

REVISTA

WWW.EUROGAMES.COM.BR

Ano 4 | Nº 45 | Brasil R\$ 8,90 | Europa € 4,90

GAMEMASTER

GAME LEVADO A SÉRIO



Sheva Alomar,
a nova
heroína de
Resident
Evil 5

Torne-se um Game Designer

O que você
precisa fazer para
se tornar um
profissional dos
games

RESIDENT EVIL

**TUDO SOBRE ESSE SUPER LANÇAMENTO
TEM ATÉ TESTE FEITO NO JAPÃO**

Mega Drive 20 anos

A incrível
história de sucesso
do console que é vendido
no Brasil há duas décadas

Jogos para iPhone

Star Wars: The Force Unleashed,
Spore e outros games de verdade
para o celular "faz-tudo" da Apple

PREVIEWS

- LittleBigPlanet
- Deadly Creatures
- The Sims 3 • Bayonetta

REVIEWS

- Dead Space • FIFA 09 • Rock Band 2
- Star Wars: The Force Unleashed
- LEGO Batman • Silent Hill 5





DEAD SPACE™

NO ESPAÇO NINGUEM
PODE TE OUVIR CRITAR



31 DE OUTUBRO
HALLOWEEN

WWW.BRASIL.EA.COM.BR/DEADSPACE

18

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS
Categoria: Ação
Contém: Assassinato e Crueldade



PLAYSTATION 3

XBOX 360 LIVE





Diretores
Aydano Roriz
Abílio P. Cunha
Rodolfo Carrara

EDIÇÃO 45

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

Redator-chefe: Gustavo Petró
Redação: Vitor Tritto
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte (Projeto Gráfico): Alexandre Dias (Nani)
Revisão de Texto: Marianna Russo
Colaboraram nesta Edição: Eduardo Trivella, Fabio Santana, Felipe Azevedo, Gilsomar Livramento, Humberto Martinez, Leandro Rodrigues, Matheus Bourg, Makotron, Nelson Alves Jr., Nicolas Mieli, Rui Costa e Théo Azevedo

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

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europenet.com.br

Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (11) 3038-5097 e
Maurício Dias (11) 3038-5093

Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Carla Ianez, Claudia Alves, Elisangela 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) 3223-3968 - MC Representações
Publicidade - EUA e Canadá: +1 (650) 306-0880,
Fax: +1 (650) 306-0890 - Global Media

Propaganda: Ludmila Viani e Natália Azeredo

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

Desenvolvimento de Pessoal:
Tânia Marília Ribeiro Roriz e Elisangela Tokashiki

Atendimento ao assinante e à pessoa jurídica:
Coordenadora: Fabiana Lopes (fabiana@europenet.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.europenet.com.br
E-mail: atendimento@europenet.com.br

Administração: Cecília Tomazelli (Gerente), Aline Mello
Gustavo Barbosa, Rodrigo Tanikado e William Silva

Logística: Ézio S. Vicente (Gerente) e
Guilherme Scalzo

A Revista GameMaster é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.
Distribuidor Exclusivo para o Brasil: Fernando Chignalia
Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 - CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

Somos Filiais à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

Muito medo!

Recordo muito bem da primeira vez que tomei um susto com um jogo de videogame. Era madrugada. Tinha acabado de ganhar o meu novíssimo PSone lá em 1996. Sem nenhum game, consegui emprestado de um amigo um dos títulos mais falados daquele momento: *Resident Evil*. Como já havia jogado muito *Alone in the Dark* no PC sem sofrer nenhum dano psicológico, preparei todo um clima para poder jogar.

Esperiei a família dormir, apaguei todas as luzes da casa, peguei alguns suprimentos – afinal, a noite seria longa. Munido de refrigerante, bolachas, cobertor e lanterna (o item mais importante), fui para a sala de TV. Com o silêncio reinando absoluto, liguei o videogame. Logo na abertura, morri de rir com o clássico vídeo que apresenta os integrantes da S.T.A.R.S. fugindo de um inimigo misterioso para dentro da mansão – coisa de filme B. Nesse momento pensei: não existe nada que possa me assustar em *Resident Evil*.

Como um pré-adolescente corajoso, continuei o jogo sem nenhum temor. Em poucos minutos, a história começou a me envolver e os diálogos ficaram interessantes. Ao zanzar por aquela mansão e enfrentar alguns zumbis, o silêncio tomou conta. Tudo ficou calmo demais. Desconfiado, segui por um corredor repleto de janelas. Quando eu menos esperava, um “cachorro-zumbi” surge do nada, quebra um dos vitrais e me dá o maior susto que já tive! E, quase que ao mesmo tempo, meu irmão aparece (também do nada) para ver porque eu havia gritado. O resultado desse trauma é que, até hoje, não consigo jogar nenhum dos games da série *Resident Evil* à noite. E pior, jogos como *Silent Hill* e *Siren*, por exemplo, ficam longe dos meus consoles... Eles me dão muito medo.

Diferentemente da minha pessoa, a maioria dos gamers adora sentir medo. Por conta disso, *Resident Evil 5*, que estampa a capa desta edição, é um dos títulos mais aguardados dos últimos tempos. Sabe por quê? Porque com os consoles da nova geração, os sustos serão ainda maiores... Mas esse eu jogarei, nem que seja durante o dia.

» Gustavo Petró

gustavo@europenet.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



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



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



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

Para entrar em contato
com a Editora Europa

Fones: (11) 3038-5050

São Paulo – SP

ou 0800 557667

Ligação gratuita – Outras localidades

Visite nosso site:

www.europenet.com.br



»» Capa

»» Resident Evil 520
Clássico retorna em grande estilo na nova geração e fará marmarinho morrer de medo!

»» Geral

- » Arte dos Games42
- » Cartas06
- » Gamecult10
- » Linha do Tempo76
- » Mundo MMO78
- » Papo Tech82
- » Tabela de Reviews73

»» Especiais

» 20 anos do Mega Drive52
Entenda como a Sega ameaçou a Nintendo com um dos consoles de maior sucesso no Brasil — e saiba que ele ainda é vendido por aqui

» Jogos para iPhone56
Conheça games para o celular "faz-tudo" da Apple e porque ele ameaça o DS e o PSP

» Torne-se um Game Designer46
Saiba o caminho a trilhar para conseguir trabalhar na indústria de games e conheça o Popfly, programa para qualquer um criar seus jogos com facilidade

»» Entrevista

» Kasson Croker16
Conversamos com o homem por detrás do som da Harmonix

»» Previews

- » Bayonetta34
- » Deadly Creatures39
- » LittleBigPlanet — Beta Test38
- » The Sims 336



»» Reviews

- » Dead Space (X360/PS3/PC)60
- » FIFA 09 (Multi)66
- » LEGO: Batman (Multi)65
- » Mario Super Sluggers (Wii)72
- » Megaman 9 (PS3/X360/Wii)72
- » Midnight Pool (Wii)72
- » My Aquarium (Wii)72
- » Potpourrii (Wii)72
- » Pure (X360/PS3/PC)71
- » Rock Band 2 (X360/ PS3/Wii)62
- » Silent Hill 5: Homecoming (X360/PS3)69
- » Star Wars: The Force Unleashed (Multi)64





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

MILHORES

>>> Comprei *Os Melhores Games Detonados Edição 2008*. Gostei, é um livro muito bonito com um ótimo material, mas achei ruim porque ele mal fala do Nintendo Wii. Há dois jogos para o console no especial, e eu comprei mais por causa do Wii. Gostaria de saber se haverá outra edição que fale mais do console da Nintendo. Afinal, vocês têm a revista do PlayStation, por que não a do Wii? E eu quero mais informações sobre o jogo *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, não se acha nada sobre ele...

Laís Ferreira Silva
São Paulo - SP



>>> O livro "Os Melhores Games Detonados Edição 2008" continua fazendo muito sucesso. Você já comprou o seu?

>>>> Cortou tudo pela metade, Laís. São quatro jogos para Wii no livro, e não revista, que você comprou: *Super Mario Galaxy*, *Metroid Prime 3*, *Resident Evil 4* e *Tomb Raider: Anniversary*. É até um número alto, levando-se em conta que a publicação visa atender a jogadores de todas as plataformas. É bem provável que lancemos outro livro do estilo no ano que vem. Então, se o Wii tiver ótimos jogos lançados até lá que mereçam ser detonados, pode apostar que eles vão aparecer nas páginas de Os Melhores

>>> O melhor do mês

Ó céus, ó vida!

>>> Tenho várias dúvidas.

- 1- Vi na internet que muitas pessoas têm problemas com o carregamento de texturas em jogos como *GTA IV*. Também li que algumas pessoas resolveram esses problemas no X360 com algumas "gambiarras" que envolvem reiniciar o game e abrir e fechar a bandeja do console. Porém, meu problema é com *Mass Effect*. Toda vez que entro em um ambiente novo, o jogo demora de três a cinco segundos para carregar tudo. O jogo também "soluça" e dá travadinhas. Gostaria de saber se há um método de resolver esses problemas de textura ou se meu videogame (ou jogo) está com algum defeito grave.
- 2- Não tenho roteador, então fica difícil me conectar à Live, pois tenho que levar o modem para a sala. É possível conectar na Live com aqueles modems portáteis

- que usam a banda 3G e que se conectam à entrada USB?
- 3- A dashboard do X360 será atualizada agora em 2009, certo? Essa atualização só será possível se eu baixar direto da Live? Haverá outros meios de consegui-la (inclusa nos jogos, por exemplo)?
- 4- O que você está achando da seleção brasileira? O que deve mudar? E qual o seu chute para o campeão da Copa?
- 5- Angelina Jolie ou Jessica Alba?

Caio Chaar / Via e-mail

>>>> Caio, quantos nós na cabeça, rapaz! Mas vamos tentar soltá-los um por um para você:

- 1 - Esse problema de carregamento de texturas acontece com estes dois jogos porque são títulos nos quais o console está constantemente fazendo leitura do disco. Com isso, caso a mídia esteja suja ou arranhada, caso

- o jogo seja uma cópia ilegal ou caso seu leitor esteja desalinhado, sujo ou com outro problema, esse tipo de jogo apresentará alguns transtornos. Desconhecemos essas manhas que circulam na internet. Recomendamos que você sempre use jogos originais e mantenha-os limpos.
- 2 - Não fizemos o teste de utilizar modems que usam a banda 3G, mas acreditamos que eles não funcionariam no X360. Eles exigem a instalação de alguns softwares no PC, o que não é possível no console.
- 3 - A Microsoft não confirmou os meios de se fazer a atualização, mas está confirmada para ocorrer agora em novembro. A princípio, ela será feita somente online, utilizando a conta da Xbox Live dos usuários. Atualização por meio de jogos, como já foi feito anteriormente, não está

Games Detonados Edição 2009. Sim, é verdade: temos a Dicas & Truques para PlayStation, dedicada aos consoles da Sony. Também temos a NGamer, que faz a cobertura dos consoles Wii e DS, ambos da Nintendo. Em uma edição antiga, há até um detonado com todos os extras de Twilight Princess. O que você está esperando para correr atrás do seu exemplar? <<<<

Ou é ou não é

>>> Não sei se já foi corrigido (acho que já foi por ser uma edição antiga), mas estou fazendo a minha parte. Na seção de cartas da GameMaster nº 15, tem um cara que pergunta o



>> Macacos nos mordam! Já faz tempo que morremos de medo em Castlevania. Não queremos mais dormir de luz acesa, amigos

descartado, porém, é bastante difícil que isso ocorra ainda este ano. 4 - Na nossa opinião, a seleção brasileira precisa de duas coisas: jogadores que joguem com vontade (esses craques só pensam em grana) e em um técnico mais inteligente e que não seja colorado. 5 - As duas, aqui na redação... <<<<

>> Para evitar que a Angelina e a Jessica (ao lado) briguem pela gente, decidimos ficar com as duas trabalhando conosco...



que fazer para ter o demônio do Issac no jogo Castlevania: Curse of Darkness para PS2. Vocês responderam que não é possível, mas é sim!

Alessandro Machado Gomes / Via e-mail

>>>> Então por que você não nos contou como se faz? Na época em que respondemos a essa carta, o jogo era lançamento e ninguém havia descoberto como obter esse Innocent Devil. Hoje, é bem provável que o leitor que pediu essa dica nem se lembre mais do jogo, então nós nem vamos perder tempo procurando o game em nossa coleção para achar esse demônio dos infernos. Mas você, já que escreveu para nos corrigir, poderia ter feito a correção completa. Perdeu a chance de fazer uma boa ação, Alessandro. <<<<

Gringo no japa, japa no gringo

>>> Li que a Datel lançou o acessório FreeLoader, que permite a utilização de jogos de Wii europeus e japoneses em consoles americanos. Gostaria de saber se é possível usá-lo no console japonês e utilizar jogos americanos e europeus, ou se existe algo similar.

Luiz Carlos Issamo Oshima / Via e-mail

>>>> A Datel fabrica diferentes modelos do acessório FreeLoader e um deles apresenta essa função que você precisa. Mas fique esperto: uma das últimas atualizações de firmware do Wii anula o funcionamento do FreeLoader. Resta saber se haverá um novo modelo que não seja afetado por essa atualização. <<<<

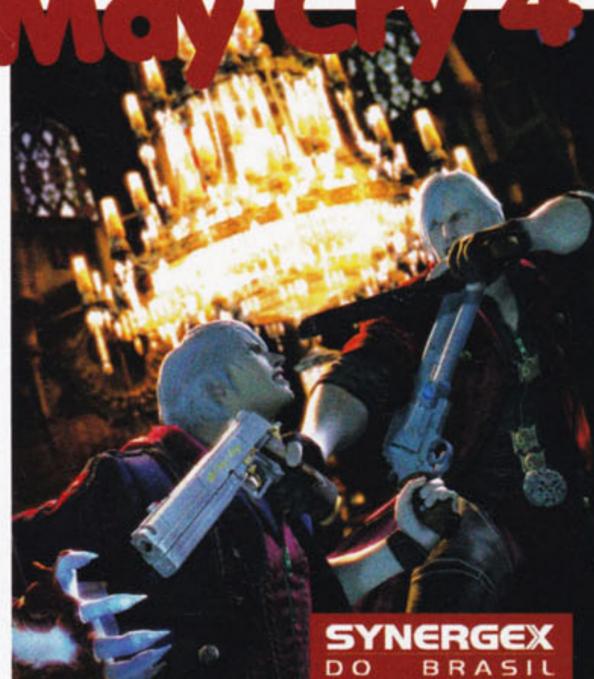
Placa

>>> Gostaria de saber qual é a configuração do computador que vocês utilizam para testar os jogos, pois quero comprar uma placa de vídeo e não sei qual a melhor para o meu computador. A minha configuração é um Dual Core 1 Gb de RAM e 160 HD.

Anderson / Uberlândia - MG

>>>> Você pelo jeito é leitor das antigas, do tempo em que colocávamos na revista uma foto

Resultado Promoção Devil May Cry 4



SYNERGEX
DO BRASIL

Conheça os vencedores que responderam a pergunta "Para você, qual o cenário ideal para a maior luta entre Dante e Nero?". Eles receberão o jogo Devil May Cry 4.

Veja quem ganhou:

- 1- Keoma Kevin Baudin
- 2- David Sales André
- 3- Renan Tafarel Silva
- 4- Breno de Vasconcelos Pierozzi
- 5- Luis Guilherme
- 6- Eudes Martins Bernardes
- 7- Diogo Antonio Pereira Miranda
- 8- Jorge Paulo Izídio de Lima
- 9- Carlos Moisés Batista Henrique
- 10- João Batista de Faria
- 11- Robson Carlos da Silva Azevedo
- 12- Fernando Peres Farto
- 13- Wenderson Magno Cruz
- 14- Bruno Souza de Lima
- 15- Victor Raimundo Ludgero
- 16- Marlon Braga
- 17- Thyago Cerqueira Nogueira
- 18- Filipe Lima Cavalcante de Assis
- 19- Mateus dos Anjos Cunha de Faria
- 20- Daniel Munhoz Marcondes

com o "PC da Redação". As coisas mudaram um pouco de lá para cá e agora os jogos de PC são testados em computadores diferentes, sempre dependendo de quem avalia o jogo. Como você informou poucos dados de sua configuração, fica difícil indicar uma placa. Mas para não deixá-lo na mão: se tiver a grana, vá atrás de uma NVidia 8800 GTS. Porém, fique esperto, pois ela pode não ser compatível com a sua fonte, que deve ser de 30 amperes. <<<<

JÁ PENSOU EM TER SEUS SERVIDORES HOSPEDADOS NO UOL?



UOL HOST é a unidade de negócios UOL, especializada em soluções avançadas de Data Center. Oferecemos infra-estrutura e serviços para diversos tipos de aplicação, com alta confiabilidade, excelente desempenho, total monitoramento dos serviços, além de suporte técnico especializado 24x7x365.

Porque usar as soluções de Data Center do UOL HOST:

- Seus aplicativos estarão hospedados na mesma estrutura do Portal UOL
- Melhor performance e disponibilidade
- Atendimento por equipe própria e especializada UOL HOST
- Melhor relação custo x benefício do mercado

www.uol.com.br/idc



Gabarito

Fale agora com um de nossos
gerentes de negócios:

São Paulo:
(11) 3038-8720

Porto Alegre:
(51) 3123-1788

- HOSTING DEDICADO
- GERENCIAMENTO DE SERVIDORES
- PROJETOS ESPECIAIS
- COLOCATION



UOL HOST
DATA CENTER

Texto >> Vitor Tritto
Fotos >> Divulgação

GAMECULT

Curiosidades e notícias da indústria mundial dos games

>> competição

> Brasileirão dos games

World Cyber Games 2008 mostra a força dos competidores e, mais uma vez, leva a nata brasileira para a final mundial



>ACIMAC Os feras da delegação brasileira que levaram o "brasileirão" para casa. Agora, só a Alemanha está entre esses campeões e a vitória no maior campeonato de e-sports do mundo. Vai, Brasil!

>AO LADOX Essa é a arena. Nestes estandes, as finais eram realizadas enquanto o público podia acompanhar toda a emoção da partida

Já faz sete anos desde a primeira edição do World Cyber Games Brasil. A tímida estréia aconteceu em uma lan house da cidade de São Paulo com seis modalidades (ou jogos) para os atletas se digladiarem.

Hoje, o campeonato já não acontece apenas para os poucos apreciadores dos games. A edição de 2008 recebeu um público de cinco mil pessoas, segundo os organizadores, e contou, inclusive, com a presença do nadador medalhista olímpico César Cielo no último dia da competição, além do time AllStar de *Counter-Strike*, escolhido pelo próprio público.

São muitas mudanças e transformações para tão pouco tempo. Mas o WCG continua unindo os jogadores e os entusiastas do e-sport ao redor de uma meta: levar os games além dos jogos tanto aqui, quanto no resto do mundo.

>> Hoje, o campeonato já não acontece para os poucos apreciadores dos games. A edição de 2008 recebeu um público de mais de **cinco mil pessoas**<<

A competição

Os 176 jogadores que disputaram uma vaga no voo com destino à final na Alemanha se dividiram entre as várias modalidades do campeonato. Durante as nove etapas de eliminatórias, mais de mil pessoas (contra as três mil do ano passado) competiram por um lugar na final nacional. Das categorias conhecidas, *Counter-Strike 1.6* foi a que abocanhou o maior número de candidatos por vaga, com *FIFA 08* logo atrás. Ainda houve mais seis categorias levando seus melhores competidores para a Alemanha: *Age of Empires III: Asian Dynasties*, *Asphalt 4: Elite Racing* (para celular), *Carom 3D*, *Need for Speed: Pro Street*, *Guitar Hero 3: Legends of Rock* e *Halo 3*.

Novato no WCG, *Guitar Hero* foi o responsável pelo espetáculo do evento. Como já era de se esperar, quem passava na frente do palco não podia deixar de conferir as disputas. O local montado para a competição era facilmente visto (e escutado) por qualquer um que perambulasse pelos estandes.

Diferentemente da categoria, Cássio Pisapia de Almeida Kiles, primeiro campeão brasileiro no WCG *GH*, já não é tão desconhecido assim das competições. "Eu já tinha participado de outras competições antes, mas nada comparado ao WCG. Eu fiquei bem nervoso durante o torneio. Mesmo com todo o treinamento, é difícil não ficar."

Até os campeonatos de *FIFA 08* e *Halo 3*, que reuniam sempre uma legião de curiosos, não conseguiram competir com as guitarrinhas. Os solos só disputavam espaço com os gritos de comandos vindos do *Counter-Strike* feminino. As rodadas do masculino eram realizadas em salas fechadas e só podiam ser acompanhadas pelos monitores

Partida tensa e torcida animada. Campeonato que é campeonato é desse jeito. Afinal de contas, todo campeão merece aquela tiação básica



» Dás categorias conhecidas, **Counter-Strike 1.6** foi a que abocanhou o maior número de candidatos por vaga, com **FIFA 08** logo atrás«

» Tudo para chamar a atenção da galera presente no WCG 2008: colocaram até um carro de corrida no meio do evento para que todos sentissem a emoção de um jogo de corrida



» A platéia pode estar distraída. Mas nenhum dos jogadores se quer ameaçou quebrar a concentração em momento algum. Também, não era para menos. Tudo o que esse pessoal não podia fazer era desconcentrar. Qualquer descuido era head-shot na certa



GAMECULT

O que acontece no mundo dos games



>ACIMA< Agora pode parecer calmo. Mas foi neste palco que algumas das melhores seqüências e combos aconteceram. Definitivamente, esse pessoal tem talento, mas só pode haver um campeão, então...

>AO LADO< Fica difícil contar a sensação de observar a habilidade da galera. Até o campeão Olímpico, César Cielo, apareceu para tocar um pouco

do lado de fora. Somente durante a partida final que o público pôde conferir quem iria para a terra do chucrute em primeira mão.

A equipe MiBR, já velha conhecida do público, é quem conquistou a passagem depois de uma partida disputada. "O nível dos times foi bom. Vários jogos equilibrados, alguns nos surpreenderam chegando do nada e indo para o topo. Não era o que nós esperávamos, achamos que seria de um nível mais básico, mas houve várias surpresas. Foi uma competição bem emocionante."

O time é um dos poucos que têm a oportunidade de treinar fora do Brasil, com patrocínio e apoio profissional. Prova de que o e-sport é cada vez mais levado a sério. Também indício disso é a proposta do WCG de expandir o mundo dos games.

Nesta edição do evento, mais de uma tonelada de alimento não-perecível foi recolhida pelos jogadores que participaram da etapa offline. A coleta foi distribuída nas cidades onde as eliminatórias eram realizadas. Esta parte Beyond the Game é a responsável por "traduzir" o e-sport para aqueles que não o conhecem ainda. Mas, nesse processo, é preciso lembrar daqueles que já são

fregueses antigos na casa com carinho.

Ainda que o espaço para o evento tenha sido muito bem organizado para receber o público, este não compareceu. Não da forma como se poderia esperar, pelo menos. A distância do campus da UnicSul dificultou o acesso a quem não morasse na região. No primeiro dia do

>> Ainda que o espaço para o evento tenha sido muito bem organizado para receber o público, este não compareceu. Não da forma como se poderia esperar<<<

evento, por exemplo, muitos dos que compareceram eram alunos da faculdade que lá estavam. No segundo dia, os torcedores eram quase todos moradores da região.

Provar que jogos não são excludentes é importante. Mas lembrar que são divertidos, sem excluir aqueles que já sabem disso, também é. E que venha a Alemanha.

Entrevista

Rodrigo Moretz é responsável pelo Marketing Corporativo da Samsung no Brasil. Moretz falou à GameMaster sobre o que o WCG deste ano representou e o que pode representar para nós no futuro.

GameMaster - Quais foram suas impressões do WCG deste ano?

Rodrigo Moretz - Foi muito bom ver que nosso projeto se solidificou e é esperado pelas comunidades no decorrer do ano. Além disso, o principal foi conseguir incrementar outras modalidades como Guitar Hero, usar espaços públicos com nossos parceiros de negócios e inserir uma competição móvel. Quanto ao projeto, pudemos perceber fórmulas que funcionam e devem ser melhoradas e outras que já estão sendo modificadas.

GM - Esperava mais público e mais competidores tentando se classificar por uma vaga para a final brasileira?

RM - Sabíamos que a final nacional teria menos público, pois no ano passado fizemos no Playcenter que já tinha um público deles. Contudo, fizemos



atividades extras e etapas dentro de nossa loja Samsung Experience no Shopping Morumbi, que nos fez ter o número de impactados maior do que no ano passado e, sem dúvida, um público selecionado e consumidor ativo. Estamos satisfeitos com o resultado.

GM - Já há alguma idéia se o WCG do ano que vem trará mais novidades, novas categorias talvez?

RM - Todo ano temos novidades, os

>> A idéia principal é cada vez mais diversificar, atingindo o jogador profissional e também o jogador casual <<<

Rodrigo Moretz responsável pelo Marketing Corporativo da Samsung no Brasil

planos são muitos, mas sempre esperamos passar para a Final Mundial, onde conversamos com todos os países, discutimos as melhores práticas e pensamos no ano seguinte. A idéia é cada vez mais diversificar e atingir o jogador profissional e o jogador casual. Além disso, buscamos sempre ações beyond the game para dar um aspecto responsável ao projeto.

GM - O que podemos esperar da comissão de competidores brasileiros que irá para a final na Alemanha? Acreditam que o nível da competição seja acirrado?

RM - Realmente, a competição será superacirrada. Fizemos um modelo novo na edição nacional justamente para elevarmos a competitividade aqui e levarmos a melhor

delegação de todos os tempos. Eu, pessoalmente, fiz um desafio a eles de que queria medalhas. Sabemos que, em toda competição, vale a técnica, mas também vale o dia, a concentração e o adversário. Estamos muito confiantes no que este time pode nos oferecer. Com certeza, nós vamos voltar da Alemanha com muitas vitórias para contar.



>> Os competidores da categoria Halo 3 não perdiam a concentração por nada. Nem mesmo quando tiramos fotos usando flash...



Eu cresci com você!

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

Acesse nosso site:
WWW.KIDGAMES.COM.BR
e conheça os mais novos lançamentos!



Texto e Fotos >> Gustavo Petró

>> evento

Gamefest 2008

Evento voltado para a criação de games se consolida e mostra que os jovens brasileiros querem trabalhar na produção de jogos

Nem mesmo um sábado frio e chuvoso na capital paulista afastou os amantes dos games, programadores e, principalmente, aqueles que sonham em trabalhar na indústria. Para se ter uma idéia, o grande auditório principal da Universidade Paulista, onde foi realizado o Gamefest 2008 em setembro, lotou na cerimônia de abertura, que contou com a participação de Bertrand Chaverot, da Ubisoft Brasil. Para atender à demanda, a apresentação foi transmitida em telões nas salas da universidade.

“O Brasil está mostrando sua criatividade e sua força na produção de jogos para o mundo”, conta Amintas Lopes Neto, gerente de novas tecnologias e plataformas para o setor acadêmico da Microsoft Brasil. “Por isso, a grande procura pelo evento, que chegou a ultrapassar os 1.700 escritos.”

Para futuros desenvolvedores

O Gamefest 2008 foi dividido em diversas palestras ao longo do dia – todas com lotação máxima –, que mostraram o quanto é complexo criar um simples game, mas que, ao mesmo tempo, este trabalho é extremamente divertido. Os participantes, também, não estavam interessados apenas na parte de programação dos jogos. O curso de modelagem física, ministrado pelo artista Alex Oliver, mostrou que a produção de games envolve outras áreas. “As pessoas pensam



CASO DE SUCESSO

Os vencedores do desenvolvimento de games da Imagine Cup 2008, o pessoal do Estúdio Mother Gaia (os criadores de *City Rain*), foram uma das estrelas do Gamefest 2008. Eles palestraram sobre a conquista que os permitiu criar uma produtora própria. Aliás, eles já têm muito trabalho. Guilherme Campos, um dos integrantes da equipe, conta que é o momento de aproveitar a popularidade do game, motivar outros estudantes a participar da próxima Imagine Cup e “mostrar que fazer jogos no Brasil não é algo que fica apenas na vontade”. “Qualquer um espírito empreendedor pode fazer um bom jogo e se dar bem. Para isso, é importante participar de eventos como o XNA Challenge e a Imagine Cup.”

que trabalhar em jogos envolve apenas computadores. Aqui, mostramos que quem gosta de arte pode trabalhar na criação de muitos games”, conta. Durante sua palestra, Oliver montou a cabeça de um ogro com massa. Ele trabalhou na modelagem de personagens e monstros do novo *Golden Axe*. “Quem quer trabalhar com modelagem deve ter total noção da anatomia humana e animal”, ressaltou.

