

REVISTA

WWW.EUROGAMES.COM.BR

Ano 4 | Nº 47 | Brasil R\$ 9,99 | Europa € 4,90

# GAMEMASTER

VIDEOGAME LEVADO A SÉRIO

## The SIMS 3



Aqui tem entrevista com o produtor e imagens exclusivas

### Invente sua história

Todos os detalhes da sequência do jogo que vendeu mais de 100 milhões de unidades no mundo

### Aposta nacional

Experts do mercado brasileiro de games opinam sobre o lançamento do Zeebo

### Garimpeiros virtuais

Conheça os Gold Farmers, a polêmica "profissão" do mundo dos MMOs

#### REVIEWS

- Left4Dead • Prince of Persia • Sonic Unleashed • MK vs. DC • Winning Eleven 2009 • FarCry 2 • LocoRoco 2
- Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts • Need for Speed Undercover • Chrono Trigger DS • Castlevania: Order of Ecclesia



[MIRRORSEDGE.COM](http://MIRRORSEDGE.COM)

© 2008 EA Digital Illusions CE AB. Mirror's Edge and the DICE logo are trademarks or registered trademarks of EA Digital Illusions CE AB. All Rights Reserved. EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.



EM UM MUNDO DOMINADO  
PELA OPRESSÃO CORRA POR  
JUSTIÇA A QUALQUER CUSTO

DISPONÍVEL PARA PC EM JANEIRO



**16** NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS  
Categoria: Ação  
Contém: Agressão Física, Assassinato, Presença de Armas e Violência Realista.

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

Redator-chefe: Gustavo Petró  
Redação: Vítor Tritto, Eduardo Trivella, Fabio Santana,  
Flávia Gasi, Felipe Azevedo, Gilsomar Livramento, Humberto  
Martínez, Leandro Rodrigues, Makotron e Nelson Alves Jr.  
Chefe de Arte: Welby Dantas  
Editor de Arte (Projeto Gráfico): Alexandre Dias (Nani)  
Revisão de Texto: Marianna Russo  
Colaboraram nesta Edição: Aamer Houchaimi, Bruna Torres,  
Henrique Sampaio, Ivan Volpe (arte), Matheus Bourg,  
Nicolas Milelli e Théo Azevedo.

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

Publicidade São Paulo  
E-mail: publicidade@europanet.com.br  
Gerentes Comerciais  
Maurício Dias (11) 3038-5093  
Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa,  
Alessandro Donadio, Angéla Taddeo, Claudia Alves,  
Elisângela Xavier, Flávia Pinheiro, 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 Midia  
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 Elisângela Tokashiki

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

Administração: Cecília Tomazelli (Gerente), 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 Filhos da ANER  
Associação Nacional dos Editores de Revistas

# Mude sua vida

Fazer da vida o que bem quiser. Foi isso que garantiu o sucesso do "simulador de vida" *The Sims*. Oferecer ao jogador a possibilidade de "mandar" em um ser chamado de Sim e obrigá-lo a realizar diversas ações do nosso dia-a-dia deixaram os gamers doidos – tanto que o game já vendeu mais de 100 milhões de unidades no mundo inteiro com o Brasil sendo a quarta maior comunidade de jogadores do planeta.

O motivo é muito simples: os Sims, diferentemente de nós, humanos, podem se arriscar e errar sem sofrer nenhuma consequência da vida real. Assim, fica fácil ter um "emprego" de assaltante, paquerar um artista de cinema, se tornar um astro de futebol ou criar quatro filhos sendo um pai solteiro, por exemplo. Os Sims, ainda, conseguem tornar as atividades mais tranquilas como comer, assistir TV e dormir em situações cômicas nas quais todos se identificam.

O mais bacana é que *The Sims* atrai todo o tipo de jogador, do hardcore ao casual. E, por ter fãs de estilos tão diferentes, criar um novo game da série é um trabalho estafante, que exige um feedback dos fãs. Foi com o auxílio deles que *The Sims 3* foi produzido.

Replicando nossa vida, os Sims agora poderão sair de casa, passear pela vizinhança, ir à praia e fazer as maiores festas de suas vidas. A novidade, além de as características físicas passarem dos pais para os filhos, são os traços de personalidade. Eles permitem criar Sims únicos que reagem ao ambiente verossímil de diversas maneiras. Cada ação tem uma reação, mudando a história dos personagens e fazendo com que você participe da vida da cidade. São tantos detalhes que você pode até ver seus vizinhos envelhecendo, casando e tendo filhos.

A *GameMaster* saiu na frente e foi o primeiro veículo brasileiro a jogar o esperado game. Junto com isso, pôde bater um papo animado com o produtor Grant Rodiek, que revelou novos detalhes sobre o que você encontrará em *The Sims 3*.

>> **Gustavo Petró**  
gustavo@europanet.com.br



## NOSSAS MÁQUINAS



Alexandre Dias



Nelson Alves Jr.



Leandro Rodrigues



Fabio Santana



Vitor Tritto



Felipe Azevedo



Eduardo Trivella



Flávia Gasi



Humberto Martínez



Théo Azevedo



Makotron



Gilsomar Livramento

Esta publicação está em concordância com a novo Acordo Ortográfico da Língua Portuguesa.

## Se For o Caso, Reclame. Nosso Objetivo é a Excelência!



CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121  
CEP 05510-900 – São Paulo – SP  
Fax: (0xx11) 3819-0538



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



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



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

Para entrar em contato  
com a Editora Europa

Fones: (11) 3038-5050

São Paulo – SP

ou 0800 557667

Ligação gratuita – Outras localidades

Visite nosso site:

[www.europanet.com.br](http://www.europanet.com.br)



**>> Capa**

**>> The Sims 3.....20**  
 O game de maior sucesso para os PCs está de volta! E desta vez dá liberdade para você construir o seu mundo com total liberdade. Imagens e entrevista exclusivas.

**>> Geral**

- > Arte dos Games .....42
- > Cartas .....06
- > Consumo .....78
- > Gamecult .....10
- > Linha do Tempo .....76
- > Mundo MMO .....74
- > Papo Tech .....80
- > Tabelão de Reviews ....73

**>> Especiais**

**> Crise financeira.....52**  
 Os consoles e os games estão ainda mais caros. Saiba porque ficar mais difícil comprar jogos em 2009

**> Gold Farmers.....46**  
 Alerta: ciberatletas usam substâncias para obter vantagens nas competições

**> Zeebo.....50**  
 Tudo sobre o que a indústria dos videogames espera do Zeebo, console 100% brasileiro

**>> Previews**

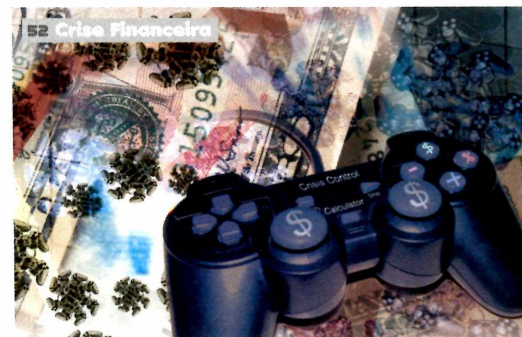
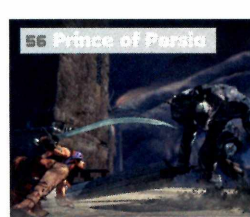
- > Blue Dragon Plus (DS).....38
- > CoH: Tales of Valor (PC).....39
- > Halo Wars (X360) .....34
- > Race Pro (X360).....36

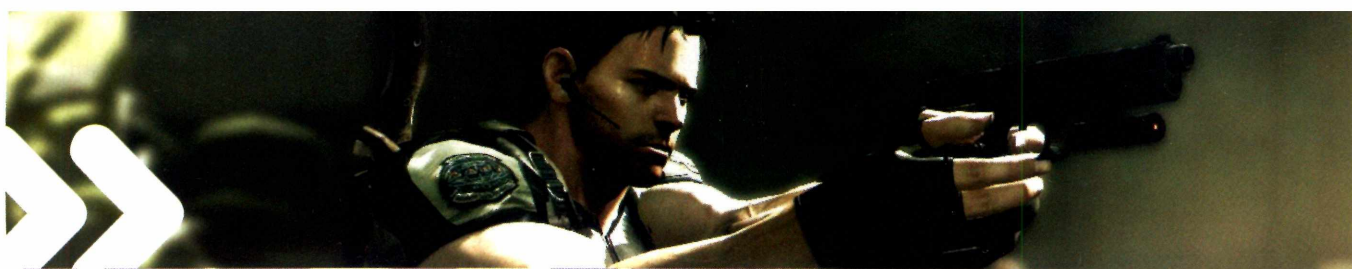
**>>> Reviews**

- > Banjo-Kazooie: Nuts and Bolts(X360).63
- > Boingz (Wii).....72
- > Bruiser&Scratch (Wii).....72



- > Castlevania: Order of Ecclesia (DS).....70
- > Chrono Trigger (DS) .....66
- > Far Cry 2 (X360/PS3/PC) .....64
- > Left 4 Dead (X360/PC) .....54
- > LocoRoco 2 (PSP).....68
- > MK vs DC Universe (X360/PS3) .....60
- > Naruto: Path of the Ninja 2 (DS) .....72
- > Need for Speed Undercover (Multi).....62
- > Prince of Persia (X360/PS3) .....56
- > Pro Evolution Soccer 2009 (Multi).....61
- > Raving Rabbids TV Party (Wii).....67
- > Shaun White Snowboarding (Multi)....69
- > Sonic Unleashed (X360/PS3Wii) .....68
- > Tales of Symphonia: Dawn of the New World (Wii).....65





# CARTAS

participe...

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

## O canal obrigatório para tirar suas dúvidas sobre games

### Por isso corro demais

>>> Olá, pessoal da GameMaster. Parabéns pelo excelente trabalho na revista, a melhor do gênero já há muito



>>> Quem nunca jogou Outrun não é um gamer que se preze. A fila nos arcades era enorme para jogar o game e impressionar a loirinha durante a viagem...

tempo. Como gamer das antigas, obviamente adoro a seção "Linha do Tempo". Mas, como fã de jogos de corrida, acho que na edição 45 vocês comeram um bocadinho de bola, ou, no caso, de borracha: não se justifica a exclusão de títulos como *Outrun*, *Test Drive* ou *Metropolis Street Racer* perante a inclusão na lista de jogos bem menos expressivos como *Enthusia*, *Rock'N'Roll Racing* ou mesmo *Pure*, que ainda nem bem mostrou a que veio.

Para compensar, sugiro uma "Linha do Tempo: Jogos de Corrida 2", e vai até uma lista

de possíveis candidatos: *Hang On*, *Power Drift*, *Indy 500*, *Virtua Racing*, *Daytona USA* e muitos outros bem mais significativos do que aqueles incluídos. Obrigado pela atenção e um grande abraço!

Jetstor / por e-mail

>>>> Caro Jetstor, pelo visto, velocidade é o que não falta nas suas veias. Como você mesmo apontou em sua enorme lista de jogos (que tivemos que cortar pois era muito extensa), games clássicos de corrida há aos montes na história dos videogames. Por conta disso – e do espaço da seção –, tivemos que deixar muitos deles de

## >>> O melhor do mês

### Amaciando nosso ego

>>> Prezados redatores da GameMaster. É um prazer escrever para vocês após acompanhar apenas quatro edições da revista. Sou da época do Nintendo 8 bits, mas acompanhei também o auge da plataforma de 16 bits (Mega Drive e Super Nintendo). A partir do Nintendo 64, larguei os consoles e joguei PC, principalmente *Tomb Raider*. Atualmente, a grande maioria dos títulos enfatiza a qualidade gráfica e o realismo, deixando a diversão um pouco de lado. Foi por isso que o Wii se deu bem.

Aproveito, para elogiar a edição 45, que está muito bem-feita, principalmente as matérias sobre a história de *Resident Evil*, o caminho a ser percorrido para ser um designer de games, a plataforma da Microsoft para criação de games de forma fácil, o novo *The Sims*, os 20 anos do

Mega Drive, as novidades do *FIFA 09*, como também as seções "Linha do Tempo" e "Papo Tech". Parabéns!

Euriam Barros de Araújo / por e-mail

>>>> Pô, Euriam. Assim ficamos com as bochechas coradas, envergonhados pelo seu caloroso reconhecimento do nosso trabalho. Nos esforçamos muito para apresentar matérias de qualidade e fora do comum e, pelo visto, estamos conseguindo. São meses de trabalho contatando as produtoras nacionais e estrangeiras, diversos e-mails negociando material para publicar, lutar por imagem para a usar na capa, passar tudo isso para o Nani, que produz todas as páginas e as deixa assim, fora de série. Sem contar trabalhar duro para deixar tudo com um alto



padrão de qualidade para que nosso diretor de redação aprove tudo. E o melhor é que 2009 promete grandes novidades para a GameMaster, aguarde.. <<<<



>>> Impressionante! O anúncio do Zeebo, o novo console da Tectoy está dando o que falar... Acreditamos no sucesso do novo videogame

fora. Mas adoramos suas sugestões e, certamente, nas próximas edições a seção que conta a história dos nossos games favoritos voltará a falar sobre os jogos de corrida. Guarde e confie. <<<<

## Tectoy de segredinho?

>>> Alguém pode me dizer o que a Tectoy esta tramando? Nas lojas norte-americanas, vi o anúncio de um console "Multigame Sem Fio com Sensor e 22 Jogos" e achei o máximo, porque ele algo como um "Wii de 16 bits" que custa R\$ 250. Na sequência, a empresa lançou o Zeebo, um console com um conceito que apareceu há alguns anos com o nome de Phantom que permite baixar os jogos pela internet. Achei o aparelho legal, bom para quem não tem grana. Assim, acho que a Tectoy está pensando grande: se der certo, acredito em comprar o console, pois achei muito bacana a iniciativa dos caras. Sabe-se lá se um console 100% tupiniquim está sendo desenvolvido no meio da selva amazônica em um laboratório ultra-secreto... Não duvido de mais nada... Só quero ver reportagens na GameMaster sobre a Tectoy.

