edição. Não sacou? Isto significa que você executará os truques como se estivesse praticando em sua vida real. Sem a parte dos tombos e machucados.



Do seu jeito

Assim como já acontecia no episódio original de *Skate*, aqui você poderá definir cada aspecto físico do seu personagem. Do gênero ao formato do nariz, tudo poderá ser minimamente detalhado pelo sistema de criação de avatares.



PLATAFORMA
Wii

PRODUTORA
Electronic Arts

DESENVOLVEDOR
Electronic Arts

TIPO
Esporte

PREVISÃO
Novembro

Seja qual for o seu console, aqui você

Complete sua coleção da revista GameMaster



Edição 43 - R\$ 8,90

- ▶ Guerra entre Reinos: Warhammer Online, Age of Reckoning: um jogo feito para colocar o jogador brasileiro de PC em batalhas espetaculares.
- ▶ Previews: FIFA 09, Call of Duty 5 e muito mais.



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 prepararam 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...

Edições especiais da GameMaster



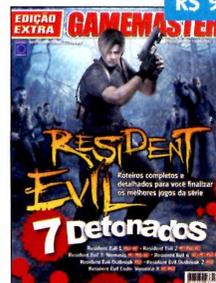
Audition

- ▶ O grande torneio de dança online que está agitando todo o Brasil.
- ▶ Tudo sobre as modalidades e as coreografias secretas



Guitar Hero

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



Resident Evil

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



Winning Eleven - Ed. 2

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

encontra a dica certa para seu game

Para você que é gamemaniaco



R\$ 9,90

NGamer Brasil - Ed. 15

► Wario Land, Shake it: detonado e review completo desse personagem que retorna em grande estilo do Wii.



R\$ 6,90

PlayStation - Ed. 116

► Soul Calibur 4 (PS3): detonado completo, com revelações das estratégias para controlar todos os lutadores. Inclui roteiro para habilitar segredos.



R\$ 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.



R\$ 10,90

Vídeo Som - Ed. 125

► Guia completo da alta definição: tudo que você precisa saber para entrar no mundo da HDTV como televisores, Blu-ray e outros

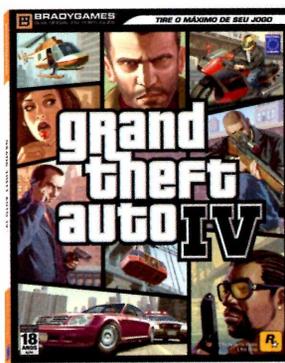


R\$ 14,90

Computer Arts - Ed. 13

► Criado na China: descubra a força e a beleza do design desse país milenar e veja como isso pode influenciar o seu trabalho.

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 _____

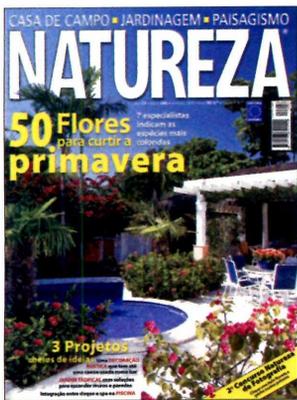


>> <<
arte nos
games

Mirror's Edge já chega prometendo muito, mas uma coisa é certa: nós nunca mais vamos pensar em games em primeira pessoa do mesmo modo! E pelo clima do jogo dá para perceber que vai ter muita gente sentindo frio na barriga com o game.



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.



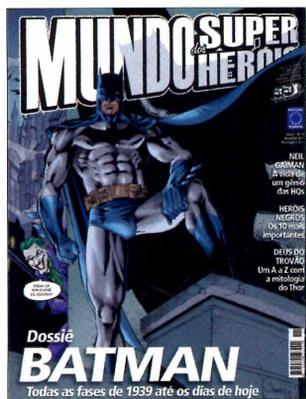
Há mais de 12 anos, a revista de informática com CD-ROM mais vendida no Brasil. Todo mês traz programas completos para profissionais liberais, estudantes e toda a família.



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



Uma revista voltada aos fãs dos heróis em quadrinhos, da TV e do cinema. Tudo sobre os bastidores das HQs, autores e histórias que não aparecem em outras revistas ou programas de TV



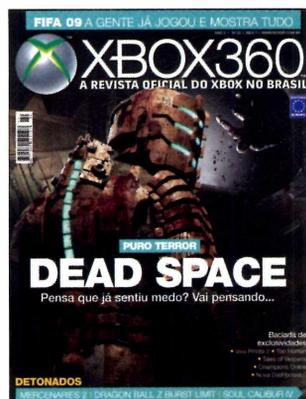
Chegou a mais completa revista de Nintendo do Brasil. São cem páginas com tudo sobre o universo Nintendo, incluindo seções sobre jogos antigos, detonados completos e detalhados.



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



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



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



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



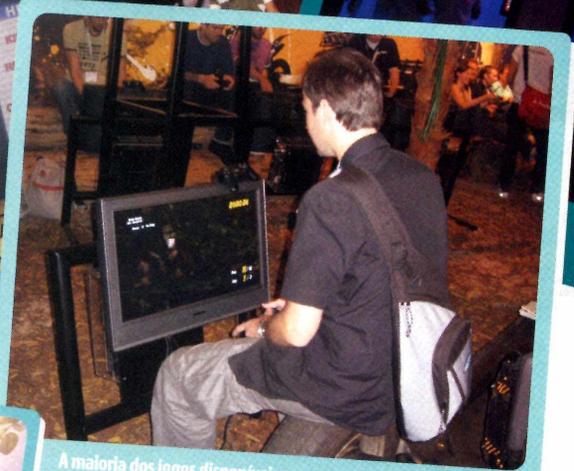
A VídeoSom é a bíblia dos eletroeletrônicos. Leitura obrigatória para aficionados e formadores de opinião sobre som, home theater, tecnologia digital, TV e informática.



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

ou no site www.europamet.com.br





A maioria dos jogos disponíveis para teste fazia os jornalistas sentarem confortavelmente na cadeira por horas...

Outros jogos exigiram destreza e esforço dos jornalistas. Muitos saíram com dores no corpo de tanto exercício...



Games

Convention 2008

Texto e Fotos >>



Théo Azevedo, enviado especial a Leipzig, na Alemanha

Recorde e expansão

A Games Convention cresce a olhos vistos a cada ano e a Europa parece ficar cada vez menor: não bastasse a edição realizada pelo segundo ano consecutivo na Ásia, Wolfgang Marzin, executivo-chefe do evento, deixou claro que o próximo objetivo é a América do Norte. Segundo apurou a **GameMaster**, até o Brasil foi sondado como sede de uma possível feira em território latino. Já pensou? Por enquanto, o que se sabe é que, em 2009, a GC será realizada na mesma Leipzig, de 19 a 23 de agosto, colocando um fim na possibilidade do show se mudar para Colônia, também na Alemanha.

Feira alemã coloca E3 em segundo plano e mostra mais novidades do que o evento norte-americano

A E3, em seu atual formato, tem muito o que aprender com a Games Convention. De 20 a 24 de agosto, na cidade alemã de Leipzig, o que se viu foi uma autêntica e bem-sucedida celebração da cultura gamer, com visitação recorde de 203 mil pessoas. Paralelamente, o evento funcionou como espaço para negócios, palestras sobre desenvolvimento e ainda ofereceu uma área reservada à imprensa.

A **GameMaster** esteve por lá e conferiu de perto as novidades de uma feira que, verdade seja dita, não revelou muita coisa nova em relação à E3, mas serviu para colocarmos as mãos em jogos que, por causa do tempo limitado, passaram batidos em Los Angeles.

De quebra, fomos ver o "lado B" da GC, que não necessariamente se limita aos games, e ainda entrevistamos os autores de um game para DS

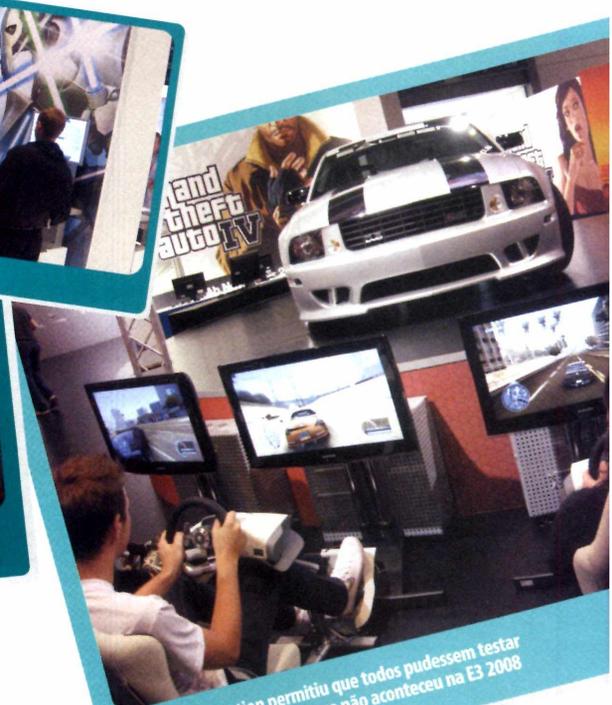
totalmente desenvolvido em território nacional, com previsão de lançamento para novembro. Não dá para perder a nossa cobertura, não é mesmo?



O novo controle do X360 que foi apresentado ao público durante a Games Convention 2008 e que terá o lançamento vinculado ao novo jogo da série PES



Uma apresentação exclusiva de Guitar Hero: World Tour deixou os alemães empolgados com tanto rock, mesmo com instrumentos de "videogame"



A Games Convention permitiu que todos pudessem testar os games com calma, algo que não aconteceu na E3 2008

Tom Clancy's EndWar

Fãs de estratégia ganham voz nos consoles

Plataformas: PC, PS3

Produtora: Ubisoft Shanghai | Ubisoft

Lançamento: Novembro

Para acabar de vez com o tabu de que RTS não dá certo em console, *EndWar*, ambientado durante uma fictícia Terceira Guerra Mundial, dá voz ao jogador e comandante. Quem? O quê? Onde? Basta um headset e o dedo no gatilho do controle para proferir a ordem e ver as unidades cumpri-la no campo de batalha.

Cada pelotão e construção, aliado ou hostil, recebem um número ou nome. Logo, a mecânica funciona à base de ordens como "Unit 3 Attack Hostile 1". Durante a demonstração no estande da Ubisoft, o jogo só não entendeu a ordem uma ou duas vezes – e ainda assim funcionou logo na segunda tentativa.

Além dos controles, a perspectiva de visão é diferente do PC, funcionando em terceira pessoa, com liberdade total para movimentar a câmera pelo cenário. O jogo possui três facções – Estados Unidos, Europa e Rússia – e foca o esquema de "selecionar, comandar e conquistar", deixando o espaço estratégico para o equilíbrio entre as forças. As unidades são persistentes, logo vale o esforço para mantê-las vivas e utilizá-las na fase seguinte. A princípio, *EndWar* reconhecerá cinco idiomas: inglês, alemão, italiano, espanhol e francês, com



» *EndWar* conta com o reconhecimento de voz do jogador para executar os comandos e garantir que suas unidades façam o trabalho direito

japonês programado para depois do lançamento. Testes executados pela equipe de produção, que conta com pessoas de 11 nacionalidades distintas, obtiveram entre 95% e 97% de sucesso no reconhecimento de voz dos jogadores durante as partidas.



Prince of Persia

Por trás de todo grande homem...

Plataformas: PC, PS3, X360

Produtora: Ubisoft Shanghai | Ubisoft

Lançamento: Novembro

Quase tudo em *Prince of Persia* é novo, dos gráficos cel-shaded à jogabilidade, com a estréia de Elika, companheira de aventura do Príncipe e única capaz de salvar o mundo de uma força maligna chamada The Corruption, que



>> O Príncipe agora usa sua luva cheia de garras para se agarrar nas paredes. Ele pode descer por elas suavemente, garantindo uma aterrissagem segura e confortável

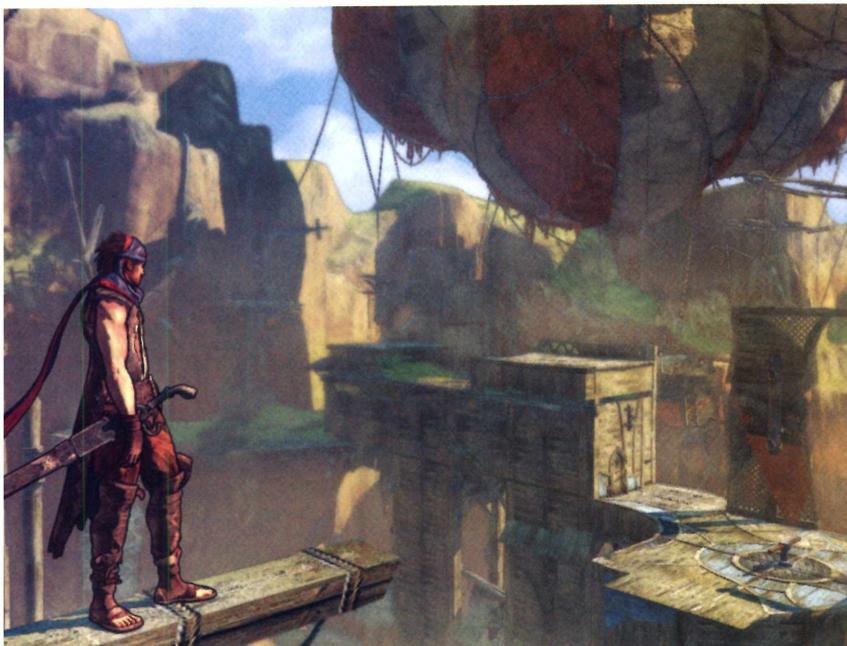
se espalhou por toda a paisagem em forma de uma substância preta.

A ação privilegia os duelos, com tom cinematográfico – a câmera se posiciona para captar os momentos principais, abundantes em efeitos de luzes, partículas e flashes em preto-e-branco. Não há "game over", então, se você errar um pulo e cair em um precipício, Elika aparece magicamente para salvá-lo, e o mesmo acontece ao ser abatido por um adversário.

A Ubisoft aproveitou a GC 2008 para mostrar algumas novas acrobacias do Príncipe, como o "grip fall", em que ele usa as garras de sua nova luva para arranhar a parede durante a queda, garantindo uma chegada suave ao destino. Agora o protagonista consegue também andar pelo teto em certas circunstâncias.