Mas quem gosta de programar também teve oportunidade de aprender e ver como funciona a criação de ferramentas de física e de Inteligência Artificial. Outra grande sacada do Gamefest é permitir que jovens desenvolvedores mostrem seu trabalho para a comunidade. Durante o dia todo, vários notebooks preparados para rodar jogos

estavam à disposição do público, para que os trabalhos enviados à organização do evento fossem degustados e avaliados.

Sucesso absoluto

O grande número de participantes revela que o Brasil é um mercado forte e criativo para a indústria mundial. “Há 10, 12 anos, jamais pensaríamos em ter um cenário como o que vemos no Gamefest. Hoje temos diversos estúdios, cursos e capacitação no Brasil, o que dá ao futuro desenvolvedor a oportunidade de seguir uma carreira”, conta Emerson Facunte, um dos organizadores do evento.

Até quem não estuda cursos voltados à área da computação se fez presente no evento. “Gostei de ver os bastidores da produção de games”, conta Leandro Garcia, 20 anos. “Quero aprender sobre os jogos e ver como os produtores pensam”, diz Gyanni Segundo, de 19 anos.

A entrada, um quilo de alimento destinado a entidades de assistência social da cidade de São Paulo, mostra que os gamers se preocupam com a sociedade. E, em 2009, é bom se preparar: com toda a galera que foi ao Gamefest este ano, o evento receberá ainda mais gente.



>>ACIMA<< Amintas Lopes Neto, da Microsoft, acredita no potencial dos jovens estudantes brasileiros no desenvolvimento de jogos

>>AO LADO<< Auditório lotado. Essa foi a cena mais comum de todo o Gamefest. Mesmo com o frio, a galera ficou até o final do evento assistindo às palestras



Texto >> Nicolas Mieli

>> entrevista

Por detrás do rock

Kasson Crooker, diretor de áudio da Harmonix, conta sobre a produção de *Rock Band* e sobre seus projetos paralelos

Por trás de sucessos ou clássicos dos videogames como *Guitar Hero* e *Rock Band*, há inúmeras mentes pensantes. Diversos profissionais das mais variadas áreas trabalham em conjunto para lançar um novo jogo. Quando se trata de um game musical, uma importante função é exercida pelo diretor de áudio. Esse cargo sempre foi bem preenchido por Kasson Crooker na Harmonix, onde ele trabalhou em *Guitar Hero* e *Guitar Hero II*, além de *Rock Band*.

Kasson se formou no Berklee College of Music, em Boston, nos EUA, em 1995. Dois anos depois, ele se juntou à Papyrus Design (Sierra), onde trabalhou no jogo de corrida *Grand Prix Legends*. Posteriormente, foi para a Harmonix, jogo no qual trabalhou em *FreQuency* (2001), onde liderou a produção de áudio e compôs as músicas usando pseudônimos. Fez um trabalho similar na seqüência *Amplitude*. A partir daí, ele se tornou diretor de áudio da Harmonix, trabalhando em diversos jogos, como *Karaoke Revolution* e os supracitados *Guitar Hero* e *Rock Band*. Como produtor, função que exerce atualmente na empresa, trabalhou no game *Phase*, para iPod. E, mesmo em meio a tanto trabalho, ele encontrou um tempinho para bater um papo com a gente.

GameMaster - Quais outros instrumentos você gostaria de ver num próximo jogo musical da Harmonix?

Kasson Crooker - Ter um instrumento key-tar e uma mesa de mixagem seria divertido! Eu gosto bastante de hip-hop e música eletrônica, e ter instrumentos como esses iria facilitar a incorporação de estilos musicais mais variados. Algo como um Theremin para o Wii!! Perfeito!

GM - Por falar na Harmonix, qual é exatamente sua função na empresa? É fácil



coniliar os dois empregos?

KC - Por um tempo, eu estive apenas escrevendo músicas e fazendo efeitos sonoros e, então, eu me tornei o diretor de áudio. Recentemente, no entanto, eu fui transferido do áudio para me tornar um produtor. Meu primeiro game como produtor foi *Phase* para o iPod. Durante o último ano, fui o líder do projeto para o RB2 que foi lançado recentemente. Tem sido bom lidar com ambos, meu trabalho na Harmonix e minhas bandas (*Freezepop* e *Symbion Project*), durante os anos, embora meu trabalho tenha me deixado mais ocupado e seja cada vez mais difícil achar tempo para gastar com a banda.

GM - Você gostaria de fazer a trilha sonora de outro jogo?

KC - Amo jogos japoneses como *LocoRoco* e *Katamari*. Eu ficaria feliz se fizesse a trilha de algum desses jogos! Eles são divertidos, despreocupados e estranhos... Exatamente como a música que eu gosto de fazer!

GM - Você não acha que a letra da música *I am not your Game Boy*, do CD *Fancy Ultra*

>> Da esquerda para a direita: Other Sean T. Drinkwater, Kasson Crooker e a vocalista Liz Enthusiasm. A banda *Freezepop* é apenas mais um dos projetos de Crooker

fresh, possa causar um impacto negativo?

KC - Eu escrevi *I am not your Game Boy* há um bom tempo. Naquele tempo, eu usava apenas o QY-70 tanto para compor as músicas, como para nossos concertos ao vivo. As pessoas, freqüentemente, brincavam dizendo que parecia que eu estava jogando um *Game Boy* no palco e não realmente fazendo música, o que eu achei ser hilariantemente verdadeiro. Mas então ocorreu a mim que o meu QY-70 poderia ficar um pouco triste com aquilo e ciumento por não ser de fato um *Game Boy*. Então, eu decidi escrever uma música do ponto de vista do QY-70.

GM - Por fim, graças a *Guitar Hero* e *Rock Band*, a popularidade da banda no Brasil tem crescido. Há planos de fazer shows?

KC - Seria magnífico ir e fazer um show no Brasil!!! Eu não consigo imaginar um lugar mais interessante para ir e fazer um show. "You should have us down!"



Respostas para perguntas que você nunca pensou

Qual tipo de arquivo ocupa mais espaço em uma mídia e como é calculado todo esse “espaço”?

Primeiro, é importante saber que os computadores “lêem” a linguagem binária, composta de “zero” e “um”. Com isso, podemos ir ao básico da anatomia de uma mídia para responder à pergunta. As mídias são compostas por vários materiais sobrepostos: o policarbonato onde os dados serão gravados, uma lâmina reflexiva para o laser e uma faixa adesiva para manter as outras juntas.

No policarbonato, há uma espiral minúscula chamada de “trilha”, repleta de pequenos orifícios chamados de “pits” – é por meio deles que a leitura do código binário é feita e interpretada como dados.

Quando o laser atinge um pit, ele faz uma leitura e analisa qual é a parte

correspondente do arquivo. No final, juntando as leituras feitas forma-se uma imagem, um som ou um jogo.

É o número de pits e trilhas em um disco que define quanto espaço existe naquela mídia. Mais trilhas e pits menores proporcionam um espaço maior, assim como o número de camadas de trilhas existentes (camada simples ou dupla).

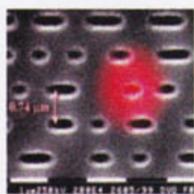
E até mesmo em jogos imensos são os arquivos de vídeo que ocupam mais espaço. Isso porque cada pontinho de luz em um vídeo tem de ser transformado em um byte para depois ser transportado para a mídia. Cada um desses pontos de luz depois tem de ser lido pelo laser, formando uma imagem coerente para só depois ser posta em movimento. Já é difícil de acompanhar, imagina processar então...

“Claro que o arquivo pode ser comprimido para ocupar menos espaço no disco, mas comprimir demais danifica o arquivo”, esclarece Alfredo Gallinucci, gerente de desenvolvimento tecnológico da Microservice. É como tentar espremer um elefante em um Fusca, alguma coisa vai ter que ficar de fora e, no caso, seria a qualidade.

A grande vantagem do disco Blu-ray é justamente essa. As suas trilhas possuem uma distância muito pequena entre si, e os pits também são menores do que os de um DVD, ou seja, cabe muito (mas muito) mais coisa. O que somado com a precisão do laser que lê os dados do disco, aumenta ainda mais a capacidade de armazenamento e transmissão de dados. Infelizmente, a tecnologia de produção do Blu-ray ainda é relativamente nova (leia-se cara). Mas esperamos que em breve isso mude.

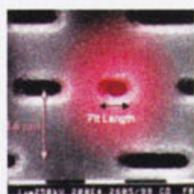
COMO FUNCIONA ENTÃO?

DVD: Digital Video Disc



Um DVD é composto por dois discos sobrepostos e consegue armazenar até 9,4 Gb de dados (podendo chegar até a 17 Gb) utilizando um laser vermelho, de espaço de onda menor e já de um espectro de cor visível. A distância entre cada passada da trilha é de 0,74 μm (micrômetros) e o menor de seus pits tem 0,4 μm. Sua densidade de dados é de 2,77 Gb/polegadas².

CD: Compact Disc



Armazena até 740 Mb de dados em um disco utilizando um laser infravermelho para a leitura. A distância entre cada passada da trilha é de 1,6 μm (micrômetros) e o menor pit de um CD tem 0,833 μm. Sua densidade de dados é de 0,41 Gb/polegadas².



BD: Blu-ray Disk

Assim como o DVD, a capacidade de armazenamento de um disco



Blu-ray varia de acordo com o número de camadas, podendo chegar até a 50 Gb. O laser azul-violeta usado na leitura do disco é de um comprimento de onda pequeno e é extremamente preciso. A distância entre cada passada da trilha é de 0,32 μm (micrômetros) e o menor de seus pits tem 0,15 μm. Sua densidade de dados é de 14,73 Gb/polegadas² e a tecnologia Durabis II aplicada no disco o torna resistente a arranhões e à gordura.



top 10 Trilhas sonoras que faltaram

Este mês, trazemos o verdadeiro Top 10 com a hitlist que nenhum herói da guitarra poderia ter deixado passar batido



10 >> IN THE CITY - THE JAM >>
Quem gosta de mod rock se decepcionou com os jogos até agora. The Jam foi uma das melhores bandas do gênero. E até agora, nada de uma das melhores músicas dos caras aparecer.



9 >> SONG 2 - BLUR >>
Qualquer pessoa do mundo já cantou essa. Quer dizer, já gritou essa música. Ninguém sabia a letra, mas todos se lembram da saudosa abertura do FIFA 98 embalada por Song 2.



8 >> ROOTS BLOODY ROOTS - SEPULTURA >>
E por que não uma música brasileira, hein? Lá fora o pessoal idolatra o Sepultura, por exemplo. Mas enquanto não criarem um "Batuque Hero", não estaremos no meio pelo jeito.



7 >> MODERN DAY COWBOY - TESLA >>
Digam o que quiserem. Mas o rock não seria a mesma coisa sem os anos 80. Do mesmo jeito que jogos musicais não podem ser completos sem uma das melhores bandas da época.



6 >> MY GENERATION - THE WHO >>
My Generation foi, literalmente, a música de uma geração. Poder fazer aquele solo de baixo seria sensacional. Se bem que o risco de se empolgar e quebrar o controle seria alto demais.



5 >> HOUND DOG - ELVIS PRESLEY >>
Como alguém tem a pachorra de nomear um jogo de *Guitar Hero* ou *Rock Band* sem incluir uma música do "Rei"? E não. Não estamos falando do Pelé. Elvis criou o rock 'n'roll, oras.



4 >> I'M GOING HOME - TEN YEARS AFTER >>
Essa só os jogadores hardcore dominariam. Quem estava vivo para ver Woodstock se lembrará: uma música gigantesca que compila vários clássicos do rock. Lamentamos a ausência dela.



3 >> IMMIGRANT SONG - LED ZEPPELIN >>
Tudo bem. Foi a própria banda quem não quis ver suas músicas em jogos. Mas é inegável que todo mundo ficou decepcionado com o fato de não poder brincar de Jimmy Page.



2 >> CENTER OF THE UNIVERSE - KAMELOT >>
Through The Fire and The Flames é considerada a música mais difícil do *Guitar Hero*. *Center of the Universe* seria uma bela concorrente. Os solos são fantásticos e a música é empolgante.



1 >> LONG LIVE ROCK 'N' ROLL - RAINBOW >>
Na verdade, é desnecessário explicar porque este é o primeiro lugar. Mas, se precisa de um comentário, explicamos: sabe aquele famoso símbolo que todo roqueiro faz com a mão? Pois é. Ronald James Dio, que cantava no Rainbow, é o pai da história toda. Ajoelhem-se e façam reverência, então! E rezem para que a música apareça nas próximas versões.

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

>> justiça

> GTA na acusação?



>> E mesmo com todo o barulho que a prefeitura fez em Chicago, os anúncios continuam lá. Pena para eles, sorte para o resto dos mortais

Depois de mais de seis meses, parece que a Take-Two e a cidade de Chicago chegaram a um acordo judicial. Os termos do acordo não foram divulgados, mas a produtora deve receber pesada indenização.

Um contrato de concessão de espaço publicitário nos ônibus da cidade havia sido assinado por US\$ 300 mil para a divulgação de *GTA IV*. Exatamente da mesma forma como havia sido feito em outras cidades do mundo.

Mas, na mesma época, uma onda de violência tomou conta do município e, também, das

manchetes dos seus principais jornais. A rede de televisão Fox News Chicago foi um destes veículos. Aproveitando-se da situação, várias matérias foram feitas na tentativa de identificar a razão do problema. Em uma destas reportagens, foi questionado o quão apropriado eram os anúncios do jogo que circulavam pela cidade em uma situação daquelas.

Como consequência, a Chicago Transit Authority emitiu uma nota dizendo que todas as propagandas referentes ao game deveriam ser retiradas. Agora é esperar para ver como as coisas terminam.

>> agora, sim

> Rock Band AC/DC

Primeiro veio a versão especial de *Guitar Hero* apresentando os músicos setentões. Apesar de não ter feito tanto sucesso quanto a Activision esperava, já há uma versão com o Metallica sendo preparada também para *GH*.

Para não ficar para trás, *Rock Band* chega com *AC/DC Live: Rock Band*. Ainda que o disco do jogo venha com apenas 18 faixas da banda australiana e não esteja disponível de outra forma que

não seja em disco, o "jogo" custará em média de US\$ 30 a US\$ 40. Com aproximadamente 99 minutos de gameplay ininterrupto, há a possibilidade de exportar as músicas para qualquer versão anterior do jogo sem custos adicionais. Isto será possível utilizando o código presente na embalagem. A campanha de divulgação do game promete trazer vários adicionais como guitarras personalizadas e camisetas da banda.



>> tomb raider 360

Lara Croft exclusiva

A Eidos anunciou recentemente uma boa notícia para os fãs de Lara Croft e uma melhor ainda para os que têm um Xbox 360. Acompanhando o novo *Tomb Raider: Underworld* dois capítulos exclusivos serão lançados para o Xbox.

O jogo que chega às lojas no dia 18 de novembro conta a aventura de Lara em sua busca pelo Martelo de Thor. Um mês depois, o

primeiro dos episódios complementares estará disponível via download pela Xbox Live Marketplace.

Beneath the Ashes dará continuidade às aventuras da exploradora depois que a história de *Underworld* termina. O segundo pack denominado *Lara's Shadow* deve chegar no início de 2009. Mas uma demo já está disponível. Os dois extras trarão áreas, inimigos e puzzles totalmente inéditos.

>> gororoba

Refeição gamer

O Gamer Grub é o primeiro lanche criado especificamente para as necessidades dos gamers. Mas não é só no nome. Fortificados com vitaminas e minerais, os petiscos são feitos para melhorar as sinapses e os reflexos do jogador.

E como ninguém vive só de sinapses, eles vêm em quatro sabores: Action Pizza, Racing Wasabi, Strategy Chocolate e Sports PB&J. Os quatro foram



criados para acabar com três dos maiores problemas de se comer e jogar ao mesmo tempo. Não esfriam, são livres de gordura e caem direto da embalagem para a boca do faminto desportista.

US\$ 38 (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

★ **Wipeout HD** ● Preço: US\$ 20

Depois de mais de dez anos de sua estréia, *Wipeout* volta aos videogames. Mas desta vez com os gráficos fantásticos do PS3. O game foi mais um dos filhotes de *F-Zero* para o SNES, mas trouxe várias diferenças também. Agora

ele chega em versão melhorada, em high definition que promete agradar tanto aos antigos como aos novos jogadores. É um pouco superfaturado para uma versão melhorada dos antigos. Mas se você gosta de velocidade, vale a pena.



>> XBOX LIVE

★ **Duke Nukem 3D** ● Preço: US\$ 8

E Duke Nukem volta a dar as caras. O brucutu de penteado escovinha chega ao Xbox para impor a ordem na casa com estilo. E com várias armas também. Dessa vez, você ainda pode aproveitar toda a ação com seus amigos

no multiplayer. E melhor: pode assistir aos clipes das partidas depois, além de conferir todos os momentos da sua aventura, desde o primeiro tiro até o último game over.



>> VIRTUAL CONSOLE

★ **Bomberman Blast**

● Preço: US\$ 10

Parece que essa é a temporada dos clássicos. Depois de *Megaman*, mais uma figurinha clássica do SNES volta à cena. Só que dessa vez nada de gráficos clássicos. *Bomberman*

Blast chega ao Virtual Console para inovar a série. Agora, até oito jogadores podem competir simultaneamente conectando-se ao Wii Ware. E as novidades não param por aí. O Wii Remote também ganha novas funções dentro do jogo. Diversão para toda a família, "old school style".

>> Blablous



©2008 BLABLOUS OGGPRANTE, ALL RIGHTS WHATEVER.



Chris Redfield

Após muito lutar contra a Umbrella, Chris se juntou a uma aliança anti-bioterrorismo (Bioterrorism Security Assessment Alliance, BSAA) para destruir a corporação. O novo game mostrará o personagem dez anos após os eventos da mansão, narrados no primeiro *Resident Evil*, fazendo parte dessa aliança em uma aventura no deserto africano. E é lá, no calor escaldante, que ele enfrentará um dos maiores perigos.

Sherry Birkin

Apareceu pela primeira vez em *Resident Evil 2*. Na época do game, ela tinha apenas 12 anos e era a filha do criador do G-virus, William Birkin. Ela encontrou Claire Redfield quando estava fugindo dos zumbis. Agora, Sherry se tornou uma mulher misteriosa que aparece dentro de um tubo em um dos trailers do game. A Capcom garante que explicará o que aconteceu com ela em flashbacks durante o jogo.

Albert Wesker

Manipulador, o ex-comandante da S.T.A.R.S. terá um papel fundamental em *Resident Evil 5*. Muito pouco foi revelado sobre seu papel no novo game, mas coisa boa ele não irá fazer...

Sheva Alomar

Integrante da BSAA na África, Sheva irá ajudar Chris nessa nova missão. Ela usará suas habilidades especiais para enfrentar todos os perigos do deserto africano ao lado do herói, podendo saltar grandes distâncias, fornecer munição e ervas regenerativas ao jogador. Além disso, é especialista em armas e em combates mano a mano.



Texto >> Gustavo Petró
Colaboração >> André Forte e Fábio Santana
Arte >> Nani

O terror está de volta

Resident Evil 5 mostra que a série de survival horror da Capcom ainda consegue meter medo nos fãs



PLATAFORMAS
PS3/X360

PRODUTORA
Capcom

DESENVOLVEDOR
Capcom

TIPO
Ação/Survival Horror

PREVISÃO
13 de março de 2009

● Gostamos de sentir medo. E razão disso é porque sentimos prazer quando a adrenalina sobe nos momentos de perigo. É o motivo pelo qual o ser humano se "arrisca" ao saltar de pára-quadras, por exemplo. Sabendo disso, a Capcom lançou *Resident Evil* em 1996 e que logo se tornou um dos maiores sucessos da empresa ao lado de *Street Fighter*.

Além de colocar medo nos jogadores, o grande feito de *Resident Evil* está na mistura de ação e quebra-cabeças, aliada a uma história repleta de nós e reviravoltas. Em quase todos os papos entre gamers, a série é citada por conta do grande mistério envolvendo a Umbrella, corporação responsável por criar um vírus capaz de transformar pessoas em zumbis, e dos personagens da série. Ao longo de todos os seus jogos, os gamers vivenciaram as grandes aventuras dos heróis da franquia, que chega ao seu ponto de impacto na

quinta versão. Com gráficos de última geração, um sistema de controle inédito e uma história das mais envolventes, *Resident Evil 5* é, facilmente, o título mais aguardado do começo do próximo ano. O grande motivo para isso é que o diretor do game, Jun Takeuchi, utilizou o esquema de jogo de *Resident Evil 4* e combinou com o sistema de parceiros de *Resident Evil Zero* – além de utilizar outros elementos existentes em todos os jogos da franquia. O resultado é um game que traz tudo o que os fãs sempre pediram. Utilizando o poder de processamento do X360 e do PS3, o título apresentará inimigos com uma Inteligência Artificial inédita que surpreenderá o jogador.

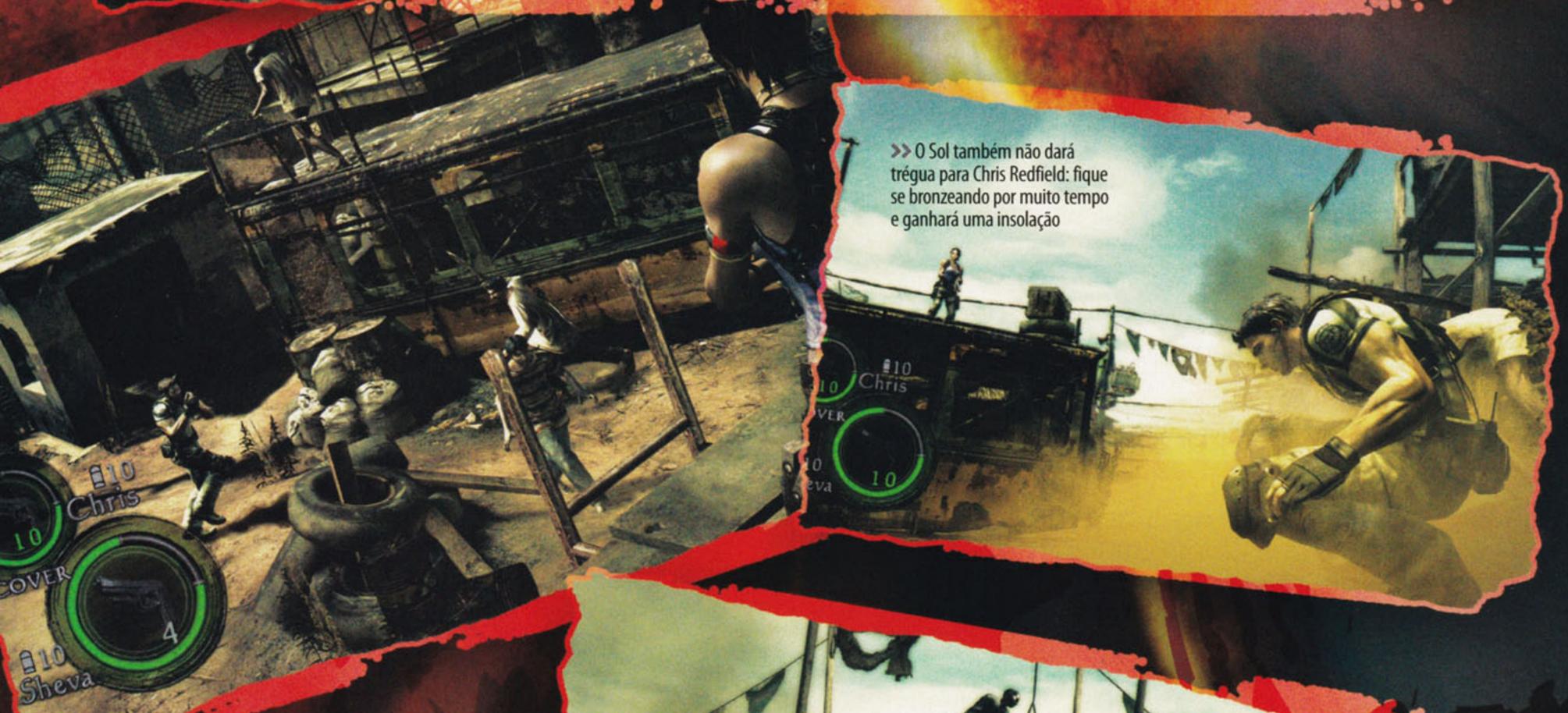
O cenário é outro. Na África, algo muito estranho está acontecendo. Por isso, Chris Redfield, o herói do primeiro *Resident Evil*, é enviado para a localidade, onde irá, novamente, atacar seus piores inimigos: a Umbrella e suas centenas de "cobaias" monstruosas.

>> O povo dominado pelo parasita da Umbrella irá incomodar a todo o instante. Economize balas e chute as bundas desses folgados



カーク!
住民全員に襲われている!

>> O Sol também não dará trégua para Chris Redfield: fique se bronzeando por muito tempo e ganhará uma insolação



>> A cidade por onde você passará a maior parte do jogo está totalmente aos frangalhos. Cuidado, pois os inimigos sabem se esconder muito bem





» Uma das melhores habilidades de Sheva é sua pontaria. Aproveite e tente eliminar os adversários com apenas um tiro



Os zumbis não voltaram. Las Plagas? Talvez...

Racoon City foi completamente destruída e a Organização Umbrella foi banida do território americano após investigação do governo, que constatou o real envolvimento da empresa com as experiências genéticas nos civis da cidade. Com o fim da Umbrella, não demorou para que as armas biológicas caíssem nas mãos de terroristas. Uma nova era do bioterrorismo se iniciou nos países mais vulneráveis e afetou a divisão de poder nestas regiões. A população nas áreas instáveis temia que outro incidente como o que ocorreu em Racoon City fosse inevitável.

Chris Redfield, um dos principais soldados do esquadrão S.T.A.R.S. e um dos grandes responsáveis para que a Umbrella fosse desmascarada, resolve então criar uma nova corporação intitulada B.S.A.A. (Bio Terrorism Assessment Alliance - Aliança de Avaliação de Segurança em Bioterrorismo) para combater as ameaças antes que o caos voltasse ao mundo.

Infelizmente, o que todos temiam aconteceu, e o primeiro foco de um novo ataque bioterrorista foi o vilarejo africano de Kijuju, que ficou infestado de pessoas infectadas por um vírus poderoso e desconhecido. Os habitantes da vila estão sobre o efeito de um parasita, mas, ao contrário do "Las Plagas" (cujos eventos foram relatados em RE4), eles sobrevivem ao serem expostos à luz solar. Assim como os Las Plagas, o vírus se apresenta de forma bastante agressiva, mas ataca o oponente pela boca do hospedeiro. O apelido local dos habitantes infectados é "Majini", que significa "espírito mau".

Chris parte rapidamente para o local onde encontra Sheva Alomar, que pertence à divisão do oeste africano da B.S.A.A. e foi escalada para ajudá-lo na missão devido ao seu conhecimento geográfico do lugar. Sheva conhecia bem o local, mas, tanto ela quanto Chris não sabiam o que de fato causava o terror. O único fato exposto no relatório inicial citava um projeto conhecido como "Doomsday" (apocalipse, dia do juízo final) e que

deveriam procurar um homem chamado Irving, que, aparentemente, era a única pista que eles possuíam.

Apesar de a Capcom não economizar fotos e vídeos da jogabilidade do novo título, a história deste quinto episódio ainda aguça a curiosidade dos jogadores de longa data da série. O vídeo demonstrado na última Tokyo Game Show mostrou algumas novidades, como uma lápide anunciando a morte de Jill Valentine (uma das heroínas da série), um personagem encapuzado e de máscara e sobretudo e, como não poderia deixar de aparecer, Albert Wesker, que inclusive conta com novos poderes especiais provavelmente provenientes de experiências biológicas.

» Uma nova era do bioterrorismo se iniciou e afetou a divisão de poder. A população **temia** que outro incidente como o que ocorreu em **Racoon City** fosse inevitável «

Uma dúvida ainda maior refere-se ao verdadeiro vírus mostrado em *Resident Evil 5*. Jun Takeuchi, o produtor-chefe do game deu uma dica interessante sobre o causador do vírus: "A principal razão pela qual escolhemos a África como ambiente para RE5 é, na verdade, uma pista que veio em *Resident Evil: Code Veronica*, onde foi revelado que o continente foi a origem para o vírus Progenitor, o 'pai' de todos os vírus que aparecem na série". Esta afirmação foi facilmente confirmada após o último trailer divulgado na TGS 2008, que anuncia, aliás, uma aventura "onde tudo começou". Para quem não sabe, em *Code: Veronica*, Claire descobre que todos os experimentos feitos até então eram provenientes do Progenitor Virus, muito mais poderoso e letal que os vistos até então. Apesar da confirmação

Upgrade de armas

Foi confirmado pela Capcom que a compra e o upgrade das armas serão mantidos em *Resident Evil 5*. Entretanto, não será mais na forma de vendedores, como no game anterior. Contudo, como este quesito funcionará não foi revelado até o fechamento desta edição.