Bruno Martins / por e-mail

>>>> Brunão, a Tectoy não está guardando segredo nenhum. Como já foi anunciado anteriormente na GameMaster, o Zeebo é o tal videogame. Ele é fruto de uma parceria da empresa com diversas

companhias espalhadas pelo mundo e é montado na fábrica da Tectoy na Zona Franca de Manaus. Os jogos serão baixados pela rede 3G dos aparelhos celulares e serão pagos por meio da compra de créditos. Como não poderão ser copiados para nenhuma mídia física (CD, DVD, pendrive, etc.), ele evita a pirataria. Um controle com sensor de movimento como o do Wii também será lançado para o aparelho. <<<<

## Os istas voltaram!!!!

>>> Estou revoltado! Me desculpe, adoro vocês, é a melhor revista de games que conheço. Mas vou falar: de uns tempos para cá, vocês parecem ter sido dominados pela maldita Microsoft! Jogos ruins vocês colocam que é do PS3 e, disfarçadamente, lá em baixo, dizem que também é do X360. Quando o jogo é bom e recebe nota alta, aparece o nome do Xbox e, lá em baixo, o do PS3. Estou chateado com isso. "PS3 Rulez". Só me acalmei um pouco quando vi vocês falando bem de LittleBigPlanet, do qual é impossível falar mal. Pronto falei!

Jean Carlos Lopes Felipe / por e-mail

>>>> Jean, quer dizer que apenas o PS3 tem jogos bons? Que nenhum

# Na Comu

# orkut

Os melhores comentários que rolaram na comunidade da GameMaster no Orkut ([tinyurl.com/6pnr99](http://tinyurl.com/6pnr99)), onde os games estão sempre na ponta da língua da galera... Ou não.

## Hana

Comentário pessoal: Se não houver uma ótima explicação sobre Jill ter "ressuscitado", e ela for mesmo a mascarada, assim como dito na Resident Evil Brasil, desisto de Resident Evil!! Tomara que Jill morra e tomara que Wesker viva.

>>> Os fãs de Resident Evil 5 estão em polvorosa com as notícias que a Capcom libera aos poucos. Assim, como o Hana, começam a especular sobre a história do título. Vamos ver quais surpresas o game reservará para a gente. Mas, Hana, queremos a Jill vivinha, viu?

## Leonardo Vieira

Vocês enviam um exemplar da revista para produtora do jogo da capa?

>>> Sim, sempre enviamos um exemplar para as produtoras. Assim, elas podem ver que fazemos um bom trabalho.

## GameMaster, o Blog

No início de dezembro, a redação da GameMaster lançou um blog. Nele, haverá notícias dos games, vídeos e um pouco mais do que rola no nosso dia-a-dia de trabalho. Entre lá e confira: [bloggamemaster.blogspot.com](http://bloggamemaster.blogspot.com)

outro videogame como o Wii, o DS, o PSP ou mesmo o X360, que você parece detestar, tem ótimos games? Acho que você ficou cego por essa paixão pelo console e não enxerga que o que vale mesmo não é o console e, sim, os jogos que ele possui. Não temos absolutamente nenhum preconceito com um ou com outro videogame. Pelo contrário, amamos todos eles. Acontece que os jogos do X360 são os que geralmente chegam mais rápido na redação e logo são analisados. Os games do PS3 não chegam tão rápido (culpa dos courriers). Adoramos o PS3! E é bom você ver que os outros videogames também são bons, para você não se arrepender depois... <<<<

QUER VENDER PELA INTERNET  
E NÃO SABE POR ONDE COMEÇAR?



FALE COM O UOL.

## LOJA VIRTUAL UOL HOST

Solução fácil e descomplicada para empresas de qualquer tamanho colocarem seus produtos à venda na internet.

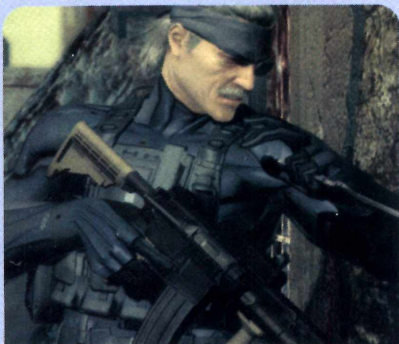


a partir de  
**R\$ 49,00**  
por mês

0800 723 6000  
[www.uol.com.br/host](http://www.uol.com.br/host)

 **UOL HOST**  
QUALIDADE EM SERVIÇOS WEB





### MELHOR DESIGN

- 1º Lugar: Metal Gear Solid 4
- 2º Lugar: Gears of War 2
- 3º Lugar: Prince of Persia

### MELHOR PERSONAGEM

- 1º Lugar: Sackboy
- 2º Lugar: Faith
- 3º Lugar: Dominic Santiago

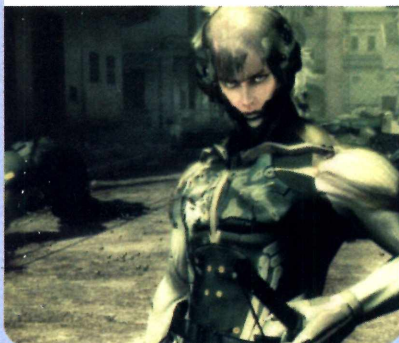


### TODOS OS CONSOLES

- 1º Lugar: Grand Theft Auto IV
- 2º Lugar: FallOut 3
- 3º Lugar: Guitar Hero World Tour

### MELHOR ENREDO

- 1º Lugar: Metal Gear Solid 4
- 2º Lugar: Grand Theft Auto 4
- 3º Lugar: Persona 4



### Wii

O Wii vendeu mais do que berimbau na Bahia este ano. E, pudera, com jogos como *Super Smash Bros. Brawl* e *Mario Kart Wii*, que mataram as saudades de tantos fãs, seria difícil não se deixar seduzir pela pequena caixinha branca da Big N.

- O Jurado:** Felipe "Mega" Azevedo – Editor da revista N Gamer Brasil
- 1º Lugar: Super Smash Bros. Brawl
  - 2º Lugar: Mario Kart Wii
  - 3º Lugar: No More Heroes

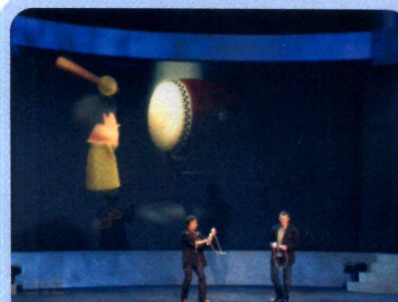


### MELHOR CONTINUAÇÃO

- 1º Lugar: Gears of War 2
- 2º Lugar: Metal Gear Solid 4
- 3º Lugar: Grand Theft Auto IV

### INOVAÇÃO

- 1º Lugar: LittleBigPlanet
- 2º Lugar: Mirror's Edge
- 3º Lugar: Portal: Still Alive



### MAIOR DECEPÇÃO

- 1º Lugar: E3
- 2º Lugar: PES 2009
- 3º Lugar: Falta de jogos hardcore da Nintendo no final do ano



Texto >> Vitor Tritto

>> Entrevista

# Lunia Online

MMOs são todos iguais? Bem, se depender de *Lunia Online*, jogadores terão vários motivos para repensar esta frase

**Lunia Online** mal chegou em terras tupiniquins e já faz sucesso com os jogadores. Com um estilo um tanto quanto diferente do que estamos acostumados, é difícil não perguntar: afinal de contas, o que há de tão interessante assim neste jogo?

Conversamos com Shin Dong-Hyuk, Diretor de Game Design da ALL-M, empresa responsável pelo desenvolvimento do game, para saber por que devemos prestar atenção no que o pequeno "conquistador do mundo" tem para oferecer.

**Gamemaster** – De onde veio a ideia de criar um MMO que usasse o estilo de "hack n' slash" em vez do point and click de todo dia?

**Shin Dong-Hyuk** – Quando começamos a trabalhar no Lunia em 2003, quase todos os jogos online no mercado eram MMORPGs, e todos muito parecidos. Mesmo com cenários, sistemas e histórias diferentes, todos eram, sem exceção, jogados com o mouse. Isto fazia os jogadores sentirem que todos os RPGs eram iguais no fundo. Mesmo não gostando muito destas características, os jogadores concordam que fazem parte e definem o gênero.

Nossa filosofia durante a criação do jogo foi: "Se não podemos evitar estas características, vamos torná-las mais divertidas". Precisávamos inventar fatores que tornariam o game divertido durante todo o tempo. Além disso, os jogos casuais começaram a crescer na época, aumentando o número de jogadores que não passavam horas a fio logados. Tais jogadores queriam experiências novas e mais leves, e achavam os MMOs difíceis e complicados. Então os produtores da All-M chegaram à conclusão de que o Lunia seria um lugar para estas pessoas.



Mesmo com poucas escolhas de personagens – para quem está acostumado com outros MMOs – o nível de personalização dos characters de Lunia promete não deixar ninguém na mão



**>> Tais jogadores queriam testar experiências novas e mais leves, e achavam os MMOs difíceis e complicados <<**

**GM** – Isso não limita o potencial do jogo e a capacidade de interação?

**Shin** – Lunia é um novo gênero de jogo. É mais fácil, rápido e emocionante do que outros jogos de ação tipo "arcade" e também possui sistemas parecidos com os dos mais completos e profundos RPGs do mercado atual.

Sendo um novo tipo de jogo, existe uma pressão e o desafio dos jogadores aceitarem e aprenderem tudo sobre ele. Mesmo com seus sistemas inovadores, a

história e o ambiente são inspirados em RPGs tradicionais. O jogo se passa num mundo de fantasia medieval, bastante familiar e seus itens, desenvolvimento de personagem e sistema de níveis de personagem já são conhecidos de todos e agradecerão a vários tipos de jogadores.

**GM** – Por que usar cenas e visual de anime quando a esmagadora maioria dos MMOs traz gráficos mais complexos? A escolha pelos gráficos em "2.5D" foi influenciada por isto?

**Shin** – Com Lunia, os jogadores se sentirão assistindo a uma série animada enquanto jogam, por isso utilizamos os gráficos estilo "cartoon". Durante o lançamento do game, muitos jogos em 3D dividiam espaço no mercado. Usamos técnicas não-realistas mas ao mesmo tempo atraentes para nos diferenciarmos. Os cenários do jogo são desenhados à mão em 2D e os personagens são



renderizados em 3D, criando uma combinação interessante e nova.

Os cenários do Lunia são pintados à mão em 2D, criando uma sensação de beleza e riqueza maior que em cenários totalmente feitos em 3D. Geralmente, cenários em 3D não conseguem transmitir uma sensação de realismo devido ao tamanho e número de polígonos limitados, que quando são muito grandes limitam a performance do jogo. No Lunia, temos cenários lindos e ricos em detalhes justamente por serem feitos em 2D.

Por outro lado, criamos efeitos de luz em 3D para não deixar o jogo inteiramente em 2D. Os nossos efeitos são sempre coloridos e brilhantes, para proporcionar o máximo de diversão ao jogador.

**GM** – Como é o processo de desenvolvimento de um MMO deste tipo? Muito diferente de MMORPGs?

**Shin** – Os produtores da All-M estudaram e criaram processos que ajudam a conseguir boas ideias, usamos não apenas o “brainstorming” normal, mas também usamos dispositivos de ajuda visual e desenhos, que aumentam a criatividade. A metodologia chamada de “Scrum” é outra que usamos. Todos os produtores trabalharam juntos no desenvolvimento de ideias que maximizam o planejamento e a criação do time.

Entretanto, acho que o mais importante é a união de pensamento e filosofia que todos temos ao criarmos jogos. O mais importante foi criar um jogo que seria divertido para nós mesmos além de tudo. Se criarmos um jogo que amamos, os jogadores também amarão e se divertirão e nunca deixamos de lado essa ideia.

Além de tudo, nunca aceitamos ideias e conceitos de outros jogos, tentando imitá-los apenas porque parecem estar dando certo para os outros. Durante todo o processo nos questionamos “Por quê?”, e “Isto é realmente divertido e interessante?”. Também nunca deixamos de lado o desenvolvimento dos personagens, distribuição de itens ou como incentivar a criação de grupos e a interação dos jogadores. Nem sempre os produtores de jogos pensam nessas coisas,

» Nem sempre os produtores de jogos pensam nessas coisas, e sempre questionamos outras perspectivas e tentamos ir além«

e sempre questionamos outras perspectivas e tentamos ir além do que outras pessoas foram. Realmente trabalhamos duro para fazer de Lunia uma experiência melhor de jogo.