Após limpar um cenário da presença do The Corruption, Elika usa sua magia para restaurá-lo, e ver os ambientes negros e sombrios darem vida a uma natureza linda e vibrante é um momento de encher os olhos. O jogo está belíssimo e a ousada nova direção de arte é digna de aplausos.

Prince of Persia parece uma aventura que vale a pena experimentar tanto quanto as anteriores, embora ainda não seja possível saber o quanto a mudança na jogabilidade, com o fim do game over, vai afetar a experiência de forma geral. Apesar de as chances serem grandes de que alguns jogadores sintam falta da sensação de perigo durante o game, é improvável que isso impeça alguém de aproveitar.



>> Os cenários serão parte dos problemas que o jogador terá de enfrentar durante o jogo, e dá para perceber que serão grandes desafios



>> Os novos gráficos cel-shaded do jogo trazem uma experiência nova para quem está do outro lado da tela aproveitando toda a ação



Lips

Perca a vergonha e solte a voz

Plataforma: X360

Produtora: Inis | Microsoft Game Studios

Lançamento: Novembro

A idéia por trás de *Lips* é tirar a galera do sofá para se divertir, sem preocupações quanto a se tornar um popstar ou coisa do gênero. Chama logo a atenção o microfone sem fio, disponível nas cores preto ou branco, com LEDs na base que piscam em diferentes tons durante a cantoria.

Como o microfone é sensível aos movimentos, basta um gesto para acionar o "star stream", modo especial de *Lips*, ou até para fazer efeitos de instrumentos musicais variados, como uma espécie de tamborim, por exemplo. Aliás, para os jogadores que não estiverem participando da cantoria, os controles convencionais funcionam de modo semelhante, com os botões fazendo ruídos de maracas, palmas e gritos.



Em *Lips*, o jogador terá que mostrar todo o seu talento para os vocais para impressionar as gatas nas festinhas com os amigos em casa

Na versão demo exibida na GC, estavam no acervo *Mercy* (Duffy), *Young Folks* (Peter Björn e John), *Bust A Move* (Young MC) e até uma versão de *Santa Maria* na voz do alemão Roland Kaiser. Naturalmente, será possível baixar novas músicas, algumas exclusivas para cada região.

Call of Duty: World at War

Nas mãos certas, a Segunda Guerra Mundial ainda rende

Plataformas: PC, PS3, X360, Wii, DS, PS2

Produtora: Treyarch | Activision

Lançamento: Novembro

Call of Duty está de volta à Segunda Guerra. Trata-se do primeiro título da série a oferecer modo cooperativo que funciona com até quatro participantes ou dois no mesmo console, com tela dividida. *World at War* não foge ao tradicional estilo cinematográfico da franquia best-seller, mas introduz uma atmosfera mais intensa e brutal, na qual o nível de tensão e as emboscadas inimigas são permanentes.

A fase demonstrada pela produtora chamava-se *Hard Landing*, baseada na batalha por Peleliu, um dos confrontos mais sangrentos do Pacífico. É uma fase introdutória e ambientada durante a noite, com o pelotão andando calmamente por um rio em que a água alcança os joelhos. A paz, contudo, dura até encontrarem um avião caído e, logo em



Mais uma vez o jogador vai se ver nas mais perigosas situações de combate ambientadas na Segunda Guerra Mundial

seguida, uma porção de soldados japoneses à espreita. A partir daí, é tiro, explosão e gritos desesperados que não acabam mais.

O que mais animou no demo foi o lança-chamas que já estreou impondo respeito com seu poder e sua versatilidade durante as batalhas.

Os melhores

Como (quase) toda feira que se preze, a Games Convention costuma eleger os melhores produtos exibidos em cada edição realizada e, em 2008, o "Best of GC" escolheu seus vencedores entre 122 produtos de software e hardware enviados para julgamento – no ano passado foram 85. Veja a lista completa dos vencedores:

PC

- *Spore*

Xbox 360

- *Mirror's Edge*

PlayStation 3

- *LittleBigPlanet*

Wii

- *Skate It*

PSP

- *Resistance: Retribution*

PlayStation 2

- Por falta de candidatos, não houve vencedor

Nintendo DS

- *Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood*

Celular

- *Pro Evolution Soccer 2009*

Online

- *Warhammer Online: Age of Reckoning*

Hardware

- PlayTV (dispositivo para PS3 que permite sintonizar e gravar TV digital)



ESPECIAL

Game Convention 2008



O lado B da Games Convention

Quem vai à GC encontra muito mais que jogos para serem testados em primeira mão – o que, cá entre nós, já é muito bom. A feira oferece atrações periféricas e inusitadas. Confira um giro pelo lado B:



Que tal uma corrida de quadriciclos ao sol do verão europeu?



O estande da Panini era uma profusão de livros sobre games – pena que todos em alemão



Com esse casemod, ninguém precisa de laptop



Guillermo Del Toro, diretor de *Hellboy II*, crítico a relação entre Hollywood e os games



Teve até boliche humano na Games Convention 2008

Anno 1404

Série aclamada no Velho Continente parte ao Oriente

Plataforma: PC

Produtora: Ubisoft Germany | Ubisoft

Lançamento: Março de 2009 (Europa)

Em se tratando de uma franquia especialmente popular na Europa, nada mais justo que guardar o anúncio de uma nova versão para a GC. Foi como aconteceu com *Anno 1404*, cuja principal novidade é a possibilidade de explorar o Oriente.

O objetivo é construir uma enorme metrópole medieval em cenários até quatro vezes maiores que os do antecessor, mas o começo ainda remonta às origens de *Anno*, com o barquinho recém-chegado à ilha e a construção de um assentamento. Para progredir, é preciso satisfazer os desejos dos habitantes que, uma vez felizes, pagarão mais impostos, possibilitando dar vida à metrópole.

Para atender à demanda crescente – e cada vez mais exigente – da população, é necessário ir em

busca de novas terras. No caso, o território a explorar é o Oriente, onde é possível criar um posto de troca, obtendo novas tecnologias e artigos. Como o jogo ainda está em estágio inicial de produção, a companhia não falou muito sobre a parte militar, mas garantiu batalhas mais estratégicas.



» Com muitos detalhes, o game levará o jogador a explorar o Oriente, criando relações comerciais e expandindo seus territórios

Far Cry 2

Completamente aberto e imprevisível

Plataformas: PC, PS3, X360

Produtora: Ubisoft Montreal | Ubisoft

Lançamento: Outubro

Um facão na mão e uma selva africana com mais de 50 km quadrados para explorar. Tudo em *Far Cry 2* parece aberto, vasto

e imprevisível, características difíceis de encontrar em um só game. A ideia de poder, com suas ações, influenciar qualquer um dos dois lados de um conflito é quase irresistível.

Far Cry 2 tem uma mecânica que é, no mínimo, diferente do habitual: há certas estruturas espalhadas pela enorme floresta, as “safe houses”, que são destravadas ao longo do game e servem como um porto seguro, onde há munição, kits de saúde e aliados de guarda.

O jogo nunca deixa a visão em primeira pessoa. Mesmo quando o mapa é acionado, o jogador vê o protagonista abri-lo na tela, durante a ação. Normalmente, há pelo menos duas formas para cumprir os objetivos mesmo em uma missão relativamente simples.

Se *Far Cry 2* conseguir sustentar o clima de imprevisibilidade, então será uma opção e tanto para aqueles que apreciam a possibilidade de experimentar soluções diferentes para as situações.



» O visual do mundo aberto de *Far Cry 2* apresenta diversos detalhes, mas o destaque está nas diversas possibilidades de se completar uma fase



Midnight Club: Los Angeles

Existe, afinal, vida após *Grand Theft Auto*

Plataforma: PS3, X360

Produtora: Rockstar San Diego | Rockstar Games

Lançamento: 07/10/2008

● A vida continua. Com *GTA IV* nas lojas desde abril, a Rockstar Games se dedica a outros projetos, dentre os quais *Midnight Club: Los Angeles* que, como o próprio nome deixa claro, leva a série de corrida para um passeio em alta velocidade pelas ruas de Hollywood.

No estande da produtora, o jogo estava disponível em cabines equipadas com o volante Wireless Racing Wheel, do X360. A tecnologia gráfica utilizada no desenvolvimento é a RAGE, a mesma de *GTA* e, por isso, o game é bonito e bastante ágil. É possível explorar Los Angeles livremente, bastando piscar as luzes ao passar por um carro para desafiá-lo. A Cidade dos Anjos foi minuciosamente reproduzida e é possível passar por edifícios famosos como o Nakatomi Plaza.



» Nada melhor do que dirigir um carrão nas ruas movimentadas e cheias de estrelas de Los Angeles. Os corredores estão esperando por você

Pelo que foi possível apurar acerca de *Midnight Club*, ele permanece fiel às raízes, com leves diferenças de dirigibilidade entre os veículos testados, que respondem bem aos comandos.

O jogo soa interessante para os fãs da série e para quem quer experimentar algo mais realista.

Pro Evolution Soccer 2009

Uma estréia de gala em gramados europeus

Plataformas: PC, PS3, X360, Wii, PS2, PSP

Produtora: Konami

Lançamento: 11/11/2008

● Para os europeus, tão fanáticos por futebol quanto os brasileiros, o estande da Konami era um sonho, afinal, enfim *PES 2009* apareceu em público, para tentar apagar as críticas em torno da última versão.

Na hora de testar a versão para X360, uma pequena surpresa: controles na cor verde que, segundo o representante da Konami, foram preparados pela Microsoft e têm um direcional que funciona em 16 direções em vez de oito, como seria usual. Após jogar uma meia dúzia de partidas, a novidade parece cair como uma luva para a série.

Todo bom fanático por *Winning Eleven* sabe que tudo no game tem a ver com precisão. E uma dose extra disso é exatamente o que o novo controle proporciona no X360. Entretanto, considerando



» Esperamos ansiosamente que o novo game de futebol da Konami seja bem melhor do que aquela aberração que engolimos no ano passado

que havia apenas seis seleções (incluindo o Brasil) disponíveis na versão demo, em partidas de cinco minutos, ainda é preciso esmerilhar o jogo com mais tempo para apurar as mudanças.

O novo controle será lançado na mesma época que o game como uma edição especial.

Continuação O lado B da GC



Martin "Video Game Pianist" Leung já é figurinha carimbada da feira



Uma praia artificial, com direito a futebol de areia, foi montada do lado de fora



Uma das áreas da GC era dedicada apenas aos jogos educativos e para a família



Palestras sobre o papel dos jogos na sociedade foram exibidas (e tinha gente interessada, sim)



A Games Convention reserva um espaço dedicado à nostalgia, com arcades antigos entre as atrações



ESPECIAL

Ludologia – Entrevista com Gonzalo Frasca

Texto >> Vitor Tritto

Ilustração >> Nani

Isto não é um jogo, é uma...

simulação

Ludologia. Quando os games vão além da brincadeira e fazem bem ao jogador

● À primeira vista pode parecer estranho, mas depois de quase cinco décadas, os games nunca foram estudados a sério. Já foram vistos como uma nova mídia para a literatura, o drama e a narrativa, mas até bem pouco tempo, havia uma dimensão desse mundo que era esquecida. Eles nunca tinham sido analisados como o que são primeiramente: jogos.

A ludologia (ludos é a palavra em latim para jogos) é a que trata os games com seriedade.

Mesmo tendo aparecido na segunda metade do século 20, os games nunca foram motivo de estudos sérios até bem pouco tempo atrás. Quando o mundo inteiro percebeu que o mundo digital já era uma realidade, as faculdades começaram a investir mais no segmento. Mas, até então, os estudos feitos com o videogame eram sempre por intermédio de outras abordagens como antropologia ou psicologia, usados apenas como

exemplo e não como objeto principal de pesquisa.

Apenas recentemente, com a chegada da geração que viu os videogames nascer à idade "adulta", que os estudos se tornaram sérios. Aqueles garotos da época levaram os games ao mundo acadêmico e acabaram



>> O seu "objetivo" em September 12th é bem diferente de um jogo normal. Aqui é a sua capacidade de decisão que conta, e não a sua habilidade ou sua mira

>> Jogos como The Sims cada vez mais se tornam parecidos com a realidade, levando os jogadores direto para mundos e situações que eles já conhecem



desenvolvendo muitas teorias sobre o assunto.

Os ludólogos analisam os games como uma experiência da mecânica de interagir em sociedade, algo além de um puro exercício da criatividade narrativa. Se os antigos treinavam para as batalhas e, assim, aprendiam a se defender, nós podemos jogar para aprender a conviver com as pessoas.

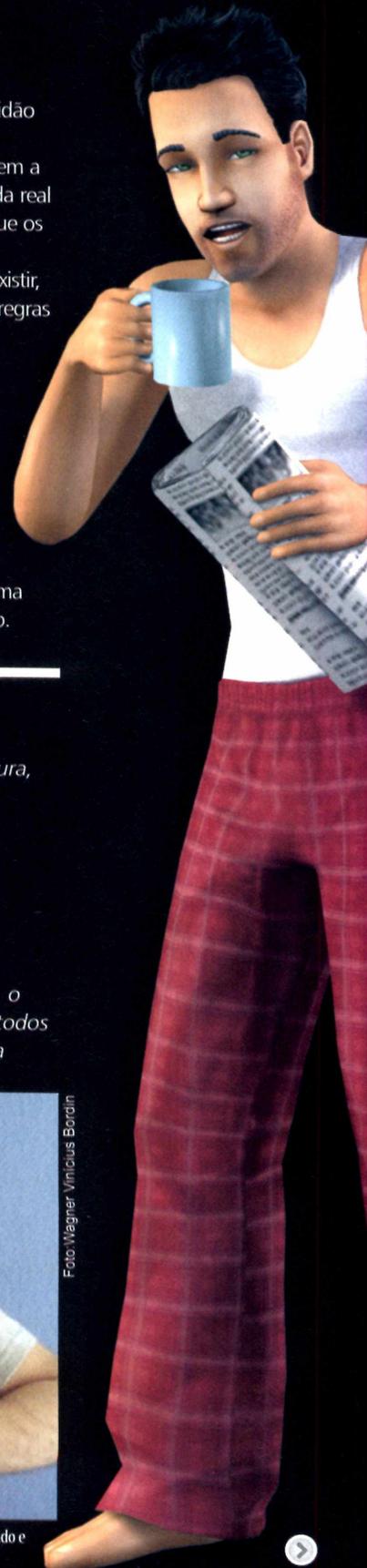
Não que jogos que contam histórias estejam errados. É a maneira de analisarmos que estava incompleta. Durante anos os jogos foram “lidos” usando critérios de avaliação usados para livros, cinema ou teatro, quando na verdade a experiência de um jogo é muito mais profunda do que isso. Ela nos dá liberdade de escolha sobre as ações no jogo.