CAPCOM
Resident Evil 5



>> Se você ficar marcando touca, os "infectados" o atacam com suas garras nojentas e sujas. Sheva não irá gostar nem um pouco



Em boas mãos

Jun Takeuchi, o chefe de *Resident Evil 5*, não é nenhum desconhecido no mundo dos games. Muito embora ele tenha trabalhado na produção de *RE* e *RE2*, é a primeira vez que ele dirige um game da série. Mesmo ele tendo dado alguns pitacos na versão de Super Nintendo de *Street Fighter II*, Takeuchi ganhou fama ao produzir *Onimusha 3* e *Lost Planet*.

de Takeuchi, Chris Kramer, diretor de comunicação da Capcom norte-americana, confundiu ainda mais a cabeça dos fãs ao afirmar na última edição da revista eletrônica *Qore*, distribuída pela PlayStation Network, que o vírus que infectou Kijuju trata-se do "Las Plagas", o mesmo vírus combatido por Leon S. Kennedy em *Resident Evil 4*. Qual será a verdade nisso? Será que Takeuchi soltou um spoiler antes da hora?

Ação e medo

Quem jogou *Resident Evil 4* não terá problema algum em controlar Chris e Sheva. A jogabilidade de *RE5* é a mesma do game anterior, com a câmera seguindo os personagens principais dentre os cenários totalmente em 3D. Ao apontar a arma para atacar inimigos, a câmera se aproxima do personagem e "repousa" sobre o seu ombro direito. Assim, você se coloca em posição de combate, revelando a mira na tela. Nesse modo, é possível atacar com a faca, e a novidade é poder, também, desferir socos e chutes.

Como no game anterior, o personagem não pode andar e atirar ao mesmo tempo. No modo de combate, ele apenas aponta a arma. Agora, no entanto, é possível controlar a mira também com a alavanca analógica da direita dos controles do X360 e do PS3, o que facilita bastante ao sair do modo de combate para tentar fugir de uma emboscada, por exemplo. Outra mudança é que a troca de armas é feita em tempo real, sem o acesso a menus, o que traz agilidade para os combates. Os menus de itens também receberam um atalho. Caso necessário, um visor aparece na tela apresentando seus itens. Assim, o clima e a ação do game não são quebrados, o que

permitiu aos produtores inserirem mais confrontos.

Em *Resident Evil 5*, a ação será maior do que nos games anteriores. E isso é "intencional". De acordo com Takeuchi, o poder gráfico dos consoles permitiu colocar mais inimigos na tela, criando, assim, combates de tirar o fôlego. Por conta disso, o jogo ficou mais intenso: você se verá em um determinado cenário, eliminará os adversários e, rapidamente, entrará em outra área para um novo confronto. Claro que haverá momentos nos quais o clima desacelera um pouco e você deve resolver alguns quebra-cabeças para avançar.

Por conta desse aumento na ação, o time de produção decidiu incluir um novo esquema de controles (opcional) no jogo. Chamado de "Action Controls", ele usará os gatilhos do X360 e do PS3 para atirar e usar a faca – essencial quando a escassa munição acaba. A grande novidade é que nesse esquema, será possível se movimentar para os lados, realizando o conhecido "strafe" – entretanto, com a arma apontada ainda não será possível caminhar. Para exemplificar melhor, será um modo parecido com o de *Metal Gear Solid 4*, no qual Snake pode caminhar para todas as direções – algo inédito na série *Resident Evil*.

Pelo fato de *RE5* acontecer em uma cidade maior e mais populosa do que em *RE4*, haverá muitos inimigos pelos cenários. Eles continuam a atacar utilizando armas como facas, pás e outros utensílios que podem causar grandes estragos. Eles estão armados, também com arco-e-flecha, para tentar atingi-lo em longas distâncias. Portanto, é importante prestar atenção em todos os locais. Ao eliminá-los, eles deixam cair caixas de munição, dinheiro e outros itens – é possível adquirir esses itens ao destruir móveis e barris.

A manutenção da munição será outro elemento importante – principalmente contra os chefes, que serão durões. Para isso, é bom abusar dos barris explosivos que ficam espalhados pelo cenário. Os inimigos estão muito mais inteligentes e sempre que podem, atacam em



>> Quando a situação apertar, o melhor a fazer é procurar um ambiente aberto. Ficar dentro de uma casa, por exemplo, é pedir para morrer...



>> Quando a munição acabar, não pense duas vezes: corra como um doido e vasculhe o cenário à procura de itens



» É importante cuidar bem de Sheva. Sem ela, você não conseguirá acessar certas áreas do jogo. Ela também o auxilia eliminando zumbis



» Resident Evil 5 trará muito mais ação do que os games anteriores. Haverá combates todos os instantes, com direito a tiros e explosões

grupo. Sozinhos, eles podem fugir para buscar um local onde possam se proteger. Entretanto, seus ataques não serão muito diferentes dos vistos em *RE4*. Eles caminham devagar e atacam somente quando muito próximos de você. A tática "corra, vire 180° e atire" para acabar com eles continua valendo.

Cooperação online (e offline)

A participação de Sheva Alomar em *RE5* é fundamental. Ela não só tem papel fundamental na história como em todo o esquema de jogo. O foco do game está na cooperação entre ela e Chris. Eles devem combater os inimigos juntos e a garota faz um belo trabalho. Dona de uma pontaria invejável, ela consegue alvejar a grandes distâncias e consegue atingir os pontos fracos dos adversários. O bom trabalho na IA permite que ela seja totalmente independente, deixando o jogador tomar seu rumo.

Entretanto, Chris deverá ajudá-la sempre. Quando Sheva está em perigo, um indicador aparece na tela e, caso ela morra, é game over. Por isso, é importante garantir sua sobrevivência, fornecendo ervas verdes para recuperar energia e munição. Toda vez que você quiser chamá-la para perto, basta pressionar B no X360 ou Círculo no PS3. Se ela precisar de algo, aproxime-se da personagem e pressione o mesmo botão para entregar o item desejado. Quando Chris precisar de algo, basta executar o mesmo comando. Com a ajuda do herói, ela pode alcançar locais altos e abrir novas passagens. Algumas vezes, Chris deverá protegê-la a distância, disparando contra inimigos.

>> Sempre que necessário, peça ervas verdes para Sheva. Ela não hesitará em entregar os itens para recuperar sua energia

CAPA
Resident Evil 5



O mais interessante, contudo, está reservado para a parte online de *RE5*. Em qualquer momento, um amigo pode entrar no seu jogo e controlar Sheva até o final do game. Vale lembrar que caso a conexão caia (o que, infelizmente, é comum no Brasil), a IA volta a ser utilizada sem que se perceba. Ao lado de um amigo, é importante manter a colaboração de itens e munição, além de se ajudar nos perigos.

Uma das funções mais bacanas do modo cooperativo online é que tudo o que é adquirido fica salvo. Então, ao jogar com um amigo e conseguir uma arma bacana, pode ficar sossegado: quando você for jogar novamente, ela estará nos seus itens. E isso vale tanto para caso você deseje continuar o mesmo jogo ou começar um totalmente novo e até mesmo as munições coletadas estarão disponíveis. Takeuchi afirmou que é possível que um jogador com itens melhores pode entrar no jogo de quem está apenas começando, ajudando essas pessoas a terminar o game facilmente. Obviamente, haverá um balanceamento dos jogadores, assim como a dificuldade do jogo irá se adaptar automaticamente com a sua performance.

Calor escaldante

Esqueça o visual sombrio e característico de *Resident Evil*. Você viverá uma aventura na África, o continente conhecido pelo calor insuportável. E lá, além dos perigos que a Organização Umbrella reserva para o jogador, o clima extremo será outro adversário. A principal mudança visual é que as cidades são abertas e a luz do dia tomou o lugar da escuridão e dos ambientes fechados. Por conta disso, as cores são muito mais vibrantes e a claridade chega a atrapalhar a visão em alguns momentos. O trabalho com os gráficos nesse quesito impressiona, principalmente com a luz incidindo nos personagens e adversários. É um nível de realidade nunca antes visto na série. Caso Chris saia de um local

escuro para outro com a luz forte do sol, seus olhos levarão alguns instantes para se adaptar à claridade. Esse rápido momento dá aos inimigos no controle do parasita a oportunidade de atacá-lo.

O nível de detalhes dos personagens impressiona tanto por sua construção quanto por sua movimentação. Por conta da alta definição, é possível ver o realismo do rosto e das expressões dos personagens, suas roupas e os itens que utilizam. Quando Chris atira, por exemplo, é possível ver seus braços balançando com o "recuo" da arma.

Os inimigos estão mais realistas também, muito embora sua movimentação seja parecida com a de *RE4*,

>> Uma das funções **mais bacanas** do modo cooperativo online é que tudo o que é adquirido fica salvo para ser usado depois <<

ou seja, quem jogou o game não verá muitas mudanças. Entretanto, seus corpos reagem aos tiros conforme o local onde você os atinge: acertar as pernas os fará cair, mas não os matar. Mirar na cabeça, no entanto, pode eliminá-los na hora, economizando balas.

Por mais críticas que *Resident Evil 5* tenha recebido por conta da aparente falta de grandes novidades – ele foi um dos títulos mais criticados na E3 2008 –, o game é uma das grandes produções da indústria para 2009. A cada novo vídeo divulgado e a cada nova imagem que aparece, tanto fãs quanto os gamers em geral conferem e inundam os fóruns com suas especulações. E ainda haverá muito mais o que descobrir até março. Por isso, fique com nossas impressões direto da TGS 2008 sobre *Resident Evil 5*.

Grande mudança

Os jogadores acostumados a guardar seus itens nos baús espalhados pelo jogo e de salvar o progresso nas famosas máquinas de escrever devem se preparar para mudanças. Pela primeira vez na série, os "saves" serão automáticos, como na maioria dos games atuais. Jun Takeuchi disse que gosta muito das máquinas de escrever, mas que os saves em *RES* serão uma combinação de "checkpoints e capítulos". Ao avançar por certos pontos, o jogo irá salvar o seu progresso sem que você perceba e, caso morra, irá retornar ao "checkpoint" mais próximo. Pelo menos não é mais preciso coletar os Ink Ribbons... Outra mudança drástica está na utilização dos baús. Se antes era possível ter um arsenal guardado nesses locais, agora você terá que se contentar com o que os personagens podem carregar. A princípio, Chris e Sheva podem levar consigo faca, revólver e mais duas armas de alto calibre. Portanto, analise bem qual a melhor opção.



»» A cooperação entre Chris e Sheva é o principal mote do game. Mesmo quando controlada pela IA, a garota consegue se sair bem



»» Em alguns momentos, você fica totalmente dependente de Sheva, mas isso não chega a atrapalhar a jogabilidade

Teste em primeira mão

Nosso reporter viajou para Tóquio e jogou a versão mais atual de *Resident Evil 5* na TGS 2008. Confira quais foram as impressões

Texto »» Fabio Santana,



O reporter viajou para o Japão para a cobertura da Tokyo Game Show 2008.

● Jun Takeuchi não dá passo em falso. Como produtor da próxima versão numerada de *Resident Evil*, a primeira para a nova geração de consoles, ele exibiu o título pela primeira vez na TGS de 2005, quando apenas insinuou ambiente (a África), condição (calor, luz do dia) e personagem (o veterano Chris Redfield) da nova incursão. Depois da exibição inicial, cada aparição do jogo foi uma pontual confirmação de suspeitas e o surgimento de novas: vírus progenitor? Envolvimento da Umbrella? Participação de Albert Wesker? Ressurgimento de Sherry Birkin? Modo de jogo cooperativo? Takeuchi vai criando uma aura de suspense em torno de sua nova produção, e seu último ardil foi sugerir que o *Resident Evil 5* poderia introduzir um novo esquema de controle, fato que se confirmou e foi o foco central da demo apresentada na TGS 2008, três anos após a primeira exibição.

Ainda mais ação

Juntamente com dois novos trailers e uma apresentação especial no palco de eventos, uma versão de demonstração estava jogável nos estandes da Capcom (com decoração apurada e duas versões a gosto: Xbox 360 e PS3) e da Sony (onde, evidentemente, só estava disponível a versão para PS3) e foi uma das atrações mais procuradas do evento – nos dias abertos ao público, quem se animasse a experimentar o título tinha que encarar uma fila de mais de uma hora para

curtir 15 minutos de jogo. Com a pressão do relógio nos ombros, era possível escolher entre os idiomas inglês e japonês, dois esquemas de controle (mais sobre isso adiante) e dois cenários: Assembly Town e Shanty Town, ambos na África e sob a luz do alto Sol. No primeiro, o jogo começa na vila já tão conhecida por telas passadas, e então o caos tem início quando um conhecido de Sheva e Chris é decapitado e ambos são vistos. A turba persegue a dupla ferozmente, que ainda precisa depois enfrentar o carrasco do machado gigante. Em Shanty Town, ambos enfrentam inimigos voadores e precisam encarar o temeroso chefe da serra-elétrica.

A primeira coisa que chama a atenção – afora os gráficos, evidentemente – é o foco na ação. Como em *RE4*, você enfrenta hordas ininterruptas de seres infectados, que esporadicamente deixam munições e outros itens para você coletar. O sistema de controle

»» A primeira coisa que chama a atenção – afora os gráficos, evidentemente – é o **foco na ação**. Você enfrenta hordas de seres infectados, que esporadicamente deixam **munições** para você pegar ««



>> Em RE5, os eventos que exigem pressionar uma certa sequência de botões estarão de volta e prometem dar muitos sustos em todos os jogadores

clássico deixa o jogo como uma expansão do quarto jogo, e o modo "action" se aproxima de jogos de tiro, mais particularmente de *Gears of War* – o que é irônico, já que *RE4* serviu de inspiração para a câmera sobre os ombros de *GoW*. Com a nova configuração, você pode controlar seu personagem enquanto mira com a alavanca direita, um sistema muito mais familiar para os fãs de jogos de tiro (é preciso dizer que a equipe está pensando especialmente no público ocidental?). Agora, é possível fazer strafe (deslocamento para os lados), mais ainda não se pode caminhar e atirar ao mesmo tempo. Obviamente, os dois segmentos foram escolhidos a dedo para um teste breve como é num evento de games, e não dá para inferir desse recorte que o jogo inteiro siga o ritmo frenético imposto pela demo. Na verdade, o próprio produtor Masachika Kawata já confirmou que o balanço da versão completa será diferente, com puzzles e momentos para descanso.

Duas cabeças atiram mais do que uma

A grande novidade é o funcionamento em cooperação. Os jogadores podem escolher entre Sheva e Chris, e ambos sempre estão em dupla, seja online (em que se pode entrar e sair a qualquer momento, outra inspiração vinda de *GoW*), com tela dividida ou de um jogador (o parceiro é controlado pela IA).

Há alguns pontos de interação em dupla para resolver pequenos obstáculos e progredir, mas a mudança mais sensível recai sobre os combates, já que é necessário

trabalho em equipe e é sempre mais funcional ter um parceiro humano lutando ao seu lado. Se um dos personagens morrer, ambos recebem game over, mas é possível correr até o parceiro agonizante e tentar reanimá-lo, como em *Army of Two*. Na demo da TGS, lutar com o suporte da IA foi um grande desafio, já que se acabava mais tendo que salvar Sheva dos perigos do que o contrário – mas ela ainda desferia muitos tiros e trazia itens de cura vez ou outra. A IA dos inimigos também necessita de refinamento ainda, já que muitos deles ficavam apenas parados esperando ser alvejados.

Longa espera

É verdade que o jogo se parece muito com *RE4*, mas isso não é nem de longe algo necessariamente ruim. Assim como *RE2* e *RE3* (e *Code: Veronica* e *RE0*) apenas refinaram a fórmula do jogo original, sem arriscar grandes extravagâncias, o quinto jogo se constrói sobre as bases sólidas estabelecidas por seu ousado e influente predecessor. Uma geração adiante e surfando a onda da conectividade online, *RE5* agora trilha um caminho promissor, já que a equipe tem bastante tempo para fazer os ajustes finais até o seu lançamento cabalístico em 13 de março de 2009, numa sexta-feira 13, quando a série estará completando 13 anos – sem contar que o nome do jogo tem 13 caracteres. Se velhas superstições ainda rendem boas histórias de terror eu não sei, mas que a expertise e o poder econômico da Capcom estão preparando mais uma obra-prima do gênero, disso eu não tenho dúvidas.

Controles (PS3)

Clássico:

L: andar L+X: correr
L+D: virar rapidamente
R: olhar ao redor
L1 + Q: faca L2: chamar parceiro
R1 + Q: tiro R1 + X: recarregar
R2: mapa Q: ação solo
C: ação em dupla

Controle action:

L: strafe L+X: correr
L+D: virar rapidamente
R: olhar ao redor
L1: sacar faca
L1 + X: recarregar
L2: mirar
L2 + X: recarregar
L2 + R2: tiro L1 + R2: facada
R2: localizar parceiro R1: mapa
Q: ação T: trocar item
C: ação em dupla / chamar parceiro



CAPCOM

Dossiê Resident Evil

Crônicas de Raccoon City

A história de *Resident Evil* contada em seis games por quem sobreviveu aos terríveis acontecimentos que envolvem vírus, zumbis e parasitas

Texto >> André Forte

Em 1996, a Capcom causou um reboiço no mundo dos games com um jogo muito diferente do que os fãs de seus jogos de luta estavam habituados. *Resident Evil* foi o presente da Capcom para o PlayStation e inaugurou o gênero de Survival Horror, o jogo de terror cujo principal objetivo é sobreviver. E, mais difícil que fugir dos zumbis de Raccoon City, é dizer que nunca se tomou um susto jogando algum game da série.

Lar, Doce Lar

O criador do jogo, Shinji Mikami, é um cara muito esperto. É inegável que os primeiros *Resident Evil* se aproveitaram das câmeras fixas e do clima de terror da série *Alone in the Dark*.

A diferença é que Mikami fez tudo como deveria ser. Os gráficos eram muito mais bonitos, com cenários pré-renderizados em estações gráficas modernas, e inseridos no jogo como um papel de parede. Os personagens, por conseguinte, eram compostos por polígonos e textura aplicada, o fino da época. Além disso, a jogabilidade de *Alone in the Dark* nunca foi das melhores, mas os controles de *Resident Evil*

funcionavam perfeitamente bem e contribuíam para o ritmo frenético do tiroteio e das fugas dos zumbis.

O mais curioso, porém, é que, apesar de *Alone* ser a referência direta da maioria dos fãs, segundo o produtor, *Resident Evil* se inspirou muito mais em *Sweet Home*, um obscuro RPG de horror para Nintendinho baseado em um filme homônimo. Entre muitos detalhes perceptíveis presentes nesse RPG de visão superior, podemos citar a mansão no meio da floresta, o estilo dos puzzles e a mórbida animação das portas que se abrem a cada ambiente visitado.

Doze anos de sucesso

Os três primeiros *Resident Evil* saíram originalmente no PlayStation, mas ganharam conversões para outros sistemas como PC (*RE*, *RE2* e *RE3*), N64 (*RE2*) GameCube (*RE*, *RE2* e *RE3*), Sega Saturn (somente *RE*) e DreamCast (*RE2* e *RE3*). A história dos três jogos segue uma ordem comum dos acontecimentos, que envolvem desde a primeira aparição dos zumbis na mansão Spencer, até a destruição da cidade de Raccoon City.

Em 2000, *Resident Evil: Code Veronica* (também para Gamecube e PS2) foi a primeira grande mudança na série. O hardware do Dreamcast permitiu um jogo com cenários em tempo real, substituindo os antigos pré-renderizados. Em 2003, a Capcom lançou o prólogo dos acontecimentos da Mansão Spencer em *Resident Evil Zero*, com exclusividade para o GameCube. Este episódio

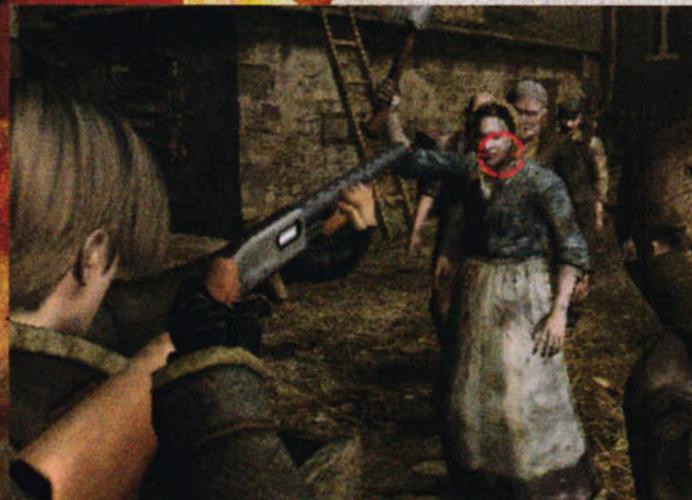
>> Além da série principal, o nome da franquia pintou em **muitos spin-offs**, como a série *Gun Survivor* para PSone e PS2, e *Resident Evil Gaiden* para Game Boy Color<<



>> A série sempre foi marcada por apresentar monstros tenebrosos. Quem não se recorda da serpente gigante que nos aguardava dentro da Mansão Spencer no primeiro game?



» Em Resident Evil 4, Leon Kennedy teve que dar conta sozinho da população infestada pelo parasita. Além disso, ele teve que resgatar a filha do presidente dos Estados Unidos



permitiu controlar dois personagens alternadamente. Em 2005, saiu *Resident Evil 4* para GameCube (e posteriormente para PS2, PC e Wii), incorporando uma visão de câmera nas costas do personagem. No ano passado, a Capcom lançou *The Umbrella Chronicles* para o Wii, no qual, apesar de se tratar de um jogo de tiro sobre "trilhos", é incluído oficialmente na cronologia por preencher diversas lacunas entre os acontecimentos dos RE anteriores e a queda da Umbrella.

Além da série principal, o nome da franquia pintou em muitos spin-offs, como a série *Gun Survivor* para PSone e PS2, e *Resident Evil Gaiden* para Game Boy Color, cujos protagonistas são o carismático Barry Burton e Leon Kennedy. Devido ao contrato de exclusividade da Capcom com a Nintendo firmado na época, o PlayStation 2 recebeu a série *Outbreak*, que conta com jogatina online e diversos personagens diferentes.

Infelizmente, a história de *Resident Evil* das telonas é muito diferente da que conhecemos nos jogos. A Capcom teve a infeliz idéia de criar dois mundos diferentes e, apesar de contar com alguns personagens dos jogos, os acontecimentos destes filmes, dirigidos por Paul W. S. Anderson, entram em contradição e apenas confundem a cabeça dos fãs.

Se a trama não empolga, a falta de terror e o excesso de cenas de efeito no estilo *Matrix* destacam ainda mais as diferenças no clima da série. Se nos jogos a iluminação é escassa e a escuridão e músicas de terror orquestradas embalam os cenários, nos filmes tudo é muito colorido e alegre, com música eletrônica ecoando durante as lutas.

Para piorar a situação, a personagem Alice (interpretada por Milla Jovovich) possui poderes de super-heroína, mas não tem o carisma de Jill Valentine.

Apesar da péssima recepção dos fãs, os filmes curiosamente renderam boa bilheteria, que é comprovada pela produção do quarto e próximo filme em andamento, *Resident Evil: Degeneração*. Para sorte dos fãs, trata-se de um filme em animação digital e sem a presença de Alice. Antes tarde do que nunca.

Diário de Resident Evil

Contar uma história é relativamente fácil, basta ligar os acontecimentos e relatá-los de forma ordenada. *Resident Evil* possui um enredo denso, mas muitos dos seus acontecimentos surgiram de forma desordenada. Acompanhe o diário desta história emocionante de uma forma diferente, contada diretamente por quem esteve lá.



Prólogo: Resident Evil 0 Carta de Billy Coen a Rebecca Chambers

♥♥ Rebecca, agradeço sua lealdade em não me denunciar, anunciando

minha morte no incidente do Ecliptic Express. Sei o quanto foi difícil trair suas convicções enganando sua corporação. Sei que não sou o mais santo do mundo, mas ao menos te provei que não fui o culpado pelos últimos assassinatos"



Missão: Resident Evil

Relatos da equipe S.T.A.R.S., que sobreviveram à missão na Mansão Spencer em julho de 1998.

• Barry Burton, integrante do time ALPHA

♥♥ Em julho de 1998, fui convocado às pressas para uma tarefa emergencial. A missão era simples: resgatar meus companheiros do Bravo Team. Eles sumiram na região das montanhas Arklay enquanto investigavam uma onda de assassinatos envolvendo

Muitas amarras

De fato, a série *Resident Evil* não tem uma história das mais fáceis de se entender. São tantos jogos e tantos eventos que até o maior fã fica a ver navios para explicar o enredo da série para alguém. Entretanto, com *Resident Evil 5*, muitas das dúvidas serão sanadas. Pelo menos é o que esperamos...



»» Zumbis. Como é bom poder dar uns bons tiros neles que nem sentem dor... É a nossa vingança por conta dos sustos que levamos em todos os jogos...

canibalismo. O perigo era iminente, mas Wesker parecia não ligar para nossas vidas. A jovem Rebecca estava com o time Bravo e nossa maior preocupação era com a garota. Ao chegarmos no local, fomos surpreendidos por cachorros raivosos e quando pensamos que estávamos a salvo, a maldita mansão se tornou o maior de nossos pesadelos”

• **Rebecca Chambers, integrante do time BRAVO**

»» A busca incessante pelo paradeiro de Billy Coen foi paralisada após os sucessivos ataques dos mortos-vivos. Billy era um ex-tenente conhecido pela sua conduta perigosa e estava sendo transportado para a sua execução. Curiosamente, o carro que o transportava foi atacado e o bandido fugiu. Nossas apostas de que ele era o principal suspeito pelos crimes foram imediatamente desconsideradas. O inimigo era muito mais cruel e poderoso do que imaginávamos, e perto deles, Billy era apenas mais um bandido”

• **Brad Vickers, piloto de helicóptero do time ALPHA**

»» A Mansão Spencer parecia abandonada, mas Jill, Chris, Rebecca e Barry combateram criaturas de aparência mórbida e sedentas por sangue. Infelizmente, entre BRAVO e ALPHA, os únicos sobreviventes fomos nós. A mansão, que na verdade era fachada para as experiências da megacorporação Umbrella, foi pelos ares juntamente com aqueles zumbis desgraçados que eles criaram. Espero apenas que o traíra do Wesker esteja no Inferno, de onde, aliás, ele não deveria ter saído”

• **Jill Valentine, integrante do time ALPHA**

»» A corporação Umbrella se instalou em Raccoon City prometendo um futuro promissor e qualidade de vida aos cidadãos. Infelizmente, além de remédios para salvar vidas, o laboratório se envolveu em experiências

obscuras. Um vírus geneticamente modificado, de nome T-Vírus, transformou pessoas comuns em mortos-vivos canibais. Além de zumbis, enfrentamos todo o tipo de mutação; cachorros, uma cobra enorme e um mutante gigantesco de nome Tyrant. O objetivo do laboratório com a criação deste vírus ainda é desconhecido”



Missão:
Resident Evil 2

Relatos de testemunhas, sobreviventes e envolvidos no incidente de 11/08 que originou o início do pânico na cidade de Raccoon City.

• **Claire Redfield, irmã de Chris Redfield**

»» Os esforços de Chris para convencer a população das ameaças da Umbrella não surtiram efeito. Ele, então, seguiu com os outros para a matriz do laboratório na Europa para acabar de vez com o perigo. Aqui em Raccoon City, a situação piorou a cada dia. A Corporação Umbrella continuou suas pesquisas em um laboratório localizado no subterrâneo da cidade e, até onde sei, um novo vírus está sendo criado”

• **William Birkin, cientista da Corporação Umbrella e responsável pelo T-virus**

»» Mesmo a contragosto, terminei o novo vírus de codinome G, conforme recomendações da empresa. Infelizmente, as intenções da Umbrella não são das melhores e, sabendo do estrago causado pelo T-virus, não me resta alternativa a não ser fugir com minha criação”

• **Sherry Birkin, filha do cientista William Birkin**

»» As intenções de papai eram as melhores possíveis, mas houve um desfecho ainda mais trágico do que ele imaginava. A Umbrella enviou seus mercenários e o vírus se alastrou rapidamente pelos esgotos da cidade. Ele foi baleado pelos soldados da megaindústria e injetou em si próprio o G-virus para não me abandonar, mas acabou se transformando em um monstro”

»» Além de zumbis, enfrentamos todo o tipo de mutação; cachorros, uma cobra enorme e um **mutante gigantesco de nome Tyrant**»»

Jill Valentine, integrante do time ALPHA



• **Leon Kennedy, policial do Departamento de Polícia de Raccoon City**

♥♥ Com a ajuda de Claire, destruímos o laboratório subterrâneo da Umbrella e escapamos da explosão pela linha do metrô. A pequena Sherry agora sofre ameaças por saber demais e Ada Wong, infelizmente, não deve ter sobrevivido à explosão. Até hoje não entendi de que lado ela estava, mas algo me faz acreditar que era confiável. O mais irônico é que essa história aconteceu em meu primeiro dia de trabalho como policial de Raccoon City"



Missão: Resident Evil 3

Relatos de soldados sobreviventes da total destruição da cidade de Raccoon City no final de setembro de 2008.