**GM** – Pelo visual, é difícil não relacionar Lunia com Ragnarök Online. Houve alguma inspiração direta?

**Shin** – Como mencionei, criamos o Lunia sem compará-lo diretamente com qualquer outro jogo. Por isso, não poderia citar jogos específicos que afetaram a iniciativa e a criação. Tentamos pensar no entretenimento que queríamos no jogo e não em detalhes que poderíamos aproveitar de outros lugares. Mas claro, nossa experiência passada com jogos de plataforma, ação e RPGs em geral, além de filmes e animações todas contribuíram um pouco.

**GM** – Onde vocês esperam se diferenciar de Ragnarök?

**Shin** – Aparentemente, os dois games parecem similares pelo estilo de animação considerado “bonitinho”. Mas além disto, acho difícil encontrar similaridades entre eles. O Ragnarök é um MMORPG normal onde se joga clicando com o mouse, e o Lunia é um jogo de ação com elementos de MMOs e jogado pelo teclado, o que mostra que os dois jogos são completamente diferentes, apesar das semelhanças.

**GM** – O fato de Lunia ter poucos personagens para serem escolhidos não torna tudo um pouco

repetitivo para os jogadores?

**Shin** – Na Coreia, o game já tem nove personagens, todos com estilos de jogo e visuais bem diferentes. Tentamos criar um estilo exclusivo e diferente para cada personagem e seus “combos” para que o jogador tivesse uma nova experiência com cada um. Assim, um jogador pode ter jogos totalmente diferentes dependendo do personagem que escolher, assim como em jogos como Starcraft. Acho que a seleção de personagens não é nem um pouco limitada. Os usuários terão sempre uma experiência divertida e diferente.

**GM** – Qual a principal inovação que vocês esperam trazer com o game?

**Shin** – O Lunia na Coreia é tido como um desafio à indústria de jogos, trazendo aos jogos online um estilo que anteriormente só era difundido nos consoles ou em fliperamas. Criamos um sistema de ataques em combinação ao mesmo tempo simples e com várias teclas, algo que vai inaugurar uma nova era para jogos de ação e diversão casual.

Com isto, abrimos alguns novos caminhos para jogos mais competitivos e trouxemos muita energia positiva ao até então monótono mercado de jogos coreanos. Esperamos que no Brasil a sensação criada pelo jogo seja exatamente a mesma que nas outras partes do mundo, e até que ela chegue a reescrever a história dos games online!



Os “combos infinitos” de Lunia vão fazer a alegria de muitos jogadores que esperam por mais ação e menos conversa



>> curto

## Bad, Baaad Sheep!

Uma cópia do jogo *Animal Crossing Wild World* que foi enviada para vários órgãos de mídia, pela própria Nintendo, apresentava saudações racistas. Ao encontrar a personagem Baabara, o jogador era cumprimentado por um termo de conotação depreciativa repetidamente.

Segundo o porta-voz da Nintendo, o game foi enviado para demonstrar a habilidade dos jogadores de transferir itens para *Animal Crossing: City Folk*, de Wii. Um dos funcionários da própria empresa teria editado o

script com a fala da ovelhinha para exemplificar como era possível criar suas próprias frases e incluí-las no jogo.

As 14 versões com este script alterado jamais chegaram às lojas foram destinadas apenas para revistas especializadas. Mesmo assim, a Big N se desculpou pelo ocorrido.



>> curto

## (Ex) Inimigo público

De acordo com um estudo recente feito pelo Pew Institute, ONG norte-americana que analisa os efeitos da comunicação na sociedade, videogames não são os maiores culpados pela "decadência" da juventude – sequer estão na lista.

A pesquisadora de mídia na sociedade, Danah Boyd, aponta que um das descobertas mais esclarecedoras do estudo é sobre o arquétipo do jogador de videogame. Segundo Boyd, a imagem estereotipada do gamer anti-social que os



meios de comunicação passam não corresponde à realidade. "Hoje ainda é muito comum imaginarmos o fã de games como um adolescente franzino e sem interesse em qualquer tipo de interação social, o que não corresponde à realidade."

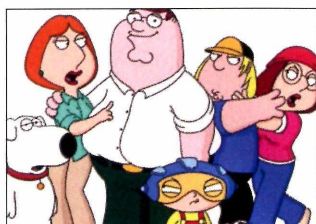
A pesquisa será publicada nos próximos meses e promete acabar com muitos estigmas.

>> curto



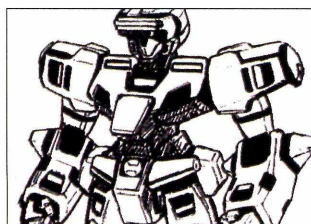
## Assalto à Home

Horas depois do lançamento da PlayStation Home, hackers invadiram o sistema do beta. Graças ao "trabalho" do StreetskaterFU, o autor do ataque, aproximadamente nove mil arquivos foram descriptados e exibidos. Os arquivos poderiam ser cruciais para que os games de PS3, assim como a PS Network, pudessem ser melhor entendidos. Apesar de ser um crime, o ataque abriu portas para que mais pessoas possam entender melhor o funcionamento dos games.



## Comédia nos games

Roteiristas de 15 sitcoms – incluindo os de *Os Simpsons*, *Futurama* e *Uma Família da Pesada* – são responsáveis pela criação de 15 episódios para o site [machinima.com](http://machinima.com). Ainda sem um nome definido, a animação será uma comédia exibida na rede usando os videogames. Segundo Patric M. Verrone, ganhador do Emmy, presidente da WGA West e um dos envolvidos com o projeto, "este deve ser o futuro da comédia em um mundo repleto de tantas novas mídias".



## Patente da Sega

A Sega registrou recentemente uma patente para uma sequência de uma de suas franquias mais famosas. *Virtual-On Oratorio Tangram*, que leva o nome do antigo arcade de luta entre robos, *Virtual On*, deve utilizar os super-robos do original. O que também é uma notícia para preocupar os fãs da série, com as recentes reviravoltas exageradas que a Sega tem feito em seus jogos mais famosos – como *Sonic*, que se transformou em lobisomen.



## EA e a crise mundial

A EA divulgou mais informações sobre o corte de pessoal que fará nos próximos meses. Os planos de reestruturação acarretam no corte de mais de mil empregos. Esta parte específica do programa é continuação dos planos divulgados pela empresa em outubro do ano passado. Apesar de a medida diminuir o portfólio de games que a empresa lançará em 2009, aproximadamente US\$ 120 milhões de dólares serão poupados dentro do período de um ano.

# Respostas para perguntas que você nunca pensou

## O que é Digital Rights Management ?

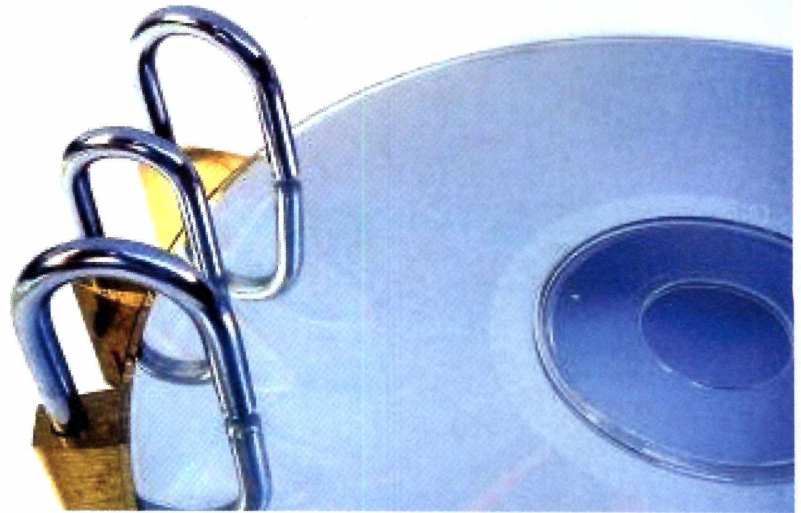
**O DRM (Digital Rights Management) é um tema controverso. Se, por um lado, muitas empresas não comentam o assunto, por outro, cresce a cada dia o número de artigos na internet que criticam o DRM. Apesar disso, o consumidor final sabe muito pouco sobre este tema que já rege há algum tempo – e cada vez mais – as formas atuais de entretenimento.**

A gestão de direitos digitais (DRM, na sigla, em inglês) foi criada quando começaram a surgir as formas digitais de entretenimento. Devido à facilidade de disseminação de conteúdos pelas vias digitais, as empresas ficavam sem saber exatamente como gerir os direitos autorais. Em meio a isso, surge o DRM. Há, na verdade, várias maneiras de gerir os direitos na era digital e todas elas fazem parte do DRM.

E é exatamente devido às inúmeras formas de gestão que o DRM é capaz de variar de acordo com a maneira de entretenimento em questão. E mesmo dentro de cada uma, há inúmeras possibilidades diferentes de DRM. Na música, a mais tradicional é a usada pelo iTunes, da Apple, que permite um número limite de cópias para cada música, impedindo que este limite seja ultrapassado.

Esse método foi o mesmo usado pela Electronic Arts no jogo *Spore*, que permitiu que apenas cinco computadores fossem registrados para rodar o jogo. Para que *Spore* fosse instalado em um sexto, computador, era necessário desinstalá-lo em algum dos anteriores. Essa estratégia não foi

>>> É graças ao sistema de DRM que músicos recebem os seus direitos quando alguma de suas músicas é "baixada" pela internet



muito bem vista, o que tornou o gerenciador de criaturas da EA o jogo para PC mais pirateado do ano,

>>> É devido às inúmeras formas de gestão que o **DRM** pode variar de acordo com meio que você escolher



>>> Apesar de parecer injustiça, é o DRM que garante que os artistas recebam aquilo que têm direito. Pode parecer injustiça para a gente, mas é o correto

segundo estimativa do site TorrentFreak.

Uma outra estratégia de DRM, esta usada no aluguel e compra de filmes pela internet, é estabelecer um prazo para que o arquivo seja utilizado. Após esse prazo, o arquivo é simplesmente apagado. Esse é o método utilizado, por exemplo, pelo Xbox Live Market Place. Nos filmes em DVD, uma forma comum de DRM é por meio da codificação por regiões, ou seja, um filme de Região 4 (América Latina) não funciona num DVD player de Região 1 (Estados Unidos).

No Wii, o DRM age por meios do Wii Shop Channel. Tanto o canal de jogos originais (WiiWare), como o Virtual Console, que vende jogos antigos, permitem que o game seja executado apenas em um Wii, sem poder ser trocado. A Nintendo recomenda, inclusive, que o console seja formatado antes de ser vendido.

E é assim, de maneira "sorradeira", mas sempre presente, que o DRM vai influenciando na *diversão*.



Texto >> Vitor Tritto

# top 10 Frases chiclete

Elas são memoráveis e ficam martelando na sua cabeça toda vez que você se lembra do game. Mamma Mia! Viu só?



**10 >> Kupo! – Moogles >>**  
O pequeno ursinho de pelúcia da série *Final Fantasy* nunca aprendeu a dizer "oi". Toda vez que ele chega para cumprimentar algum outro personagem só consegue dizer "Kupo".



**9 >> "... - Qualquer personagem de RPG >>**  
Está rolando aquele diálogo que vai decidir os rumos do mundo e tudo o que esperam é que o seu personagem diga "sim". E o que é que ele diz? Isso mesmo! Absolutamente nada!



**8 >> Show your moves... Falcon Punch – Captain Falcon >>**  
Seja em *F-Zero* ou na série *Smash Bros.*, Captain Falcon está pronto para intimidar os adversários com sua frase de efeito. Mas às vezes fica parecendo que o coitado só tem esse golpe!



**7 >> Henshin a Go-go Baby! – Viewtiful Joe >>**  
Quem é que não ficou dando risada sozinho quando o herói cabeçudo entrava em cena, hein? Viewtiful Joe chegava colocando o bandido para correr só com a frase de transformação.



**6 >> Hey! Listen! – Navi >>**  
Fadas são criaturas mágicas que só querem o bem, etc. e tal. Mas aposte que o Link discorda. O coitado teve que aguentar as gritarias de Navi por todo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.



**5 >> Get over here! – Scorpion >>**  
Este sim! Scorpion nunca passou da primeira série do pré-primário. Todas as respostas de suas provas só tinham uma única frase, vejamos se você advinha qual era?



**4 >> Pikachu – Pikachu >>**  
Parece que os melhores personagens dos videogames não precisam de um vocabulário extenso. Mas o roedor amarelo só conseguiu aprender o seu nome. É a única palavra que ele tem.



**3 >> STARS! – Nemesis >>**  
Não, Nemesis não estava com vontade de olhar as estrelas. O monstro caçava o time S.T.A.R.S. de *Resident Evil*, e não fazia questão de esconder suas intenções.



**2 >> Hadoken- Ryu >>**  
Meia lua para trás + soco para você escutar uma das únicas três palavras que Ryu sabe falar. Mas também, quem é maluco o bastante para falar isso na cara dele?