O jogo *September 12th* do uruguaio Gonzalo Frasca (confira a entrevista), disponível no site www.newsgaming.com, utiliza desse recurso retórico. O “objetivo” do jogo é lançar seus mísseis sobre os terroristas armados que vagam pelo cenário. Mas existe um porém: não há maneira de acabar com os terroristas

sem acertar os civis também, e quando estes são atingidos, mais e mais terroristas surgem da multidão que chora pelos amigos mortos.

Não existe final, vencer ou perder. O jogador tem a opção de apertar o gatilho ou não, tal qual na vida real e, ainda assim, é claramente um game. Isso porque os jogos vão além da representação. Enquanto uma representação conta apenas com símbolos para existir, uma simulação conta com os símbolos e com as regras de comportamento que regem uma situação.

Um jogo como *Nintendogs* funciona porque você reconhece um cachorro que, na verdade, não é nada além de pixels. Ele parece com um cão de verdade, late, precisa de cuidados e de comida. São essas regras de comportamento que transmitem a sensação de imersão de um jogo. A ludologia estuda os games dessa forma: para provar que por dentro de cada jogo existe a capacidade de fazer bem ao jogador e torná-lo uma pessoa mais consciente com o seu próprio mundo.



ENTREVISTA

Gonzalo Frasca é Ph.D. em estudos de videogame pela IT University of Copenhagen, mestre em design da informação e co-fundador da empresa Powerful Robot Games, que desenvolveu o jogo mais acessado da história do canal de TV Cartoon Network. O designer uruguaio esteve de passagem no Brasil, onde palestrou sobre “Games políticos e teoria da simulação”.

O convite da Faculdade Impacta Tecnologia foi feito em comemoração à inauguração do curso de Design Tridimensional de Games.

Em 2003, Frasca desenvolveu um jogo para a campanha presidencial de Howard Dean, que concorria à presidência dos Estados Unidos, e terminou recentemente um jogo não-oficial para o também candidato Barack Obama. Em meio a sua agenda lotada, ele teve tempo de conceder uma entrevista exclusiva à **GameMaster**.

GameMaster - É raro alguém se formar de fato em games, quanto mais fazer doutorado. Então, por que a Universidade de Copenhagen?

Gonzalo Frasca - Porque eles têm o grupo de estudos em games mais forte do mundo. Muito dinheiro foi investido para garantir que você possa fazer pesquisas de modo que nenhum outro lugar do mundo permitiria. Quer dizer, como pesquisador, eu literalmente tive acesso a recursos que muitos professores teriam dificuldades em encontrar nos

Estados Unidos, por exemplo. Isso é uma loucura, mas eu não reclamo. Eu me diverti muito.

GM - E como foi a experiência de estudar videogames em todos os detalhes?

GF - Foi ótima! O foco da minha pesquisa foi “Comunicação e Jogos”, e eu tive o prazer de trabalhar com um time muito bom de pesquisadores. Eram pessoas muito talentosas, o que dificultava um pouco porque geralmente todos estavam viajando ao mesmo tempo. Então, era



Foto: Wagner Vinicius Bordin

>> Quem vê a figura de Frasca não pode não imaginar, mas ele tem doutorado e mestrado sobre videogames. Ele estuda se divertindo muito



ESPECIAL

Ludogia - Entrevista com Gonzalo Frasca

difícil juntá-los em um mesmo lugar, mas é o preço que se paga por um grupo tão bom.

GM - Nós sabemos que o mercado de games não é um nicho levado muito a sério pela sociedade. Com o seu doutorado, as pessoas te respeitam mais neste assunto?

GF - Desde garoto, as pessoas nunca me levaram a sério. Isso não mudou agora, e a única razão pela qual a mídia começou a levar games a sério há uns cinco anos foi por causa do dinheiro envolvido. As universidades começaram a criar cursos sérios na área por dois motivos: com o "boom" da internet, eles perceberam que precisavam criar algo para a era digital que funcionasse e também por causa da grana. Não é só porque era lucrativo, mas porque dinheiro é uma boa maneira de medir como uma cultura funciona – o que faz sucesso e o que não faz. Não quero parecer cínico, mas, foi por causa disso que nos levaram mais a sério agora.

GM - Mas seus jogos políticos são sérios. Como foi que você teve essa idéia?

GF - Bem, não foi uma idéia que eu tive. Ela sempre existiu. A primeira vez que eu mostrei os meus jogos políticos em Tóquio, os japoneses ficaram surpresos porque era uma coisa sobre a qual eles nunca tinham pensado. Acho que é mais como uma consequência de ter crescido na América do Sul, em um país politizado sob uma ditadura. Mas eu acho que o que mais me atraiu para esse tipo de jogos não foi a política propriamente dita. O que eu mais gosto em games é que eles não são feitos só para entreter. Jogos contam

histórias para as pessoas. Você pode chamar isso de narrativa, de jogabilidade ou de qualquer coisa, mas o que me interessa é passar uma mensagem no meio de um jogo. E eu acho que até mesmo uma indústria de entretenimento pode se beneficiar disso.

GM - Você acha que jogos como *Madrid e September 12th*, que abordam as consequências dos ataques terroristas, se tornaram necessidade ou uma oportunidade desde o ataque às Torres Gêmeas?

GF - Eu acho que foi uma oportunidade importante porque pessoas comuns puderam se expressar por meio dos jogos. E isso é uma coisa que não acontecia antes. Nos anos 60, elas se expressariam por uma manifestação ou por uma música. Agora, elas têm os games para isso. Os jovens também sofreram muito com a guerra contra o terror, se tornaram mais politizados desde então e, agora, eles têm uma coisa da qual eles gostam que possa tratar do assunto.

GM - Houve alguma manifestação contra os jogos?

GF - Quando você se envolve com jogos políticos, você acaba recebendo ameaças de pessoas nervosas. Não é uma coisa divertida, mas é uma certeza de que a sua mensagem foi transmitida. Ninguém manda mensagens zangadas para o Miyamoto porque seus jogos são divertidos. Se você toca em um nervo, as pessoas irão reagir de alguma forma, depende só de qual tipo de reação você espera. Mas nós recebemos um feedback muito bom por causa desses jogos também.

GM - Há um jogo mainstream do qual você goste?

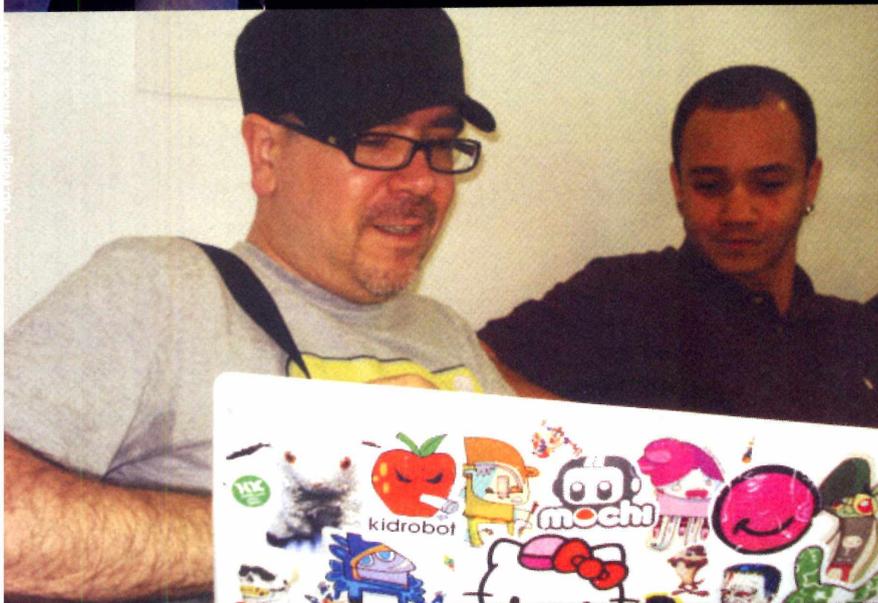
GF - Definitivamente *The Sims* e *Age of Empires*. Mesmo se tratando de estilos de jogos diferentes, quando você pensa, existe algo de social neles. O fato de que *The Sims* permite a formação de casais homossexuais no jogo é um marco nos videogames. Poder se apaixonar tanto por um rapaz quanto por uma garota no game é algo promissor para o modo de pensar a indústria, mesmo que não pareça.

GM - Qual foi o ponto em que você percebeu que essa era uma área pouco explorada até o momento?

GF - Não acho que houve uma epifania, foi mais como um acidente. Eu também crio muitos jogos comerciais, então não me vejo como alguém que só crie jogos políticos. O nosso jogo para o Cartoon Network teve mais de 12 milhões de contas registradas, e isso foi fantástico. Nós gastamos dois anos criando o título e é muito difícil para um estúdio independente fazer isso. Nós temos que cobrar até pelos jogos mais pequenos, e nós não fazemos fortuna com isso. É mais como um projeto autônomo. Quando nós vemos uma oportunidade nós pensamos: ok, essa é a nossa chance – vamos fazer o melhor que nós pudermos.



>> Em *The Sims* o jogador decide o que será da vida de seu avatar em cada detalhe: suas roupas, sua profissão, seu estilo e até mesmo sua personalidade



>> Dizem que todos os gênios são um pouco excêntricos. Bem, não existe muito o que dizer sobre a figura de Gonzalo. Que o diga nosso repórter na imagem acima...



imagens meramente ilustrativas / os valores aqui apresentados são para pagamento em dinheiro / garantia de 2 anos apenas para video-games novos / promoção válida enquanto durarem os estoques.

MUNDO DOS GAMES

www.mundodosgames.net

Aquecimento para o dia das crianças. Nós temos o video-game que você quer com o melhor preço e a maior garantia do Brasil !!!

**Aqui você troca seu Playstation 2 Slim usado
+ um dinheirinho
por seu console de última geração novinho!**




Nintendo Wii
à vista (dinheiro)
R\$ 999,00



Playstation 2
à vista (dinheiro)
R\$ 349,00
(acompanha controle infinity)
base não inclusa.



Playstation 3
à vista (dinheiro)
R\$ 1299,00
(acompanha controle NeoFlex c/ fio)



PSP Slim
à vista (dinheiro)
R\$ 499,00

Ligue AGORA !
SAC : (11) 2227-3000
e confira mais promoções e facilidades.

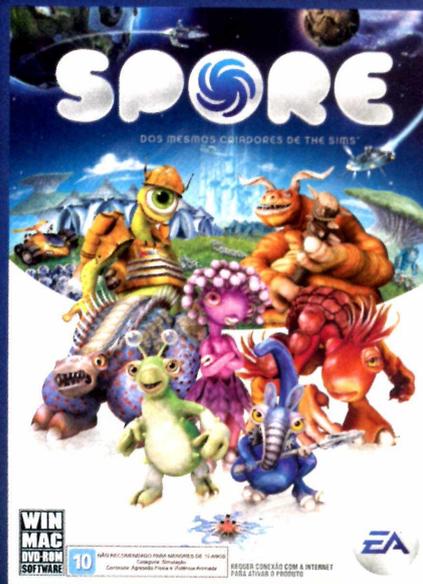
Shopping Silvio Romero Plaza - r.: Coelho Lisboa, 334 - Loja 6 - Tatuapé SP/SP (11) 2225-3020
Shopping D - Av.: Cruzeiro do Sul, 1100 - 2º piso - Loja 2043 SP/SP (11) 3311-8617 / (11) 3311-8986
Shopping ABC Plaza - Av.: Industrial, 600 - Loja 122 - Santo André - SP (11) 4427-4165 / (11) 4427-4922
Centro Empresarial do Aço - Av.: do Café, 277 - Loja 01 - Jabaquara - SP/SP (11) 5070-7671

CRIE, CONTROLE E COMPARTILHE



SEU PRÓPRIO UNIVERSO

SPÖRE™



JÁ NAS LOJAS

SPÖRE.COM.BR



REVIEW

PC

Texto >> Gustavo Petró



>> A sua civilização sempre vai ter a cara que você quiser dar para ela. Se ela for violenta, dificilmente vai conseguir ter um cenário de paz como este

Spore



Demorou , mas é a nova obra-prima de Will Wright

Quem conhece um pouco do Will Wright, um dos maiores designers de games de todos os tempos, sabe que ele é um gênio. Claro que toda genialidade apresenta certos "desvios". O de Wright é colecionar objetos do projeto espacial russo e meteoritos, além de apreciar a cultura pop. Esse desvio, no entanto, esconde o grande desejo do criador de *SimCity* em explorar o espaço sideral. Mas, como o gênio que é, ele pegou esse sonho e colocou em algo ainda mais complexo. Wright, na realidade, queria mostrar a evolução de uma espécie desde seu surgimento até sair pelas galáxias para encontrar outras civilizações. Assim, ele criou *Spore*.

Para realizar um upgrade, ou seja, modificar atributos e elementos da sua espécie, é preciso se reproduzir. Para isso, é necessário fazer uma "cantoria do acasalamento" e (muito, mas muito sutilmente) logo nasce um novo ser evoluído. Acompanhando uma linha de tempo que mostra como essa evolução ocorreu ao longo de milhares de anos (ou minutos, na vida real), rapidamente o seu ser cresce e sai do meio aquático. Ele cria pernas e descobre que tem um mundo inteiro para explorar no meio terrestre.

Além de dar seqüência à evolução, é necessário conhecer e fazer parcerias com espécies diferentes.

A lei do mais forte

Da mesma maneira como se estuda no colégio, em *Spore*, você aprende que a vida surgiu de seres unicelulares. Desse modo, como um deus, você tem o poder e a liberdade de criar qualquer criatura como você quiser – colocar olhos, boca e até "defesas naturais" como espinhos. Todos esses elementos, inclusive escolher se sua espécie será carnívora ou vegetariana, influenciarão no futuro do game. Se os animais tentarem comê-lo e você se defender com os espinhos, pode fazer com que essa espécie deixe de existir no futuro.