• **Carlos Oliveira, mercenário contratado pela Umbrella**

♥♥ Meu sangue brasileiro fervia de saudade de minha pátria, mas precisava completar a missão a que fui contratado. Eu era líder de um esquadrão especial contratado pela Umbrella para salvar os sobreviventes, mas apesar de parecer uma boa ação, nossa equipe não passava de fachada para enganar o governo e a população sobre as verdadeiras intenções da companhia. O poderoso Nemesis era implacável em sua missão de eliminar os S.T.A.R.S. O monstro matou Brad Vickers, piloto de helicóptero que foi companheiro de Jill na missão da Mansão Spencer"

• **Jill Valentine, ex-integrante do esquadrão S.T.A.R.S.**

♥♥ 28 de Setembro de 1998, luz do dia. Os monstros dominaram a cidade. Nem sei como permaneço viva. A maioria dos civis já estava infectada pelo vírus e os poucos que sobreviveram não estimavam quantos dias teriam de vida. Conheci Carlos, que me ajudou nas fugas do gigante Nemesis, mas conseguimos destruí-lo. Junto com Nemesis, Brad se foi, e a cidade foi destruída por uma ogiva termo-nuclear lançada pelo governo dos Estados Unidos a fim de conter a epidemia. Estima-se que mais de cem mil civis de Raccoon City foram mortos por esta ação emergencial. Ainda hoje tenho pesadelos"



Missão: Resident Evil: Code Veronica

Depoimento de Claire Redfield, que investigou por conta própria as instalações da Umbrella em Paris.

♥♥ A cidade de Raccoon City foi pelos ares e a angústia de não saber o paradeiro de meu irmão Chris aumentava. Sabia que ele não estava em Raccoon City no momento da explosão, mas temia que a Umbrella o tivesse capturado. Invadi, sim, a sede da Umbrella sem permissão do governo, mas logo fui capturada e enviada para a Ilha Rockfort, propriedade daquela empresa. A ilha também estava infestada de zumbis. Finalmente, reencontrei meu irmão Chris e escapamos da ilha, mas, infelizmente, descobri a existência de outro vírus ainda mais perigoso, o T-Verônica"



Missão: Resident Evil 4

Depoimento de sobreviventes da missão de resgate de Ashley Graham, filha do presidente americano.

• **Depoimento de Ashley Graham, filha do presidente**

♥♥ Leon me salvou e finalmente me trouxe de volta para casa. Aquele vilarejo dava calafrios, as pessoas seguidoras do Los Iluminados perambulavam como psicopatas, atacando todos que por ali passassem"

• **Luis Sera, cientista local**

♥♥ O grupo Los Iluminados é um culto religioso que utiliza parasitas conhecidos como "Las Plagas" para transformar suas vítimas em assassinos. Estas vítimas, chamadas de "Ganados", atacavam a todos do vilarejo, então, utilizei meus conhecimentos científicos para acabar com a seita, mas não obtive sucesso"

• **Leon S. Kennedy, Agente do governo americano**

♥♥ Curiosamente, Osmund Saddler, um dos líderes do Los Iluminados, possui conhecimento e interesse pelos acontecimentos de Raccoon City, mas o mistério envolvendo o seqüestro é maior. Ada Wong, a misteriosa mulher que supostamente havia morrido na explosão da estação subterrânea da Umbrella (evento relatado em Resident Evil 2), estava viva, o que era surpreendente. Quais suas intenções no vilarejo e, principalmente, o que ela queria com o parasita? Acho que nunca vou conseguir entender o que aconteceu na minha vida"

Missão: Resident Evil 5

• **Fax oficial da B.S.A.A. para Chris Redfield.**

♥♥ Convocação emergencial da B.S.A.A. ao soldado Chris Redfield. Favor se apresentar imediatamente para uma missão no continente africano. Maiores informações quando chegar ao local..."



Bayonetta

Ar lúdico e muito tiroteio dão o tom do mais novo projeto encabeçado pelo ex-mestre de ação da Capcom



>> Bayonetta vai levar o jogador para cenários medievais, mas com muito estilo. Afinal de contas, uma bruxa bem diferente daquelas das historinhas infantis não poderia sair por aí em uma vassoura velha



PLATAFORMAS
PS3/X360

PRODUTORA
SEGA

DESENVOLVEDOR
Platinum Games

TIPO
Ação

PREVISÃO
2009

A primeira impressão é batuta: parece que você está frente a frente com uma espécie de *Devil May Cry*. Discorda? Então troque a série de Dante por um *Viewtiful Joe* ou por qualquer outro jogo de ação frenético e com uma direção de arte fora do comum isto é *Bayonetta*. Revelado na edição deste ano da E3 e produzido por ninguém menos que Hideki Kamiya – por sua vez, criador de *DMC* e agora empregado da SEGA – o game é basicamente tudo aquilo que estava faltando em um gênero dominado por obras nem sempre tão originais assim.

Para começar, esqueça a idéia de controlar um herói que deve derrotar seu arquiinimigo e salvar seu vilarejo indefeso. Troque tudo isso por uma feiticeira elegante da cabeça aos pés que subitamente se revolta e decide acabar com uma série de criaturas angelicais que vivem em seu universo. Ao invés de demônios, anjos; no lugar de espadas, pistolas, botas de cano alto e magias especiais. Sacou como tudo funciona por aqui? O mais legal é que tudo isso rola graças à uma “engine” capaz de deixar até o pessoal mais cético de queixo caído – não apenas no visual, é bom ressaltar, mas principalmente no que diz respeito aos estilosos combos que são assimilados com o decorrer da história.

Inexplicavelmente brutal

Antes de prosseguir com o preview, faça um favor a si mesmo e procure pelo único “teaser” de *Bayonetta*

divulgado até o momento – é bem possível que ele explique o porquê de tanto frenesi em torno do projeto. Assim como rola no vídeo, o game exagera na violência e na brutalidade e faz com que tudo pareça rápido e extremo demais – alguém falou em *Devil May Cry*? A grande diferença, porém, é que o jogo foge dos lugares-comuns e investe em truques e nuances jamais utilizadas no gênero.

Um bom exemplo disso tudo é o combo apelidado de “guilhotina”. Por mais que o nome seja sugestivo até a última sílaba, poucos apostariam tratar-se realmente de um aparelho de tortura medieval, certo? Pois é justamente por conta disso que o golpe só é liberado em ocasiões especiais: uma vez executado, ele permite que o jogador materialize uma parafernália dessas logo à sua frente e a utilize como arma para decapitar os inimigos ao seu redor. A partir



>> Corredores escuros... Está na cara que é exatamente em um lugar desses que monstros e bruxas se enfrentariam. Por que alguém ainda constrói esses lugares hein?

daí, o sangue espirra na tela e você já está recuperado para enfrentar bestas mais interessantes, como colossos, águias e outras criaturas aladas. Só não pense que será sempre tão fácil assim.

Quando a situação apertar – e acredite, isso acabará acontecendo uma vez ou outra –, nossa heroína é capaz de abrir mão de todas as suas armas convencionais (as duas pistolas, basicamente) e transformar seus longos e negros fios de cabelo em uma arma jamais idealizada até mesmo por produtores criativos como Suda 51 e Tomonubo Itagaki. O esquema é mais ou menos assim: frente a determinados oponentes poderosos, nossa feiticeira pode optar por sacudir sua cabeleira e transformá-la nos mais variados objetos e animais. Pode descolar a forma de um grande pé, por exemplo, como também pode adquirir os contornos de um dragão. De um modo ou de outro, o resultado é praticamente o mesmo: o combo exibido na tela jamais poderia ser descrito em tão poucas linhas.

“Look” fino

Se no campo da ação *Bayonetta* está muito bem, obrigado; o mesmo pode ser dito em relação ao visual e à direção de arte. Primeiro porque a equipe por trás do game é a mesma que se envolveu em obras de arte como *Okami*; em segundo lugar, basta conferir as imagens ao redor do texto para notar o que estamos falando. Com um ar sombrio, porém colorido, o game se apóia sobre a temática medieval e leva isso até a composição dos cenários, das armas e dos inimigos. Agora só resta que a nossa femme-fatale chegue.

Hora da bruxa

Já que envolve a temática anjos e demônios, o game também se vale de um sem-número de magias bacanas que pode ser executado pelo jogador. Uma delas chama-se Witch Time e, uma vez acionada, permite que você pare o tempo e aproveite o descanso para socar indefinidamente os seus inimigos sem que haja qualquer tipo de reação. Além de divertido, isso faz com que a sua barra de combos seja preenchida em dois tempos.

AO SOM DA... MORTE?

Instrumentos medievais de tortura, apesar de todo o charme, não são os únicos equipamentos disponibilizados ao jogador. Em certos momentos, Bayonetta pode sacar um trombone, por exemplo, e, transformá-lo em uma escopeta de primeira linha. Ok, ok, parece que estamos drogados. Mas fale isso para o povo responsável pela produção.



Texto >> Matheus Bourg

> The Sims 3

Com foco na comunidade e um complexo sistema de simulação, a série de maior sucesso da história dos PCs está de volta. Vida social para quê? Agora é cada um no seu avatar

>> E aí, broto? Não quer vir aqui e dar uma checada no meu telescópio? Criei ele hoje mesmo

>> Agora você pode interagir com outros jogadores. Claro que no melhor estilo que *The Sims* oferece

Podémos citar um verdadeiro sem-número de fatores caso quiséssemos convencê-lo da importância da série *The Sims* para o universo dos games: milhões de unidades vendidas, toneladas de vídeos no YouTube, centenas de milhares de modificações criadas pela comunidade gamer e por aí vai. Mas é bem provável que não precisemos fazer nada disso. Se você não se escondeu dentro de uma bolha temendo a virada do milênio há quase uma década, provavelmente presenciou o nascimento de um dos produtos de maior sucesso já desenvolvidos pelo gênio Will Wright. Em 2000, foi *The Sims*; quatro anos depois, foi a vez da primeira continuação direta.

De lá para cá, a EA tratou de observar o que deu certo e começou a juntar as peças para uma possível revolução. Agora, tudo indica que a hora chegou.

The Sims 3 pode não ter o dedo de Wright diretamente ligado à sua composição, mas isso está longe de desmerecer o projeto que já se encontra em desenvolvimento há praticamente cinco anos. Para que você entenda a essência do game, basta se ligar no seguinte: enquanto nos demais episódios o seu



PLATAFORMA
PC

PRODUTORA
Electronic Arts

DESENVOLVEDOR
Maxis

TIPO
Simulação

PREVISÃO
Fevereiro de 2009

>> Mesmo sem poder criar o personagem como antes, você pode interagir com outros



>> "Claro, amor! Eu já comprei a casa que você queria. Sim, aquela azul claro. Isso! A que parece ter saído de comercial de margarina"



"I have a dream"

Enquanto nos episódios anteriores seus Sims tinham aspirações, agora eles têm "sonhos". Ainda não sabemos exatamente o que isso quer dizer, mas a EA faz questão de declarar: os sonhos podem estar relacionados tanto à compra de uma nova casa como à compra de um novo par de sapatos.



objetivo era controlar a vidinha do seu Sim dentro de um espaço fechado que jamais sofria interferência do mundo externo, agora a história não é bem assim. O principal destaque da nova edição é o modo como tudo passa a se interligar: embora o jogador continue cuidando de sua vida como sempre fizera, muitos outros seres virtuais estarão fazendo o mesmo. Na prática, isso quer dizer que você passará a viver em um mundo constantemente modificado por pessoas que, muitas vezes, jamais passarão pela sua porta. Parece *Sim City*, mas não é.

E digo isto porque apesar de toda a mudança na fórmula, *The Sims 3* continua focando nos cidadãos, e não na cidade. De acordo com os produtores por trás do projeto, o objetivo da Maxis é fazer com que tudo tenha uma história, um início e um porquê. Os Sims nascem, crescem, se reproduzem, envelhecem e morrem – ponto. Tudo isso está dentro do script do jogo, mas é bem provável que você jamais perceba ou se importe com o detalhe. O objetivo é evitar inconsistências e tornar a jogatina um pouco mais verossímil. Prova disso também é a abolição de dois elementos que acompanhavam a série desde o seu

nascimento: o sistema de criação de Sims e aquelas tradicionais barrinhas que oscilavam entre verde e vermelho e serviam para indicar o humor da sua cria. Em relação ao primeiro item, o novo esquema exige apenas que você opte por 5 entre 80 descrições pessoais espalhadas pela tela. São adjetivos que, unidos, permitem que o comportamento do seu Sim seja moldado de forma mais verdadeira. Entre as palavras disponíveis, figuram desde "simpático" e "elegante" até "rude", "hidrofóbico" e "cleptomaniaco". Coisas da Maxis.

Já no que diz respeito às velhas barrinhas de "status", o novo esquema larga mão dos oito indicadores de fome, higiene e conforto e opta pelo caminho mais básico. Tudo passa a funcionar com base na coleta de pequenos ícones – chamados "moodlets" – liberados pelo computador quando o seu Sim realiza uma determinada tarefa que afete diretamente o seu humor. O legal disso tudo é que apenas um destes acontecimentos poderá fazer com que seu avatar fique feliz – ou triste – por dias a fio, permitindo que o jogador possa dedicar mais tempo a outros aspectos de sua vida virtual, como a carreira profissional ou a vida amorosa.

De olho na comunidade?

Enquanto muitos produtores fazem de tudo para evitar que seus jogos sejam alvo de modificações realizadas por fãs, *The Sims 3* fica em cima do muro ao permitir que sim, os jogadores realizem suas próprias criações, mas sem que elas necessariamente precisem parar na internet. O objetivo dos produtores é simplificar o esquema de construção de modo que ninguém precise de um diploma em artes ou arquitetura para criar um cantinho decente. Em outras palavras, isso quer dizer que o jogador poderá customizar o seu mundo, desde as texturas iniciais.

Bonitinho?

Apesar de extremamente agradável e belo, *The Sims* nunca precisou de gráficos de ponta e toneladas de efeitos para divertir o público. Pois a máxima continua por aqui: embora aproveite muito bem o potencial das novas máquinas, o game investe mais no que não pode ser visto do que no que todos podem observar. Mas basta conferir as imagens do game para notar que não há o que temer.

Quem sabe na próxima...

Contrariando uma série de rumores, a Maxis faz questão de deixar bem claro que *The Sims 3* não contará com uma modalidade de multiplayer online. Pode parecer uma má notícia, mas pense bem: quando na história da série você já parou para se preocupar com o seu vizinho?

Você sabia...

Que em termos globais, a série *The Sims* só perde para o bigodudo da Nintendo em unidades vendidas? Apenas a primeira versão da série, lançada em 2000, já ultrapassou a marca de 16 milhões de cópias comercializadas ao redor do planeta.



>> Vamos lá, pessoal! Quero ver todo mundo apontando para o céu e fazendo cara de quem não está entendendo nada! Viu? Não é difícil



PREVIEW
PS3

Texto >> Humberto Martinez

> LittleBigPlanet



>> Sack Boy, o personagem mais amado da atualidade, pode ser "construído" ao gosto do jogador

Uma revolução no subgênero plataforma, *LittleBigPlanet* é uma ferramenta de design que permite a você usar sua criatividade



PLATAFORMA
PS3

PRODUTORA
Sony

DESENVOLVEDOR
Media Molecule

TIPO
Plataforma

LANÇAMENTO
21 de outubro

Poucas vezes um game gerou tamanho marketing espontâneo como *LittleBigPlanet*. Meses antes do seu lançamento, estava na boca de todo mundo, foi previamente considerado uma das criações mais fenomenais da nova geração e Sack Boy, o mascote, provou ser dono de um carisma irresistível, capaz de anular até a nuvem negra que paira sobre a popularidade do PlayStation 3. Porém, pouca gente entendia realmente quais eram as dimensões da importância de *LBP* ou o que ele revolucionava de verdade. Os fatos são: *LBP* é um dos mais fantásticos games de plataforma já criado; é uma ferramenta de design amistosa e aberta como nunca se viu; e, acima de tudo, é um brinquedo na forma mais antiga da idéia, do tipo que você cria coisas com sua imaginação.

Para começar, o game oferece 200 fases para o seu deleite: pule na cabeça de inimigos, pendure-se em coisas, arraste objetos, colete itens a granel, resolva enigmas, encare chefões, brinque em minigames e viva todos aqueles desafios típicos de jogos do gênero; sozinho ou em quatro jogadores. Vamos combinar: 200 fases é coisa para caramba. Porém, isso é só a ponta do iceberg. O objetivo real destas 200 fases é servir como inspiração para que os jogadores usem o absurdo sistema de criação para criar as suas próprias fases e abastecer a comunidade online.

O incentivo inicial é que os itens coletados pelo caminho são amostras de objetos, adesivos, texturas, estampas, mecanismos, peças e ferramentas



Sim, você pode criar de tudo no game, inclusive este monstro gigantesco...



que se tornam habilitáveis no modo de edição. Quando você decidir que é hora de criar, prepare-se para cair de costas com as infinitas possibilidades.

A liberdade criativa é o combustível de *LBP*. Por isso, não pense que só é possível criar fases típicas de plataforma. Minigames, pistas de corrida e jogos musicais estão entre as experiências favoritas de jogadores que já criaram e compartilharam durante os testes da versão beta.

Isso é só o começo, certamente vamos ver criações geniais pela frente.

PREVIEW

Wii

Texto >> Matheus Bourg



Como um inseto peçonhento, você irá andar por lugares nojentos e ver bichões feios



A maioria dos locais que você visitará no game é feia, escura e grotesca



PLATAFORMA
Wii

PRODUTORA
THQ

DESENVOLVEDOR
Rainbow Studios

TIPO
Ação

PREVISÃO
Dezembro

> Deadly Creatures

Escorpião fortão e tarântula à la Solid Snake são estrelas do game de ação que promete usar e abusar do potencial do Wii

● Sabe aquele tipo de jogo que, mesmo sendo feio, chato e irritante, merece alguns pontos por causa da criatividade envolvida em sua composição? Não fosse o fato de ser bonito e para lá de bacana, esse bem que poderia ser o caso de *Deadly Creatures*. Desenvolvido com exclusividade para o Wii pela Rainbow Studios, o game coloca o jogador nas patas de dois personagens nada convencionais: um escorpião e uma tarântula.

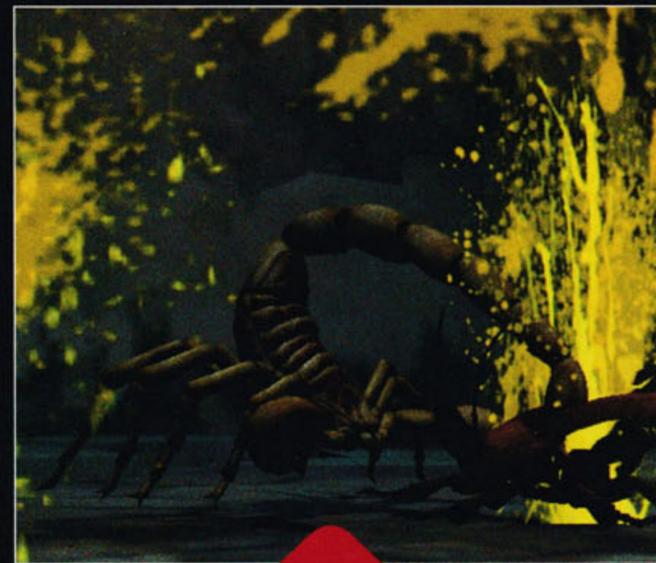
Definido pela THQ como um "thriller" de ação situado em um deserto dominado por criaturas perigosas, o game é realmente o que afirma ser: um jogo de ação envolvendo mortes, movimentos brutais e todos os outros pormenores do gênero. A única diferença é que você utiliza o Wii Remote para movimentar ora um escorpião truculento, ora um aracnídeo "stealth".

Dois a dois

Por mais que pareça brincadeira, *Deadly Creatures* realmente se divide nestes dois momentos: cada inseto conta com uma trama distinta que eventualmente se cruzará, obrigando o jogador a lutar contra... Bom, contra ele mesmo. Obviamente, cada animalzinho conta com suas particularidades e com seus movimentos especiais – alguns deles, como em um RPG, liberados apenas após

certas horas de jogo. A progressão da trama, por sua vez, não é muito diferente dos demais jogos de ação: a variedade de cenários é relativamente grande – vai de desertos a construções como postos de gasolina, por exemplo – e a jogabilidade consiste basicamente em detectar um inimigo, travar a mira no indivíduo e partir para o ataque.

Os controles são simples e intuitivos, sim, mas isso não vale para a totalidade do game. Basta conferir as imagens e vídeos de *Deadly Creatures* para notar que o Wii foi mais uma vez elevado a um novo patamar técnico. Por aqui, a iluminação é dinâmica, o visual esbanja competência e as texturas apresentam uma definição incomum até mesmo para produções voltadas aos consoles rivais. Outro ponto bem interessante atende pelo modo como o sensor de movimentos da dupla Remote + Nunchuk é colocado em uso: pelo pouco divulgado até o momento, sabemos que certos gestos ativarão golpes especiais, enquanto pequenas alterações de posição influenciarão no comportamento corporal do inseto que estiver sendo controlado. Sabe aquela hilária interpretação do "Eu me Remexo Muito" no filme *Madagascar*? É quase isso.



Sounds of Nature, Vol. 2

Um dos pontos mais bacanas de *Deadly Creatures* é, sem sombra de dúvidas, a parte sonora. Esqueça músicas de suspense e trilhas afins: por aqui, o que vale mesmo são os sons da natureza. Por mais banais que sejam, os barulhos reproduzidos no game são de uma fidelidade grotesca e, muitas vezes, assustadora.

Para quem é gamer de verdade.



Complete a sua coleção da Revista GameMaster hoje mesmo!

Compre duas edições da revista e ganhe 10% de desconto!

Compre por:

Telefone 0800 55 76 67

Website www.europeanet.com.br

Edição 44

• Mirror's Edge - Ação nas Alturas.
Saiba tudo sobre um dos mais inovadores jogos do momento

Outros lançamentos Editora Europa.

9,90

Viaje Mais
Edição 89

- Itália – nas estradas de Toscana – para você se encantar com a arte, cultura, história e culinária.
- Conheça o melhor da Suíça, um país à beira da perfeição



10,90

VideoSom
Edição 125

- Guia completo da Alta Definição – Tudo o que você precisa saber para entrar no mundo HDTV – Televisores, TV por assinatura, TV via satélite, set-top-boxes, Blu-ray e camcorders



9,90

Mundo dos Super Heróis
Edição 12

- Dossiê dos Titãs – tudo sobre a equipe mais jovem e divertida dos gibis e da TV!
- Nosso editor foi aos EUA conferindo tudo de perto na Comic-Con 2008



10,90

Fotografe Melhor
Edição 145

- Nikon D700 – A nova SLR digital é uma fusão da D300 com a D3. A grande novidade é o sensor full frame



7,90

MotoMax
Edição 30

- Nova Yamaha R1 – Para você sentir na rua o que Valentino Rossi sente na pista.
- Confira também o comparativo Neo x Biz



6,90

Playstation
Edição 117

- Star Wars The Force Unleashed – Macetes para destruir os chefes do novo Guerra nas Estrelas. E ainda dicas para ficar invencível e acessar todas as habilidades Jedi





Edição 43

- Guerra entre Reinos – Prepare-se para jogar Warhammer Online: Age of Reckoning. Ele foi produzido para colocar o jogador em batalhas nunca vistas antes



Edição 42

- Tomb Raider Underworld – Lara Croft volta em grande estilo! Confira aqui imagens inéditas, entrevistas com os criadores e até um pôster de brinde para você!



Edição 41

- The King of Fighters XII – Porrada em alta definição! A clássica série de luta retorna com visual inédito e coloca lenha na briga com Street Fighter



Edição 40

- A última chance do porco-espinho – Sonic Unleashed leva a série de volta às origens e tenta ressuscitar o herói que desafiou a popularidade de Mario



Edição 39

- Metal Gear Solid 4 – Guns of The Patriots. Confira todos os detalhes do jogo que é considerado o maior lançamento de Playstation 3 de 2008



Edição 38

- Street Fighter IV – Nosso repórter foi o primeiro brasileiro a jogar! Confira a entrevista com o produtor e conheça todos os segredos dos personagens



14,90

Computer Arts
Edição 14

- Crie seu melhor portfólio – Divulgar seus projetos autorais conquista clientes e estimula sua criatividade



12,90

CD-ROM Fácil
Edição 108

- Em busca do arquivo perdido – Roteiro em 25 videoaulas que ensinam você a recuperar até arquivos apagados da lixeira



11,90

Revista do CD-ROM
Edição 160

- Enciclopédia das Leis 33 códigos para você ficar por dentro e saber se defender!
- Também no CD-ROM 10 programas para você aprender tudo sobre gravação de Vídeo em DVD



9,90

Xbox360
Edição 22

- Dead Space – pensa que já sentiu medo? Vai pensando... Jogo de terror no espaço – e no espaço ninguém escuta seus gritos...



9,90

NGamer
Edição 16

- Star Wars The Clone Wars – Light Saber Duels. Seu Wii Remote vai virar um sabre de luz neste lançamento exclusivo para Wii!



14,90

Wwww.com.br
Edição 100

- Se liga! Veja como ativar sua criatividade – A todo momento designers do mundo inteiro estão mudando a cara da web. Conheça as tendências e saiba o que você pode prender

COMMAND RED ALERT



CONQUER™

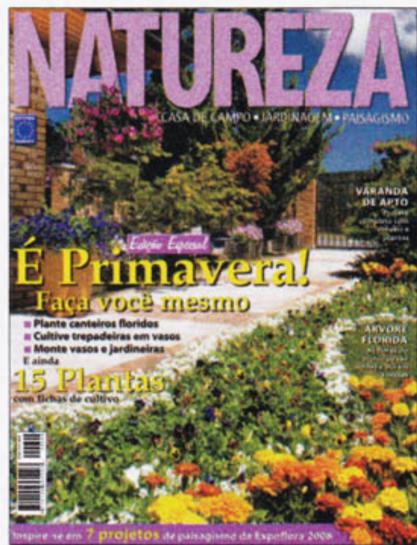
RED ALERT 3



» » « «
arte nos
games

Mesmo sem poder conferir *Command & Conquer: Red Alert* ainda, nós podemos perceber que o assunto é sério. Afinal de contas, quem iria ter a falta de juízo de não levar as gurias acima a sério, hein? E não se engane, elas são ferozes na hora do combate. Nada de dar mole então!

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.



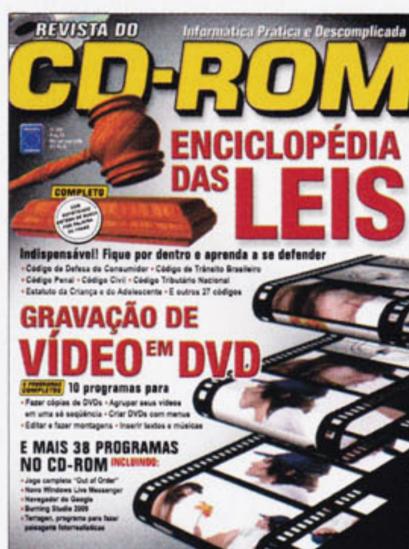
Além dos destinos mais badalados do Brasil e do mundo, todo mês mostramos novos lugares que valem a pena conhecer. Inclusive roteiros históricos, cruzeiros, resorts e ecoturismo.



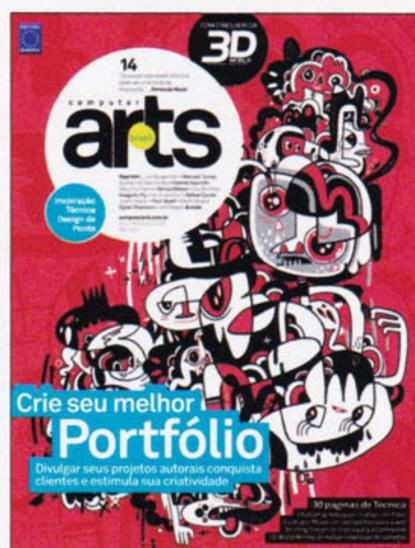
A revista para quem leva videogame a sério. Aqui, reportagens completas, o mundo dos gamemaniacos, previews e dicas para Xbox, PS1, PS2, GC, GBA, DS e PC.