**1 >> It's me, Mario! – Mario >>**  
Como se depois de tantos anos fosse possível não reconhecer esse bigodudo. Mario já gritou estas palavras tantas vezes, em tantos castelos diferentes – mas sempre enfrentando os mesmos inimigos – que se algum dia resolverem parar com seus jogos, o universo pronunciará as palavras.

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

>> Survivor

## Duro de morrer



>> Durante o atentado terrorista de Mumbai, Rudder provavelmente se viu dizendo as mesmas falas que usava nos games quando a ação estava para começar. Ainda bem que desta vez ele não precisou usar continue

O ator Michael Rudder, que já foi intérprete de voz em jogos como *Splinter Cell* e *Prince Of Persia: The Warrior Within*, foi um dos sobreviventes aos ataques terroristas em Mumbai, Índia, ocorridos em 26 de novembro.

Ele jantava com amigos no restaurante do Hotel Oberoi quando ouviu tiros vindos da rua. Os garçons acalmaram os hóspedes dizendo se tratar apenas de baderneiros, mas pouco depois os terroristas invadiram o saguão disparando em todas as direções. "Eu me vi em uma cena digna de *Duro de Matar*. Fui atingido no braço e na perna. Então me joguei no

chão e me fingi de morto. Mesmo assim tomei mais dois tiros, tudo o que eu pude fazer foi ficar deitado em choque.", disse o ator já no hospital.

Enquanto estava deitado, os dois amigos com quem jantava foram mortos. Quando a sala foi inundada pelas granadas dos terroristas, Rudder teve de se arrastar pelo chão. "Eu não conseguia encontrar a saída, então eu segui as manchas de sangue pelo piso. O tipo de coisa que você aprende com filmes e jogos de guerra."

Depois de sua fuga, ele foi levado ao hospital, onde passou por duas cirurgias para remover os projéteis.

>> Olimpíadas

## Legend of Phelps

O medalhista olímpico Michael Fred Phelps II anunciou recentemente que há um jogo com o seu nome em desenvolvimento. A Activision, produtora mencionada por Phelps como a encabeçada do projeto, não confirmou, ou negou, a veracidade da declaração até o

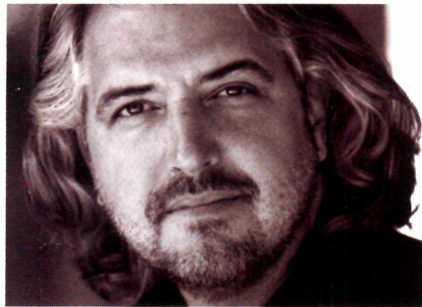
fechamento desta edição. O nadador norte-americano já bateu 32 recordes mundiais e conquistou oito medalhas de ouro apenas nas Olimpíadas de Pequim, em agosto de 2008 – o maior número de medalhas já conquistado na modalidade em Jogos Olímpicos. Ao todo, Phelps tem 14 medalhas de ouro.



>> senhor dos games

## O poder do anel

O *Anel de Orbis*, último livro infantil do escritor PJ Haarsma, quer elevar a um novo patamar a interação com os leitores através de um game. O autor acredita que o novo elemento não apenas enriquecerá a experiência,



mas também chamará a atenção daquelas crianças que prefeririam estar na frente da televisão. Para Haarsma, trazer o livro para o mundo dessas crianças é uma tática melhor do que forçá-las a ler. Outros livros também utilizaram este

recurso antes, mas não chegaram a ter sucesso de fato por serem de baixa qualidade e simplificados.

>> PJ Haarsma é um dos escritores infantis de maior sucesso. Mesmo com suas táticas "amalucadas", suas histórias já renderam vários prêmios para o escritor

>> saúde

## Uniforme de gamer

Apesar de várias companhias de games já terem patrocinado times no passado, nunca houve o caso de um game ter feito o mesmo.

Isto até a camiseta do Lazio – time da série A italiana – aparecer com o logo do *Pro Evolution*

*Soccer 2009*.

Em uma tentativa de recuperar a atenção dos jogadores de videogame, em tempo para as vendas de Natal, a Konami patrocinou um único jogo do Lazio contra o Inter de Milão. A camiseta ainda não está disponível para compras.

# Papo Aberto



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

## Crise: tecnologia vs. utilidade

Estão tentando nos enganar. O câmbio disparou, mas para o governo a inflação quase não sofreu nada com isso. Segundo os governantes, os preços de eletrônicos (que têm muitos componentes importados) e outros insumos que vêm do exterior quase não subiram de preço, já que a "crise" está puxando os preços para baixo na contramão do dólar. Esqueça essa história, o aumento dos preços provocados pelo câmbio só vão começar a aparecer no final de janeiro, início de fevereiro quando os estoques importados tiverem de ser renovados. E aí, é muito certo que essa farra de preços relativamente baixos mesmo com dólar subindo fortemente irá acabar. Então se você está pensando em comprar algum eletrônico, é bom correr e aproveitar antes que os estoques acabem, pode considerar uma chance única.

Além disso, em tempos de crise, desperdiçar dinheiro é proibido, e com eletrônicos é muito fácil investir em equipamentos com recursos inúteis ou que você não irá usar brevemente. Então, seguem três dicas para você fazer uma boa compra dos eletrônicos e tecnologias mais badalados:

1 – Quem precisa de um televisor Full HD? Só quem for optar por uma tela de 50" ou mais. Então se você está pensando num equipamento de 42" ou menor (seja LCD ou Plasma), Full HD não vai aumentar em quase nada a sua diversão. Ah, e fique atento, porque as TVs de Plasma de 42" estão com promoções absurdas e costuma ter imagens melhores que LCD.

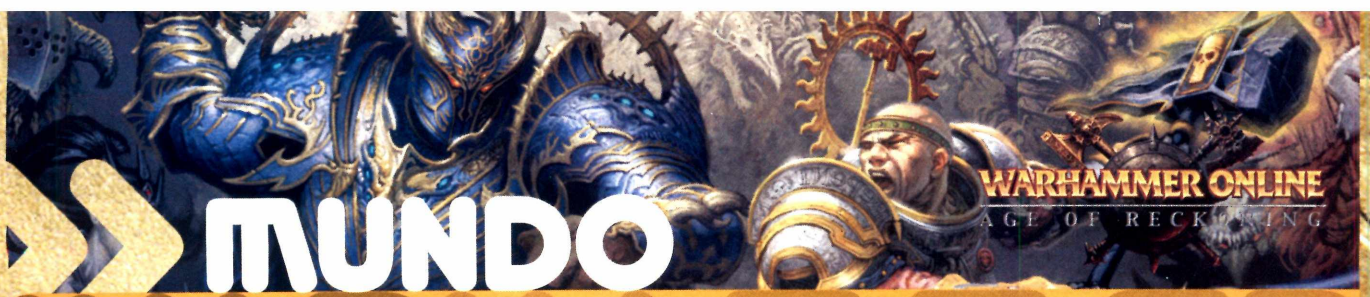
2 – Cedo ou tarde você precisará de um player de Blu-ray. Os preços no futuro tendem a cair, mas esse futuro pode demorar muito com a crise. Então se você estava na dúvida e tem o dinheiro para investir, compre logo um PlayStation 3. Além do Blu-ray player, tem o videogame, o Media Center e a navegação com a internet. Ah, tente comprar o modelo mexicano, que além de tocar os filmes de Blu-ray brasileiros, reproduz os discos de DVD do Brasil.

3 – A TV digital chegou para ficar, mas você tem tempo para aderir a ela. Se você tiver paciência, aguarde um pouco mais pois os preços dos decoders têm que cair. Por enquanto, são poucos canais em alta definição, mas isso deve mudar muito em 2009.

>> Blabious



©2008 BLABIOUS OSBRANTE, ALL RIGHTS WHATEVER.



# MUNDO WARHAMMER

## Saiba tudo o que acontece no mais badalado MMORPG do momento

Olá! Sou o Léo, gerente de comunidade do *Warhammer Online* (WAR) no Brasil. Aqui na **GameMaster**, iremos falar sobre todos os detalhes desse grandioso MMORPG. Nesta edição, contarei um pouco sobre a experiência inicial do WAR. O jogo é um MMORPG baseado no RPG de "mesa" *Warhammer Fantasy*, da Gamesworkshop. Essa franquia de jogos de tabuleiro tem mais de 25 anos e faz muito sucesso nos EUA e na Europa. Em WAR, as forças da Order – Homens do Empire, Dwarfs e High Elves – lutam pela sobrevivência contra as forças da Destruction – Seguidores do Chaos, Greenskins e Dark Elves. E o sucesso de cada reino depende de você.

No jogo, criei um Knight of the Blazing Sun, o Tanker do Empire. Meu personagem foi criado em um servidor Open RvR. Logo após finalizá-lo, me deparei com uma guerra assolando a província de Nordland e sou convocado para auxiliar os combatentes. Todas as minhas missões envolvem reforçar o exército da Order e repelir os ataques inimigos. Na primeira Public Quest (PQ), uma missão aberta para

### GLOSSÁRIO WAR

**Servidor Core:** o servidor Core tem áreas específicas nas quais o combate de Jogador contra Jogador acontece.

**Servidor Open RvR:** o combate entre os jogadores pode acontecer em qualquer área, a qualquer momento.

**Servidor Roleplay (RP):** servidor destinado a pessoas que desejam e gostam de interpretar o personagem.

**Tank:** o Tank (ou tanker) é um personagem com grande resistência física, muitos pontos de vida e que tem como principal característica a defesa de seus aliados.

**Melee DPS:** arquétipo que utiliza o combate corpo a corpo como sua principal característica, além de estar na linha de frente de batalha.

**Ranged DPS:** arquétipo que tem o combate a distância como característica. O jogador que utiliza um Ranged DPS destrói seus inimigos com projéteis ou magia.

**Support/Healer:** arquétipo que tem como característica a cura dos aliados no campo de batalha, bem como a melhora dos atributos do grupo.

qualquer um, devo mostrar aos moradores da província que aqueles que não lutarem contra as forças invasoras serão os primeiros a morrer, pois estão cercados de invasores do Chaos. Para concluir essa missão, conto com a ajuda de outros jogadores.

Depois dessa PQ, fui à luta no meu primeiro contato direto com os jogadores da facção oposta no Scenario de Nordenwatch. Scenario é um mapa com objetivos específicos e, em Nordenwatch, tenho que repelir um ataque surpresa da Destruction. Nordenwatch é um Scenario simples, que ajuda o jogador a se familiarizar com a mecânica de WAR.

Continuarei minhas batalhas no mundo de *Warhammer Online* e manterei contato com você, com muito mais informações sobre este mundo em constante



»» Por **Leonardo Barbério**, gerente de comunidade do WAR no Brasil



»» É importante fazer aliados para não se dar mal nos combates



»» Batalhas emocionantes não faltam em Warhammer Online

### Dicas

Neste primeiro contato, indicarei os sites oficiais de *Warhammer Online* para mais informações do jogo, onde adquiri-lo e muito mais:  
[www.ea.com:br/warhammeronline](http://www.ea.com:br/warhammeronline)  
[www.warhammeronline.com](http://www.warhammeronline.com)  
[herald.warhammeronline.com](http://herald.warhammeronline.com)

# LEFT 4 DEAD™

Você será capaz de SOBREVIVER ao APOCALIPSE?



[WWW.L4D.COM](http://WWW.L4D.COM)

18

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

PC  
DVD-ROM  
SOFTWARE

XBOX 360™ LIVE

Já nas lojas!