>> Aqui, você é o mestre do seu universo. Sua civilização pode ser tecnologicamente superior às outras, mas para isso você terá de dar o melhor de si

- PLATAFORMA**
PC
- PRODUTORA**
Maxis
- DISTRIBUIDORA**
Electronic Arts
- TIPO**
Estratégia
- JOGADORES**
1

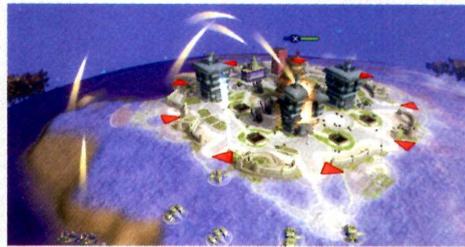
Também para >> MAC

NOTA **9,0**



>>> Do maior ao menor, todos têm de interagir. Essa é a única maneira de conseguir levar a sua espécie até o fim do universo

PC



Trilha sonora

As músicas de *Spore* são totalmente ambientais, mas se adaptam às situações. Criadas por Brian Eno, um famoso compositor de músicas do gênero, elas mudam sutilmente para trilhas mais agitadas nas batalhas e ficam mais tranquilas durante a comunicação entre seres. Mas vale lembrar que os jogadores poderão criar suas músicas para o game...



Para isso, você precisa desenvolver suas habilidades de comunicação. Além de desenvolver a fala (que serve para conversar com os seres de sua espécie), é necessário aprender a dançar e a encantar para ter amizade com outros bichos. Para isso, durante as evoluções, você pode colocar certos "acessórios" que dão mais pontos a esses atributos. Fazer aliados aumenta o seu cérebro, auxilia nas batalhas e ajuda a evoluir para a próxima fase da vida.

Na etapa tribal, o game deixa de seguir uma jogabilidade mais voltada para *The Sims* e passa a se parecer com um RTS como *Warcraft* ou *Age of Empires* – você deve coletar recursos como alimentos para dar continuidade à vida em sua comunidade. Não é mais possível evoluir como espécie, mas é dá para montar as vestimentas. Além de desenvolver o conhecimento para a construção de armas e se defender, suas escolhas na fase unicelular se refletem aqui: você pode criar instrumentos musicais para criar parcerias com outras comunidades. Sua tribo cresce tanto que se torna uma grande cidade.

Do outro lado da Lua

Como uma grande civilização, você deve continuar sua expansão. Além de dar trabalho e diversão para os habitantes da metrópole, é possível optar por um meio

de relacionamento com as cidades vizinhas. Caso você queira uma civilização voltada para o poderio militar, você fará guerras tanto para conquistar novos territórios como para forçar tratados comerciais. Em uma cultura religiosa, você catequiza outras raças, ampliando também seus domínios. Já voltada para a economia, sua cidade é capaz de comprar outros locais. Até o hino da sua cidade é possível compor.

>>> Além de dar seqüência à evolução, é **necessário conhecer** e fazer parcerias com espécies diferentes <<<

O último passo da sua civilização é sair pelo espaço levando tudo o que você desenvolveu nesses milhões de anos para colonizar outros planetas. É aí que (pelo menos para mim) *Spore* se destaca. Cada estrela presente na galáxia é um sistema solar repleto de planetas com as mais diversas características. O impressionante é que existem muitas estrelas. E as possibilidades são quase infinitas.

Além de todos esses atributos que tornam *Spore* um grande clássico, Will Wright usa seu trabalho para passar uma mensagem importante: de que somos totalmente insignificantes no espaço sideral, mas que nossas ações e decisões como espécie fazem toda a diferença no universo. Este é o game para quem curte simulação.

As cinco etapas

Célula - Como uma espécie unicelular, você vive em um mundo aquático. Seus únicos objetivos são comer, fugir e se reproduzir. Mas não pense que é tão simples assim.

Criatura - Após evoluir e sair dos oceanos, você irá desbravar os continentes, encontrando outros de sua espécie e novos seres. A exploração é importante, pois você deve contatar seres e aliados.

Tribal - Após desenvolver seu cérebro, você forma tribos e começa a desenvolver certas tecnologias. Sobreviver a guerras e formar alianças são os objetivos principais dessa etapa.

Civilização - Aqui a sua espécie atinge o auge do desenvolvimento. É possível desenvolver sua civilização por três vertentes: militar, econômica ou religiosa.

Espacial - Após se desenvolver por completo, sua espécie sai pelo espaço para descobrir novos planetas e levar todo o seu conhecimento a novas espécies.



REVIEW

X360

Texto >> Fabio Santana

>> A batalha pode ser entre os deuses, mas é um humano que vai liderar essa guerra, e esse humano é ninguém menos do que o próprio jogador

>Too Human



PLATAFORMA
X360



PRODUTORA
Microsoft Game Studios



DISTRIBUIDORA
Silicon Knights



TIPO
RPG



JOGADORES
1 (até 2 online)



6,0

A ovelha negra de uma nobre estirpe

O processo de criação de um filho é um desafio fascinante. Há que se dar amor, atenção, valores, instrução, sustento e, ainda assim, atentar para as boas e más propensões para fazer as correções de percurso possíveis. Como o rebento é uma consciência livre, evidente que ele trilhará as sendas que lhe parecerem mais convenientes. Caso o percurso não siga na direção almejada pelos genitores, a tendência é que os pais tentem dissimular os problemas ou atenuar seus efeitos perante os outros, na tentativa de proteger a cria da opinião alheia. Em casos extremos, levados pela

incondicionalidade da estima, os defeitos do filho escapam às vistas dos pais – a ilusão, para eles, consciente ou inconscientemente, é melhor que o fracasso do projeto ternamente anelado e praticado.

Ao longo da vida, somos pais não apenas de crianças. Uma família assim, exemplar até, é a da Silicon Knights. Sob os auspícios do patriarca Denis Dyack, filhos virtuosos cresceram e fizeram nome: *Legacy of Kain*, *Eternal Darkness*, *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*. Mas dizem que toda família tem uma ovelha negra, e o garoto problema do lar de Dyack é *Too Human*, cuja (má) fama o precedeu.

Gestação complicada

Anunciado pela primeira vez em 1999, *Too Human* seria um jogo de ação e aventura para PlayStation em quatro CDs. Após parceria com a Nintendo, a plataforma de desenvolvimento mudou para o GameCube e o jogo foi reapresentado ao público em 2000. Quando a Silicon Knights mudou o foco para outros projetos, porém, *Too Human* caiu num limbo.

Chegado 2005, durante os meses que antecederam a estréia de uma nova geração com o lançamento do Xbox 360, a Silicon Knights anunciou uma parceria com a Microsoft e o esquecido jogo reemerge como uma trilogia para o poderoso console.



>> Dessa vez, as batalhas épicas entre os deuses será travada com muitas luzes, chips de computador e efeitos especiais de deixar qualquer um de queixo caído



» A tecnologia aqui é o grande diferencial entre outras adaptações que usaram a mitologia nórdica como pano de fundo

SOBRE DEUSES E GIGANTES

Too Human é inspirado na mitologia nórdica. A Silicon Knights valeu-se da licença poética para inserir todo o panteão dos povos escandinavos em um contexto de alta tecnologia. Compare agora as características de três dos envolvidos nesta batalha:

Odin

Na mitologia
Monarca entre os Aesir (os deuses nórdicos), Odin comanda a tudo de seu castelo Valhala, onde acumula almas de guerreiros mortos em combate para a batalha final, o Ragnarok.

No jogo

ODIN é uma sigla para Rede de Inteligência Distribuída Organicamente. É o mais poderoso dos Aesir e criou os demais deuses a partir da carne de guerreiros mortos e de implantes cibernéticos, dando-lhes ainda o poder das runas.

Baldur

Na mitologia
Entre todos os Aesir, Baldur é o mais amado por deuses e mortais.

No jogo

Baldur é o filho favorito de ODIN e marido de Nyanna. Sua tarefa é proteger os homens de uma invasão planejada pelas máquinas.

Loki

Na mitologia
Filho de gigantes, Loki caminha entre os deuses no Asgard, sendo ele mesmo considerado também um deus.

No jogo

Membro excepcional dos Aesir, Loki confunde a todos com seu desdém pelos designios de ODIN e sua aliança misteriosa com os seres mecânicos.

Desígnios, sufocados

Levados pela correnteza, muitos massacraram o jogo. Porém, não se pode

X360



» Ao lado de cada boa idéia, *Too Human* leva consigo **uma execução pobre**, seja por falha conceitual, ou por falta de amadurecimento «

turvar a vista para seus acertos. O maior deles é a interpretação particular da mitologia nórdica. Não é a primeira vez que um jogo se constrói em torno dos mitos de deuses, vikings e gigantes (entre os mais notórios, *Valkyrie Profile* e *Baldur's Gate*), mas a Silicon Knights foi a primeira a descontextualizar as histórias originais e transportá-las para uma ambientação futurista. As divindades têm implantes cibernéticos e enfrentam uma rebelião de máquinas.

Infelizmente, ao lado de cada boa idéia, *Too Human* leva consigo uma execução pobre, seja por falha conceitual, seja por falta de amadurecimento. No que concerne à trama, a releitura original e a estreita correspondência com a mitologia que lhe serviu de base foram comprometidas por uma narrativa confusa e insossa.

Depende do pai agora não deixar a cria se tornar um caso perdido.





Texto >> Gustavo Petró



A melhor parte é ver a sua jogada dando certo e a cara dos adversários que nem esperavam por isso



Tem que ficar esperto ou nem vai encostar na "bola"



PLATAFORMA
X360

PRODUTORA
Electronic Arts

DESENVOLVEDOR
Tiburon

TIPO
Esporte

JOGADORES
1 a 4 (até 4 online)

Também para

PS3 > Wii > PS2 > Xbox > PSP > DS

NOTA



8,0

Madden 09

Uma verdadeira aula do futebol preferido dos gringos

Alguém acreditaria que a série *Madden* chegaria aos seus 20 anos? Nos EUA, ninguém duvidava, afinal, é o único game do esporte preferido dos gringos. No Brasil, acho que ninguém deu muita importância ao aniversário do jogo que leva o nome de John Madden, o Galvão Bueno norte-americano. Até porque, o desporto tem regras muito complicadas e um esquema de jogo baseado totalmente em táticas. Isso, somado aos controles confusos, não apeteceu o gosto de quem aprecia o futebol tupiniquim.

Entretanto, na versão 2009 da série, não há mais desculpa para evitar o jogo – que está muito bom, por sinal – já que, em *Madden 09*, você tem uma verdadeira aula de futebol americano. Assim, quando você joga o título pela primeira vez, há a opção de fazer um treino virtual assessorado pelo próprio comentarista na forma de um holograma. Aqui, você aprende desde o básico que é como pegar a bola e sair correndo até o touchdown (que é o “gol” deles e que garante seis pontos), a fazer o “field goal” (o chute para aquele gol estranho que dá de um a três pontos), até como mudar de tática segundos antes de iniciar a jogada. O objetivo, como sempre, é avançar dez jardas (um pouco mais de nove metros) em quatro tentativas. Cada vez que você ultrapassa essa distância, suas tentativas zeram.

Por mais que seja difícil para os iniciantes, este treino gera o “Madden IQ” e o “My Skill”, ou seja, uma avaliação de como você está em todas as exigências das partidas. Isso fará com que a dificuldade do game se adapte à sua linha de aprendizado, ou seja, quanto

mais você aprender as jogadas, mais o game se torna difícil. Claro que é possível optar pelas dificuldades tradicionais, mas nada é tão gratificante quanto ver a sua evolução na competição. E ainda, caso você continue errando em algum quesito, após o jogo, você é convidado a voltar à sala de treino e aprimorar-se no que você errou.

O mais bacana é que, quando se erra em uma partida, os comentaristas do game chamam o “EA Backtrack”. Assim como em qualquer transmissão de TV, você tem a explicação dos detalhes das jogadas. É incrível ver como tudo o que você realizou é mostrado, ensinando o que fazer para se dar bem na seqüência. Até ícones e gráficos são apresentados como a direção que a bola deveria ter tomado ou quem estava mal posicionado, por exemplo. Por tudo isso só resta dizer uma coisa: longa vida a *Madden*!



>> Ainda que algumas jogadas pareçam confusas, usar a lógica é a melhor técnica para sair vitorioso da disputa, do campeonato e levar a taça para a casa



Mesmo quem não tem skate pode sair por aí tranquilo



REVIEW

PS3



Texto >> Leandro Rodrigues



Ratchet continua com armas estranhas, pena que o gostinho de "quero mais" ficará até o ano que vem

Ratchet & Clank: Quest for Booty

Quando rato e robô decidem dar uma de pirata...

Menos de dois meses depois da sua primeira aparição durante a E3, *Ratchet e Clank Future: Quest for Booty* já está disponível na PlayStation Network. Essa nova aventura foge dos padrões estabelecidos pela franquia. Aqui, nada de 12 horas seguidas de muita aventura, *Quest for Booty* é apenas uma ponte entre o primeiro jogo para PlayStation 3 (que saiu em outubro do ano passado) e a nova aventura, que tem previsão de lançamento no segundo semestre de 2009.

Vale o quanto custa

Justamente por ser apenas um elo de ligação entre os dois games principais, *Quest for Booty* é curtíssimo. Com apenas quatro horas de atenção, qualquer um pode terminar essa aventura sem grandes esforços. Para compensar essa rapidez, o jogador só precisa desembolsar US\$ 15, o equivalente a um quarto do valor normal de um game desta geração.

Basicamente, nesta aventura, tudo funciona como na versão anterior. Clank foi raptado e Ratchet busca, desesperadamente, informações sobre o seu paradeiro. Para conseguir seu objetivo, mais uma vez ele destruirá tudo o que está no seu caminho em busca de novos artefatos e muitos parafusos.

Nesse ponto, os jogadores sentirão outra mudança. Não existem armas novas, um dos pontos marcantes da série. Elas são basicamente as mesmas do jogo

anterior. Talvez por isso mesmo Ratchet perca suas armas na primeira fase desta aventura para um bando de piratas, voltando a reconquistá-las algumas áreas mais para frente.

Assim surge a grande (e única) novidade de *Quest of Booty*. A chave de boca que sempre acompanha Ratchet em suas aventuras. Com ela, agora é possível criar uma corda laser, capaz de movimentar objetos. Esse novo recurso, além de criar novas alternativas, deixa mais complexos os momentos de ação em plataformas.