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.



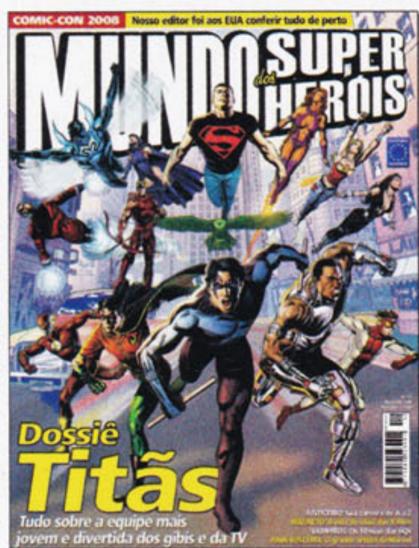
Há mais de 12 anos, a revista de informática com CD-ROM mais vendida no Brasil. Todo mês traz programas completos para profissionais liberais, estudantes e toda a família.



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.europapnet.com.br



Designer de games: o caminho das pedras

Texto >> Rui Costa
Arte >> Nani
Foto >> Nelson Alves Jr.

Apesar de estar engatinhando no Brasil, a indústria do videogame atrai cada vez mais profissionais. Alguns pelo sonho de trabalhar nessa área, outros pelo crescimento que ela mostra por aqui, ainda mais com eventos recentes, como a abertura de um estúdio da UbiSoft na cidade de São Paulo. Porém, para a vasta maioria que apenas sonha em trabalhar na área, o caminho das pedras é algo impreciso, pouco trilhado e com muitas dúvidas.

A grande questão é que o videogame precisa ser encarado como qualquer outra indústria. O segredo é a capacitação, já que muitos estúdios brasileiros ainda contratam profissionais que carecem de habilidades ligadas ao universo gamer. Ao completar o Ensino Médio, é necessário pensar em uma série de fatores:

Com um roteiro simples, aprenda os passos de como ingressar no mercado de games e ser feliz a vida toda

UNIVERSII



Do que você mais gosta?

2 É importante que você esteja interado no assunto mesmo antes de se definir profissionalmente. Você se dá bem com artes, devora tutoriais e textos sobre Maya e 3D Studio? Pense no que te agrada, se é arte gráfica, programação, pesquisa, controle de qualidade, roteirização...

Parabéns, você avançou quatro casas...

Conheça suas ferramentas

4 O que é necessário para a criação de um game? Tenha noção dos principais programas, suas capacidades, limitações e os mais usados no momento. Aprenda por meio da leitura de tutoriais e fóruns. Desse modo, você terá uma melhor visão dos artifícios do seu futuro ofício.

Continue pesquisando...

Pesquise sua capacitação

3 O Brasil conta com cursos especializados do Sul ao Nordeste. Antes de se inscrever em um, pesquise em que área ele é mais forte, lendo a grade curricular nos respectivos websites. Além disso, aprenda o máximo sobre os professores que ministram cada curso e quais trabalham na área.

Vá direto para a pesquisa...

Conheça o trabalho

5 Pesquise sobre os principais estúdios atuantes no Brasil (e no exterior), como eles trabalham, cargos, funções e que ferramentas usam. A indústria nacional é diferente da estrangeira, principalmente em questão de cargos. Portanto, tenha isso em mente na hora de se direcionar.

Mais ferramentas só ajudam, continue...

Antes de decidir a carreira:

1 Você realmente quer se enveredar nesse ramo de atuação? De acordo com a ABragames, Associação Brasileira de Desenvolvedoras de Games, o salário de um programador na área chega a 3 mil reais, um ganho acima da média nacional, mas atende a seus desejos profissionais?

Arregue as mangas e avance

Tenha referências

6 Jogar não é o bastante. Você precisa ter bons exemplos em outras áreas, como arte e literatura. Afinal, o que seria de *GTA* sem *Scarface*? Leia e assista de tudo: anime, literatura russa ou filmes europeus, tudo conta. Seus conhecimentos farão a diferença em todos os momentos.

Boas pesquisas, volte de onde parou...

Estude seu jogo

7 Não jogue por jogar. Tente entender por que você gosta tanto de jogar o que joga, o que te faz ter prazer, o que funciona para você se divertir, o que te chamou a atenção em questão de recursos gráficos e in-game. Isso fará você acertar algumas escolhas no futuro.

Muito bem, pode começar a jogar...

Com esses aspectos em mente, é hora de escolher como você quer estudar o necessário para trabalhar com games. Existem três modos gerais: a universidade, cursos e de modo autodidata. Todos eles o levarão ao seu destino, porém existem alguns atalhos. Independentemente da forma que se estude, o primordial sempre será a persistência.

O CAMINHO VIA UNIVERSIDADE

Escolha e adaptação

1 Na faculdade, você encontrará uma gama enorme de caminhos a seguir. Se você seguiu o roteiro, já deve ter idéia da área que prefere trabalhar, além de suas aptidões. Com isso em mente, se aprofunde em sua escolha, indo muito além do material dado em aula.

Você é um universitário, avance...

Não seja um ermitão

2 Vá a todos os workshops, congressos, palestras e eventos que puder. Se aprender algo novo, já valeu a pena. Converse com os palestrantes e os envolvidos no evento. Se estão ali, é por alguma boa razão. Lembre-se: um bom contato é o melhor de tudo.

Fique depois da aula, espere uma vez...

Faça projetos

3 Nada fala melhor por você do que seu trabalho. Junte três dos seus colegas de classe e façam um game curto, mas conceitualmente interessante, com gráficos bonitos e jogabilidade única. Esse será seu cartão de visita, podendo se tornar a peça-chave do seu portfólio.

Projeto aprovado, avance três casas...

Professores = conhecimento

5 Absorva cada palavra, por mais repetitiva que seja. Converse com os professores, faça deles seus amigos pessoais. Esses são os caras que não só vão te instruir, mas que vão notar seu trabalho, seu interesse e sua bagagem, podendo ser seu atalho para o mercado de trabalho.

Parabéns, você está formado!!!

Seu TCC vale ouro

4 Toda faculdade exige um Trabalho de Conclusão de Curso e, no caso de um curso de game design, será, claro, um game. Para o professor do curso Jogos Digitais da PUC-SP, David de Oliveira Lemes, desenvolver um game na faculdade é o melhor portfólio.

Pegou um atalho, TCC aprovado...

O CAMINHO VIA CURSO DE DESIGN

Uma boa noção de tudo

1 Além de oferecer uma ótima perspectiva geral, já existem cursos nos quais você termina com um certificado da Adobe e da AutoDesk. Esses certificados demonstram que você é apto para trabalhar com essas ferramentas, que são de grande valor na área.

Multitarefas? Avance cinco casas

Aproveite seus contatos

3 Muitos cursos dão o suficiente para ir muito além do básico e oferecem a possibilidade de competir de igual para igual com alunos de faculdade. Além disso, assim como na faculdade, muitos professores trabalham na área, podendo servir como ótimas indicações.

Parabéns, você está no mercado...

Complementações

2 Para quem já terminou a faculdade, o interessante em um curso de games é poder cortar matérias padronizadas. Para o coordenador do curso Play Game, da escola AIS, Jefferson Daniel da Silva, cursos servem como uma pós, guiando profissionais de diferentes áreas para o game.

Parou para estudar. Espere 1 rodada...

O CAMINHO VIA AUTO-APRENDIZADO

Aprender não é fácil

1 No entanto, com as ferramentas online atuais, o aprendizado se tornou algo muito mais simples. Suas ferramentas de ensino serão sites de tutoriais, fóruns e comunidades virtuais. Por meio delas você medirá o atual nível dos profissionais, além de poder manter contato com seus usuários.

Avance cinco casas pela iniciativa...

Escolha sua ferramenta

2 E, após sua escolha, se dedique a ela. Devore tutoriais, estude o maior tempo possível para saber toda e qualquer função do programa de preferência. Produza o máximo de material possível. Já que não existem professores e notas, você é quem deve medir seu progresso.

Parou no mercado, espere uma rodada

Seja ativo online

3 Representantes de empresas visitam regularmente fóruns e comunidades em busca de novos talentos. Esse é um modo sorrateiro de ficar conhecido e ter mais chances de ser contratado. Mesmo que seja respeitado e conhecido apenas na web, já é um passo à frente.

Apareceu na internet, avance uma casa...

Portfólio atualizado

4 Ele será seu currículo em uma entrevista e dirá o quanto você é capacitado. Não esqueça de mostrar seu trabalho, sempre perguntando a amigos e especialistas como pode melhorá-lo. Muitos profissionais reconhecidos atualmente começaram no mundo virtual.

Impressionou. Pule duas casas...

PARA A PROCURA DE TRABALHO

Ousadia na cabeça

1 A cara-de-pau é uma ótima saída para a procura de emprego. Não tenha vergonha de mandar portfólios e currículos. Atualize sempre seu portfólio e, quando participar de alguma produção, mande o press release para a empresa em vista.

100 pontos pela cara-de-pau...

Sem segredo ou mágica

3 Para o idealizador da CS: Games e professor de Cultura dos Games, da PUC-SP, Fabrizio Augusto Poltronieri, "é necessário trabalhar, produzir e divulgar; montar um portfólio, buscar estágios ou, ainda, desenvolver um game open source".

Fez hora extra, avance dez casas...

Faça amizades

5 Os membros de comunidades virtuais e seus conhecidos da web serão quem lembrarão de seu trabalho quando procurarem alguém para indicar ou até mesmo para contratar. Lembre-se sempre: uma boa agenda de contatos é melhor que um diploma.

Parabéns!!! Ganhou um aumento...

Não seja fresco

2 Estágios não-remunerados são um dos melhores meios de aprender como tudo funciona. O que importa é conseguir entrar na indústria. Adicionalmente, os contatos que você fará no estágio serão imprescindíveis na hora de conseguir um trabalho.

Reclamou demais, perca sua vez...

Mod é jogo

4 Não caia no preconceito de achar que mod não é jogo. Se existem alternativas que facilitam a confecção de um game, use! Adicionalmente, muitas empresas realizam concursos de melhores mods, como atualmente o da Unreal. A vitória é uma vitrine.

Aceitou o mod, avance duas casas...

Mercado ou profissionais?

5 Não é possível que alguém que tenha capacidade em seu ofício e saiba divulgá-la não consiga uma vaga. Grandes talentos nunca ficam fora do mercado. Destacar-se no que faz é a principal dica para fazer chover ofertas de trabalho.

Você já sabe, agora é só se esforçar...

Não existe segredo para ser um ótimo profissional na área de games, mas sim uma série de passos que, seguidos com afinco, tornam-se objetivos plausíveis. Todos começam de baixo e toda influência e esforço são bem-vindos. Lembre-se de que Shigeru Miyamoto, que teve seu primeiro sucesso com a transformação de um fracasso em um incrível acerto, com a conversão do arcade Radar Scope em Donkey Kong. Agarre oportunidades, seja um empreendedor. É difícil, mas você pode ser o novo Miyamoto.





Crie seus jogos sem complicação

Popfly permite que qualquer um crie games casuais e webgames sem saber um pingo de programação

Texto >>
Gustavo Petró

Quem é gamer e jogou videogame durante a vida toda sempre sonhou em trabalhar na produção de games. O caminho repleto de pedras exige conhecimento em certas áreas como Ciências da Computação e programação que, a princípio, podem assustar quem ainda não decidiu que profissão trilhar. Números e códigos imensos também podem assustar quem está saindo do colégio rumo à universidade, sonhando em ser um grande desenvolvedor.

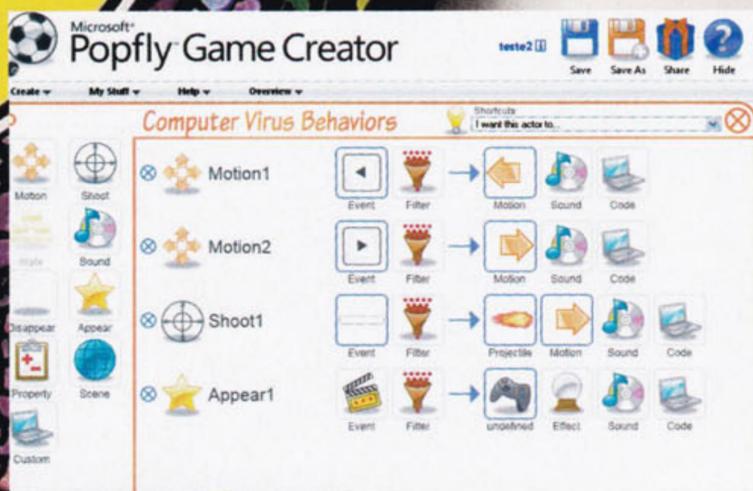
Pensando nisso e, baseado na mesma proposta da ferramenta XNA que é de facilitar a criação de games de modo colaborativo, a Microsoft lançou o serviço online Popfly (www.popfly.com). Lançado há pouco mais de cinco meses, a origem do nome é de uma jogada conhecida no beisebol: quando a

bola é rebatida e vai ao alto, mas não chega a percorrer uma distância grande, é fácil de o apanhador pegá-la. Esse termo, nos EUA, é semelhante ao nosso "moleza" ou "barbada", que é o que o Popfly propõe.

Ele utiliza a tecnologia Silverlight, um plugin para os navegadores de internet que permite visualizar e programar animações e vetores, por exemplo. Concorre com outros plugins como o Flash e o JavaFX.

Seu game em poucos minutos

Não encare o Popfly como uma ferramenta de programação e, sim, como um incentivo para o aprendizado de uma das diversas linguagens da criação de games (e também de programas): Java e



>> Primeiro, selecione os elementos e personagens do seu jogo. Em seguida, crie o comportamento de cada um desses elementos. Finalmente, compartilhe seu jogo

XML. A diferença é que, para quem é leigo no assunto, não é necessário entender uma linha dos extensos códigos que envolvem a criação dos jogos de videogame.

O Popfly permite a construção de jogos do modo mais simples que existe: clicando e arrastando ícones. Tudo o que se monta na tela é visível. Você precisa apenas selecionar os personagens do seu game (tanto o herói quanto os inimigos), o cenário onde toda a ação irá se desenrolar e começar a desenvolver as regras. Essas regras (ou "behaviors") é o quesito mais importante de um game. É nelas que você irá programar os movimentos do personagem principal como, por exemplo, se movimentar para a esquerda e para a direita ou até atacar e pular. Detalhes como a velocidade de resposta do herói, a rapidez com que ele executa o movimento na tela, se este comando é infinito ou limitado a algum outro comando também devem

ser inseridos. Cada elemento adicionado torna o seu jogo mais complexo. Portanto, é importante definir o que você deseja fazer, que regras utilizar, antes de criar o game. Um dos conceitos mais básicos dos jogos é a colisão. Assim, é possível eliminar inimigos com uma bola de fogo, por exemplo, fazendo com que eles explodam ou desapareçam da cena. Isso é feito facilmente, selecionando o raio da colisão de cada personagem.

Produzir jogos simples é uma oportunidade para aprender como seus títulos favoritos dos consoles e dos PCs funcionam. O mais legal do Popfly é que, além de permitir essa construção simples, ele apresenta as mesmas linhas de código das grandes produções. Após dominar um pouco a criação, você pode observar os códigos e aprender o que cada um deles faz no jogo, o que ele ordena que o personagem possa fazer, por exemplo. Trabalhando essas linhas de código, é possível aprender como o jogo funciona nos seus "bastidores".

Após o game finalizado, basta selecionar "Run" para testá-lo e ver como tudo o que você programou ficou. Nesse momento, sempre haverá algum ajuste a ser feito. Além disso, há uma opção "debug", que mostra como cada código da programação está funcionando, o que também auxilia no aprendizado.

Indo mais longe

Quem dominar todos os recursos que o Popfly oferece pode usar outras ferramentas para criar seus games. Por estar em fase beta, o Popfly tem elementos limitados, mas com o Expression, da Microsoft, é possível criar personagens utilizando vetores e colocá-los no seu jogo. É possível também editar elementos existentes no Popfly para deixá-los com a sua cara. A liberdade é a alma do Popfly. Quem é fã de games deve testar o serviço para entender melhor os games de modo descomplicado. Quem sabe você não faz sucesso como criador de jogos?



Precauções

Apesar de ser gratuito e livre, a Microsoft recomenda que a utilização do Popfly seja feita por pessoas acima dos 13 anos. Abaixo dessa idade, é necessário ter a autorização dos pais. Obviamente, a empresa cuida do conteúdo dos jogos, evitando que games "adultos" ou ofensivos apareçam na comunidade.

Para saber mais

Quer saber como fazer os seus jogos? Confira os vídeos que a Microsoft preparou para o público brasileiro nos sites:

1. video.msn.com/video.aspx?vid=279f3b6b-e147-4d74-901a-09d7d4860758

2. video.msn.com/video.aspx?vid=20a8d112-1849-46de-a225-23a4f82eabd8

3. video.msn.com/video.aspx?vid=c946905b-888c-423b-ac90-b0306183f62d

4. video.msn.com/video.aspx?vid=6c427241-e1cd-439e-acd6-793ac3937a3a

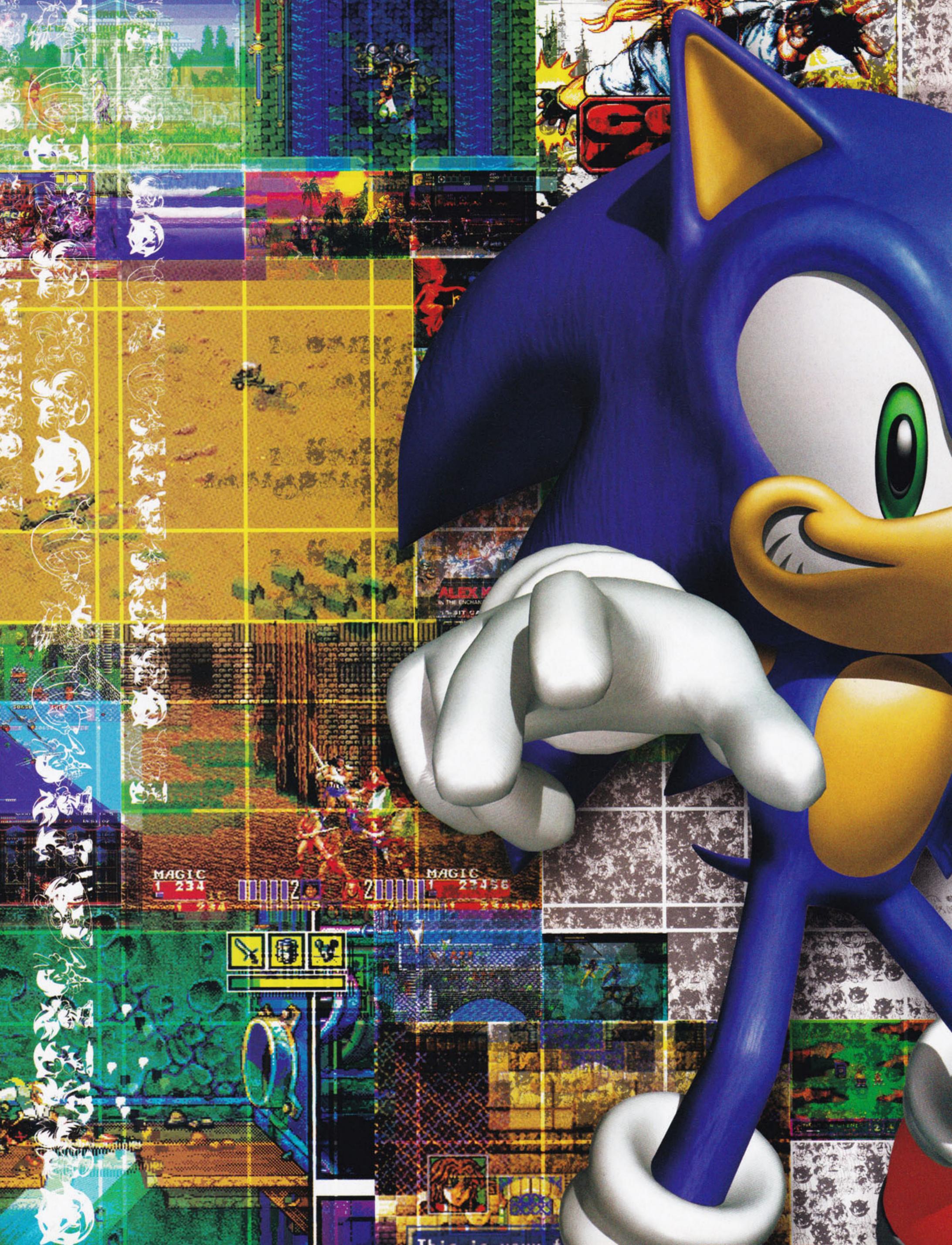
5. video.msn.com/video.aspx?vid=60581bd3-d466-440e-bf41-02518e1c21ee

6. video.msn.com/video.aspx?vid=54e6e999-b338-4f3e-bedc-79caff2eda63

7. video.msn.com/video.aspx?vid=8d959bc3-3705-469b-82ea-debe11949376

8. video.msn.com/video.aspx?vid=c3a86fb8-5015-4400-a8b7-eb0f61e47f36

>> Além de poder criar jogos, o Popfly permite criar sites e mashups facilmente. Esse último são aplicativos para a web que são combinados para a criação de programas únicos





Texto >> Théo Azevedo
Arte >> Nani

20 anos de Mega Drive

Conheça a história do console que fez muito sucesso em todo o mundo, principalmente aqui no Brasil

Para os norte-americanos, por um problema de direitos de marca, o aparelho ficou conhecido como Genesis; no resto do mundo, é o Mega Drive. Em outubro de 2008, o saudoso videogame de 16-bits, último console realmente bem-sucedido da Sega, completou 20 anos, período em que, embalado por 29 milhões de unidades vendidas, povoou os sonhos de muitos jogadores em uma das épocas mais apaixonantes do entretenimento eletrônico.

Não importa se você preferia o Super Nintendo, tampouco se não chegou a conhecer o Mega Drive. Prepare-se para mergulhar na história do console! O aparelho durou oficialmente 14 anos e fez tanto sucesso em terras brasileiras pelas mãos da Tectoy (na época, Tec Toy) que até hoje é vendido em terras nacionais pela mesma e, acredite se quiser, possui um RPG em pleno desenvolvimento por um tupiniquim, com intenção de lançá-lo em formato de cartucho.

16, o número da sorte

Nos anos finais da década de 80, enquanto o Master System, da Sega, era um verdadeiro sucesso na Europa, nos Estados Unidos e no Japão, regiões fundamentais para o sucesso de qualquer console, era a Nintendo quem dava as cartas, com 95% e 92% de market share, respectivamente. A histórica

"Novo" de novo

Para o bem ou para o mal, o Mega Drive continua ativo no Brasil. Para o mal porque é um console de 20 anos vendido por R\$ 339, sem entrada para cartuchos; para o bem porque... Ok, é preciso reconhecer o esforço da Tectoy em inovar: a 25ª versão do MD tem design bacana, que acomoda o aparelho tanto na horizontal quanto na vertical, e 86 jogos na memória, incluindo clássicos como *Kid Chameleon* e *Golden Axe*. Mas a cartada mais original está na parceria com a Electronic Arts, que rendeu a adaptação de *FIFA 2008*, *Need for Speed ProStreet*, *The Sims 2* e *Sim City* para o console.





>> Como dá saudades do primeiro modelo do Mega Drive. Era um console imponente, que destacava todo seu poder com o enorme "16-bit" dourado

concorrência entre as duas empresas começava a se desenhar ali. Por outro lado, os arcades da Sega dominavam os fliperamas, graças ao arrojado Sega System 16.

Foi então que Hayao Nakayama, CEO da Sega, na época decidiu utilizar arquitetura similar à dos arcades em um console doméstico, que, inicialmente, era para se chamar MK-1601 – cá

entre nós, ainda bem que desistiram da idéia. Em 29 de outubro de 1988, o **Mega Drive** chegava ao mercado nipônico e, no ano seguinte, aos Estados Unidos. A Sega alardeava o Mega Drive como o primeiro videogame de 16-bits autêntico (o TurboGrafx-16, já disponível na ocasião, não era).

Para os executivos da Sega, "Mega" simbolizava superioridade, enquanto "Drive" era associado à velocidade e poder; já "Genesis", nos EUA, significava o início do que a companhia chamava de a próxima geração de consoles. Marketing à parte, no entanto, a linha inicial de títulos não animou muito o público, boa parte dela "portada" dos arcades, como *Altered Beast*. Mesmo assim, a Nintendo perdia market share e resolveu agir colocando o Super Nintendo no mercado, em 1991.

A busca por um mascote

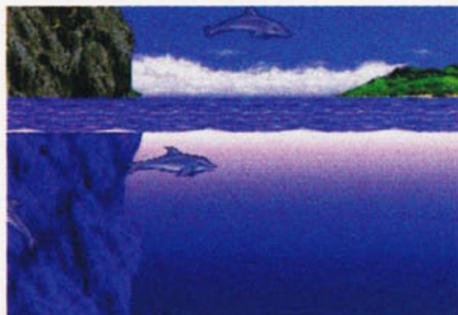
Competir com a Big N, ancorada no carisma de Mario, nunca foi fácil. A Sega precisava urgentemente de um mascote e, como você já deve saber, foi daí que surgiu **Sonic**, ouriço-azul que caiu como uma luva para as pretensões da companhia, enfatizando a velocidade, um dos trunfos do console sobre o Super Nintendo. Logo, a Sega investiu em uma campanha de marketing agressiva, *Sonic the Hedgehog* foi encartado no videogame, substituindo *Altered Beast*, e as vendas, enfim, explodiram. No biênio de 1992-93, o Mega Drive viveu seus melhores



Ao lado de Mario, Sonic se tornou o mascote de empresa mais famoso do mundo. Seus jogos venderam que nem água na época de ouro do Mega Drive



>> Sonic the Hedgehog é, até hoje, um dos melhores jogos de plataforma. Ele combina belos gráficos com velocidade, proporcionada pela potência do console



dias, com games de primeiríssima linha, tanto da Sega quanto das third-parties, que cada vez mais aderiam ao console. Vieram novos modelos do Mega Drive e o Sega CD, expansão que colocou o console novamente à frente do Super Nintendo.

A "Sonicmania" invadiu a Fórmula 1, virou nome de gente e até foi parar em camisetas de time de futebol. No mercado, *Sonic 2*, que introduzia Tails à aventura, vendia feito água, tanto que não por acaso foi o título de maior sucesso de console em todos os tempos. Bons tempo que vislumbraram títulos de altíssima qualidade, como *Golden Axe 2*, *Streets of Rage 2*, *Ecco the Dolphin* e por aí vai. Em 1993, tanto esforço foi coroado com a liderança no mercado norte-americano, mas logo as coisas começariam a mudar. E para pior.

A queda

Lá pelo final de 1994, a situação da Sega já não era das melhores. A propaganda diminuiu, assim como as vendas do Sega CD e as despesas com o desenvolvimento do 32X, que prometeu em vão levar o aparelho a um novo patamar gráfico, só fizeram aumentar o prejuízo da empresa. Para completar, existia uma disputa interna entre as Segas japonesa e a filial norte-americana, que queimou o filme da companhia como um todo, tanto para os jogadores quanto para os produtores. Em um ano, o market share da Sega caiu de 65% para 35% e, com o anúncio do PlayStation, a Sega resolveu investir em um novo console, o Saturn. Assim sendo, em 1996, a companhia anunciou o fim do suporte ao Mega Drive em prol do novo projeto, atitude precipitada que estimulou os jogadores a procurarem a concorrência.

O Mega Drive sobreviveu até 1998 no Velho Continente, onde não encontrou competidores e, ao longo dos anos, ainda recebeu versões alternativas e inúmeros clones. Embora não tenha vencido o duelo

OS JOGOS MAIS VENDIDOS AQUI

Houve uma época em que, sim, games originais eram de fato vendidos – e alugados – no Brasil. Não era lá muita coisa, é verdade, mas o quadro era melhor que o atual. Segundo a Tectoy, os jogos abaixo foram os dez mais vendidos em território nacional:

1. Mortal Kombat III
2. Sonic the Hedgehog 2
3. Mortal Kombat II
4. Super Monaco GP
5. Castle of Illusion
6. Ultimate Mortal Kombat III
7. Ayrton Senna's Super Monaco GP II
8. FIFA Soccer 97 Gold
9. Moonwalker
10. Sonic Spinball

>> Clássicos dos arcades como *Golden Axe* e *After Burner* tiveram suas melhores conversões para o console da Sega, que também conseguiu criar clássicos como o "game de briga" *Streets of Rage* e *Ecco the Dolphin*

pela supremacia dos 16-bits, o console marcou seu nome pelas ótimas adaptações de arcades e games esportivos. Mas existe um país em particular onde o Mega Drive se recusa a entregar as cartas... E você já deve saber de qual se trata.