VALVE

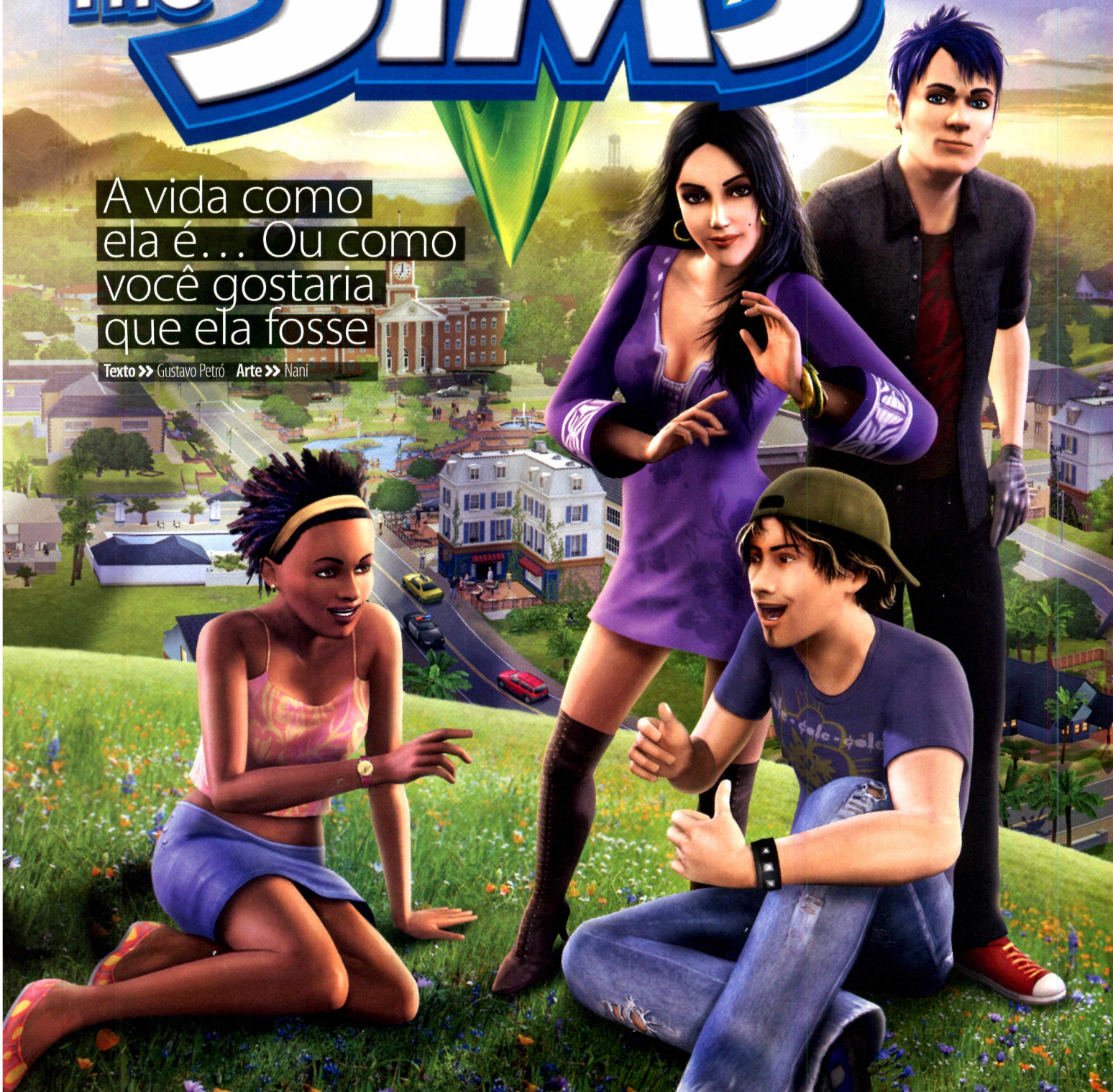
powered by  
source™

NET PLAY CONNECTION required for online play. Online access requires broadband Internet service and a wireless access point or LAN. Certain hardware may be required. Check PC requirements for Internet service first.

# The SIMS 3™

A vida como  
ela é... Ou como  
você gostaria  
que ela fosse

Texto >> Gustavo Petró Arte >> Nani



Nossa vida é conduzida por uma série de eventos dos quais não temos absolutamente controle algum. Colocamos a culpa desses imprevistos no destino. É o destino que faz um aluno estudioso tirar uma nota baixa na prova de matemática, faz um motorista ser descuidado no trânsito e bater o carro, falar besteira e perder a chance de ficar com aquela vizinha gatinha. Dizem que temos escolha de não cometer esses erros, mas, uma vez que essas ações são feitas, não há mais volta. E é essa a ideia da vida.

Entretanto, um jogo de computador permitiu que as pessoas vissem a vida de outro modo, permitindo ter uma espécie de segunda chance, mesmo que no mundo virtual, alterando o seu destino de brincadeira. Assim surgiu *The Sims*, um projeto audacioso do gênio Will Wright. O objetivo foi oferecer ao jogador o controle sobre todas as ações dos moradores de *SimCity* (o famoso jogo de administração de cidades do mesmo produtor), o que deu muito certo. O sucesso foi tamanho que as duas versões de *The Sims* e suas diversas expansões se tornaram um dos maiores sucessos dos games, vendendo mais de cem milhões de unidades em todo o planeta.

E esse estrondo ocorreu por conta de algo aparentemente simples: a liberdade de escolha. Os Sims podem fazer de tudo, replicando o que fazemos em nossas próprias vidas, mas permitindo refazer nossas escolhas. Assim, podemos até realizar algumas façanhas nas que jamais teríamos coragem. E isso envolve, por exemplo, desde pintar o cabelo de uma cor diferente, criar uma família com ao lado do seu ídolo do rock, comprar

uma mansão no campo e tudo mais que a sua imaginação permitir.

O jogo é cultuado mundialmente, principalmente no Brasil, que possui a quarta maior comunidade do game no mundo. Esses fãs criam de tudo para o jogo, desde roupas até objetos e, o mais legal, compartilham tudo pela internet. É uma galera que cultua o jogo e que sabe bem o que quer. Foi escutando essa massa que os produtores da EA desenvolveram *The Sims 3*, o melhor game de "simulação de vida" já lançado.

No novo game, além de os Sims apresentarem mais detalhes faciais, ter cabelos e roupas diferentes, o jogador tem total liberdade para transformá-los. Mais do que isso: agora são os fãs que podem decidir os rumos da vida do seu personagem, optando agir com boas ou más ações. Essas decisões moldarão o Sim, que terá traços distintos de personalidade que permitirão a criação de um Sim único. Assim, é possível brincar com uma segunda vida, realizando tudo o que, por uma série de motivos, não é possível fazer na vida real.

A **GameMaster** foi o primeiro veículo do Brasil a testar o game e vimos que a EA não errou ao criar o slogan do título: "Agora, tudo o que você faz fora de casa é tão importante quanto o que você faz dentro de casa".

» Uma festinha à beira-mar é tudo o que um Sim apaixonado precisa para conquistar um grande amor. Invista em cantadas e, claro, não esqueça de conquistar a paixão pelo estômago, oferecendo petiscos



PC DVD

**The SIMS 3**

16

EA

PLATAFORMA  
PC

PRODUTORA  
Electronic Arts

DESENVOLVEDOR  
Maxis

TIPO  
Simulação

PREVISÃO  
20 de fevereiro



» Há mais opções para conquistar sua paixão. Elas aparecerão conforme a personalidade do seu Sim e, dependendo delas, será mais fácil levar alguém na conversa. Mas os Sims não desistem nunca e, por isso, não ficam sozinhos

## Configurações mínimas

Esta é a configuração que seu computador precisa para rodar *The Sims 3*. Seu PC está preparado?

### Desktop PC (Windows XP + SP2):

**CPU:** 2 Ghz Pentium4 ou AMD Athlon 2000+

**RAM:** 1 GB

**GPU:** 128 MB (GeForce FX 5900 ou Radeon 9500)

### Desktop PC (Windows Vista + SP1):

**CPU:** 2 Ghz Pentium4 ou AMD Athlon 2400+

**RAM:** 1,5 GB

**GPU:** 128 MB (GeForce FX 5900 ou Radeon 9500)

### Laptop (Windows XP + SP2):

**CPU:** 2 Ghz Pentium4 ou AMD Athlon 2000+

**RAM:** 1,5 GB

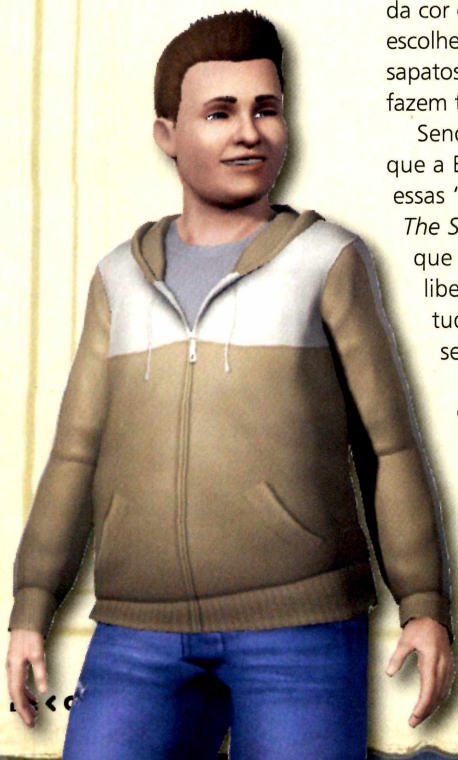
**GPU:** 128 MB (GeForce Go 6200 ou Radeon 9600)

### Laptop (Windows Vista + SP1):

**CPU:** 2 Ghz Pentium4 ou AMD Athlon 2400+

**RAM:** 2 GB

**GPU:** 128 MB (GeForce Go 6200 ou Radeon 9600)



## Criação total

O mais curioso na série *The Sims* é que não existe apenas um tipo de jogador, existem muitos. Há quem goste de ter um Sim e ir realizando seus objetivos de vida, conseguir prêmios e realizar desejos. Há quem goste de passar horas construindo uma casa enorme, praticamente uma mansão, cuidando do jardim, da piscina e onde os móveis serão colocados – principalmente daquela TV enorme, ideal para chamar a atenção dos vizinhos curiosos. Há, também, quem curta passar horas criando um Sim, dedicando-se a cuidar desde da cor do cabelo até do tamanho do nariz, escolhendo roupas que combinem com os sapatos e acessórios. E ainda, existem jogadores fazem tudo isso junto.

Sendo assim, nada mais conveniente do que a Electronic Arts aprimorar todas essas “marcas registradas” da franquia em *The Sims 3*. E foi com o auxílio dos fãs que a produtora conseguiu aperfeiçoar a liberdade de criação e de escolha sobre tudo o que acontece no mundo dos seres no novo título.

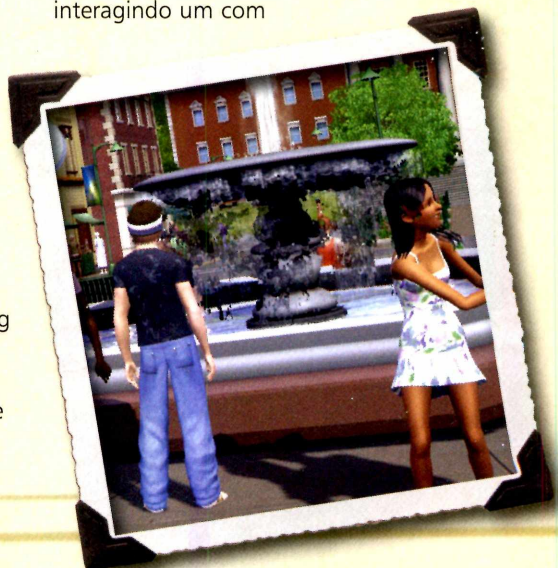
Para começar, finalmente, eles saíram de casa. Não existe mais telas de loading quando você vai a um restaurante ou para uma balada.

O game se desenrola em uma grande cidade aberta e cheia de vida.

» Há inúmeras opções para criar o seu Sim: desde físicas como barba, cabelo e bigode, até psicológicas como traços malignos ou bons

» Foi com o auxílio dos fãs que a produtora conseguiu aprimorar a liberdade de criação e de escolha no mundo virtual«

Chamada de Sunset Valley, tudo nela acontece em tempo real. Assim, você poderá ver seu vizinho dando uma festa, outro fazendo exercício na rua, um pequeno engarrafamento no meio da cidade, um protesto na frente da prefeitura e muito mais. Você realmente vê o dia passar, podendo observar a sombra das árvores alterando conforme o Sol muda de posição. Fazer compras no supermercado é um passeio agradável, no qual você pode conhecer um pouco mais da cidade no táxi, no seu carro ou em uma alegre caminhada. Cada Sim vive sua vida própria, tomando decisões sozinho e interagindo um com





os outros. E, assim como na vida real, eles irão reparar na aparência do Sim que você criar.

» Apenas a prática leva à perfeição. Para cozinhar pratos mais complexos, seu Sim deverá ler livros de culinária e passar um bom tempo na cozinha

Dessa maneira, foram criadas novas ferramentas no modo "Create-a-Sim". Ao iniciar o game, primeiro é preciso selecionar o sexo do personagem e, após essa escolha, você pode ver alguns modelos de Sims "pré-fabricados" – caso você queira começar o jogo rapidamente. Caso contrário, você visualizará uma nova interface de criação repleta de detalhes que lembra um pouco o modo de criação dos animais de *Spore*. O time de desenvolvimento, obviamente, se baseou na eficácia da ferramenta do game. Por conta disso, você pode escolher a altura do seu Sim, se ele será magrelo ou gordão (ou qualquer "forma" no meio disso) e até sua massa muscular. Esses estereótipos são definidos em mínimos níveis por conta de barras de seleção. As barras também aparecem em outras configurações do Sim, permitindo ajustar tamanho e profundidade dos olhos, tamanho da cabeça, ângulo do nariz e tudo mais que você conseguir imaginar. Braços e pernas são configurados separadamente, permitindo a criação de um Sim gordo, mas com braços e pernas finos.

Um dos destaques que a reportagem pôde apurar ficou por conta dos cabelos. Além dos modelos de corte, você selecionará diversas cores para a pelagem, escolhendo mudar a cor e níveis mínimos, deixando as pontas de uma cor e a raiz de outra. É possível criar uma moça que esqueceu de pintar o cabelo

de loiro, revelando suas raízes morenas. Criar roupas segue o mesmo princípio. Há diversas opções de vestimenta como camisas, camisetas, calças, ternos, vestidos e há previsão de que pacotes adicionais com mais roupas – como já aconteceu nas versões anteriores – sejam liberados com o tempo. Mas ao escolher o que o Sim irá vestir, você também decide o tecido da peça entre couro ou algodão, por exemplo. Cada uma dessas vestimenta apresenta diversos níveis e camadas. Em uma camiseta, por exemplo, você pode escolher uma cor para as mangas, outra para a gola, para barra e assim por diante. As possibilidades são infinitas.