Passar de um ponto para o outro exige que o jogador puxe plataformas móveis, alinhando-as para chegar até o outro lado. Para isso, além de raciocínio rápido, o jogador precisa ficar de olho para não puxar muito uma peça ou outra. Caso contrário, será obrigado a fazer tudo de novo, desde o começo.

Para os que ficaram encantados com os momentos de ação sobre trilhos do título anterior, uma boa notícia. A produtora parece que acertou e resolveu colocar várias destas seqüências neste novo jogo. Nelas, Ratchet deve deslizar por trilhos com sua bota magnética. Para dificultar um pouco a vida do jogador e criar um novo desafio, agora é necessário quebrar portões que estão no meio do caminho.

Infelizmente, graças à curta duração da aventura, não existem fases com veículos, mas nada que tire o brilho da aventura.



PLATAFORMA PS3

PRODUTORA SCE

DESENVOLVEDOR Insomniac Games

TIPO Ação

JOGADORES 1



7,0



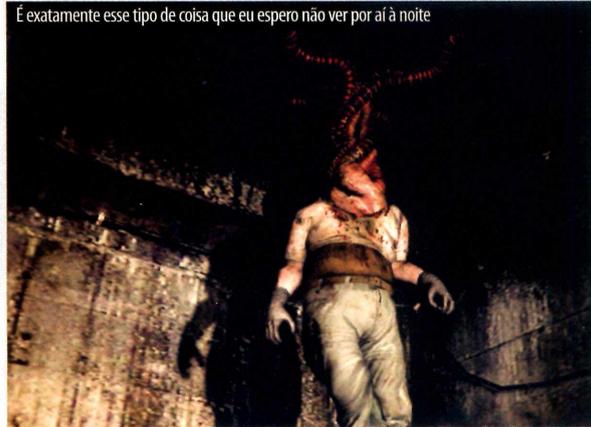
REVIEWS

PS3

Texto >> Leandro Rodrigues



Zumbis normais tudo bem, mas com asas de abelha na cabeça são medonhos demais para qualquer um



É exatamente esse tipo de coisa que eu espero não ver por aí à noite



Siren: Blood Curse

Sony faz excelente releitura da sua franquia de terror

O dicionário de português define a palavra "medo" como uma perturbação resultante da idéia de um perigo real ou aparente. Mas, com toda certeza, caso uma atualização aceitasse influências de jogos de videogames, *Siren* estaria lá, como um sinônimo de medo. A Sony arriscou e criou *Siren: Blood Curse*, uma releitura estilosa do jogo original que saiu em 2001 para PlayStation 2.

Siren: Blood Curse não está à venda de maneira convencional, ao menos aqui no Ocidente, onde só é possível comprá-lo pela PlayStation Network. O game é vendido em três pacotes, cada um com quatro episódios, ou em um pacote completo, com um descontinho especial. A idéia é boa, mas na prática não funciona muito bem, já que cada episódio é muito dependente do seguinte e quem comprar apenas um pacote vai se sentir lesado.

Mas tirando esse pequeno problema de marketing, o jogo é um exemplo de como fazer um bom jogo de terror. O sistema de luz funciona *perfeitamente*, deixando muitas vezes o jogador à mercê da sorte, no escuro quase absoluto,

A LENDA SINISTRA

Essa releitura conta a história da mesma vila, a misteriosa Hanuda, localizada bem na região montanhosa do Japão. Diz a lenda que o vilarejo e sua população sumiram na década de 70, durante a realização de uma bizarra cerimônia. A equipe de uma emissora americana resolve seguir até o local em busca de novas informações sobre o estranho acontecimento para uma reportagem especial. Paralelamente a essa matéria, um jovem chamado Howard Wright pratica montanhismo nos arredores e se vê envolvido na história do vilarejo. Alternadamente, você conhece um pouco da história de cada um dos personagens do jogo e também os vínculos entre cada um deles. Cada uma das suas decisões nas missões pode, e vai, influenciar o andamento da história do outro. Cabe a você fazer as escolhas corretas para que a história do jogo tenha continuidade. Mas, para isso, você terá de prestar atenção até nos mínimos detalhes dos cenários para não perder nenhuma oportunidade.

quebrado apenas por iluminação indireta ou uma simples lanterna. O visual, apesar de estar um pouco abaixo dos melhores jogos desta nova geração, não decepciona, com uma riqueza de detalhes nos cenários e objetos que faz toda a diferença em jogos como este.

A jogabilidade também não fica atrás, com um acesso muito fácil a armas e ao inventário. O destaque fica para os momentos em que um dos protagonistas utiliza alguma habilidade paranormal. Nessa hora, a tela fica dividida no meio e é possível observar através dos olhos dos inimigos o que ele está fazendo no momento. Algo fundamental para evitar confrontos desnecessários e facilitar sua vida até o encontro do objetivo da missão. Quando esse encontro não pode ser evitado e um Shibito (zumbi, em japonês) agarra um dos personagens, é necessário sacudir o controle para desvencilhar-se.

Infelizmente, em alguns momentos, os personagens parecem ficar presos ao cenário, atrapalhando o desenvolvimento da missão. A câmera também às vezes atrapalha, mas nada muito grave. Mas prepare-se: entre um ponto e outro do jogo, existem muitos sustos.

PLATAFORMA
PS3

PRODUTORA
SCE

DESENVOLVEDOR
SCE Japan Studios

TIPO
Ação

JOGADORES
1



8,5



Com um mundo tão legal, dá até dó de ficar dentro de calabouços



Texto >> Gilsomar Livramento



Para os fãs de Final Fantasy é ótimo. Quem é que nunca quis entrar nas penas de um chocobo, hein?

Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon

Um algo mais no meio de tanta casualidade

O Wii anda navegando em um mar de jogos casuais, dentre os quais a maioria não vale a pena. Enquanto jogos mais envolventes não aparecem, a aventura da ave amarela da Square Enix serve como paliativo. *Final Fantasy Fables: Chocobo's Dungeon* é uma quase continuação de *Final Fantasy Fables: Chocobo Tales*, lançado para Nintendo DS em 2006. A única herança da versão portátil nesta aventura para Wii está na presença de personagens e elementos de jogo. O resultado faz a alegria de uns, mas pode não animar outros.

Final Fantasy Fable: Chocobo's Dungeon é um *Shiren The Wanderer* com universo Final Fantasy, porém com mais possibilidades. A japonesa h.a.n.d. juntou um monte de idéias manjadas para compor a aventura: jeito de RPG, exploração de dungeons, sistema de profissões, um enredo, coletânea de músicas da série Final Fantasy – excelente, diga-se de passagem –, dentre outras coisinhas básicas.

A trama ocorre na cidade de Lostime, onde as pessoas estão perdendo suas memórias. Eis que surge uma criança com o poder de criar "labirintos de memórias" permite a você, um chocobo chamado Chocobo (dã!), superar os obstáculos em busca das memórias perdidas. A trama começa bem fraquinha, mas fica interessante com o tempo e os diálogos são falados.

Durante a exploração das dungeons, é preciso

encontrar passagens para o andar seguinte até chegar ao chefe. Nesse meio tempo, superar armadilhas, atualizar equipamentos e derrotar inimigos será uma constante, especialmente para evoluir o personagem, a profissão que esteja usando ou as cartas que podem ser usadas nos microgames da Mog House. Alguns chefes são as invocações clássicas da série, e podem ser usadas a seu favor uma vez que derrotá-las. A ação do jogo é uma combinação de turno com tempo real, ou seja, sempre que você fizer qualquer movimento, os inimigos terão tempo de reagir e contra-atacar enquanto você se prepara. Há muita coisa bacana, mas a mesmice das dungeons fica bem cansativa com o tempo. Ainda assim, se quiser fugir dos jogos casuais, esta é uma bela opção.



PLATAFORMA
Wii

PRODUTORA
Square Enix

DESENVOLVEDOR
Square Enix

TIPO
RPG

JOGADORES
1 a 2



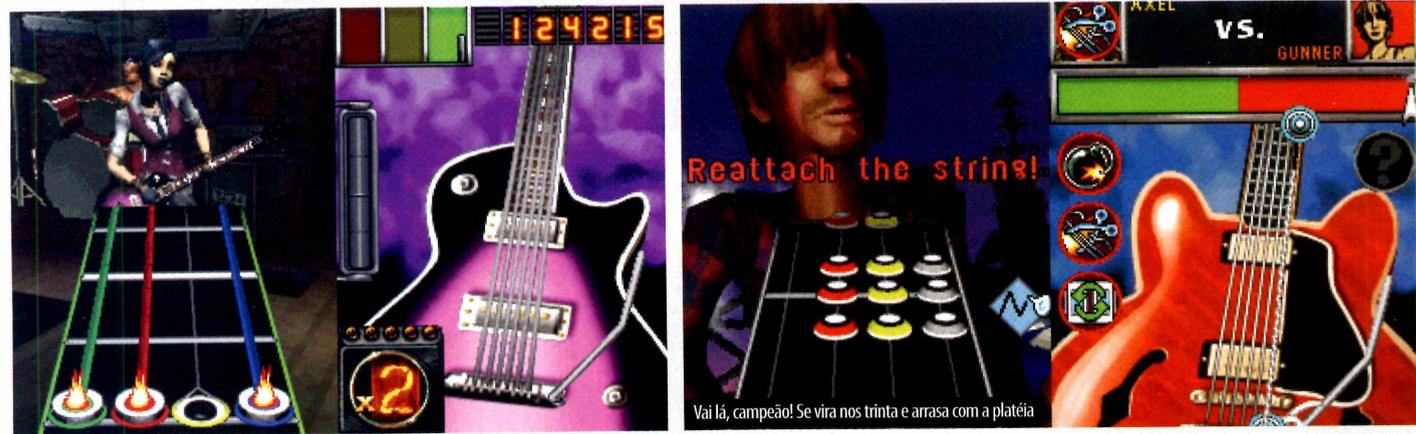
7.0

>> É divertido, mas explorar calabouços com um passarinho amarelo é um pouco estranho. Como ele abre as portas hein? Só os gênios da Square mesmo.



Texto >> Eduardo Trivella

>> Quem é mestre de verdade tem que praticar muito mesmo e em qualquer lugar, então nada de moleza na guitarra hein?



>Guitar Hero: On Tour

Sofrendo as dores do rock 'n' roll

-  **PLATAFORMA**
DS
-  **PRODUTORA**
Red Octane
-  **DESENVOLVEDOR**
V. Visions
-  **TIPO**
Musical
-  **JOGADORES**
1 (até 2 via Wi-Fi)



É longo e incrível o caminho que *Guitar Hero* percorreu. Como *Aerosmith*, o mais recente lançamento antes deste aqui (e que foi analisado na edição 42), deixou as coisas um tanto estagnadas nos consoles de mesa, coube ao DS ser o palco para outra revolução na série. E já que uma boa revolução sempre envolve uma boa quantidade de dor, o novo jogo vai te dar a impressão de que você tirou o pino de uma granada e esqueceu de arremessar o explosivo.

Quando o game é ligado e aparece um aviso dizendo que é bom variar de posição para não ficar com a mão doendo, dá pra desconfiar. Dez ou 15 minutos depois, a desconfiança vira certeza: qualquer posição é desconfortável e o pulso dói se a partida for muito longa. A sugestão na tela direita – o DS é segurado em “formato livro” – diz para não deixar o pulso torto na hora de jogar. Mas aí você deixa o pulso reto e tem que entortar a cabeça. A primeira escolha de *GH On Tour* então, antes mesmo do menu, é decidir entre dor no pulso ou no pescoço.

Cavaquinho Hero

Pode reparar: qualquer coisa que force a natureza acaba se mostrando dolorosa. Está na cara que o DS não foi projetado para virar uma guitarra. A Vicarious Visions não ligou para isso e foi em frente. E não é que eles fizeram um excelente trabalho e conseguiram transportar a sensação de tirar onda de rock star para o portátil? Pena que o preço para isso seja colocar o braço em um balde de gelo depois de jogar. Este é o

típico item de colecionador.

A Guitar Grip é um acessório muito bacana e deixa o DS bonito que só. Há apenas quatro botões em vez dos cinco presentes nas guitarras dos consoles e uma palheta especial acompanha o pacote: a ponta dela é um pouco mais fina que a ponta da stylus normal. Com isso, o jogador pode finalmente fazer os movimentos verdadeiros de quem toca guitarra, riscando para cima e para baixo em qualquer lugar da tela como se estivesse palhetando as cordas. Não houve espaço para incluir uma alavanca de distorção, então a saída foi deixar esse efeito a cargo da palheta também.

A desvantagem é que, em seqüências rápidas de notas curtas em uma corda só, o jogo às vezes se confunde e não identifica se você está tocando as notas ou tentando usar a alavanca. E também não há possibilidade de vibrar a nota em diferentes níveis devido à falta de uma “Whammy Bar” física. Como é preciso mudar a posição de pegada de vez em quando, a alça da Guitar Grip pode escorregar e o acessório pode se desconectar do DS. Chato para caramba. Os Guitar Duels, que também podem ser jogados em modo solo contra o computador, funcionam como os duelos de *GH3*, mas trazem algumas novidades como notas bombas que não devem ser tocadas e um item que força o jogador a parar de tocar para “dar um autógrafo”. É uma pena que o desconforto seja o responsável por diminuir bastante sua nota final. Seria ótimo se desse para tirar o braço na hora de jogar, mas como não dá...



Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2008

Um Fiat Uno 0 km
para o Campeão!



Últimos classificados:

Felipe Araújo - BA
Silvio Leonardo - BA
Bruno Queiroz - BA
Dionísio Cardoso - BA
Renan Cruz - BA
Ricardo Martins - DF
Celso Arlan - DF
Julio Cesar - DF
Carlos Rosar - PR
Leonardo Nascimento - RJ
Marcio Alvaro - RJ
Raphael Marins - RJ
Rodrigo Saraiva - SC

O próximo pode ser você!