Mega Drive e Brasil, tudo a ver...

Poucos videogames criaram uma identidade tão forte com um país quanto o Mega Drive com o Brasil, sinergia que foi fruto do belíssimo "casamento" entre Sega e Tectoy, que já dera ótimos resultados com o Master System. Na época, como a empresa brasileira não encontrou concorrentes – o Super Nintendo seria lançado no País anos mais tarde, pela finada Playtronic –, o Mega Drive chegou a abocanhar 75% do mercado, num total de 2 milhões de aparelhos.

Mais que distribuir o Mega Drive, a Tectoy empreendeu iniciativas que hoje são lembradas no mundo inteiro quando se fala no console. Entre criações inéditas, adaptações e ports, foram várias pérolas: quem não se lembra de jogos como *Férias Frustradas do Pica-Pau*, *Turma da Mônica na Terra dos Monstros* e, mais recentemente, *Duke Nukem 3D* e *Show do Milhão*?

No total, a Tectoy já lançou inúmeras variações do Mega Drive no Brasil desde 1989, com direito a algumas edições, no mínimo curiosas, como o Mega Drive Portátil.

O console é vendido até hoje em terras nacionais e sempre se manteve na lista de presentes de muita criança por aqui. Pena que, mesmo assim, a empresa brasileira não possuía mais pessoas para falar sobre o console e, tampouco, libere números atualizados de venda. Mesmo assim, o Mega Drive não será esquecido.



>> Pier Solar é o novíssimo lançamento do Mega Drive. O game, ainda não tem data de lançamento oficial, mas custará cerca de US\$ 35

Brasileiro no Mega Drive

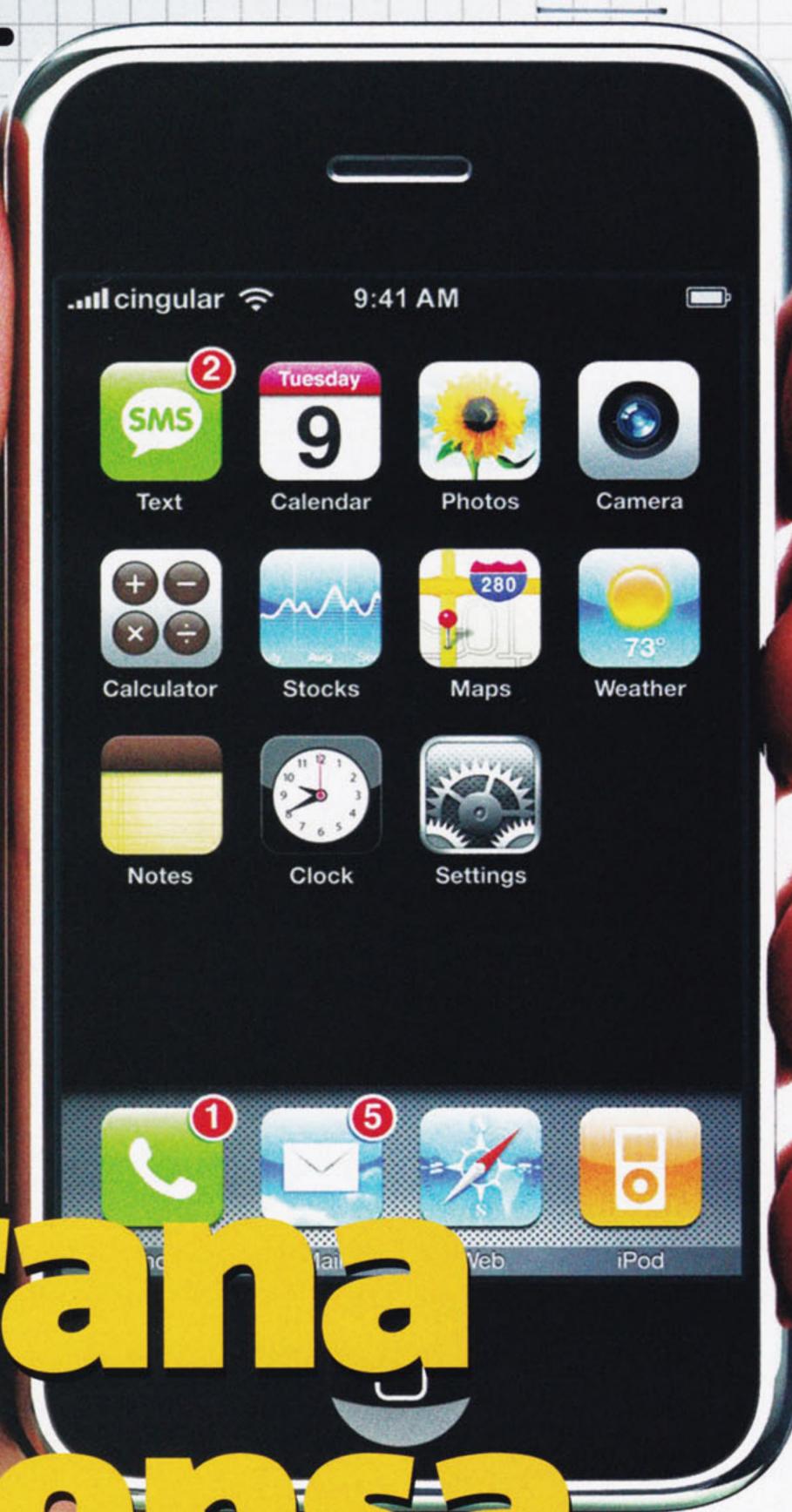
Não, você não leu errado. Aos 20 anos, o Mega Drive se prepara para receber um jogo novinho em folha. E à frente da equipe de produção de *Pier Solar* está um brasileiro, Tulio Adriano, o que apenas reforça a identificação entre o País e o console. O jogo, na verdade, é uma comemoração ao aniversário do aparelho, e está sendo criado por pelo menos oito pessoas – todos gringos, fora Adriano. Para se ter uma idéia, o jogo, um RPG no melhor estilo old school, será lançado em cartucho, com caixa e manual, tudo como um típico game de Mega Drive. O preço? US\$ 35. Uma edição de colecionador, limitada em 500 exemplares, sairá por US\$ 50, incluindo pôster e um CD com trilha sonora. Se você se interessou pelo projeto, o site oficial é piersolar.com. Pena que não será possível jogar nos modelos de Mega Drive vendidos recentemente pela Tectoy...



ESPECIAL

Games para iPhone

Texto >> Vitor Tritto
Arte >> Nani



Continua caro mas...

...a grana compensa

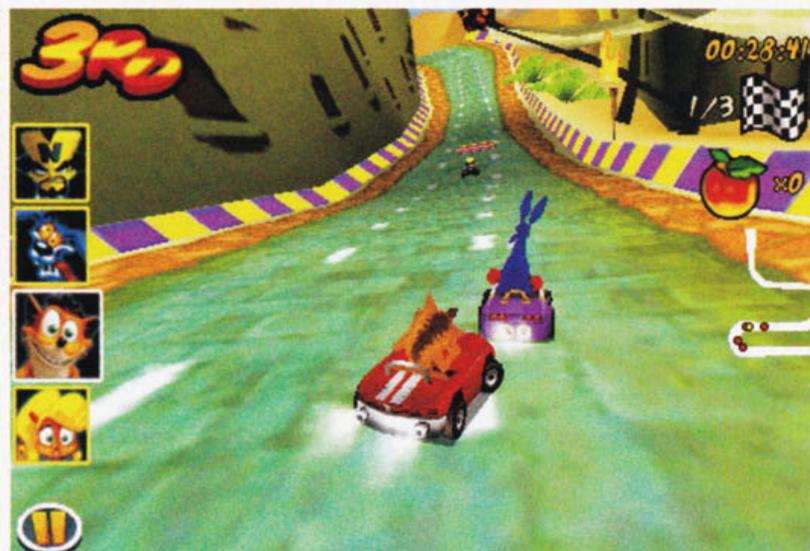
Celular multifunção traz jogos sensacionais que fazem PSP e DS parecer brinquedos

● O iPhone não é mais algo novo no mercado. Todos sabem que ele é o item número um na lista de presentes do Papai Noel para muita gente. É uma maquininha que tem um pouco de tudo e, no final das contas, acaba "até" funcionando como celular.

Mas ninguém se lembra de primeira que o pequeno notável acabou se tornando um console portátil também. Aproveitando que agora o aparelho será vendido oficialmente por operadoras no Brasil, resolvemos listar alguns dos melhores jogos para iPhone. Agora, você pode escolher seu gênero favorito e mandar ver com um "portátil" totalmente touchscreen.



Crash Bandicoot Nitro Kart 3D



>> Quem diria que pilotar um kart seria tão divertido na pele de um... Bem, o que o Crash é afinal de contas?

Distribuidora: Vivendi Games Mobile Produtora: Polarbit

Tipo: Corrida Preço: US\$ 5,99 Tamanho: 7,0 MB

● Parece que desde o Mario pulou dentro de um kart, uma febre começou. Todos os personagens que quisessem se tornar o que o bigodudo é tinham que fazer o mesmo. Pelo menos, *Crash* não é só mais uma cópia genérica fajuta. Não que exista alguma diferença mirabolante entre os dois jogos.

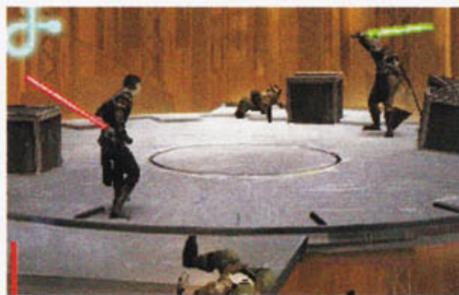
Mas *Crash Bandicoot Nitro Kart 3D* no iPhone foi uma bela idéia. Poder pilotar usando o acelerômetro é o sonho daqueles que sempre giram o corpo inteiro em jogos de corrida. Basta uma virada nas mãos e pronto: você acabou de fazer uma curva mortal. Não que exista alguma curva realmente mortal em uma corrida de go-karts, mas essa não é a emoção do jogo. A coisa aqui é ser divertido. Três modos são oferecidos, mas é no Cup Mode que você provavelmente vai passar a maior parte do seu tempo.

SW: Force Unleashed

Distribuidora: THQ Wireless Inc. Produtora: THQ Wireless Inc.

Tipo: Ação Preço: US\$ 9,99 Tamanho: 20,2 MB

● Vamos direto ao ponto. A versão para o iPhone é só um "bônus" do original para os consoles. Fora este pequeno empecilho, *The Force Unleashed* apresenta um ponto que o original queria ter. Aqui, você realmente controla a Força com apenas um dedo. Apesar de não ter a decisão sobre a movimentação do personagem no jogo, toda a ação fica por sua conta. Diversas combinações de movimentos que devem ser reproduzidas na tela do celular aparecem durante o jogo. Repetindo as seqüências, você decide a próxima ação.



Kroll

Distribuidora: Digital Legends Ent. Produtora: Digital Legends Ent.

Tipo: Aventura/RPG Preço: US\$ 7,99 Tamanho: 82,8 MB

● *Kroll* foi apresentado pela primeira vez durante a WWDC, em janeiro. Logo de cara, o jogo impressionou muita gente pelo visual. Os gráficos são totalmente em 3D e é ação estilo side-scrolling o tempo inteiro. A surpresa de verdade é que eles são muito bem-feitos. Tanto os cenários quanto os inimigos têm um bom nível de renderização. O enredo é contado aos poucos pelas páginas de um livro ilustrado. A cada nova conquista, você acompanha a história do bárbaro Delon em sua busca por Kroll, Senhor da Vida. Use o iPhone como espada!



Real Soccer 2009

Distribuidora: Gameloft Produtora: Gameloft

Tipo: Futebol Preço: US\$ 9,99 Tamanho: 69,5 MB

● Uma surpresa agradável para os brasileiros. O primeiro jogo de futebol para o celular já dá conta do recado tranqüilamente. Para fazer uma comparação, *RS09* tem uma jogabilidade muito mais próxima da de *FIFA*. Os jogadores se movimentam surpreendentemente bem em campo e existem várias opções bacanudas. Como, por exemplo, selecionar o jogador desejado apenas clicando sobre. Claro que a falta de botões explicaria isso. Apenas um direcional e dois comandos são mostrados no display.



Spore Origins

Distribuidora: EA Mobile Produtora: EA/ Tricky Software

Tipo: Estratégia Preço: US\$ 9,99 Tamanho: 79,9 MB

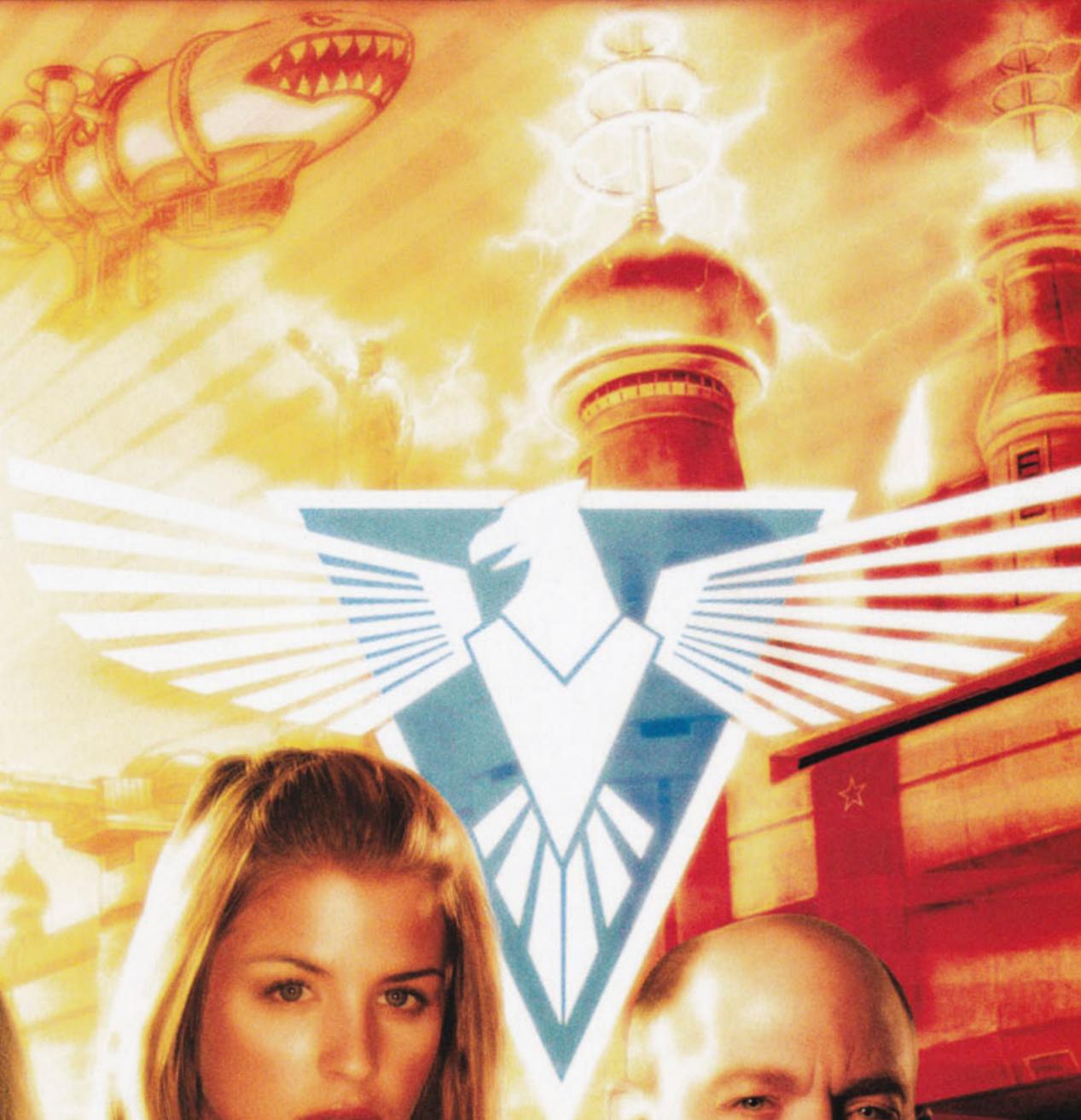
● À primeira vista, pode não parecer uma empreitada tão grandiosa. Mas temos que lembrar que *Spore Origins* é só uma abreviação para o jogo real. Enquanto no verdadeiro você cria a sua espécie da melea inicial, aqui você se concentra mais no estágio primário, desenhando sua ameoba e cuidando para que ela sobreviva às 30 fases. Mas a evolução termina quando você está prestes a desbravar a terra firme, portanto, nada de ir ao espaço. Mesmo assim, por ter uma proposta diferente, você não vai se sentir lesado.



COMMAND & CONQUER RED ALERT 3

BEM-VINDO DE VOLTA, CAMARADA!





JÁ NAS LOJAS

XBOX 360 LIVE

PC
DVD-ROM



REDALERT3.COM



REVIEW

X360

Texto >> Gilson Har Livramento



>> Quero ver agora para segurar o bichão. Não é à toa que a todo momento você corre o sério risco de precisar de um novo par de calças

> Dead Space



PLATAFORMA
X360

PRODUTORA
Electronic Arts

DISTRIBUIDORA
EA Redwood

TIPO
Ação

JOGADORES
1

Também para >> PS3 > PC



8,5

Tensão, fobias e doses traumáticas de violência

Você leu a prévia nas edições passadas e ficou salivando pelo jogo, certo? Se não ficou, trate de pegar um babador. O pessoal da EA Redwood não só conseguiu manter o clima tenso à flor da pele, como cumpriu a promessa: criou um jogo intenso e cercado de ação, com algumas situações extremas, capazes de deixar o mais metódico dos jogadores desesperado.

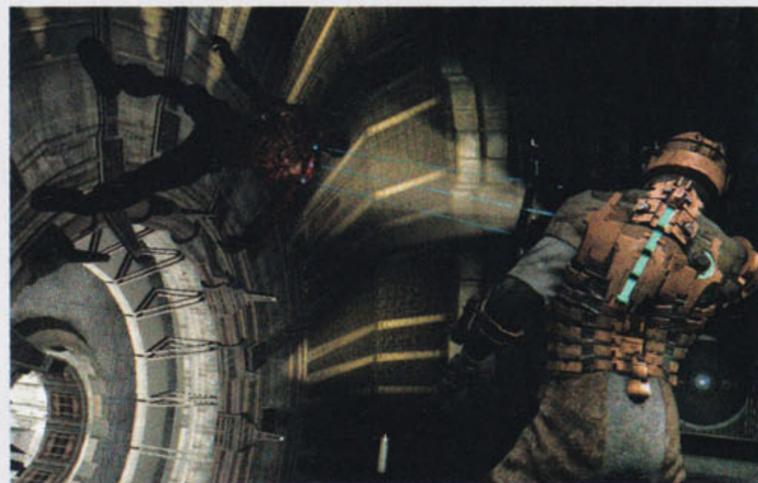
Sem marcadores adornando a tela, é quase como assumir o controle de um filme de terror, em que claustrofobia e nictobofia são constantes nos ambientes. O melhor de tudo é que não há pudor na hora de mutilar monstros ou ser destroçado por

eles – e de assistir ao sangue jorrando ou vísceras à mostra. Para completar, a trama é bacana e ao mesmo tempo sutil, já que a descoberta dos fatos é gradativa, na medida em que se coleta arquivos de áudio e vídeo espalhados pela nave Ishimura, o local em que rola a partida. E descobre ainda a verdade sobre os inimigos Necromorphs.

Uma caixa de surpresas

É fácil ficar embasbacado com o visual incrível do game, especialmente em algumas áreas onde o jogo de luz e sombra é sensacional. Em ambientes escuros, a única iluminação disponível é a do visor do seu capacete ou da mira da arma – ambos extremamente precários. Transitar por áreas de gravidade zero é outra coisa impressionante. A disposição dos comandos é bem confortável, com direito a uma quebra do tabu em jogos do tipo: controlar a câmera é excelente.

Caso tenha um sistema de som adequado, vai se surpreender ainda mais com a lapidação da mixagem de som. Escutar o barulho de objetos caindo ao longe, metal rangendo, seres se arrastando, gritos ou grunhidos é um espetáculo! Tais ruídos são tão constantes e marcantes que o verdadeiro medo surge com o silêncio, um indicador de que algo vai (ou não) acontecer a qualquer momento.



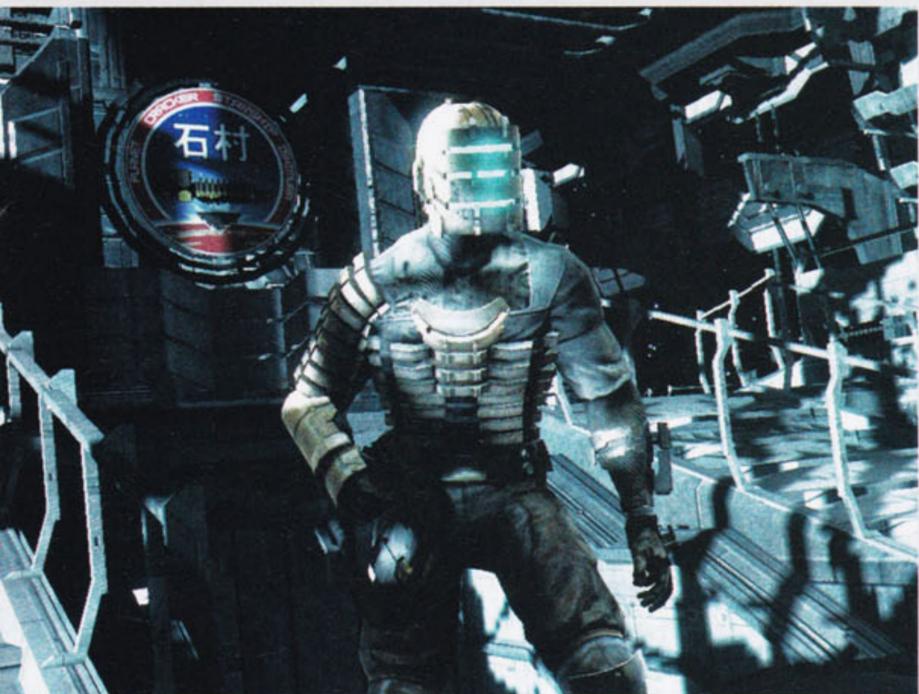
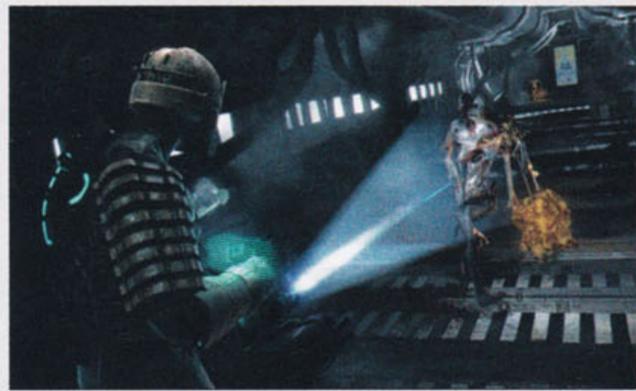
>> Fui só eu ou alguém mais notou aquela coisa bizarra no telhado? Ei, para onde foi todo mundo?



>> Dead Space é um show à parte em todos os sentidos. Claro, um show grotesco e medonho, mas ainda assim, um show

REVIEW

X360



>>> Não pense que os inimigos do jogo são completamente burros. Passar batido durante o game por eles pode torná-los **perseguidores implacáveis**<<<

Vagar por uma espaçonave gigante, com idas e vindas por vários ambientes (algumas vezes, passando por áreas já visitadas para solucionar novos problemas) exala um odor de linearidade. Para reforçar isso, é impossível se perder, graças ao sistema que sempre indica o caminho rumo ao objetivo. Embora isso seja um limitador, o foco de *Dead Space* é desviado para a ação e o alto desafio. O fato de sempre saber para onde ir não significa que você vai se dar bem ou encurtar a aventura.



>> Como simplesmente derrotar os inimigos não tem mais graça, agora você terá de desmembrar cada um deles. Divertido, não?

Para piorar a tremedeira, há pouquíssima munição para ser usada. A falta de recursos o obriga a ser ousado e explorar ambientes paralelos quando estiver indo de um ponto ao outro. Isso pode salvar seu traseiro em certas situações – encontrar munição, recarregadores de HP, créditos (dinheiro) – ou trazer graves conseqüências, que resultam em um tipo de morte horrenda.

A equipe de produção projetou o game de forma a trazer surpresas constantes, além de incentivar o uso de estratégia de combate e improvisação.

O clima cinematográfico e a física usada no jogo são incríveis, assim como a sacada dos menus holográficos. Apesar de serem apenas 12 capítulos, a sensação de longevidade de *Dead Space* é alta. Tudo depende do nível de dificuldade no qual se está jogando – no modo Impossible, habilitado ao terminar o jogo uma vez, a quantidade de horas é elevada e a ênfase na parte estratégica é dobrada –, mas de um jeito ou de outro a EA oferece uma agradável surpresa para quem buscava novidade em games de terror. Se tiver coragem, jogue de noite, sozinho, com som no talo e a experiência será compensadora.

Fugir nem sempre é uma boa idéia

Os monstros partem para cima de você com tudo e até podem agarrá-lo. Nesses momentos, rola um massacre de botão para se livrar, exceto quando um tentáculo o prende. Neste caso, acertar o ponto fraco é uma questão de sobrevivência e a sensação de desespero e dificuldade na hora de mirar eleva a adrenalina. Muito bom! Mas não pense que os inimigos são completamente burros. Passar batido por eles pode torná-los perseguidores implacáveis, uma vez que muitos são capazes de transitar por tubulações no teto e paredes e surpreendê-lo em outros ambientes. Para situações assim, é bom usar frequentemente as habilidades Stasis nos inimigos, esmurrar ou pisar, e até usar Kinesis para lançar objetos pesados, cortantes ou perfurantes. Sobreviver é uma arte e improvisar faz parte.



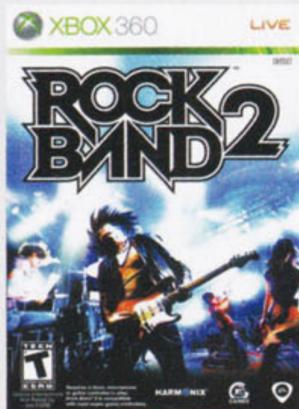
REVIEW

X360

Texto >> Eduardo Trivella

>> Vai lá, bigode! Mostra para todo mundo que você é o verdadeiro Rei do Rock! E, se der, arranja um refrigerante e uma coxinha do bar, beleza?

> Rock Band 2



PLATAFORMA
X360

PRODUTORA
MTV Games

DISTRIBUIDORA
Harmonix

TIPO
Musical

JOGADORES
1 a 4 (até 4 online)

Também para >> PS3 > Wii



9,5

O show principal foi bom, mas o bis é melhor ainda

Em um passado distante, games eram desfrutados em solidão. "Um Jogador" era o ícone que mais se via nas embalagens dos jogos eletrônicos. Os anos correram e o que era mero passatempo de adolescentes com problemas de acne ganhou espaço como mídia e virou acontecimento social, exigindo mais e melhores modos multiplayer nos títulos atuais.

Os games do gênero musical, que inicialmente também eram jogados por apenas uma pessoa (ou até mais, porém em regime de revezamento), logicamente não poderiam ficar de fora dessa. E foi assim que surgiu *Rock Band*, o primeiro game que colocou até quatro pessoas para tocar, cantar e zoar na mesma partida. Menos de um ano depois do original, a franquia ganha o segundo jogo e apresenta as melhorias que todos estavam esperando ansiosamente.

Lembro que na época em que joguei o primeiro *RB*, disse que o jogo, apesar de ótimo, ainda precisava comer bastante feijão para chegar ao nível do também excelente *Guitar Hero* (que na ocasião já estava em sua terceira edição). Hoje, me parece que *Rock Band* se empanturrou com a mais completa feijoada, com direito a torresmo, couve na manteiga e tudo o mais.