Os produtores do game acreditam que os fãs usarão essas ferramentas para criar personagens que se pareçam com artistas, o que, segundo eles, fará um incrível sucesso na internet.

### Mil e uma personalidades

Uma das grandes mudanças que *The Sims 2* trouxe foi o cruzamento de características físicas entre um casal Sim que era passada para os filhos. Assim, eles nasciam literalmente com a cara dos pais. Em *The Sims 3*, além dos genes que se perpetuam no game, haverá outro quesito que irá acompanhar seus descendentes: os traços de personalidade.

Um Sim adulto tem até cinco desses traços que, combinados, dão comportamentos únicos ao personagem. Ao criar seu Sim, você

## LINHA DO TEMPO

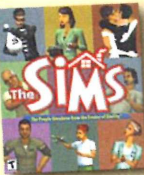
Texto » Vitor Tritto

Conheça um pouco da história da série mais cultuada entre os jogadores do mundo inteiro:

### The Sims

31 de Janeiro de 2001

Depois que Will Wright criou um mundo onde os jogadores



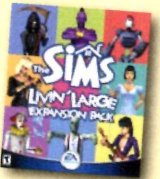
pudessem cuidar de suas próprias cidades, foi a vez de levá-los para a intimidade dos moradores. Pela primeira vez, podíamos acompanhar a vida particular de um indivíduo, compartilhando todos os momentos de sua vida. Além, é claro, de editar casas, móveis e o que mais a imaginação do Sr. Wright pudesse conceber – e os programadores puderam criar. Como era muito para um jogo só, *The Sims* teve sete expansões entre 2000 e 2003.

### The Sims:

**Livin' Large - (PC / MAC)**

27 Agosto de 2000

O primeiro dos pacotes de expansão oficiais para o jogo, *TSIU* permitiu aos jogadores



perambularem por cinco bairros e introduziu os clássicos NPCs

excêntricos – incluindo Sunny, o

palhaço trágico que aparecia para

atormentar os Sims deprimidos.

Expandindo as opções de interação

social para os Sims, *House Party*

permitia inclusive que eles

## Versão especial

Além da versão normal de *The Sims 3*, a EA preparou um pacote especial, e limitado do novo título chamado de *Collector's Edition*. Além do game, o jogador receberá um pendrive de 2 GB com o formato do diamante que mostra o estado do Sim, o download gratuito de um carrão e da nova música tema do jogo e de um jogo oficial.

pode selecionar personalidades como bem humorado, neurótico, gênio da computação, desleixado, malvado, bom, mau, pateta, eufórico, vaidoso, entre outros. Ao todo, são 70 personalidades diferentes que podem ser combinadas. Um Sim eufórico, por exemplo, vibra ao realizar qualquer atividade da qual gosta – ou até mesmo desgosta –; um malvado

ficará feliz ao roubar doce de uma criança; um neurótico irá se assustar com qualquer barulho ou ação que ele não realizar com muita confiança.

A combinação desses traços cria personalidades individuais que só seu Sim poderá ter. Ao combinar, por exemplo, personalidades malvada com eufórica, ela ficará extremamente feliz ao destruir o brinquedo de um bebê ou estragar uma festa.

Os Sims demonstram esses traços com gestos e expressões faciais, fruto da nova engine gráfica. Obviamente, alguns traços serão incompatíveis com outros, afinal, não existe uma pessoa corajosa e medrosa.

Com esses traços de personalidade, *The Sims 3* tenta ser uma cópia escrachada da vida real. Principalmente quando essa personalidade é mantida e combinada, evoluindo com o passar do tempo nos filhos dos personagens. Os bebês começam com dois traços e, ao crescerem, ganham um a cada fase da vida. Assim, uma criança terá três traços; um adolescente, quatro; e, quando for um jovem adulto (que representa uma pessoa de 20 e poucos anos), terá sua personalidade formada, apresentando cinco traços.

Outros aspectos também influenciam no comportamento do Sim. Seu hobby



» Ter um hobby é importante para o Sim ser feliz. Descubra o que seu personagem mais gosta de fazer e invista umas boas horas do seu dia nisso

favorito, ser vegetariano ou carnívoro e seu gosto musical terão grande importância na vida e nas atitudes dele, inclusive nas suas aspirações e objetivos.

### Curtindo a vida adoidado

Para que os Sims pudessem aproveitar melhor o que a cidade oferece e se dedicar mais ao que eles desejam para suas vidas, algumas mudanças tiveram que ser feitas em suas necessidades. Afinal, ninguém quer cair no sono ou ficar apertado para ir ao banheiro enquanto tenta conquistar um grande amor.

Assim, das oito necessidades, apenas seis continuam no game: fome, banheiro, energia, social, higiene e diversão. Cada ação que você

toma como assistir à TV ou dançar, além de melhorar essas condições, dá um certo tempo de, digamos, descanso para o jogador. Ver uma hora de TV pode equivaler a cinco horas da necessidade "diversão", garantindo que o Sim não ficará deprimido durante esse período no jogo. Isso fará com que você possa decidir melhor o que seus Sims poderão fazer.

Por conta disso, os "desejos e oportunidades" puderam ser introduzidos na jogabilidade. Com a realização de certos eventos que os Sims desejam como, por exemplo, casar ou realizar uma festa na praia – ações que demandam tempo para acontecerem – você pode conseguir alguns prêmios. Essa espécie de bônus ajudará o jogador a se dar ainda melhor no game. Um desses prêmios faz com que o Sim não precise mais ir ao banheiro ou ter energia por mais tempo, podendo fazer ainda mais tarefas em Sunset

»»Cada ação que você toma como assistir à TV ou dançar, além de melhorar essas condições, dá um certo tempo de, digamos, descanso para o jogador««

Valley. E, como tudo em *The Sims 3* parece estar conectado, com todos esses objetivos de vida, os empregos também têm e sofrem as consequências dessas ações e aspirações. Como a cidade é aberta, você verá seus personagens indo trabalhar e, durante o expediente, poderá tomar decisões que podem realizar algumas dessas vontades. De repente, um desejo é comprar um carro novo e, para isso, você precise fazer hora extra para juntar mais dinheiro ou bajular seu chefe.

Mas como nem tudo na vida é trabalho, os Sims deverão se divertir. E com as diversas

atividades disponíveis, você se manterá muito ocupado. Escutar música, cozinhar, cuidar do jardim, pescar, nadar, correr e até visitar o vizinho estão nessas possibilidades. Como a vizinhança é totalmente aberta, você poderá ser amigo de quem mora ao lado para ir a festas ou, no caso de um Sim malvado, espiar e roubar seus itens.

O mundo amplo permite que você participe da vida dos vizinhos e de outros cidadãos. Assim como seu Sim, ele cresce e envelhece e, por conta disso, também possui seus objetivos de vida. Então, se você quer conseguir em encontro com alguém, você pode ajudar essa pessoa a realizar um desejo, podendo conquistar seu coração.

»» A vida é muito boa para um Sim. Com muita grana, ele pode comprar uma casa e passar o dia na piscina ou fazendo exercícios em uma esteira high-tech



organizassem festas em vez de simplesmente ficarem pendurados no telefone focando.



**The Sims: Hot Date – (PC / MAC)**  
12 Novembro de 2001

Introduzindo a área de Downtown – a primeira locação externa adicionada ao game – que servia para que os mais românticos levassem seus avatares a escapulidas amorosas.



**The Sims: Vacation – (PC / MAC)**  
25 Março de 2002

Necessitando de um tempo longe do estresse da cidade? *Vacation* é a expansão certa! Com vários destinos de viagens para as cansadas e entediadas pessoinhas virtuais, era uma expansão que ficava ainda melhor em conjunto com outra que tivesse opções diferentes.



**The Sims: Unleashed - (PC / MAC)**  
23 Setembro 2002

Gosta de cães? E de gatos? Pois bem, *Unleashed* é a expansão para todos os amantes dos animaizinhos do mundo – incluindo os "dejetos" deixados pelos próprios bem na porta da casa que você demorou tanto para criar.



## Simlish

Os Sims não falam português, muito menos inglês. Eles conversam com uma língua chamada simlish. Não há nenhuma fonte oficial que explique como essa língua foi criada, mas os fãs a estudam e muitos já produziram até dicionários. Eles alegam que o simlish teve seus verbetes inspirados em palavras filipinas e ucranianas. Jogando bastante, você começará a entender os significados do que os Sims dizem no game...

## Tijolo por tijolo

Como muito do que precisamos na nossa vida depende do dinheiro, você precisará de simoleons para comprar a mobília de sua casa. O menu de compra está muito mais intuitivo, mostrando pequenos desenhos para ter acesso rápido a um determinado tipo de item. Para comprar sofás, basta clicar no respectivo desenho para que uma gama infundável de móveis apareça na tela.

Agora, é possível colocá-los em diferentes posições para que eles combinem com sua casa. O modo de customização permite que se selecionem cores e tecidos para diferentes partes do móvel.

Assim, a poltrona para a sala pode ter braços de uma cor, encosto de outra e pés coloridos. Caberá apenas à sua imaginação criar uma dessas peças. Segundo a EA, o jogador conseguirá personalizar qualquer objeto.

O compartilhamento de criações é um dos focos do game. Enviar tudo o que você criou para amigos será simples, fazendo com que você tenha móveis e eletrodomésticos novos sempre que quiser.

Mas, e quanto às casas? A versão que a reportagem testou não apresentava este modo, mas todos os elementos de customização de roupas e objetos serão utilizados para a construção dos domicílios. Mas, pelo que pode ser visto das habitações presentes no game, grandes e detalhadas, o jogador investirá muito tempo brincando neste modo.

## Tudo ao mesmo tempo

Sair de casa e aventurar-se na cidade de Sunset Valley é uma experiência diferente a cada dia. Você se encontra afastado do centro da cidade, morando em uma região residencial com muito verde. No

» O mais legal de The Sims 3 é poder compartilhar experiências com seus vizinhos e fazer amizades. Para isso, é importante realizar atividades juntos



» Assim, a poltrona para a sala pode ter braços de uma cor, encosto de outra e pés ultracoloridos. Use toda a sua imaginação para criar esses objetos <

centro da cidade, há a prefeitura, prédios comerciais, supermercados e a praça. Em alguns desses prédios há ofertas de emprego, por exemplo.

A muvuca do local mostra o quão ao acaso é nossa vida: no meio do vai-e-vem dos Sims, você pode tanto começar uma amizade com um estranho quanto encontrar um amigo. Mas o local onde acontece bons bate-papos e onde se iniciam romances é na praia. A calma e o som do mar relaxam e dão o tom para luau

animados. Há uma academia bem grande para que os cidadãos possam se exercitar. Cada atividade fortalece seu Sim de modo diferente –





a personalidade irá ajudar a determinar qual exercício favorito do personagem.

*The Sims 3* parece um jogo simples, voltado para o jogador casual. Mas é na sua liberdade de escolha – replicada da vida real – onde se esconde sua complexidade.

São tantas opções de diversos elementos diferentes que tornam as possibilidades de criar uma história, uma vida diferente, todos os dias, o que deixará os fãs muito ocupados.

» Para desenvolver sua personalidade, as crianças devem ter muitas experiências ao longo da infância. Trate-as bem e será recompensado com prêmios bacanas



**The Sims Online – PC**  
18 Dezembro 2002

Cansados de viverem sempre no mesmo mundo, os Sims migraram para a rede! Sim – não, isto não é um trocadilho –, a intenção foi boa, mas a precariedade da internet na época e a breve duração do suporte oficial fizeram desta uma das piores (e mais curtas) versões do jogo.



**The Sims: Superstar – (PC / MAC)**  
12 Maio 2003

Seguindo a linha, *Superstar* adicionou mais uma “futilidade” ao mundo dos Sims: a possibilidade de viajar para Studiotown e tentar a sorte no mundo do show business.



**The Sims: Makin' Magic (PC / MAC)**

28 Outubro 2003  
Vampiros, múmias e até camareiras transformadas em esqueletos; havia de tudo um pouco na última expansão para o *The Sims* original.



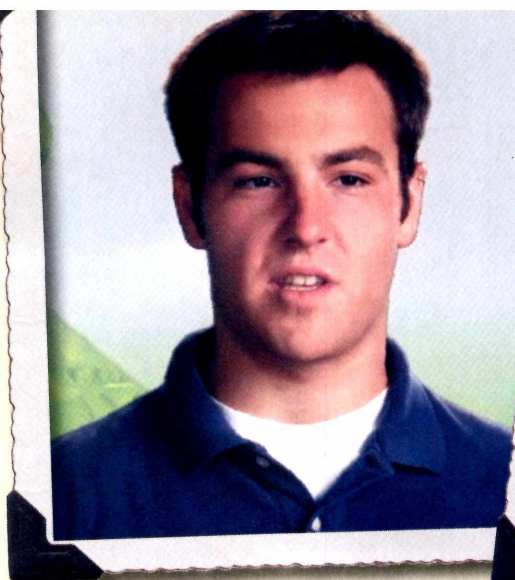
**The Sims 2 – PC**  
17 Setembro 2004

Como o modelo do game precisava de uma remodelagem, a sequência do jogo original veio para ressuscitar a vontade e a curiosidade dos fãs da série. Transformando os avatares robóticos da primeira versão em seres mais críveis, com



## Guia oficial

A Editora Europa, em parceria com a Electronic Arts do Brasil, está desenvolvendo um guia oficial superbacana de *The Sims 3*. O livro, previsto para ser lançado logo após o game chegar às lojas, trará todas as informações e dicas para os jogadores se darem bem na pequena Sunset Valley.