Local:



Organização:



Confederação Brasileira
de Futebol Digital e Virtual

Co-Organização:



Patrocínio:



Cobertura Oficial:



Apoio:



arte: SY DUNNEALII



Mister Slime

DS / Aventura

Jogos inusitados e cativantes são uma constante no Nintendo DS, e *Mr. Slime* é mais um título que se encaixa nesse perfil. O enredo do jogo gira em torno de uma guerra territorial de duas raças: os Slimes e os Axons. Perdidos na imensidão do universo, esses povos entram em guerra a cada 40 anos; e agora um novo combate está prestes a se iniciar. Na pele do simpático Slimy, você deve intervir nesse ciclo e lutar para que a paz seja instaurada de uma vez por todas. Os Slimes, bem como os Axons, parecem frágeis em uma primeira inspeção e lembram limões e tomates falantes. Mas eles escondem uma grande arma secreta: a elasticidade. E isso vai ser uma grande vantagem no jogo. **FU**

Wild West Guns



NOTA 7,0

- **Plataforma:** Wii
- **Produtor:** Gameloft
- **Desenvolvedor:** Gameloft
- **Tipo:** Tiro
- **Jogadores:** 2

Lembra daqueles velhos fliperamas de tiro, com um revólver do tamanho de uma bazuca? *Wild West Guns* é igualzinho, só que no lugar do trabuco de plástico, você tem um Wii Remote na mão. Ou uma Zapper, já que o game é compatível com o acessório. Os cenários são poucos, mas são bem-feitos e não atrapalham na hora de fixar a mira nos alvos, já que às vezes é difícil acertar em um canto da tela que não tenha um soldado, abutre ou alvo bônus escondido. O que deixa a ação cansativa é a falta de algo fundamental para um jogo desse calibre: desafio. São alvos demais, e quase todos os objetos na tela dão pontos, mesmo quando não fazem parte dos objetivos. É muito fácil se dar bem atirando para todos os lados, aí o desafio já era mesmo. **VT**

Order Up!



NOTA 6,0

- **Plataforma:** Wii
- **Produtor:** Zoo Digital
- **Desenvolvedor:** SuperVillain
- **Tipo:** Culinária
- **Jogadores:** 1

Como todo mundo já está farto de saber, antes, durante e depois da última E3, os principais lançamentos da Nintendo têm sido focados em um público mais casual. Você pode concordar, condenar e fazer o que quiser com a sua opinião, mas o fato é um só: esse tipo de jogo veio para ficar. Uma prova disso são jogos baseados na culinária, que deixaram de ser coisa de mulher. E olha que quem está falando isso é uma garota! Basicamente, o título funciona como um *Cooking Mama*, em que você deve preparar pratos suculentos. Mas tem um adicional: também é sua tarefa comprar ingredientes para o restaurante, atender clientes e até cuidar da limpeza do local – fique atento com os ratos, pois sempre há um fiscal da vigilância sanitária por perto. **FG**



Strong Bad's Cool Game for Attractive People Episode 1: Homestar Ruiner

Wii / Aventura

Já faz um pouco mais de uma década que *Homestar Runner* faz sucesso com seus divertidos episódios em Flash pela internet. *Strong Bad Email* veio na cola, mostrando outro personagem deste desenho online no estilo *Adult Swim*. Por aqui, no entanto, ele não fez muito sucesso. Mas como lá fora os gringos gostam da animação tanto quanto nós brazucas gostamos de *Tela Class*, a Telltale Games, responsável pela série *Sam & Max*, resolveu investir em uma série de cinco capítulos para o WiiWare. O objetivo é manter o mesmo espírito tanto da animação quanto dos jogos da empresa. Infelizmente, quem não entende inglês não vai poder acompanhar todas as sacadas que existem no jogo. **GP**

O pior do mês



Pirates: The Key of Dreams

- **Plataforma:** Wii
- **Produtor:** Oxygen Games
- **Desenvolvedor:** Videlectrix
- **Tipo:** Ação
- **Jogadores:** 1

Tentei, mas não resisti. Depois de ser uma das dez pessoas a jogar o razoável *Pirates* de PSone – isso há mais de uma década – não pude deixar de criticar a franquia da Oxygen no Wii. Que feio usar gráficos pobrinhos, quase do mesmo nível do velhíssimo console da Sony. E que feio não inovar em praticamente nada.

NOTA 5,0

Pirates: The Key of Dreams, além do mais, é uma prévia do game da série que chegará mais para o final do ano ao DS – e que, convenhamos, não deve ter muito sucesso se depender de o “garoto propaganda do WiiWare”. Na pele de um pirata, você deve se infiltrar em uma comunidade de bucaneiros para reaver a chave que dá nome ao jogo. Assim, você deve explodir todas as embarcações que não apresentarem a bandeira com a caveira. Como você estará no controle de uma nau, suas principais armas são os canhões. Há também outras armas como mísseis e bombas que com certeza ajudam na batalha. **GP**

Tabelão de Reviews

Mais um mês se passou e o "Tabelão" está de volta. Este mês o grande destaque foi *Spore*, a nova obra do mestre Will Wright. 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.

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

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

JOGO	Revistas Nacionais					Revistas Gringas			
	GM	EGMBR	ROX	NGB	D&T	GI	Play	EGM	EDGE
Spore (PC)	9	9,5	-	-	-	-	-	-	-
Too Human (X360)	6	7	-	-	-	7	-	4	6
Madden 09 (Multi)	8	-	-	-	-	8,5	-	-	-
Ratchet & Clank: Quest for Booty (PS3)	7	8,5	-	-	7	-	-	-	8
Siren: Blood Curse (PS3)	8,5	-	-	-	8,5	-	-	-	8
Final Fantasy Fables: Chocobo Dungeon (Wii)	7	7	-	7	-	5,5	-	-	-
Guitar Hero: On Tour DS (DS)	7	7,5	-	7	-	7	-	-	4
Mister Slime (DS)	7	-	-	7	-	-	-	-	-
Pirates: The Key of Dreams (Wii)	5	-	-	5	-	-	-	-	-
Strong Bad Episode 1: Homestar Ruiner (Wii)	8	8	-	8	-	-	-	-	4
Wild West Guns (Wii)	7	-	-	7	-	-	-	-	-
Order Up! (Wii)	6	-	-	7	-	8	-	-	-
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

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



Dengeki PlayStation >> Idol Master SP



EGM EUA >> Soulcalibur IV



Play Magazine >> Damnation



Game Informer >> Batman Arkham Asylum



XBOX UK >> Batman Arkham Asylum



Nintendo Dream << Pokémon Platinum



NGAMER UK >> FIFA 09



Famitsu << Pokémon Platinum

Texto >> Vitor Tritto

DIVERSÃO

Para quem quer encontrar um passatempo rápido e barato



Death Race

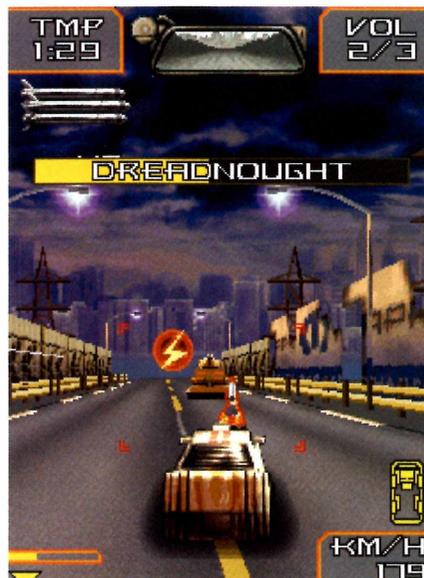
Nada como o vento nos cabelos e a pólvora nos adversários

PARA CELULAR Distribuidora: Gameloft Produtora: Gameloft Preço: R\$ 8,00 Operadoras: Brasil Telecom/TIM

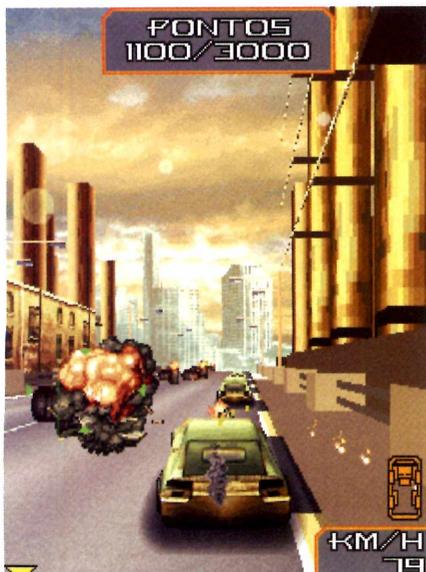
● Não basta apenas ser o mais rápido para vencer. Você tem que ser o mais veloz e o melhor na pontaria caso queira chegar até o final de *Death Race*.

O game basicamente funciona no esquema do filme: você liga a ignição, pisa fundo e tenta sobreviver até chegar em primeiro lugar em uma corrida da pesada. Além de contar com diversos modos de jogo, incluindo o story mode, você pode escolher qual das sete carangas irá levá-lo até a linha de chegada.

O problema, no entanto, é que seus adversários também podem usar as mesmas armas para tirar você da



Quando você tiver um supercarro desses na garagem, os passeios de domingo nunca mais serão a mesma chatice



>> Nada como pisar fundo na pista e sentir o cheiro de liberdade e gasolina explodindo no carro dos adversários

>>Na hora da emoção, é normal acelerar quando você, na verdade, queria atirar **um míssil** – o que você irá querer fazer o jogo inteiro<<

competição. E isso deixa as coisas ainda melhores para o nível de adrenalina do piloto. É como jogar *Need for Speed* em um campo minado.

Infelizmente, para os menos coordenados, é um pouco complicado pilotar e atirar ao mesmo tempo na telinha do celular. Na hora da emoção, é

normal acelerar quando você, na verdade, queria atirar um míssil – o que você irá querer fazer o jogo inteiro.

Para os mais pacifistas, sempre há o modo Quick Race, no qual você pode desbloquear mais pistas para correr.

Pena que o jogo é curto e que as corridas, muito rápidas. A maioria não dura mais do que alguns poucos minutos e fica difícil de explorar mais as pistas. Os power-ups sempre aparentam ter o mesmo efeito: uma explosão e um carro adversário voando pelos ares. Mas quem é que reclama disso, não é mesmo? A verdade é que é exatamente esse tipo de surpresa que deixa as coisas interessantes.



Mercenaries 2: World Nearly in Flames

Esquentando os ânimos com um lança-chamas

ONLINE Para jogar: armorgames.com/play/2104/mercenaries-2-world-nearly-in-flames

O jogo oficial mal acabou de sair e já temos um bônus. Não que alguém reclame disso, afinal, o game é muito bacana. Quase tudo que faz *Mercenaries* ser inesquecível está lá. Funcionando como um prólogo para o game da EA, *World Nearly in Flames* tem tudo do original: da ação constante até a possibilidade de pilotar diversos veículos durante os estágios. E quem não gosta de sair por aí pilotando um tanque de guerra, não é mesmo?



>> O perigo é se empolgar demais com um lança-chamas desses e pedir um de natal para o Papai Noel...



Governor of Poker

O bom, o mau e o resto dos perdedores

ONLINE Para jogar: www.notdoppler.com/governorofpoker.php



>> No Velho Oeste só não vale uma coisa no pôquer: trapacear, porque quem rouba é desafiado para um duelo. Vai encarar?

Sonhando em ficar rico por conta do carteadado e viver no conforto de uma mansão nadando nos milhões? Pois é, infelizmente, *Governor of Poker* não deixará você rico. Mas, mesmo assim, é bastante divertido viver os campeonatos de pôquer em "saloons" do Velho Oeste entre as disputas de bang-bang e as donzelas indefesas se atirando nos braços dos mocinhos. Pra quem gosta de um carteadado, é ótimo. Para quem pretende ficar rico, é o lugar perfeito para treinar.



Star Dominion

Espaço, o achievement final. Pelo menos neste game...

ONLINE Para jogar: www.arcadebomb.com/play/star_dominion.html

Saudades de *Starcraft*? Pois não tenha mais! *Star Dominion* é praticamente o clone do clássico para os PCs. Tudo que transformou o antigo game em um clássico entre os gamers pode ser conferido agora em um simples jogo em Flash. Construir suas unidades robóticas, invadir território inimigo para obter recursos e, é claro, desenvolver a melhor estratégia possível para conseguir conquistar todo o universo! É aconselhável tentar se controlar, mesmo sendo difícil.



>> "Isso aí, pessoal. Muita calma nessa hora que logo todo o universo será nosso! Só precisamos nos manter em fila"

USS 28 (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 Last Guy

Preço: US\$ 10

Quem assiste a filmes de zumbi sabe: escapar sozinho já é difícil. Sair do perrengue com uma população inteira então, nem se fala. Por isso



mesmo, *The Last Guy* é um bom desafio para os aventureiros de plantão. Lidere seus vizinhos para uma área segura, escape dos zumbis famintos e se divirta muito no processo.

>> XBOX LIVE

★ Bionic Commando Rearmed

Preço: US\$ 10

Já faz 20 anos, mas *Bionic Commando* está de volta ao dever! Com visual reformado, o jogo agora é em 2.5 D, mas continua um clássico. *Rearmed* apresenta vários adicionais ao jogo original. Mais chefes, mais armas, mais inimigos, mais Inteligência Artificial e, principalmente, mais aventura e muito mais diversão.



>> VIRTUAL CONSOLE

★ Super Mario RPG:

Legend of the Seven Stars

Preço: US\$ 8

Justo quando você achava que já tinha decifrado os jogos do Mario, chega a surpresa! Desta vez, Mario e Bowser são aliados contra um novo inimigo e



vão percorrer todo o mundo para impedi-lo. De cachoeiras até florestas tropicais, os improváveis aliados vão fazer de tudo para que as coisas voltem a ficar em paz e eles possam se atormentar novamente. Exatamente como tem que ser. Bowser cria problemas, Mario resolve os problemas e, no final, fica tudo certo no reino dos cogumelos.



MUNDO MMO

Sua porta de entrada para mundos distantes na frente do PC

Texto >> Bruno Vasone

> Interzone Futebol

Brasileiros testarão novo MMOG de futebol com exclusividade

● A empresa de games norte-americana, Interzone, revelou em agosto sua presença em território brasileiro. O estúdio, localizado em Alphaville, na cidade de São Paulo, foi inaugurado com o anúncio de um novo MMOG de futebol, no qual 11 jogadores enfrentarão outros 11 em partidas virtuais pela internet. *Interzone Futebol* está sendo desenvolvido em parceria com os estúdios chinês e australiano da produtora, responsáveis pela parte gráfica e de programação.