É som que não acaba mais

São muitas as qualidades deste game, mas talvez a mais marcante seja sua seleção de músicas. No disco, são 84 logo de cara (abertas com o progresso, claro) e todas elas são gravações originais com os respectivos artistas. E quem compra o jogo, recebe uma senha para baixar inteiramente grátis mais 20 músicas, que até o fechamento desta edição ainda não haviam sido disponibilizadas, mas que o serão até o final deste ano. Pela módica quantia de 400 Microsoft Points – algo em torno de R\$ 10 – o jogador também pode importar as 55 músicas do primeiro game da série. E todo o conteúdo baixado online anteriormente pode ser aproveitado em *Rock Band 2*. Já perdeu a conta de



>> Banda de rock que é banda de rock está sempre preparada. Por isso, pode mandar ver durante os solos. Dá uma boa impressão e o público agradece



>> Uma das coisas mais emocionantes no jogo é a mudança gradual dos cenários quando o público está curtindo o som

REVIEW
X360



quantas músicas podem ser tocadas neste game? Eu perdi, mas tenho certeza de que são mais de 300; e a julgar pelo ritmo como novo conteúdo vem aparecendo na Xbox Live Store toda semana, a fantástica marca de 500 músicas diferentes vai ser ultrapassada rapidinho. Isso é muito mais do que qualquer game que veio antes dele e é bem provável que muita gente que esteja lendo isto não tenha esse número de canções em sua coleção de CDs ou MP3. "Impressionante" é uma palavra que quase não consegue classificar a quantidade e a variedade musical de *RB2*. E todas essas músicas adicionais são acopladas automaticamente a qualquer um dos modos de jogo, sem complicações.

Com um número elevado como esse, é virtualmente impossível não achar algo de seu agrado no repertório, ou seja, não importa se você curte o som dos anos 60, 70, 80, 90 ou somente do novo milênio: tem muita coisa e tem para todo mundo. No desfile de resposta que inclui Megadeth, Metallica, Motörhead, AC/DC, The Guess Who, Alanis Morissette e sabe-se lá quantos nomes mais, o carro-chefe é puxado por ninguém menos do que Guns N' Roses, que se utilizou da popularidade atual dos videogames para soltar seu mais novo single, *Shackler's Revenge*, que é a primeira música do ainda inédito Chinese Democracy. A título de curiosidade: o novo trabalho dos Guns já está cozinhando fazem uns bons dez anos e, segundo os mais céticos, talvez não seja lançado nunca – mas

>> **"Impressionante"** é uma palavra que quase não consegue classificar a quantidade e a variedade de *RB2* <<

graças a *Rock Band 2*, os fãs podem curtir a primeira música nova da banda em mais de uma década.

Entortando dedos, mãos, pés e gargantas

Uma reclamação em relação ao primeiro jogo era de que não havia desafio suficiente. Agora não, violão! Tudo está mais balanceado e desafiador: as partes de guitarra e baixo exigem olhos rápidos e dedos mais ainda, a bateria alterna muito bem trechos onde se utiliza as mãos e o pé, e o vocal pede uma boa percepção de graves e agudos (embora as partes faladas sejam fáceis). O caminho contrário também existe: se o que você busca não é desafio, mas apenas se exibir em uma festa ou reunião de amigos, é só ligar a opção "No Fail" e espancar incessantemente os tambores ou esgoelar a garganta até ficar sem voz. Nessa mesma pegada, o jogador pode usar o modo de treino da bateria e tocar até mesmo músicas que não fazem parte do jogo e que estão gravadas no disco rígido do console. Por fim, utilizando um setlist qualquer, dá para escolher uma pancada de músicas (para qualquer instrumento) e tocá-las em seqüência, sem precisar se chatear com vários retornos às telas de escolha.



REVIEW

X360

Texto >> Nelson Alves Jr.

>> Usar a Força você deve. De que outra forma bacana você poderia jogar os adversários pelo ar e disparar raios e trovões, hein? Não é para qualquer um não

> Star Wars: The Force Unleashed



PLATAFORMA
X360

PRODUTORA
LucasArts

DISTRIBUIDORA
LucasArts

TIPO
Ação

JOGADORES
1

Também para >>

PS3 > Wii > PS2 > PSP
> iPhone > iPod touch



6,5

Faltou Força para se tornar um clássico da série

Usar a Força é tão genial que é difícil entender a demora em criar um jogo assim. É a primeira vez em uma adaptação de *Star Wars* que o elemento místico que fomenta a briga entre os Jedi e os Sith surge com tamanha magnitude. É possível erguer e arremessar os inimigos, arrombar portas de metal, esmagar sem esforço um AT-ST (All Terrain Scout Transport) e, no ápice do poder, utilizar a Força para derrubar um Star Destroyer – a nave absurdamente gigante utilizada pelo Império que possui mais de 1,5 km de extensão! Ainda assim, é impossível quebrar uma árvore. Você, o todo poderoso pupilo de Darth Vader, o aprendiz cuja reputação de assassino o precede por toda a

galáxia, capaz de enfrentar cara a cara o Imperador em pessoa, não consegue estilhaçar um tronco de madeira. É difícil entender a razão de tamanho contra-senso, mas a questão é que *The Force Unleashed* mescla momentos sensacionais com outros de completa estupidez.

Os poderes que valem

Force Unleashed, como evidencia o título, põe nas mãos do jogador a Força de maneira inédita. O trecho é grandioso, imponente, intrínseco ao personagem de tal forma que seu sabre de luz torna-se uma arma coadjuvante. A Força rouba a cena e funciona como o motivador central de toda a aventura.

Para que enfrentar os inimigos individualmente quando se pode massacrar um grupo inteiro? Qual a razão de lançar uma caixa de metal contra os oponentes se você pode arremessar uma Tie Fighter sobre eles? Na mesma rapidez com que se aprende a usar tais habilidades, você se revolta com as limitações incoerentes impostas pelo percurso. Oras, se é possível prender uma nave em pleno vôo, por que não posso erguer uma rocha solta no chão? É compreensível que o cenário não seja totalmente destrutível, mas eu quero usar uma árvore para esmagar uma tropa de soldados ou erguer um pedregulho para derrubar um portão.

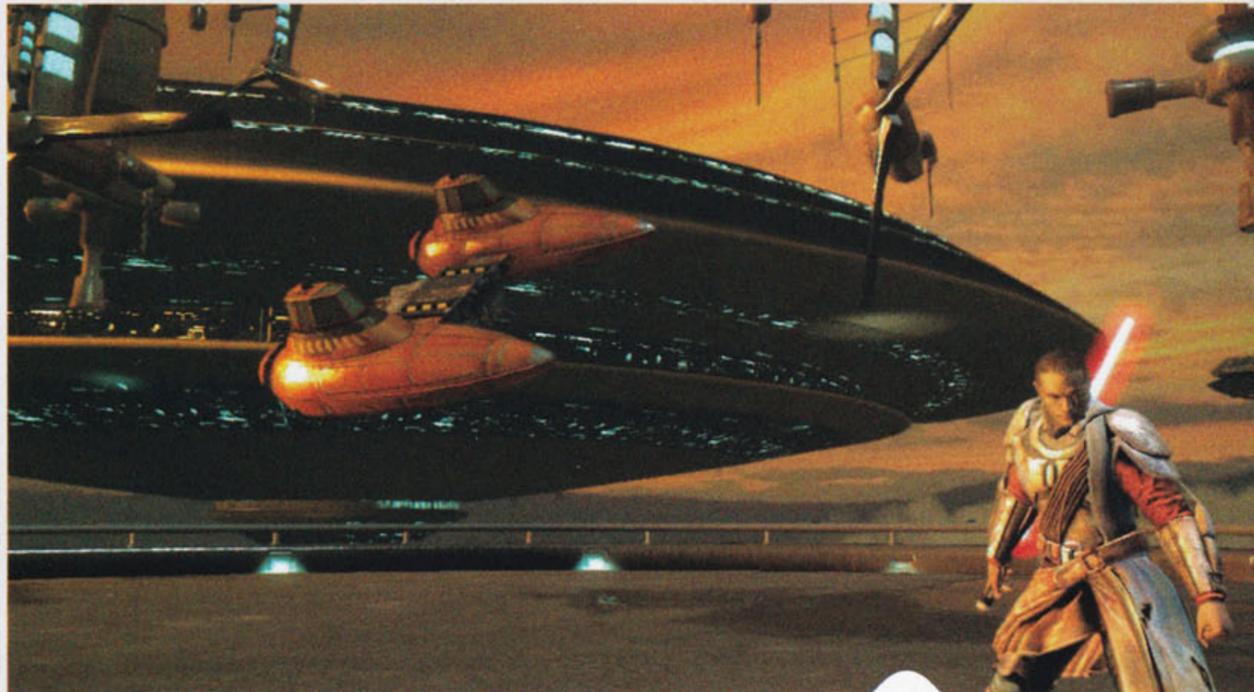


>> Adoro o cheiro de relâmpagos de manhã. Faz o dia parecer especial, sabe? Ainda mais se você tem a Força do seu lado



>> Conheça Rancor. Para enfrentar essa coisa meiga, só usando a Força mesmo. Ou você acha que consegue de outro jeito?

REVIEW
X360



>>A questão principal, é que a simulação funciona também para disfarçar a mecânica muito pobre, que é **resumida a andar e bater**<<

Para compensar esses momentos de frustração, a partida oferece algumas compensações. Se, por um lado as fases têm limitações na interação com a Força, nos inimigos o uso é irrestrito, e aqui você entende quão poderosa ela pode ser. Na passagem pelo planeta Felucia, até então apenas citado nos filmes, você se depara com o monstrengo Rancor – tranqüilamente umas cinco vezes maior que seu personagem. No mano-a-mano seria covardia. Seu sabre sequer faz cócegas na criatura. O jeito então é pôr à prova suas habilidades Sith. A Force Lightning é a mais adequada nesta situação. Uma, duas, três descargas consecutivas e o bicho vem abaixo. A sensação de poder é extasiante, algo que o jogo transmite, em certos momentos, com maestria.

Tecnologia acima de tudo

Ainda na gangorra, a cria da LucasArts segue surpreendendo e frustrando. Sem entrar em chatas explicações técnicas, saiba que a produção traz elementos inovadores que servirão de paradigma para futuros títulos. O uso da Euphoria, que simula o comportamento físico dos personagens (ela foi usada em *GTAV*), aliado ao inédito DMM (Digital Molecular

Matter), sistema destinado a recriar a física dos diferentes tipos de elementos, como ferro e madeira, garante excelente imersão. Uma porta jamais é quebrada de duas maneiras iguais, uma estrutura metálica nunca se retorce da mesma forma, assim como os inimigos sempre se comportam e reagem distintamente aos seus ataques. Em suma, é virtualmente impossível você notar duas ações parecidas durante o jogo e isso é impressionante.

A questão é que a simulação funciona também para disfarçar a mecânica pobre, resumida a andar e bater. Enquanto admira a beleza artística dos cenários (alguns, de longe, entre os mais lindos desta geração), esquece de notar o limitado design dos estágios, pouco inspirados e circunscritos a percursos fechados.

Novo capítulo da saga

Da mesma forma que a série animada *Clone Wars* serve para explicar e expandir certos eventos vistos nos filmes, este jogo funciona bem como a ligação perdida entre os capítulos três e quatro. E faz isso da forma como um *Star Wars* deve ser: ágil, empolgante e capaz de fazer você perder o fôlego. Pena que você perca o fôlego mais pelo o que vê do que pelo o que joga.

Evolução das habilidades

A Força é sua aliada desde o início do jogo, mas o poder dela cresce no decorrer da partida. Itens coletados nas fases servem de moeda de troca para aumentar suas habilidades, destravar novos movimentos e combos. Pela jornada ser curta, algo entre seis e sete horas, fica quase impossível conseguir todos os poderes em uma só partida. Por isso, é possível recomeçar o jogo com as habilidades previamente adquiridas. O esquema é terminar uma vez no nível mais fácil para então tentar as dificuldades maiores – até porque, sem que esteja com os poderes avançados, fica praticamente impossível enfrentar os inimigos.



REVIEW

PC/X360

Texto >> Gustavo Petró

>> Os maiores jogadores do mundo competindo sobre a regência mais competente: a sua! Portanto, não faça feio, quero ver resultados



> FIFA 09



Emoção à flor da pele e chuteira nos pés

Na modalidade de pontos corridos, o Campeonato Brasileiro nunca foi tão disputado. Até o fechamento desta edição, o meu Grêmio havia perdido a liderança do campeonato para o Palmeiras e o Corinthians, no tão desprezado "Módulo 2", continuava invicto. Ah, mas você só curte futebol nos gramados virtuais? Então saiba que nos consoles e no PC a briga está tão boa quanto no nosso campeonato tupiniquim. Tudo por conta da virada de mesa de uns dois anos para cá, quando a série FIFA se tornou superior em diversos aspectos, fazendo *Pro Evolution Soccer* correr atrás do prejuízo. Talvez, tenha que correr atrás por mais um ano, pois *FIFA 09* está muito melhor que a versão do ano passado – desde o clima que antecede a partida até a comemoração do gol, a EA mostrou que quer ter o melhor game de futebol do mercado.

trazer um visual atualizado. E mesmo com gráficos melhorados, não é necessário ter um PC potente.

Jogar futebol nunca esteve tão bom. Os comandos respondem bem e as partidas apresentam mais velocidade. Assim, os lances são bem cadenciados, permitindo jogadas rápidas e contra-ataques matadores. As melhorias nesse quesito são visíveis, prova de que *FIFA* soube evoluir durante os anos. Um sistema de colisão permite utilizar o famoso jogo de corpo, permitindo tanto roubar a bola como protegê-la do adversário. Como já é costume da série, a bola é um elemento separado dos jogadores. A física do game faz com que ela se comporte de verdade - por

PLATAFORMAS
PC/X360

PRODUTORA
Electronic Arts

DISTRIBUIDORA
EA Sports

TIPO
Esporte

JOGADORES
1 a 4 (até 20 no X360)

Também para >>

PS3 > Wii > PS2 > PSP > DS



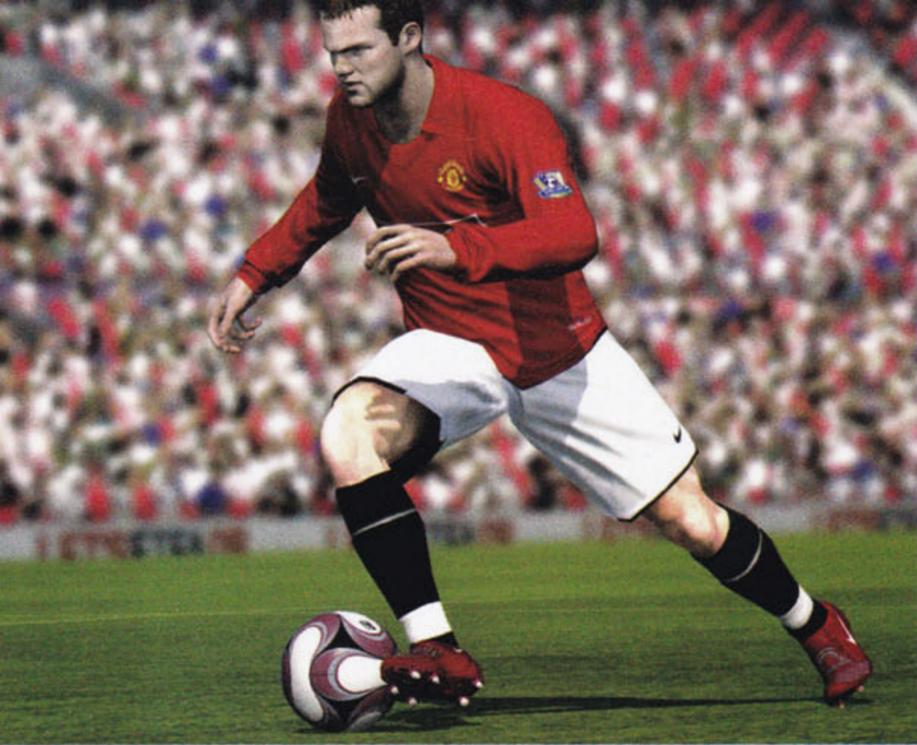
9,0

"Lá onde a coruja dorme"

Quem jogar *FIFA 09* no PC terá uma grande surpresa: a engine é totalmente nova e traz jogadores e estádios muito mais realistas, assim como na versão de consoles. Isso mostra que a EA não trata os computadores como uma plataforma "ultrapassada", pois até *FIFA 08*, parecia não haver preocupação em



>> O desempenho dos jogadores será afetado pela sua situação no mundo real. Mas será que se alguém resolver deixar o bigode, isso muda no jogo também?



>> Puxa para a direita. Enfia pela esquerda, drible da vaca. E, opa! Lá vai a bola direto para o gol! Só para quem manda bem mesmo

REVIEW

PC/X360



Widgets

Na versão de PC, é possível colocar alguns widgets, telas com informações sobre o jogador que ficam na tela principal. Nelas, você pode visualizar todas as informações do jogo como número de vitórias, gols marcados, time mais utilizado, campeonatos vencidos, etc. É um bom meio de causar inveja nos amigos.



isso, ao chutar ao gol, se o jogador não dominou a bola corretamente, ela provavelmente irá para fora. É importante observar o lance e ver o momento certo do arremate.

Uma novidade no PC é que, agora, é possível usar o mouse como controle. Assim, uma espécie de mira guia os atletas com a bola pelo gramado. Os botões direito e esquerdo ficam responsáveis pelo chute e pelo passe. No teclado, é possível controlar as táticas e os dribles. É uma combinação interessante e que funciona muito bem, embora exija treino para se adaptar à novidade.

Atualização em tempo real

Ao longo dos anos, ao lado do aprimoramento da jogabilidade, a Electronic Arts tratou de fazer com que toda a emoção de uma partida de futebol fosse levada aos jogadores em cada partida. Assim, os gritos da torcida são os que você escutaria em um jogo entre Corinthians e Grêmio, por exemplo, com a torcida do Timão "tentando" assustar o tricolor gaúcho com o famoso hino: "Aqui tem um bando de louco"... Há até o berro, em bom português, do técnico gritando para os seus atletas para apertar a marcação. São detalhes que dão o toque de realidade ao game.

O mais interessante, contudo, está no Adidas Live Season. Nele, você tem atualização em tempo real das principais ligas do mundo, afetando o seu campeonato. Por exemplo: digamos que você está

>>> Por isso, ao chutar ao gol, se o jogador não **dominou a bola corretamente**, ela provavelmente irá para fora <<<

participando do campeonato italiano e, no mundo real, o Kaká realiza a melhor partida da vida dele. No dia seguinte, quando você for jogar com o Milan no *FIFA 09*, o Kaká estará com as melhores condições do time. O contrário também pode acontecer: caso o Adriano saia lesionado do jogo no mundo real, ele não estará disponível para jogar a Inter do *FIFA 09*. Obviamente, a opção do Live Season pode ser desabilitada.

Não sei o que a Konami preparou para o nosso *PES*, mas garanto uma coisa: com tudo o que *FIFA 09* trouxe, só com um gol de placa para superar.



>> Domínio de bola aqui é requisito básico. Quem não se entender muito bem com a gorduchinha pode nem chegar perto do tão esperado gol

Dupla afinada

Novamente, quem dá voz à versão de PC é a dupla Nivaldo Prieto e Paulo Vinícius Coelho. O narrador e o comentarista, respectivamente, dão o toque final para o clima de realidade de *FIFA 09*.

All-Play

No Wii, além do modo de jogo tradicional (11 contra 12), o destaque fica para o modo All-play. Nele, é possível jogar utilizando os Miis do seu Wii ou versões estilizadas (e cabeçadas) de craques como Rooney e Ronaldinho. É extremamente divertido, pois o jogo se torna mais simples, não exigindo o controle dos atletas, apenas do passe e do chute. Divertido e bom para jogar com toda a família.



REVIEW

PS3



Texto >> Nelson Alves Jr.

>> Apesar de o design da série continuar perturbador, não assusta. Mais vale pelos novos monstros "curiosos" que você encontra do que pelo susto. Afinal, quem se assustaria com o que quer que seja aquilo?



Acho que a melhor descrição para o "ser" na foto é estranho. Uma coisa estranha de quatro braços



Silent Hill: Homecoming

Apenas uma sombra do que a série costumava ser



Você é fã de *Silent Hill*? Então se prepare para um susto. Digo, não o susto a que você estava acostumado a levar enquanto jogava os episódios passados, mas um de decepção. *Homecoming* traz tantas mudanças na mecânica que, no geral, a experiência sequer faz sombra perto do que se popularizou na série.

A começar pelo clima claustrofóbico. Na mítica da série, o protagonista sempre se encontra em situação de desvantagem, sozinho, sem a habilidade adequada para lidar com as criaturas que infestam a cidade. Aqui, por outro lado, a história traz um militar no papel central, plenamente capaz de manusear armas dos mais diversos calibres (com uma precisão tão eficaz que a maior parte dos combates é fácil e não causa nenhum desconforto no jogador) e ainda consegue aplicar combos durante os confrontos e esquivar dos ataques inimigos. No fundo, o que deveria servir como uma opção se tornou um facilitador exagerado. Quando você aprender o tempo certo de desviar dos oponentes, poderá terminar o jogo sem um arranhão sequer. E com a quantidade de munição encontrada no caminho, o encontro com os chefes se torna mera obrigação, como um desafio enfadonho.

Não satisfeita em manter tudo tão simples, a produtora encontrou um meio – pobre e sem a mínima criatividade – de remendar a situação: fazer com que os inimigos brotem indefinidamente enquanto você estiver na mesma região. Ou seja, você tende a perder pela desvantagem numérica no cenário, aí só resta como opção seguir em frente.



>> Não precisa ficar assustado. Sério, não precisa mesmo! É só uma boneca do inferno que quer chupar o seu sangue. Você já enfrentou piores, acredite

Se o clima deixou de lado a agonia (com exceção do áudio, que continua aterrador), certamente a razão está no fato de que este *Silent Hill* não é mais um jogo de sobrevivência, mas de ação. A sensação incômoda de não saber o que vem pela frente deu lugar à mesmice: os monstros não assustam e, para piorar, parecem servir apenas como obstáculo entre um objetivo e outro – exatamente como todo e qualquer jogo de ação. Nem mesmo os enigmas, que costumavam exigir um pouco mais da massa cinzenta, dão trabalho. Na maioria esmagadora das vezes, a solução está na mesma área do problema.

Se o que alçaria a produção da normalidade para algo além da média seria a história, então chegamos ao fundo do poço. Sem inspiração, o roteiro não desperta nenhum interesse e ainda traz um desfecho óbvio. No bojo, *Homecoming* é só mais um título de ação. Não é ruim, mas está longe de ser bom.

- PLATAFORMA PS3
- PRODUTORA The Collective/Konami
- DESENVOLVEDOR Konami
- TIPO Terror
- JOGADORES 1

Também para >> X360

NOTA 5,0



Santos deslizes, Batman! Quem criou o meu uniforme afinal?



Nada como uma noite de lua cheia. Um passeio no parque e olha! Tem até um lanchinho ali embaixo

REVIEW

X360



Texto >>> Leandro Rodrigues

LEGO: Batman

Santas peçinhas, Batman. Eles vão nos desmontar

Caso não tenha gostado e já esteja de saco cheio de jogos com peças de Lego, o melhor é parar de ler esta análise agora mesmo. Ainda aqui? Ótimo. Nesse caso, saiba que *Lego Batman* não é ruim nem tampouco sofre de falta de novidades. A questão, na verdade, é que quando se trata de produções baseadas nos brinquedos, não tem muito como fugir do padrão imposto pela Traveller's Tales, produtora deste e de todos os outros títulos da marca. *Lego Batman* não decepciona. Pelo contrário, a nova empreitada da franquia mostra quão madura a produtora está nas adaptações. O jogo dobrou de tamanho – comparado a *Indiana Jones* –, além de estar mais bonito e complexo.

A primeira mudança drástica na franquia está no sistema de roupas com habilidades. Para vencer certos objetivos, é necessário trocar de uniforme. Isso rola ao encontrar um Bat-símbolo – normalmente desmontado. Pise nele e a roupa muda automaticamente. Uma possui jatos propulsores, para que o Batman supere buracos; outra tem um controle capaz de detonar bombas a distância. Robin, por sua vez, tem uma vestimenta que o habilita a andar na vertical ou até mesmo de cabeça para baixo. A variedade de roupas/poderes aumenta a diversidade de desafios em um mesmo estágio. As fases também estão mais complicadas, com quebra-cabeças intuitivos, porém não tão óbvios quanto eram antes.

O menu de seleção de fases é a Bat-caverna, um emaranhado de becos sempre com algo escondido. Na

área principal estão os episódios, mas por todos os lugares há computadores para comprar itens, sala de troféus e até um que esconde a maior sacada do jogo. Esse aparelho dá acesso à base dos inimigos, com direito a fases feitas para jogar com os vilões. Em suma, são dois jogos em um. Com os heróis, você precisa encontrar os rivais e acabar com os planos malignos; por outro lado, você controla os inimigos e deve pensar nas armadilhas contra Batman e sua equipe.

O resultado é mais que satisfatório: são 30 fases (sendo que 15 com os heróis e 15 com os vilões), com um total de 355 itens secretos. Tudo isso pode ser desfrutado sozinho ou em parceria com um amigo – desde que offline, porque, infelizmente, não foi desta vez que a produtora colocou um modo coop online, algo que precisa aparecer de qualquer maneira em futuras adaptações. De resto, é certeza de diversão do começo ao fim. E como você não parou de ler a análise no primeiro parágrafo, é porque curte a série.



- PLATAFORMA** PS3
- PRODUTORA** Warner Bros. Interactive
- DESENVOLVEDOR** Travellers's Tale
- TIPO** RPG
- JOGADORES** 1 a 2

Também para X360/WII/PSP/PS2/PC/DS



>>> A dupla dinâmica chega esbanjando diversão para os fãs da série. E quem for fã do super-herói ainda pode conferir alguns dos maiores inimigos do Cavaleiro das Trevas! Em peças de Lego!



Texto >> Nelson Alves Jr.



É preciso ter habilidade para pilotar uma motoca dessas. E coragem também, mas isso a gente arranja



PLATAFORMA
X360

PRODUTORA
Black Rock Studio

DESENVOLVEDOR
Disney Interactive Studios

TIPO
Ação

JOGADORES
1 (até 16 online)

Também para >> PS3 > PC

NOTA
9,0

> Pure

Nunca houve uma corrida com tanta adrenalina

Até pouco tempo atrás existiam jogos de ATV. Hoje existe *Pure*. A cria da Black Rock é daqueles títulos que se tornam parâmetro de comparação para tudo o que for produzido daqui em diante. Dentro do gênero de corrida de quadriciclos, é a obra a ser batida – e vai ser difícil alguém conseguir a façanha...

Basicamente, o que a produtora fez foi focar na diversão. São 12 localidades no total, espalhadas por 10 torneios com dificuldade progressiva. Cada evento oferece três tipos de objetivo: Race, a corrida tradicional; Sprint, disputas rápidas em circuitos minúsculos, e Freestyle, que consiste em execução de manobras aéreas.

O máximo de tempo ocioso que você tem é no momento de montar os veículos – e mesmo assim é tudo bem simplificado e objetivo. Você escolhe algumas peças que alteram o desempenho entre mais velocidade, aceleração, dirigibilidade e execução de manobras. Só. Se ainda considerar isso excessivo, o jogo oferece a possibilidade de criação rápida dos ATVs, o que leva alguns segundos.

Todo o resto é na pista. Aqui o bicho pega e você fica literalmente grudado na tela. Diferentemente de títulos passados do gênero, *Pure* é vertiginosamente veloz, com uma câmera dinâmica que acompanha seu veículo sem jamais deixá-lo com pontos cegos do cenário. Parece besteira, mas em um jogo em que trancos e solavancos no terreno acidentado são itens de fábrica, é fácil tornar a disputa enfadonha se não houver um sistema de câmera competente.

A prova de que esse detalhe foi muito bem pensado é vista principalmente durante os saltos. Não são saltos comuns, de alguns metros, sem emoção. Estou falando de pulos gigantescos. Rampas de até 90° que lançam seu piloto em queda livre de uma montanha. Lembra de *SSX*? É aquilo montado num ATV.

Para realçar a dramaticidade dos saltos, a música some e tudo o que se ouve é o vento zunindo enquanto você executa manobras surreais. Há movimentos normais, feitos por todos os pilotos, e oito especiais distintos para cada um. De piruetas a acrobacias sem as mãos em pleno vôo. O bacana é a simplicidade em aplicá-los. Não é preciso ser um especialista em comandos confusos. Na verdade, tudo sai de forma intuitiva e rápida, acessível a quem quer que seja.

Aqui, você é incentivado a pisar fundo o tempo todo. Caiu? Volte para a pista e acelere fundo!