» A pescaria é uma das atividades favoritas da família Sim. Vá até um lago e passe uma tarde agradável tentando pegar um peixe

# COM a palavra

## Grant Rodiek, produtor assistente de *The Sims 3*

A equipe de desenvolvimento de *The Sims 3*, assim como os personagens do game que estão criando, são muito animados. Mesmo trabalhando sob pressão, eles conseguem se divertir e brincar uns com os outros. E é Grant Rodiek um dos que mais agitam o time de produção. Para desenvolver a movimentação do game, ele e seus colegas gravaram os movimentos com uma câmera fotográfica digital na hora do almoço e depois passaram as filmagens para os designers.

Conseguimos ter uma conversa muito bacana com Rodiek entre um desses almoços e outros compromissos do produtor, que acredita que *The Sims 3* trará tudo o que os fãs mais desejam. Confira.

**GameMaster** - Há quanto tempo você e o time de produção estão trabalhando em *The Sims 3* e em que pé o game está nesse momento? O que falta fazer até o game ser finalizado?

**Grant Rodiek** - Se você contar o período de pré-produção e a "fase protótipo", eu diria que estamos trabalhando em *The Sims 3* há quatro anos. Posso dizer que o desenvolvimento do jogo está muito

*bem e é um alívio poder dizer isso uma vez que passamos por poucas e boas durante todo esse tempo. Atualmente, estamos focados, testando todos os aspectos existentes no game, fazendo polimento e tendo certeza de que cada quesito e os mínimos detalhes do título estejam perfeitos para que todos possam jogar sem nenhum problema.*

**GM** - Este é o primeiro jogo da série *The Sims* no qual Will Wright não está totalmente envolvido na produção. Como é trabalhar sem o seu criador? Você e o time de produção têm liberdade, ou até mesmo mais liberdade, para realizar seu trabalho?





**GR** – Para dizer a verdade, estamos produzindo os jogos da série sem Will Wright há bastante tempo, já que ele focou no desenvolvimento de Spore por muito tempo. O time de produção aprendeu bastante ao trabalhar em The Sims 2 e suas expansões, o que deu a experiência e o conforto necessários para podermos fazer os games da franquia. Com Will no projeto ou não, temos o total apoio do estúdio para fazer os melhores jogos da série The Sims. Estamos muito contentes com o resultado desse tempo de trabalho e estamos ansiosos para saber o que os fãs irão achar do game.

» As personalidades dos pais são herdadas pelos filhos. Assim, eles terão comportamentos parecidos na família, tornando-a única no game

»» A nova vizinhança abre um leque quase infinito de possibilidades que é quase impossível de listá-las. Há coisas simples como mandar seu Sim atravessar a rua para visitar um vizinho««

**GM** – Após tantos anos, dois jogos e muitas, mas muitas expansões, por que somente agora os Sims poderão sair de casa? Como isso afetará a jogabilidade e o que podemos esperar dessa novidade?

**GR** – Desenvolver uma vizinhança totalmente aberta e sem nenhum "loading" entre ela e outros locais é um enorme desafio técnico e uma barreira para nossos designers quebrarem! O grande conceito que exploramos em The Sims 2 foi implementar o

envelhecimento dos Sims e os "genes" que passam de geração para geração. Sendo assim, The Sims 2 simplesmente não foi desenvolvido para uma experiência que apresentasse uma cidade aberta – é algo que deve ser criado desde o rascunho, no código do game e não algo que pode ser adicionado ao jogo. É algo que fará você, como jogador, pensar em coisas que jamais imaginaria ou não se preocupava antes, como poder ver seus vizinhos envelhecendo e se casando ou os amigos do seu Sim sendo promovidos no trabalho ou encontrando novos empregos.

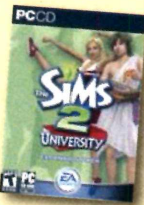
A nova vizinhança abre um leque quase infinito de possibilidades que é quase impossível de listá-las. Há coisas simples como mandar seu Sim atravessar a rua para visitar um vizinho e ver o que ele está fazendo. Ou ir ao laboratório para pegar uma amostra de algo que está crescendo lá. A academia é um local excelente para malhar e conhecer gente nova. No caminho de volta para casa, você pode ver seu vizinho sendo preso por algum crime.

Agora, tudo está acontecendo ao mesmo tempo na sua cidade e isso nos permite fazer coisas que nunca tínhamos pensando nas versões anteriores.

funções corporais mais simples de se lidar e dando mais ênfase ao desenvolvimento emocional dos personagens do que ao ganho material, *The Sims 2* – que também ficou disponível para PS2, Xbox, GameCube, Nintendo DS, GBA PSP e celulares em 2005 – deu um passo a mais na direção do sonho de Will Wright.

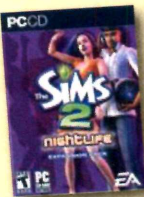
**Expansões:**  
**The Sims 2: University – (PC / MAC)**  
**28 Fevereiro 2005**

Vida universitária? Festas e mais festas? Uhu!!! A primeira expansão para *The Sims 2* inclui a melhor fase da vida de todo mundo, mas sem se esquecer de melhorar os aspectos relacionados ao sistema de empregos.



**The Sims 2: Nightlife – (PC / MAC)**  
**13 Setembro 2005**

Com várias áreas extras para se construir espaços externos, *Nightlife* era o expansion pack certo para quem gostasse das noites badaladas, também ponto alto do pacote.



**The Sims 2: Open For Business PC / MAC**  
**28 Fevereiro 2006**

Finalmente livres do antigo sistema de carreiras, os Sims se tornaram mestres do próprio destino – ou quase, já que você era o mestre supremo – e puderam abrir as suas lojas especialmente desenhadas.



## Transformação

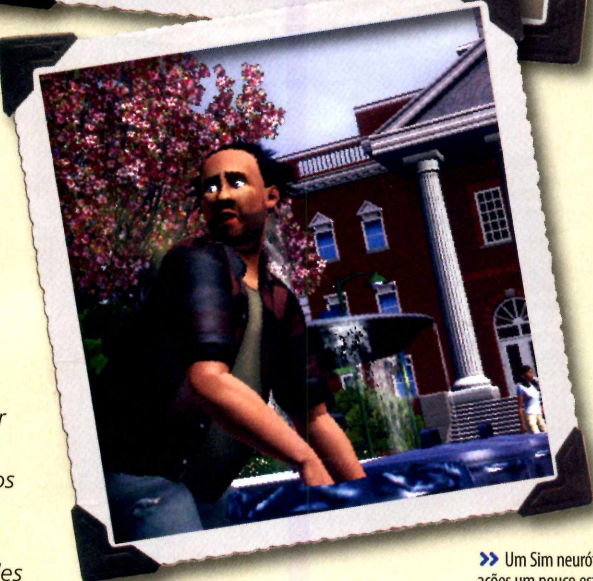
Assim como na vida real, se você comer porcarias demais, logo aparecerão alguns pneuzinhos e suas roupas começam a ficar apertadas. Com os Sims ocorre o mesmo. Comendo muito (principalmente doces), usando muito o carro para ir ao trabalho ou outros lugares, a barriguinha irá crescer e você não irá fazer muito sucesso nas festas à beira-mar. Por isso, é bom gastar algumas horas na academia ou mesmo caminhando na esteira em casa. Senão, você pode se tornar um solteirão nerd...

**GM** – O processo de criação dos personagens é uma função muito importante. Como isso funcionará no novo jogo? E como os jogadores poderão selecionar a personalidade dos Sims? Existe algo que vocês aprenderam em *Spore* que estão usando nesse novo sistema de criação?

**GR** – *O quesito mais importante que aprendemos de The Sims 2 e de Spore é que criar um Sim bonito e outros personagens deve ser algo o mais simples possível. Desenvolvemos um processo de criação literalmente simples e dinâmico para que os jogadores possam criar os Sims que eles imaginam em questão de minutos. Ou, se eles preferirem assim, poderão passar horas utilizando todas as diversas ferramentas de criação disponíveis para criar um Sim único. Estamos tentando satisfazer todos os jogadores! Os jogadores poderão selecionar diversas combinações de personalidades na tela de customização. Serão até cinco em um Sim adulto. Cada uma dessas personalidades dá um novo sabor e uma nova oportunidade de jogo para o seu Sim.*

**GM** – Uma vez que o jogador terá liberdade total para criar o seu personagem e sua personalidade, haverá Sims que irão cometer crimes ou, até mesmo, loucos? Haverá censura para algumas ações desses Sims mais, digamos, malignos?

**GR** – *Sempre tentamos criar alguns traços divergentes de personalidade para fornecer um pouco de travessura e humor ao jogo. Os jogadores podem ser maus, cleptomânicos, cabeça esquentada e muito mais! E, ainda, tentamos criar consequências surpreendentes e*



» Um Sim neurótico terá ações um pouco estranhas, mas é a sua cara de assustado que deixa o game ainda mais divertido. Olhe isso!

*engraçadas para essas ações. Você não pode se dar bem para sempre sendo um criminoso. A única "censura" real veio de nossas decisões de design. Queremos que os Sims sejam malignos ou travessos ao máximo, mas nunca quisemos incluir violência ou crimes reais. Esses traços "malignos" possuem ações que foram suavizadas. Um Sim "mau" não pode machucar alguém de modo algum, mas pode ter ações engraçadas como roubar doce de criança, literalmente. É com ações assim que ele irá demonstrar sua maldade.*

**GM** – As ações dos jogadores irão afetar o visual dos seus personagens. Por exemplo: se eles comerem demais e não



praticarem exercícios, eles engordarão. Como isso funcionará? Haverá outros quesitos que irão afetar a "forma" ou o comportamento dos Sims?

**GR** – Assim como em The Sims 2, os Sims poderão engordar se comerem muito ou entrar em forma ao praticar exercícios. Entretanto, diferentemente de The Sims 2, desenvolvemos um sistema dinâmico corporal, no qual os Sims podem ser incrivelmente magros ou bem gordinhos, um pouco musculosos ou sem músculo algum ou algo entre isso. É mais um meio de poder criar Sims únicos e especiais em The Sims 3.

**GM** – Quais são os objetivos do jogo? E, já que você não precisa de preocupar muito com as necessidades dos Sims nesta versão, os jogadores poderão realizar mais tarefas, fazer mais coisas sem que seus personagens caiam dormindo na rua?

**GR** – Criamos diversos sistemas de objetivos no jogo para guiar os jogadores a algumas grandes recompensas para seus Sims. O Sistema de Oportunidades é o meu favorito, que consiste em realizar tarefas em todos os cantos da cidade para seu vizinho ou seu chefe, por exemplo. Também temos

os Desejos, que é uma versão atualizada dos Desejos e Medos existentes em The Sims 2. Esses são os desejos do seu Sim baseados em seus traços, seus relacionamentos, carreiras, habilidades e muito mais. Depende de você ajudar a realizá-los... Ou não!

Nossa filosofia para todo o projeto é (algo em português como) "esquecer de fazer xixi", para que os jogadores possam focar em fazer coisas legais e divertidas com seus Sims e não passar o dia todo dormindo.

**GM** – Qual é o desafio de se criar uma vizinhança enorme com muitos Sims vivendo sua própria vida? Haverá um modo online no qual poderemos viver em um lugar com Sims controlados por outros jogadores?

**GR** – Existem muitos desafios ao se criar coisas interessantes para se fazer na vizinhança. Além disso, você tem que garantir que todos os Sims não-controlados pelo jogador estejam agindo de forma natural quando estão circulando pela vizinhança, o que é algo que não tínhamos imaginado no passado. Mas The Sims 3, assim como as versões anteriores, é um jogo single player. Entretanto, concentramos esforços em criar ferramentas de comunidade melhores para que os fãs possam criar e compartilhar roupas, móveis, histórias, vídeos e muito mais com seus amigos.

**GM** – Soubemos que haverá mudanças no modo de como os Sims conseguirão empregos e que eles poderão fazer hora extra... Como isso afetará a jogabilidade e a vida deles? Existirão feriados e finais de semana?

» Sabe aquela vizinha que reclama quando você faz qualquer barulho? Ela existirá no novo game. É a sua chance de se vingar, pelo menos no jogo...



**The Sims 2: Pets – (PC / MAC)**

**17 Outubro 2006**

Novamente dando ênfase à vida com os animais de estimação, *Pets* adicionou pitadas a mais de dificuldade entre a relação com os cães e gatos, que apresentarão horários complicados para a vida de qualquer Sim.



**The Sims 2: Seasons – PC / MAC**

**27 Fevereiro 2007**

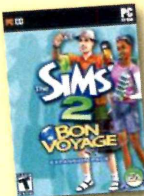
Pela primeira vez o game teve clima variável – um dos itens mais requisitados pelos fãs –, e mais opções quanto a alimentação, que permitia inclusive o plantio dos próprios alimentos.