Em uma ação pioneira, o jogo será lançado no Brasil antes do resto do mundo em dezembro – e em português. Segundo Lirio Rozenblit, diretor do braço tupiniquim

da Interzone, a óbvia paixão do povo brasileiro pelo esporte não foi a única razão que influenciou a decisão. “O Brasil também possui um grande público de internet e uma cultura de jogos online bem amadurecida”, comentou à *GameMaster*.

Botando ordem na várzea

● Nas partidas de *Interzone Futebol*, cada um dos 22 atletas em campo é controlado por jogadores. A Inteligência Artificial limita-se apenas aos juízes. A aplicação das regras, inclusive, visa à perfeição. “Estamos nos baseando desde o começo nas regras da FIFA, tentando adaptá-las fielmente”, defende Alun Rees, game designer brasileiro da Interzone que



>> Agora o fenômeno é você mesmo. Faça o máximo então para virar um craque da bola e mostrar para o mundo inteiro seu talento

trabalha em parceria com a equipe de programação australiana. Um sistema de comunicação por voz ajudará os jogadores a se organizarem dentro de campo, na tentativa de evitar situações de várzea como 11 atletas correndo para cima da bola, por exemplo. A implementação de técnicos humanos também ajudaria muito nesse sentido, mas a empresa afirmou que ainda não possui planos nesse sentido.

O game não apresenta distinção de sexo, prometendo representar tanto mulheres como homens em pé de igualdade dentro do gramado – mesmo que a imagem de dois avatares masculinos em uniformes ao lado de um feminino vestindo biquíni, mostrada na coletiva de imprensa, passe uma mensagem diferente.

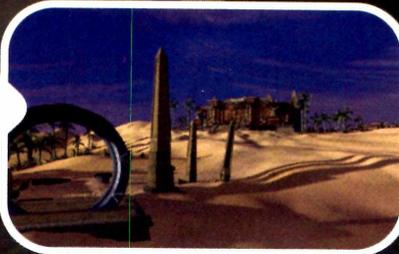
A Interzone planeja organizar torneios freqüentemente dentro do jogo, mas ainda não confirmou a possibilidade de partidas entre servidores diferentes. Ficamos na torcida para que consigam, já pensando na possibilidade de massacrar nossos vizinhos hermanos – o



>> Tudo bem que o time da Interzone tem mais de 11 pessoas. Mas para criar um jogo desses, precisa mesmo de um grande equipe campeã

Jogo Rápido

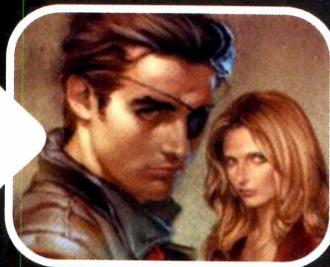
A equipe responsável por *Stargate Online* divulgou que o beta fechado do jogo se iniciará em breve. Quem quiser participar deve se registrar no site register.stargateworlds.com. Os sortudos que receberem um e-mail com a conta serão os primeiros a testar o jogo.



Mines of Moria, a primeira expansão para o jogo *Lord of the Rings Online*, recebeu recentemente mais uma classe de personagem, o Rune-Keeper. A nova classe usará magias de acordo com a definição dada por Tolkien, onde tudo o que não é explicado é mágico.



O seriado *Buffy - A Caça Vampiros* ganhará um MMO. Quem assina a produção é a Multiverse, que também possui os direitos para criar os jogos da série *Firefly*. Segundo o porta-voz da Multiverse, os jogadores poderão jogar em um mundo 3D ou em um jogo em Flash em 2D.



lançamento do game na Argentina está programado para o começo de 2009, seguido por México, Ásia, Europa e, finalmente, Estados Unidos, no final do ano que vem.

NA MIÚDA

A Interzone já vem operando no país em sigilo há quase um ano. O estúdio brasileiro é focado na interface com os usuários, desde o suporte técnico e manutenção de ferramentas sociais até ações de marketing e transações virtuais.

perfeito para sua equipe de dez atacantes armar um piquete à procura de um goleiro – o game não possui um filtro de posições. Ou então tentar impressionar as “gatinhas” virtuais em peladas na praia, ótimas também para se habituar aos controles do jogo – sim, você

leu gatinhas e peladas na mesma frase, mas pode tirar seu time de campo, pois o game é aberto a todas as idades, então nada de imitar os boleiros da vida real.

Peladas na praia

Além de dar um show de bola no estádio, será possível passear com seus atletas por uma recriação digital da cidade do Rio de Janeiro no melhor estilo *Second Life*, conhecendo novos jogadores por meio de chats e adicionando-os à sua lista de amigos. Além de organizar “dancinhas”, o ambiente será



>> Nem só de bola vive um jogador. Vale a pena dar uma conferida na beleza dos cenários da cidade e passear à beira da praia

Investindo na sua carreira

O modelo de negócios centrado nas microtransações permite que o game seja gratuito. A moeda virtual do jogo pode ser comprada com dinheiro real e, posteriormente, utilizada em lojas virtuais dentro do game.

Os acessórios disponíveis vão desde os meramente estéticos, como uma regata para usar na praia, até chuteiras customizadas que podem melhorar sua performance no gramado. A empresa também planeja introduzir anunciantes reais no jogo.

Realidades virtuais

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

Os grandes duelam

EverQuest foi o “próximo” grande passo da indústria de games, um ano após o lançamento de *Lineage*. Até hoje, o jogo recebe opiniões extremamente contraditórias. Contudo, mesmo que você não seja a favor de todos os aspectos do jogo, uma coisa todos concordam: os gigantes entraram na briga do MMO. Primeiramente, vale lembrar que *EverQuest* foi criado pela Sony. Quer dizer, um dos grandes do mercado percebeu que na jogatina online estava o futuro.

No Brasil, por exemplo, *EverQuest* fez parte de um infame episódio de proibição dos jogos por conta de sua narrativa profunda e complexa, em que você pode escolher ações tanto do bem quanto do mal. O jogo é assim mesmo? Sim, e qual raio é o problema? Ainda não barraram jogos similares, como *Fable* ou *Knights of the Old Republic*, mas podemos esperar tudo do nosso sistema judicial. Quer saber o mais engraçado de tudo? O game nem foi lançado oficialmente no Brasil. Porém, isto adiciona um pouco mais de peleja à história deste MMO.

Agora, focando em coisas realmente sérias, *EverQuest* foi o pioneiro na criação de todo um mercado paralelo que não exista nos MMOs, como a venda de itens “in-game” por sites de leilão como o eBay e o nascimento de empresas especializadas em ganhar levels para personagens e depois vendê-los. Isto é, surgiu um mercado negro ao redor da marca. E, aparentemente, isso não foi ruim para seus desenvolvedores, que criaram *EverQuest 2* e um monte de spin-offs.

Outra polêmica é que muita gente se viciou no título. Foram publicadas diversas notas escandalosas acerca de seus jogadores que chegaram a cometer atrocidades. Até mesmo pesquisadores internacionais estudaram o fato. Basicamente, se você escuta tanta pesquisa sobre MMO hoje, muitas dizendo que é a coisa mais terrível do mundo, é por conta de *EverQuest*. O game pode não ser o mais jogado, mas deixou investidores, psicólogos e advogados alertas para os MMOs. Bem ou mal, isto é um feito incrível.

Texto >> Gustavo Petró
Fotos >> Nelson Alves Jr.

CONSUMO

O lugar para você torrar suas economias com games e acessórios

Computador bacana

Conheça produtos que podem dar uma turbinada no seu PC

O PC como plataforma de jogo pode estar em uma fase ruim. Mas com o lançamento de *GTA IV*, da nova expansão de *World of Warcraft*

e de *Warhammer Online*, é bom colocar a mão no bolso para começar a atualizar o seu computador. Por conta disso, selecionamos alguns

produtos que podem ajudar nesse upgrade e dar mais motivação para você jogar bons games no seu computador. Confira.

Gráficos de alta definição

Placa de vídeo é um item essencial. Isso é inegável. Na batalha pelas placas, a Elitegroup Computer Systems traz ao Brasil a GeForce 9600 GT-512MX. A edição limitada traz no pacote o jogo *Frontlines: Fuel of War*. A placa apresenta 512 MB de memória GDDR3, 256-bit de memória interface, núcleo de 680 MHz e velocidade de memória de 1850 MHz.

Com tecnologia 16x de anti-aliasing e HDR de 128-bit, a placa gráfica 9600GT com base GPU é atrativa para gamers pela sua capacidade de desempenho e realismo. Possui a solução Artic Cooling Accelero S2, que possibilita uma excelente experiência de jogo totalmente sem ruídos. A refrigeração é por heat-pipe com cooler duplo que permite dissipar o calor com eficácia, eliminando completamente todas as possibilidades de fragmentação das imagens pelo calor excedente da GPU.

Para efeito de comparação, a refrigeração da placa é 20% superior a solução do mesmo acessório de referência de NVIDIA – a temperatura do GPU permanece inferior a 80°C.

Para atender as exigências do mercado de entretenimento digital, a GeForce 9600 GT-512MX-P possui a tecnologia PureVideo HD de segunda geração, que fornece alta definição para decodificação e pós-processamento de vídeo, trazendo aos usuários clareza de imagens sem precedentes, exatidão de cores,

dimensionamento preciso da imagem para filmes e vídeos. Um bom investimento.

Produto: GeForce 9600GT Edição Especial

Fabricante: Elitegroup

Preço sugerido: R\$ 390,00

Site: www.ecsbrasil.com



>> Além de poderosa, a placa da Elitegroup apresenta um belo visual externo. Muito bom para quem tem um computador que "mostra" suas partes internas

Teclado para todo o tipo de game

O teclado convencional foi feito unicamente para escrever textos. Os games vieram depois e também utilizam o acessório. Entretanto, não é nada confortável jogar horas de *Counter-Strike* ou *Warcraft* tendo que decorar centenas de comandos escondidos em cada tecla.

O SpeedPad da Belkin chega para tornar a experiência de jogar no PC muito melhor. Com até 104 funções programáveis, praticamente todo o controle do game fica disponível na sua mão, desde comandos para locomover o personagem até para selecionar armas e magias. São 14 teclas mais um scroll vertical e um direcional digital, que permite controlar a mira com mais precisão em jogos de tiro – principalmente se você jogar como sniper. A base do SpeedPad se adapta confortavelmente na mão, permitindo horas de jogo sem

desconforto. O teclado possui iluminação interna. Você pode programar três configurações diferentes, que podem ser alternadas a qualquer momento. Um programa que acompanha o teclado permite que qualquer um possa deixar o SpeedPad configurado de qualquer modo: todas as acertos são indicados por uma imagem do teclado na tela.

O único problema do acessório é que você não conseguirá jogar outro game sem ele...

Produto: SpeedPad n52 te

Fabricante: Belkin

Preço sugerido: R\$ 399,00

Site: www.belkin.com



» Para quem gosta de jogar no PC, este teclado é um item indispensável. Com ele, o jogo fica mais confortável e fácil

Transferência em alta velocidade



Pendrive hoje é o que os disquetes eram no passado. Ter um é importante desde para carregar documentos do trabalho ou da escola até, para quem é gamer, levar os saves dos seus jogos e vídeos de futuros lançamentos para a casa dos amigos.

O problema é que todos têm muita pressa e acham que demora demais para passar os arquivos do PC para o pendrive. Por isso, uma boa opção é o DataTraveler HyperX. Ele possui otimização para o Windows Vista chamada de ReadyBoost, que transfere todo o tipo de arquivo com segurança e muito rapidamente. Além disso, é pequeno e tem modelos com capacidade de armazenamento de até 8 GB. Assim você pode carregar sua vida digital para todos os lados.

Produto: DataTraveler HyperX

Fabricante: Kingston

Preço sugerido: R\$ 189,90 (2 GB); R\$ 379,90 (4 GB); R\$ 689,90 (8 GB)

Site: www.kingston.com.br

Games com som de cinema

Para poder se sentir dentro dos games, é importante ter um sistema de som potente e que forneça a qualidade necessária. Recentemente, a Logitech lançou o G51 Surround Sound Speaker System, um sistema de alto-falantes 5.1 que traz som surround em 360° com modo dual Matrix, preenchendo todo o ambiente.

Praticamente todas as músicas digitais, e jogos mais antigos, oferecem apenas som estéreo em dois canais. Com a tecnologia proprietária Matrix da Logitech, os alto-falantes G51 dividem o sinal de áudio em seis canais de som, sem degradar a qualidade do áudio. Isso significa que, mesmo que o jogo não

ofereça o som em seis canais, ainda assim as pessoas podem ouvi-lo. O resultado é que os gamers podem obter as vantagens competitivas do som surround – em jogos de tiros em primeira pessoa, por exemplo, eles podem escutar os inimigos aparecerem por trás deles. Se estiverem sendo alvejados, eles saberão de que direção as balas estão vindo. Sua potência total é de 155 watts RMS.

Produto: G51 Surround Sound Speaker System

Fabricante: Logitech

Preço sugerido: R\$ 999,00

Site: www.logitech.com

» Além dos games, esse aparelho funciona como um home theater. Assim, combinado com um bom monitor, você pode montar um cinema em casa



Foto: Divulgação

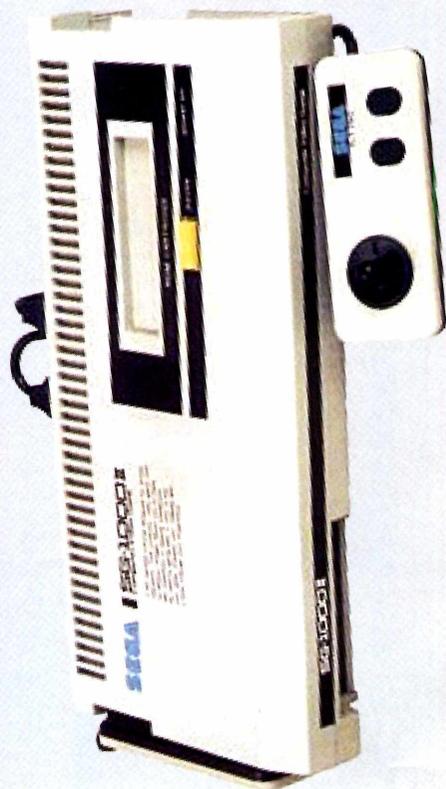
A prova de que o tempo passa e só os clássicos voltam para mais um round

>> LINHA DO TEMPO

Quem não conheceu a figurinha da Sega provavelmente não entende a paixão de que teve ou se lembra do Master System. Mas, mesmo assim, todos entendem que um console que presenciou o nascimento de ninguém menos do que o *Sonic* não é pouca coisa – e ainda teve a coragem de enfrentar o NES da Nintendo. E agora, comemorando 19 anos no Brasil, nós presenciamos o retorno desse marco dos videogames e não podemos deixar você de fora dessa história. Em primeira mão, você confere um dos ramos mais famosos e aclamados da família dos games. Afinal de contas, não é para qualquer viver tanto tempo e ainda ter fôlego para voltar à ativa. Só para os campeões.