>> Os cenários de *Pure* esbanjam velocidade. Aqui, não é preciso ter medo, basta arranjar coragem e pisar fundo sem medo

A melhor rede de lojas especializadas em Videogames

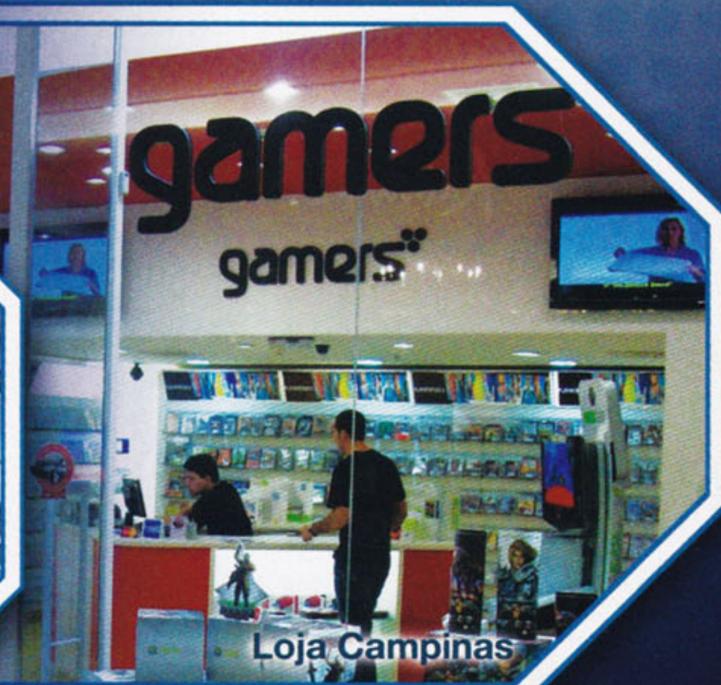
gamers[®]

Apresenta:

www.gamers.vg

O melhor site de vendas online
de videogames do Brasil

- O melhor espaço para conhecer as plataformas de última geração
- Ampla variedade de jogos
- Atendimento especializado
- Excelentes preços





7,7

Mario Super Sluggers

Wii / Esporte

Os ingleses tinham razão: mesmo sem a liberdade de movimentar o taco antes de cada rebatida como em *Wii Sports*, *Mario Super Sluggers* não desaponta. E por vários motivos. Primeiro, porque isso não o impede de jogar com a mesma empolgação do beisebol de *Wii Sports*, imitando os profissionais com poses típicas do esporte e movimentos exagerados. Segundo, porque há uma quantidade imensa de conteúdo destravável no jogo. E terceiro, porque as partidas não se resumem apenas em arremessar ou rebater a bola, sem ter controle algum sobre o resto do time. Mesmo que o beisebol não seja o seu esporte preferido, *Mario Super Sluggers* é um jogo que não pode ficar fora da sua coleção. **FA**



7,5

Midnight Pool

Wii / Esporte

Uma das coisas incríveis do Wii é que qualquer um pode ser um mestre em um game e não manjar nada na vida real. Mesmo quem não entende bulhufas de sinuca e sempre perde a grana naquelas apostas imbecis com os amigos tem grandes chances de se sentir o próprio Rui Chapéu jogando *Midnight Pool*.

O jogo é simples (é o WiiWare, afinal de contas): em dois palitos você já pegou a manhã e acha que o modo normal é fácil demais. Mas, por sorte, existem diversos modos dentro do jogo que podem te deixar mais humilde com relação às suas habilidades de botequeiro. O story mode no nível hard, pode dar um pouco de dor de cabeça e deixar muita gente frustrada. **VT**

Mega Man 9



NOTA 8,5

- **Plataformas:** Wii/X360/PS3
- **Produtor:** Gameloft
- **Desenvolvedor:** Inti Creates
- **Tipo:** Ação
- **Jogadores:** 1

Há quem diga que o lançamento de *Mega Man 9* é um retrocesso tecnológico. Balela! A fase 8-bit do personagem é a melhor de todas até hoje, então não há nada de errado em resgatar as raízes dele com uma nova aventura com o mesmo visual de antigamente. Mesmo porque isso não impediu que novas idéias fossem incluídas à fórmula original. Ou seja, apesar de os inimigos ainda ressurgirem em certos pontos das fases e as seqüências de blocos que desaparecem continuarem tão difíceis como sempre, você não tem a sensação de estar jogando algo que jogou antes. Além das típicas esferas de energia e cápsulas que recarregam as armas especiais, agora há parafusos que servem como moeda de troca para comprar vidas e outros itens que facilitam a sua vida. **FA**

My Aquarium



NOTA 3,5

- **Plataforma:** Wii
- **Produtor:** Hudson Soft
- **Desenvolvedor:** Hudson Soft
- **Tipo:** Proteção de Tela (hahahaha)
- **Jogadores:** 1

Ok, quando alguém fala que não tem espaço, ou tempo, para cuidar de um cachorro eu entendo. Mas, a não ser que você crie um tucunaré em casa, peixes não ocupam tanto espaço assim, então para que um aquário virtual? Porque é exatamente isso que *My Aquarium* é. Não sei nem se deveria ser considerado um jogo na verdade porque a coisa se resume assim: você cria um aquário escolhendo tudo, o tipo de fundo, o vidro, a iluminação, os objetos e, às vezes, até pode lembrar de colocar alguns peixes lá dentro. Quando muito você gasta uns 15 minutos decorando o seu aquário, escolhendo os futuros sushis que vão povoá-lo e apreciando sua obra e então, quando você acha que vai começar o jogo, ele acaba. O pessoal da Hudson foi bem sacana aqui. De jogo não tem é nada. **VT**

O pior do mês



Potpourri

- **Plataforma:** Wii • **Produtor:** WARE
- **Desenvolvedor:** Abstraction Games
- **Tipo:** Puzzle • **Jogadores:** 2

Era uma vez... Sete gnomos que cantarolavam bem alto pela floresta. A cantoria, no entanto, era tão ruim que uma bruxa jogou água nos pequeninos. "Bruxa boba, sua mãe tem verruga na língua e o nariz cabeludo." Foi o suficiente para a bruxa dedicar sua vida a azucarinar os gnomos durante todas as quatro estações do ano pelo resto de suas vidas, lambuzando a árvore mágica com geléia. Tudo bem, essa não é a trama. Aliás, o jogo

sequer tem uma razão de existir: é um puzzle tosco camuflado com visual "conto de fadas sonolento". No canto superior esquerdo da tela há uma bruxa, que realmente suja a árvore onde os gnomos devem morar (ou algo assim), enquanto no centro há um tipo de piscina onde são lançados os Clean Spirits – quatro tipos de criaturas mágicas, cada qual envolve numa bolha e com capacidade de destruir a bolha da outra –, e sua tarefa é destruir tais criaturas continuamente para encher um marcador no canto inferior direito. Bobinho, mas inofensivo, certo? Errado. O jogo é assim para o resto da eternidade. Fujam! **GL**

NOTA 3,0

Tabelão de Reviews

REVIEWS
O que avaliam por aí...

Aqui estamos nós mais uma mês com o nosso "Tabelão" para vocês. Desta vez, encaramos o espaço sideral de um jeito bem diferente do de Will Wright. *Dead*

Space chega dando arrepios na espinha e deixando todos os marmanjos da redação de queixo caído com a qualidade do game. Até o próximo mês!

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

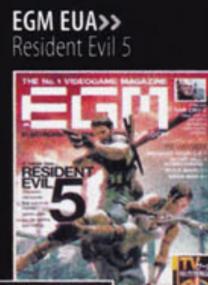
JOGO	Revistas Nacionais					Revistas Gringas			
	GM	EGMBR	ROX	NGB	D&T	GI	Play	EGM	EDGE
Dead Space (X360/PS3/PC)	8,5	-	8,5	-	-	-	-	-	-
Star Wars: The Force Unleashed (Multi)	6,5	-	6,5	8	-	9	-	6	-
Pure (X360/PC/PS3)	9	-	9	-	-	8,5	-	-	-
Rock Band 2 (X360/PS3/Wii)	9,5	-	-	9,5	-	9	-	-	-
Silent Hill 5: Homecoming (X360/PS3)	5	-	-	5	-	6,5	-	-	-
Lego: Batman (Multi)	8,5	-	-	-	-	7,5	-	-	-
FIFA 09 (Multi)	9	-	-	-	-	-	-	-	-
Megaman 9 (Multi)	8,5	-	-	8,5	-	-	-	-	-
Midnight Pool (Wii)	7,5	-	-	7,5	-	-	-	-	-
Mario Super Sluggers (Wii)	7,7	-	-	7,7	-	5,5	-	-	-
My Aquarium (Wii)	3,5	-	-	3,5	-	-	-	-	-
Potpourri (Wii)	3	-	-	3	-	-	-	-	-
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

Edições do mês

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



Dengeki PlayStation >> Macross Ace Frontier



EGM EUA >> Resident Evil 5



Game Informer >> Star Trek Online



Nintendo Dream << Kirby Super Star Ultra



Play Magazine >> Tomb Raider: Underworld



Famitsu << Tokyo Game Show 2008



XBOX UK >> Left 4 Dead



NGAMER UK >> Star Wars: The Clone Wars

WARHAMMER ONLINE

AGE OF RECKONING™



12

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS
Categoria: MMORPG
Contém: Agressão Física, Assassinato,
Presença de armas e Violência Animada



© 2008 Games Workshop Limited. Todos os Direitos Reservados. Games Workshop, Warhammer, Warhammer Online, Age of Reckoning e todos as marcas, nomes, raças, insignias de raças, personagens, veículos, lugares, unidades, ilustrações e imagens associadas ao mundo de Warhammer são ®, ou TM e/ou © da Games Workshop Ltd 2000-2008. EA, o logotipo da EA, Mythic Entertainment e o logotipo da Mythic Entertainment, Public Quest e Realm vs. Realm são denominações comerciais ou marcas registradas da Electronic Arts Inc. nos EUA e/ou em outros países. NVIDIA, o logotipo NVIDIA e a frase "The Way It's Meant to Be Played" são denominações comerciais ou marcas registradas da NVIDIA Corporation. Alienware e o logotipo da Alienware são denominações comerciais e marcas registradas da Alienware Corporation. Todas as outras denominações comerciais são propriedades de seus respectivos titulares.



A MAIOR DAS GUERRAS
CHEGOU AO BRASIL!



AGORA, CARTÕES GAME-TIME PRÉ-PAGOS DE 60 DIAS
DISPONÍVEIS NO BRASIL!



WWW.EA.COM.BR/WARHAMMERONLINE

De 0 a 100 km/h em 2 segundos, e sem precisar sair de casa

LINHA DO TEMPO

Há quem goste de RPGs demorados. Há, também, aqueles que gostam de um bom jogo de luta. Mas também existe quem simplesmente precisa de mais adrenalina no sangue e nitro no motor, e justamente para esses é que nós trazemos os maiores marcos no mundo da velocidade nos games. Só de pensar que já faz mais de 15 anos que nós pudemos pilotar um mini kart pela primeira vez. E que ainda hoje é um dos jogos mais lembrados do bigodudo da Nintendo que emociona... Confira agora os jogos que fizeram história e que até hoje levam o primeiro lugar para os fãs do gênero. Mas fica o aviso: Não é para os corações fracos. Só para quem está acostumado a viver perigosamente!

1984 / Excitebike / NES

O primeiro jogo da série *Excite* até hoje é muito lembrado pelos fãs do gênero. Mais um dos trabalhos de Shigeru Miyamoto como designer, o game de motocross trazia dois modos de jogo: corrida solo, com personagens controlados pela CPU; e o Design mode, no qual o jogador podia construir suas próprias pistas. Para salvar a pista criada, ainda se usava o Famicom Data Recorder.



1990 / F-Zero / SNES

Desenvolvido e distribuído pela Nintendo, o jogo de corrida futurista é talvez um dos mais famosos do gênero e ainda é considerado o pai de todos os jogos de corrida futurista que viriam depois. Criado por Shigeru Miyamoto (novamente), o game trazia uma jogabilidade criada com a tecnologia considerada de ponta da época — gráficos que "imitavam" algo parecido com o 3D. Como consequência, o jogo inspirou inúmeros outros, dentro e fora do gênero.



1991 / Road Rash / Megadrive

Outro clássico dos games de corrida em duas rodas, só que um pouco mais barra-pesada do que *Excitebike*. Aqui, o truque era passar por motoqueiros dispostos a tudo para vencer, se quisesse chegar ao final em um pedaço só. O legal do game, aliás, era justamente isso. Diferentemente dos outros jogos, *Road Rash* não tinha o mínimo de respeito pelo fair play.

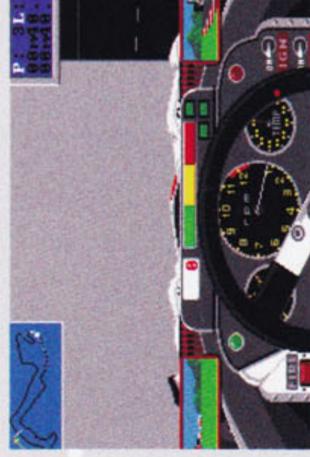


1976 / Night Driver / Arcade

Night Driver foi o primeiro jogo do gênero e acredita-se que tenha sido também o primeiro título a apresentar gráficos em primeira pessoa em tempo real. Apareceu no início da era dos arcades. Por conta disso, o jogador controlava um carro por estradas em cenários de fundo preto, que indicavam a parte do "night" do game. Devido às limitações da tecnologia da época, o carro, na verdade, era impresso em uma lâmina de plástico que ficava fixo sob a tela.

1982 / Pole Position / Arcade

O game foi o jogo considerado o melhor dos arcades por muito tempo por conta do seu visual bastante realista para a época. Ainda assim, foi recusado por uma das empresas, que teriam direito à distribuição do título. Outra das grandes inovações do game, além de passar uma grande sensação de velocidade (com as devidas limitações), foi a introdução de elementos como outdoors para fazer propaganda de produtos do mundo real. O game teve uma versão nova lançada para o iPhone em setembro de 2008 chamada de *Pole Position: Remix*.

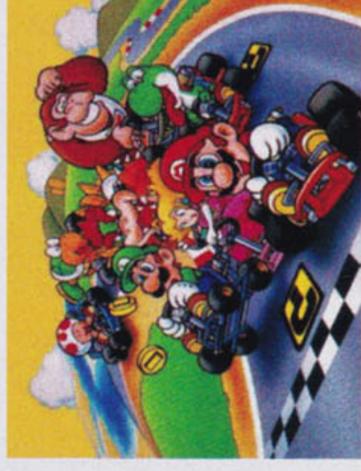


1988 / Grand Prix Circuit / PC

O game vinha em fita-cassete e era compatível com "diversos" computadores da época. Ainda que apenas três equipes de Fórmula 1 estivessem disponíveis para o jogador, a escolha afetava a velocidade e a dirigibilidade do carro. Um dos pontos mais altos do jogo era a trilha sonora, considerada por muitos uma das melhores de trilha sonora da era 8-bit dos games.

1992 / Super Mario Kart / SNES

As chances de um jogo de corrida com carrinhos de kart dar certo seriam mínimas não fosse a turma do Mario encarando o desafio. O primeiro jogo da série apresentava gráficos bem avançados para o seu tempo graças ao uso do mapeamento de texturas conhecido como Mode 7. Pela qualidade, diversão e inovação criadas pelo jogo, *Super Mario Kart* abocanhava a posição de terceiro jogo mais bem vendido na história do SNES com oito milhões de cópias vendidas, ficando atrás apenas de *Donkey Kong Country* e, veja só você, *Super Mario World*.



1993 / Rock N' Roll Racing / SNES, Megadrive

Rock N' Roll Racing deixou saudades para muita gente. A atração principal do jogo era a trilha sonora recheada de clássicos do rock como Black Sabbath e Deep Purple, daí o nome. E como rock n' roll não é a mesma coisa sem um pouco de ação mais visceral, o jogador tinha de combater seus adversários usando as diversas armas presentes no jogo.



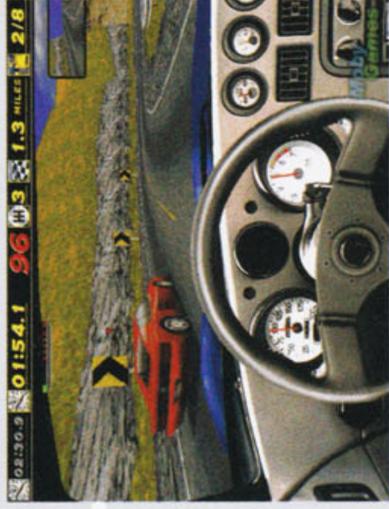
1997 / Gran Turismo / PlayStation

Para muitos, a série Gran Turismo é a mais pura nata dos jogos de simulação. Com dez seqüências na bagagem desde seu lançamento, GT já vendeu mais de dez milhões de cópias, trouxe algumas das melhores máquinas do mundo automobilístico para as mãos dos jogadores e alguns dos melhores gráficos do mundo dos videogames também.



2005 / Enthusia Professional Racing / PlayStation 2

O game vinha com várias diferenças em relação a seus colegas. Primeiro, não era possível comprar outros carros durante o jogo. Veículos novos eram conquistados depois de cada corrida com um caça-níquel que escolhia o carro que seria desbloqueado. Além disso, o jogo foi a primeira tentativa da gigante Konami nas pistas de corrida.



1994 / The Need for Speed / PC, PlayStation e Sega Saturn

Bem antes dos carros tunados e do néon refletido no asfalto, Need for Speed já era um dos jogos de corrida mais famosos no mercado. Mesmo sem a conhecida customização dos veículos, o game ainda trazia a ação frenética da franquia com perseguições policiais e foi praticamente a única tentativa séria de criar um jogo de corrida com toda a física envolvida durante as manobras em um simulador de carros realista.

2000 / Midnight Club: Street Racing / PlayStation 2 e GBA

Criado pelo estúdio Rockstar, papai de GTA, o jogo leva os "pilotos" para Londres e Nova York. Ainda que os primeiros carros sejam simples e lentos, a cada corrida o jogador recebe carros cada vez mais velozes e caros. Os kanjis japoneses no logo do jogo seriam uma referência à rota entre Tóquio e Yokohama, utilizada por uma gangue motorizada de verdade do Japão, conhecida como Mid Night Club.



2008 / Pure / X360, PlayStation3 e PC

Jogos de corrida off-road não são novidade já faz um tempo, mas Pure trouxe várias revoluções ao gênero. Ao contrário de outros games parecidos, só veículos ATV (All-Terrain Vehicle) participam das corridas. O visual do jogo é impressionante, mas durante os saltos fica ridículo de tão fantástico. As manobras são estonteantes e fazem jus à promessa do título. Do começo ao fim, o game é pura adrenalina.



Menções Honrosas

- Rush
- Top Gear
- Wipeout
- Cruis'n



MUNDO MMO

Sua porta de entrada para mundos distantes na frente do PC

Texto >> Vitor Tritto Foto >> Gustavo Petró

> Dominação online

LevelUp! continua forte e lança *Lunia*, O MMO de ação

Quando trouxe o mercado de games online para o Brasil, quatro anos atrás, ninguém poderia esperar que fosse dar tão certo.

Mas hoje, é quase impossível pensar no assunto sem lembrar da Level Up! Games. "Nós fomos a primeira empresa de uma indústria que simplesmente não existia no Brasil", conta Júlio Vieitez, gerente de marketing executivo, à GameMaster.

"Começamos com 20 funcionários. Hoje temos mais de 80 trabalhando só na área. Foi uma escalada gradual a que nós fizemos. *Ragnarök Online* foi nosso primeiro desafio, mas também nosso maior sucesso." Pode parecer que as coisas não mudam tão rápido em tão pouco tempo. Quem vê o jogo hoje com suas dezenas de milhares de jogadores por dia nem imagina. Mas um dia, ele já foi um teste. Um que deu muito certo.

Apesar de ainda ser o carro-chefe da empresa, e seu maior símbolo, mais outros 18 títulos dividem os holofotes. Desde os mais simples como *Maple Story*, que parecem brincadeira de criança, os mais fantásticos como *Line Age* que põem até a máquina mais potente em teste de qualidade. Nenhum jogo é casual ou hardcore o bastante desde que o jogador se identifique.

E ainda sobrou lugar para experimentar no mercado. É o caso de *Lunia*, o mais novo game que a Level Up! Games traz para o Brasil.

Lunia The Action is on(line)

Já começa tudo diferente. Nada de point and click. Aqui a história é sair distribuindo porrada. Literalmente.

É difícil classificar *Lunia*. O jogo tem tudo o que se espera de um RPG Online.



Foto: Gustavo Petró

>> Este é o nosso amigo Júlio. Aquilo, ali atrás, é a Level Up! Games com seu novo escritório. Mas com a mesma qualidade

Mas a tentação é pensar nele como um de ação. Porque, na verdade, é esta a sensação que se tem. Apesar de ser online, você se sente encarando um jogo de plataforma.

O motivo? Como já foi dito, nada de point and click. O seu personagem é controlado pelo teclado. E o botão que mais se usa, sem qualquer dúvida, é o ataque. No melhor estilo hack n' slash, o

que mais se vê pela frente são monstros para se enfrentar. Às vezes, é só o que se vê pela frente. Talvez pareça estranho. Diferente do que foi visto até agora em muitas coisas, parecido em muitas outras. Mas pode ter certeza de uma coisa. A última experiência com um jogo online diferente no Brasil, deu certo. Muito certo.

Esperemos agora para ver se a sorte se repete. Se outro Ragnarök nasce e se mais um level será adicionado.



>> "Isso aí, pessoal! Quero ver todo mundo acabando com esse sorvetão sem piedade! Lembrem-se de que depois a rodada de groselha é por conta do chefe aqui. Então, vamos lá, sem moleza!"

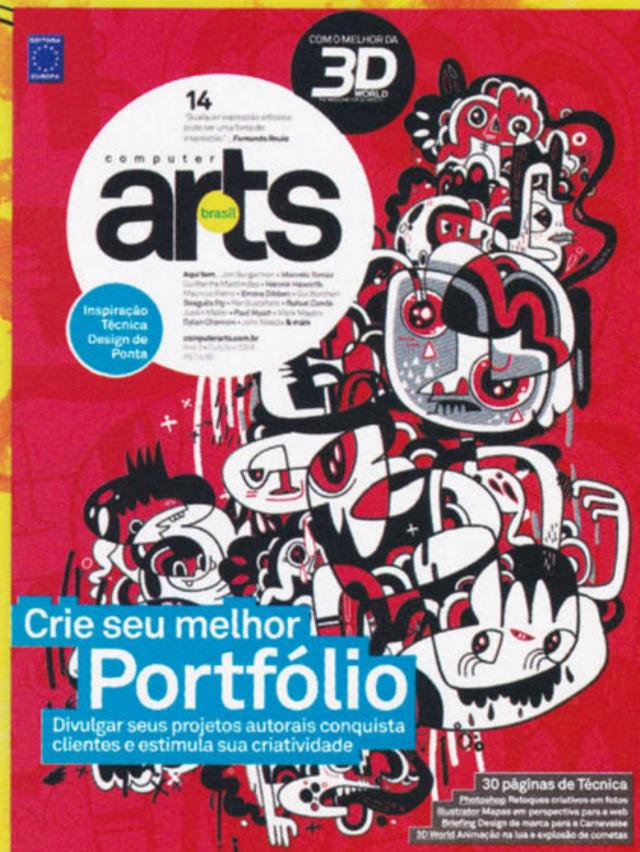


Abra a sua cabeça.

A Revista
Computer Arts
tem a chave para a
sua criatividade.



Compre já!
Telefone 0800 55 76 67
Website www.europenet.com.br



»» GAME SHOP

**PARA ANUNCIAR
AQUI, LIGUE:**

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

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

HOUSE GAMES
TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA
LAN GAMES • CAMP. DE VIDEO GAME
VENHA JOGAR PS2 POR HORA
FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 15X*

☎ 3326-0045
ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO

MasterCard VISA

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

BIG BOY Games DESDE 1989
DIVERSÃO DE VERDADE

www.bigboygames.com.br
WEB VENDAS (19) 3308-6998
VENDAS PARA TODO O BRASIL
VENDA & ASSISTÊNCIA TÉCNICA



TUDO O SITE
10X
S/ JUROS
VISA

DESCONTO
10%
BOLETO
SEDEX

- CONSOLES
- JOGOS
- ACESSÓRIOS

VENDAS PARA TODO O BRASIL

Av. Alberto Sarmiento - 879 - Castelo - Campinas/SP (19) 3243-2444
VENDE & ASSISTÊNCIA TÉCNICA
MSN: contato@bigboygames.com.br

PLAYHOUSE

A 6 anos
Promovendo seu lazer!

ASSISTÊNCIA TÉCNICA

PLAYSTATION 3
XBOX360
PlayStation.2
Wii

(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



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 “Pensando” afinal

Saiba como os NPCs conseguem “pensar” sozinhos nos jogos

● Chegamos à terceira e última parte sobre o desenvolvimento da Inteligência Artificial em Non-Player Characters (NPCs). Relembrando, as três etapas necessárias são: selecionar e transmitir as informações mais pertinentes para o NPC e 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 e primeira etapas foram discutidas nas últimas duas colunas. Nesta, finalmente, iremos discutir a essência do processamento dos NPCs: o que os faz “pensar”.

Basicamente, as técnicas de processamento de IA para gerar a resposta na etapa “dois” podem ser divididas em técnicas reflexivas que são completamente pré-programadas e técnicas de aprendizado, que fazem com que o NPC modifique e adapte seu comportamento.

Das técnicas reflexivas usadas em jogos, as principais são: Sistemas Baseados em Regras (SBR), Máquinas de Estados Finitos (MEF) e Lógica Fuzzy (LF). SBR basicamente são uma coleção de regras que dizem o que o NPC deve fazer na etapa três a partir do que foi percebido na etapa um. Algo como: caso perceba o evento um, execute a ação um. MEF podem ser entendidas como uma extensão de SBR, porém mais flexíveis e poderosas. LF é uma maneira de expressar informações vagas ou ambíguas. LF é utilizada para representar



AO LADO >> Árvores de Decisão para amar ou odiar a divindade em *Black & White*

ACIMA >> Máquinas de Estados são usadas na maioria dos jogos, como *City of Heroes*

>>>As técnicas de processamento de IA podem **ser divididas** em técnicas reflexivas e técnicas de aprendizado<<<

conhecimentos desta natureza e, em geral, é utilizada em conjunto com SBR ou MEF. Praticamente, 95% dos jogos feitos até hoje usam SBR ou MEF de alguma forma. LF foi utilizada no jogo *Close Combat 2*.

As técnicas de aprendizado mais utilizadas em jogos são: Árvores de Decisão (AD) e Redes Neurais Artificiais (RNA). AR são estruturas com nós e várias ligações entre estes, ligações que podem ser criadas ou destruídas conforme o NPC vai

interagindo com os eventos que ocorrem no jogo. Cada nó é uma resposta que o NPC pode exibir na etapa três. *Black & White* utilizou essa técnica para treinar a expressar o temor ou a reverência que NPC tinha ao jogador. RNA são semelhantes a AD, mas seu funcionamento tenta imitar como os neurônios funcionam, com ativação ou não de um sinal conforme uma série de sinais de chegada. O jogo *Battle Cruiser: 3000 AD* utilizou RNA. A grande dificuldade no emprego de técnicas de aprendizado é que o NPC pode “aprender” algo durante o jogo que pode levar a comportamentos que não são divertidos. Estas técnicas demandam bem mais trabalho da equipe de desenvolvimento.

Existem mais aspectos relacionados a IA em NPCs como comportamento de grupo busca de caminho.



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.

BROTHERS ★ IN ARMS ★ HELL'S HIGHWAY

HÁ APENAS UM CAMINHO
PARA FORA DO **INFERNO...**
...E É ATRAVÉS DELE.



© 2008 Gearbox Software, LLC. Todos os Direitos Reservados. Publicado por Ubisoft Entertainment, distribuído por Synergex do Brasil sob licença de Gearbox Software, LLC. Brothers In Arms Hell's Highway é uma marca registrada de Gearbox Software e é usada sob licença. Ubisoft, Ubi.com, e o logotipo Ubisoft são marcas registradas de Ubisoft Entertainment no Brasil e em outros países. Gearbox Software e o logotipo Gearbox são marcas registradas de Gearbox Software, LLC. Brothers in Arms: Hell's Highway é distribuído no Brasil exclusivamente pela SYNERGEX do Brasil.

GEARS OF WAR 2



A ESPERANÇA É A ÚLTIMA QUE MORRE

07.11.08



© 2008, Epic Games, Inc. Todos os direitos reservados. Epic, Epic Games, o logo Epic Games, Gears of War, Gears of War 2, Marcus Fenix e o logo Crimson Owen são marcas comerciais, registradas ou não, da Epic Games, Inc. nos Estados Unidos da América e em outros países. © 2008 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft, Xbox, Xbox 360 e os logos Xbox são marcas comerciais do grupo de empresas da Microsoft.

18

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 ANOS

Tema: Ação

Contém: Banalização da violência, Assassinato e Crueldade

Jump in.

XBOX 360.



Em prol da cultura gamer

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

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

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

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

Digitalizada por: [evil_arthas](#)

Editada por: [Rugal Bernstein](#)

Revista: [evil_arthas](#)

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