1984 / SG-1000 II

Em julho do ano seguinte, uma versão melhorada do console foi lançada. O Sega Game-1000 II é idêntico ao modelo anterior em capacidade, mas possui algumas diferenças externas. O design foi mudado e o Card Catcher foi adicionado para permitir a leitura dos cartões de jogos da Sega. Essa tecnologia foi incorporada mais tarde diretamente no Sega Mark III e na primeira versão do Master System.



1983 / SG-1000

O Sega Game 1000 foi o primeiro marco da SEGA no mundo dos videogames. Esteve em período de teste no mercado japonês por dois anos e usava cartuchos. Mesmo não sendo muito popular na época, abriu caminho para que o Master System fosse lançado anos mais tarde.



1985 / Sega Mark III

Lançado para competir com o Famicom, o console apresentava configuração parecida com a de seus antecessores, mas o hardware de vídeo era melhorado e tinha mais memória RAM. Compatível com os títulos para os consoles anteriores, o Mark III ainda possuía o leitor de cartões de jogo embutido. O Sega Mark III era a versão original do Master System, mas foi redesenhado para ser lançado fora do Japão.



1986 / Sega Master System

O primeiro Master System foi o grande responsável pela fama da Sega fora do Japão. Na Europa, ele foi o grande responsável por colocar a empresa em uma competição acirrada com a Nintendo, mas não conseguiu o feito no Japão e na América do Norte. Mesmo assim, fez sucesso por mais de uma década em mercados menores. Como a Nintendo detinha uma parcela muito grande do mercado de games na época, a Sega resolveu adotar outra estratégia. Em 1988, os direitos para o Master System na América do Norte foram vendidos para a Tonka. Foi só em 1990, com a popularidade do Genesis, que a Sega resolveu ressuscitar seu antigo console, comprando novamente os direitos sobre o Master System.



Games + Famosos

- Alex Kidd in Miracle World
- Sonic the Hedgehog
- Golden Axe
- Shinobi



1990 / Sega Master System II

O segundo Master System foi a versão redesenhada e mais barata do seu antecessor. Sem o botão Reset e o leitor de cartão do original, ele vinha com *Alex Kidd in Miracle World* embutido direto no sistema – uma tentativa de equilibrar a briga contra a Nintendo. Mesmo com os esforços da Sega, o console não fez sucesso na América do Norte. Até 1992, as vendas do aparelho eram quase inexistentes. Mas foi em territórios “inexplorados” pela Nintendo que a Sega acertou em cheio. Distribuído em diversos países da Europa, o Master System fez grande sucesso. No Brasil, ele foi mais famoso, com pelo menos cinco versões lançadas em seis anos sob a distribuição da Tectoy. Com diversos jogos em português e alguns até apresentando personagens nacionais, como a Turma da Mônica, o Master System continua sendo uma das melhores lembranças da infância.



2008 / Master System 3

Dizer o quê? Quem teve um Master System quando criança sentirá a nostalgia. Poder relembrar dos jogos que faziam a cabeça de todo mundo é muito bom. E dá para perder facilmente horas e horas nessa brincadeira. Os controles continuam práticos com seus três botões principais – os outros três extras não são muito usados pois são poucos os jogos que os exigem. E como são mais de 120 títulos escolhidos a dedo pela Tectoy para relançar a máquina em território nacional, vale a pena ter um. É fantástico poder ter *Golden Axe*, *Alex Kidd* e *Sonic* no mesmo console. Além disso, o aparelho foi redesenhado e apresenta um visual moderno. Ele está menor, o que ajuda na hora de levar o console na casa dos amigos, e possui um belo desenho do Sonic na parte superior. Faltou apenas um botão Reset para não ter que desligar e ligar o console para trocar de jogo. Mas isso não atrapalha nem um pouco a diversão.



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

PAPO TECH

Onde você aprende como seus jogos favoritos são feitos

Inteligência Artificial nos games

Saiba como as ferramentas podem se comunicar entre si

Na coluna passada, falamos sobre as três etapas básicas que as equipes de desenvolvimento de Inteligência Artificial dos jogos precisam criar: selecionar e transmitir as informações mais pertinentes para o NPC (Non-Player Characters) que podem ser percebidas por ele; 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. A terceira etapa foi discutida na última coluna. Nesta, iremos tratar da primeira. As técnicas de processamento ficarão para a próxima edição.

Selecionar as informações necessárias aos NPCs é um trabalho que tem ser feito a cada jogo produzido, porque elas variam muito conforme a temática e o gênero e não existe um método padrão. O mecanismo de transmissão é mais simples e pode ser reutilizado em vários jogos. Basicamente, existe algum componente no jogo que fica monitorando o que acontece (colisão entre objetos, ativação de algum dispositivo, por exemplo) e avisa os NPCs certos. É como no Messenger ou outro comunicador instantâneo: quando um amigo seu entra, você é avisado.

Mas não é só isto sobre a seleção-transmissão. Para que haja as mesmas condições para todos, o NPC só pode perceber o que um jogador espera que ele perceba. Um NPC que sabe que o jogador está escondido atrás de uma coluna sem ter campo de visão para saber



ACIMA >> *Crash*, criado por Jason Rubin. Às vezes, trapacear na IA pode ser a única solução para se ter um jogo divertido

AO LADO >> *Rome, Total War*. Informar todos os NPCs pode ser uma tarefa bem complicada

>>> Selecionar as informações necessárias aos NPCs **é um trabalho que tem que ser feito** a cada jogo produzido <<<

isto pode frustrar ou irritar qualquer um. Para que isso não ocorra, é necessário que o componente que informa aos diversos NPCs faça uma filtragem das informações e envie só o que o NPC pode perceber segundo suas condições.

Do início dos jogos eletrônicos até meados da década de 1990, devido à falta de processamento, muitas vezes era isto que era empregado na IA, trapaça, para o jogo ter o mínimo de competitividade. Às

vezes, não é tão ruim a IA do jogo trapacear, porque basicamente o jogo precisa ser divertido. Jason Rubin, o criador de *Crash*, certa vez disse que “a arte de desenvolver jogos é a arte de trapacear; é a arte de enganar uma pessoa e fazê-la acreditar que você está fazendo muito mais do que realmente está”. Se o jogador está se divertindo, vale a pena o risco. Trapaça e blefe existem em muitos jogos. Nos jogos eletrônicos não poderia ser diferente.

A seleção-transmissão e também a filtragem são alguns dos motivos do porquê nem sempre o comportamento dos NPCs consegue ser tão realista quando o seu visual. Isso tem de ocorrer em milésimos de segundos, e ainda falta processar e exibir a informação. Ver as três tarefas executadas “ao mesmo tempo” e sem lag faz do software uma obra de arte.



PETROBRAS



apresentam

VIDEO GAMES LIVE™

— 2008 —

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

Orquestras e Corais sinfônicos estarão 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

Brasília - 28/09 - Centro de Convenções

Sala Ulysses Guimarães

Curitiba - 02/10 - Teatro Positivo

Rio de Janeiro - 05/10 - Canecão Petrobras

É MUITO MAIS...

Abertura com a banda MEGADRIVER*;

Torneio de Guitar Hero;

Concurso de Cosplay.

Ingressos à venda

www.videogameslive.com.br

CO-PATROCÍNIO

REALIZAÇÃO

APOIO

PROMOÇÃO



SECRETARIA DE CULTURA

SE ESTADUAL DE INCENTIVO À CULTURA



* Única apresentação no Rio de Janeiro

»» GAME SHOP

**PARA ANUNCIAR
AQUI, LIGUE:**

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

ou mande um e-mail para:
publicidade@europenet.com.br

HOUSE GAMES
TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMR. DE VIDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA
FINANCIAMOS EM ATÉ 3x S/JUROS OU ATÉ 15x*
(3326-0045)
ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

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



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



PlayStation 3
R\$ 1.299,00



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



Nintendo Wii
R\$ 899,00



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



(19) **3243-2444**

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

PlayHouse

6 anos promovendo seu lazer ! ASSISTÊNCIA TÉCNICA

XBOX360

PLAYSTATION 3

PS2

Wii

Anderson Machado

Rua Vitória, 247 - Loja 15 - Santa Ifigênia - SP - (11)3337-1960 - www.playhousesp.com.br

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

TERROR É JOGAR SEM ESSES 7 DETONADOS

EDIÇÃO EXTRA **GAMEMASTER**
BRASIL R\$ 9,90 • EUROPA € 5,90

EDITORA WWW.EUROGAMES.COM.BR
EUROPA

RESIDENT EVIL

Roteiros completos e detalhados para você finalizar os melhores jogos da série

7 Detonados

Resident Evil 1 **PS1 DS** • Resident Evil 2 **PC PS1 GC**
Resident Evil 3: Nemesis **PC PS1 GC** • Resident Evil 4 **GC PC PS2 Wii**
Resident Evil Outbreak **PS2** • Resident Evil Outbreak 2 **PS2**
Resident Evil Code: Veronica X **GC PS2**



7 898930 1933 177



Garanta o seu exemplar!
Ligue para 0800 55 76 67 ou
acesse www.europamet.com.br

JOGO SÉRIO

Um papo-cabeça com o homem que não teme fechamentos

Contra o tempo

O desafio de fazer uma análise sólida de jogo sob a pressão do relógio

A imprensa de entretenimento eletrônico, na qualidade de profissão, tem tantas agruras quanto tem encantos. Um desses inconvenientes é a implacabilidade do tempo. O tempo... amigo dos prudentes e algoz de todos, ele vigia o trabalho ininterruptamente, cobra pontualidade sem concessões. Seja em qual mídia for, cada uma com suas peculiaridades, todos devem servir ao senhor absoluto, o "fechamento" – que também atende pela alcunha de "prazo" ou pelo anglicismo que tão precisamente descreve seu caráter, "deadline".

No jornalismo de games, tal senso de urgência causa certos embaraços a uma prática em particular: a crítica de jogos. O processo varia pouco: primeiro, obtém-se o jogo, seja uma cópia enviada antecipadamente pela produtora, seja a aquisição da versão final pós-lançamento. Então joga-se o possível, quase nunca o necessário, mas geralmente o bastante para se formar uma opinião. Quase

simultaneamente à experiência, nasce o texto, que é publicado na edição do mês (no caso da mídia impressa), visando coincidir com a chegada do jogo às lojas. Tudo para atender a um propósito pragmático: possibilitar ao leitor uma decisão de compra.

Na maioria dos casos, o modelo padrão de confecção de análise parece ser suficiente. Pegue, por exemplo, um jogo como *BioShock*. Ele tem uma campanha que se estende por duas dezenas de hora. O mesmo vale para títulos como *Resident Evil*, *Silent Hill* ou *MGS*. Jogos de luta, então, podem ter sua integridade explorada em menos de dez horas. Puzzles idem, e assim também com aventuras de plataforma. Quando há ainda um modo multijogador online, algumas partidas costumam dar a base necessária para abordar o aspecto no texto.

A questão fica mais intrincada quando o objeto em exame é um jogo de escopo mais amplo. Não há, por exemplo, esperanças de devassar um jogo MMO, nem com meses de investida. Mesmo os RPGs offline, que contam uma história fechada e vêm com conteúdo fixo, habituaram-se a voar bem além das 50 horas de jogo. E, para falar de um caso real e imediato, como passear por todas as possibilidades oferecidas por *Spore*? O universo é aberto e volátil demais para que se possa formar juízo breve a seu respeito.

Porém, o problema que parece ser de extensão e tempo disponível, é muito mais de influxo e tempo

>> Por questão cronológica, análises feitas postumamente são **muito mais lúcidas**. No entanto, o ímpeto do consumo pede que o trabalho seja feito, e já <<

decorrido. Tanto às críticas de jogos curtos quanto às dos vastos faltam a percepção do senso histórico e a noção de conjunto, que só vêm com o tempo. Terminar um jogo não equivale a apreendê-lo. Um título de luta, por exemplo, dado como momentâneo, em situação real de consumo de massa pode provar-se equilibrado e perpetuar-se, ou cair no esquecimento por ser justamente o contrário.

Afeta também os textos feitos sob as injunções do relógio o intervalo entre a experiência e o relato. Em geral, como disse, as duas coisas acontecem em quase sincronia, quando o mais saudável talvez seria distanciá-las um tanto. No calor da revolta por um defeito bobo ou no fascínio por um segmento agradável, o julgamento nubla. Certo distanciamento emocional seria, então, medida cautelar, e isso pede assentamento.

Por questão cronológica, análises feitas postumamente são muito mais lúcidas. No entanto, o ímpeto do consumo pede que o trabalho seja feito, e já. É preciso, portanto, ter a consciência de que as críticas por ocasião de lançamento são, em geral, recortes práticos dos produtos, e só com mais tempo de experimentação podem ser transformados em conceitos esclarecidos das obras.



>> Jogos como *BioShock* (acima) apresentam uma narrativa de jogo longa e complexa, que exige muito tempo de análise e reflexão. Por conta do relógio, nem sempre isso é possível

Aqui na **HOUSE GAMES** você encontra mais qualidade e melhor atendimento.

Na House Games você encontra um atendimento especializado pronto para orientá-lo sobre as novidades e lançamentos em games e acessórios. Os melhores preços e o maior catálogo de produtos, tudo para você se divertir mais gastando muito pouco.

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 9h às 18:30h, sábados das 9h às 17h.



Ligue agora: (11) **3326-0045**

www.housegames.com.br

BEM-VINDO DE VOLTA, CAMARADA!

DEPOIS DE SETE ANOS, A SÉRIE RED ALERT™ ESTÁ VOLTANDO.

OUTUBRO 2008

COMMAND & CONQUER™

RED ALERT 3



REDALERT3.COM



PC
DVD-ROM