**The Sims 2: Bon Voyage (PC / MAC)**

**04 Setembro 2007**

Cansado da sua casa com sofá de pele de zebra? Que tal um safári de verdade então? Embarque em *Bon Voyage* e visite resorts e hotéis pelo mundo inteiro.



**The Sims 2: Free Time (PC / MAC)**

**26 Fevereiro 2008**

Sentindo que o seu Sim só trabalha, viaja e cuida dos mascotes sem ter tempo para si mesmo? *Free Time* permitia que você



» Por conta das infinitas possibilidades de criação de personagem, você dificilmente criará um Sim igual ao outro. Tudo depende da imaginação

**GR** – A novidade é que, enquanto os Sims estão trabalhando, os jogadores poderão dizer a eles o que fazer. Por exemplo, na carreira de Culinária, será possível treinar para fazer alguns pratos difíceis, desencanar e fazer tudo “nas coxas”, trabalhar dobrado, puxar o saco do chefe, combinar encontro com os colegas (que vivem no mesmo mundo que você no game) ou, se tiver cansado, tirar uma soneca. Todas essas escolhas têm influência na performance da carreira do seu Sim. Algumas delas não irão ajudar tanto.

**GM** – A franquia é conhecida por mostrar algumas polêmicas como, por exemplo, casamento homossexual. Isso estará presente em *The Sims 3*? Qual sua opinião sobre isso?

**GR** – A franquia *The Sims* sempre permitiu que o jogador tivesse toda a liberdade para fazer o que bem entendesse. Acreditamos fortemente que cada jogador pode e deve criar sua própria história da forma como ele quiser, mas dentro de alguns limites, claro. *The Sims 3* continuará com essa filosofia.

**GM** – A franquia *The Sims* tem muitas e muitas expansões. Elas continuarão sendo lançadas em *The Sims 3*? Você já pode falar sobre elas?

**GR** – Sem dúvida, iremos criar novos conteúdos para *The Sims 3* com o tempo.

*Temos tantas ideias e coisas que queremos fazer... Só não estamos prontos para falar dessas expansões por enquanto...*

**GM** – Mande uma mensagem para o grande numero de fãs. Por favor, mande uma mensagem para eles.

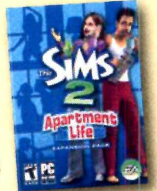
**GR** – Amamos cada um dos nossos fãs. Passamos horas e horas lendo fóruns e posts, nos “fan days” e nos chats. São os fãs que fazem o nosso game ser tão especial porque eles compartilham suas histórias e suas casas. O Brasil é uma de nossas maiores comunidades e estaríamos muito tristes sem os fãs brasileiros!

hobbies para seu avatar que iam desde o ballet até a mecânica caseira.

**The Sims 2: Apartment Life – (PC / MAC)**

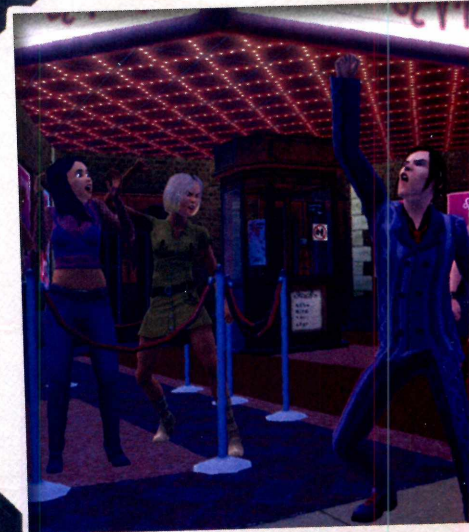
**26 Agosto 2008**

*Apartment Life* foi a última expansão para *The Sims 2* e trouxe um ambiente mais intimista Para os Sims.



**Também para os consoles:**

- *The Sims Bustin' Out* (Multi)
- *The Urbz: Sims in the City* (Multi)
- *My Sims e My Sims Kingdom* (Wii)
- *The Sims 2: Castaway* (Multi)
- *The Sims 2 Castaway Stories* (PC)
- *The Sims 2 Apartment Pets* (DS)
- *The Sims Pool, The Sims DJ* ( Mobile)
- *The Sims Bowling* ( Ipod)



# KID GAMES

Venda e Assistência Técnica

Acesse nosso site:

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

e conheça os mais novos lançamentos!

Eu cresci com você!

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

Férias  
Divertidas  
Kid Games



© 1989-2009 - Kid Games - Telefones: (61) 3346-4175 - (61) 3349-2716 - (61) 3201-7031 - [contato@kidgames.com.br](mailto:contato@kidgames.com.br)

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

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



# PREVIEW

X360

Texto >> Matheus Bourg

# > Halo Wars

Autêntico e fiel aos detalhes, RTS inspirado na série da Microsoft marca o último trabalho da trupe de *Age of Empires*



**PLATAFORMA**  
X360

**PRODUTORA**  
Microsoft

**DESENVOLVEDOR**  
Ensemble Studios

**TIPO**  
Estratégia

**PREVISÃO**  
Março

Como fã que é fã gosta mesmo é de reclamar ao primeiro sinal de mudança em sua série favorita, não foi de se estranhar o apanhado de reações que surgiu na rede quando, durante a E3 de 2007, a Microsoft tirou *Halo Wars* da manga. De lá pra cá, a Bungie rompeu com a fabricante do Xbox 360, o herói Master Chief concluiu sua luta e o cineasta Peter Jackson anunciou que trabalharia em um filme relacionado ao universo da franquia. O que aconteceu com o RTS? Trocando em miúdos, ele sobreviveu a uma baita crise que assolou a Ensemble – o estúdio será fechado assim que o desenvolvimento do game for concluído – e despontou como uma das grandes promessas para o início de 2009.

## Nos mínimos detalhes

Por mais que seja um jogo de estratégia em tempo real aos moldes de *Age of Empires*, *Halo Wars* se diferencia de qualquer outro título do gênero por um simples motivo: tudo, dos menus à movimentação dos personagens, é inspirado na franquia de sucesso da Bungie. E não pense que é só uma referência aqui e

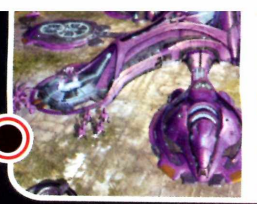
outra acolá: a caracterização é aguçada mesmo. Um belo exemplo cabe à composição dos cenários – são vários planetas distintos –, que podem muito bem ser confundidos com locações pelas quais o jogador já passara, anteriormente, mas controlando Master Chief em primeira pessoa.

Por aqui, a história se situa cerca de 20 anos antes dos eventos retratados em *Combat Evolved*, o primeiro episódio da trilogia. Sendo assim, largue mão da esperança de controlar o herói da casa ou reencontrar figuras como Árbitro e Cortana: em *Wars*, você luta ao lado da Spirit of Fire, unidade integrante da UNSC, em uma guerra de proporções inimagináveis contra os já conhecidos Covenant. E por falar nisto, é interessante



>> Quem é fã de Halo vai se extasiar com as emoções do jogo. Mesmo sem a presença carismática de Master Chief, ninguém ficará insatisfeito

>> Muitos dos cenários e armas presentes no Halo original estarão presentes no novo game de estratégia



» No calor da batalha haverá tiros para todos os lados. Arme uma boa estratégia e cerque os inimigos para garantir a vitória

ressaltar que a facção aliada é a única que pode ser controlada durante a campanha solo – esqueça, portanto, a ideia nojenta de cair na pele da etêzada. Isso só será possível (argh!) no modo Skirmish – ou multiplayer –, que poderá ser curtido pela rede Xbox Live.

Intenso do início ao fim e com cerca de 12 horas de duração, o modo principal se diferencia da concorrência por priorizar os combates, em detrimento à captação de recursos. Como tudo no game acontece de forma dinâmica, a dica é dividir responsabilidades e estar sempre pronto para a ação. O modo cooperativo, com suporte para até dois jogadores, é uma boa dica – assim fica mais fácil organizar a criação de edifícios, unidades militares e veículos. Especialmente neste quesito, é possível notar um capricho ímpar por parte da Ensemble. Saca alguns “brinquedos” conhecidos pelos entusiastas da série, como warthogs, scorpions e ghosts? E armas como needlers e espadas de energia? Está tudo aqui.

## Mimimi: PC vs. Xbox 360

Ciente do tabu envolvendo conversões que vão além do esquema mouse-teclado, os produtores responsáveis por *Halo Wars* não perderam tempo e desenvolveram os controles do game a partir do zero.

» Um exército de Master Chiefs, todos armados até o último zíper da armadura. Só precisamos mesmo de alguém para comandar essa “festança”

O resultado disso é um esquema tão intuitivo que, com a exceção de algumas ordens especiais, 95% das ações desejadas pelo jogador podem ser realizadas por meio da parceria entre o direcional analógico esquerdo e os quatro botões frontais. Enquanto o primeiro serve para movimentar o cursor na tela, os demais dividem funções importantes como a seleção de unidades e a execução de ataques primários, secundários e especiais. Os gatilhos, por sua vez, funcionam como um atalho para ordens genéricas – como, por exemplo, a seleção de um sem-número de soldados ao mesmo tempo.

Do ponto de vista técnico, o game abre mão de engasgadas, lags e slowdowns frequentes em jogos do gênero. Além de toda a ambientação já mencionada, o destaque fica com a movimentação dos elementos presentes na tela (cada personagem age do mesmo jeito que seu correspondente nas versões em FPS, o que é bem legal de se ver) e com as sequências em computação gráfica que permeiam a jogatina. Caprichadas que só elas, as CG's contam boa parte da trama do game e aparecem sempre antes e depois da realização de cada missão. Durante a ação, a intervenção da Inteligência Artificial se limita a transmissões em vídeo que pipocam ocasionalmente em um canto do seu visor.



» Preparado para encarar uma guerra que se estende através do tempo e do espaço? Então passe um verniz em seu capacete e mire muito bem



## Mas... como pode?

Se você é fã de carteirinha de *Halo*, fique sabendo: *Wars* promete levantar uma verdadeira nuvem de dúvidas sobre a sua cabedinha. Entre os muitos mistérios presentes no game, o mais bacana atende pela presença da raça alienígena Flood durante a jogatina. É que em *Combat Evolved* – teoricamente 20 anos mais tarde – dizia-se que era a primeira vez que tais bichos haviam sido avistados no universo do jogo. Pelo jeito não foi bem assim...





# RACE Pro



**PLATAFORMA**  
X360

**PRODUTORA**  
Atari

**DESENVOLVEDOR**  
SimBin

**TIPO**  
Simulação

**PREVISÃO**  
Fevereiro

## Know-how

Caso você ainda não tenha notado, o estranho nome "SimBin" na ficha técnica logo acima é um dos principais responsáveis por fazer deste simulador automobilístico uma das maiores promessas para o ano de 2009. Fundado em 2003 na Suécia, o estúdio trabalha exclusivamente com as plataformas da Microsoft e tem no currículo a cultuada série de corrida *GTR*. Precisa falar mais?

Se você não está nem aí para a anatomia de um possante, esqueça: o mais novo simulador dos responsáveis por *GTR* foca mesmo é nos profissionais

Como toda produtora que se preze, a Atari define seu mais novo brinquedo como um jogo pronto para ser curtido por qualquer pessoa, seja ela experiente ou não. "Pegue o controle e divirta-se" é o que bem diz o seu press-release. A tática não é nova: o mesmo já acontecera com games como *Forza 2* e *DiRT*, entre muitos outros, com a singela diferença de que, nestes dois casos, os estúdios não estavam mentindo. No caso de *RACE Pro*, a máxima de que se trata de um jogo acessível a todos está mais para pura balela. É apenas para quem gosta. E para quem gosta muito.

## Quase palpável

Afiado que só ele quando o assunto é a simulação dos possantes e de tudo relacionado ao universo de peças, pneus e afins, *RACE Pro* é definido por muitos como um pisão no pé da aclamada franquia *Gran Turismo*. É que de acordo com os produtores por trás do projeto (em tempo: exclusivo para o Xbox 360), tudo por aqui é real o suficiente para fazer com que seja praticamente impossível completar uma volta sem saber como o seu carro funciona ou sem ter mínimas noções de física. Agora, é óbvio que o game oferece assistências e outras

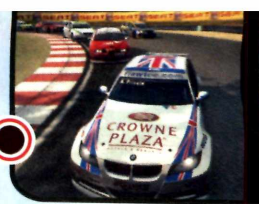
mãozinhas básicas – o problema é que, além de não ser esse o foco do jogo (ou seja: perde a graça), ainda assim é difícil controlar o veículo com a facilidade encontrada em alguns arcades da vida.

A responsável por todo este capricho técnico atende pelo nome de Lizard – uma suíte de tecnologias (ou "engine") criada "em casa" com o objetivo de alavancar a simulação física do jogo. Trata-se de uma máquina que interfere em basicamente todos os campos do game: da jogabilidade ao visual, da parte sonora até a jogatina online. O grande destaque, porém, é o fato de o controle do seu veículo depender não apenas da cabeça de quem estiver dirigindo, mas também de



>> *RACE Pro* focará no realismo das corridas para atrair os fãs de simulação. Veja como o carro apresenta muitos detalhes.





>>> Os circuitos são baseados em locais reais espalhados pelo mundo, bem como os carros presentes no game. É muito precisismo da Atari!

fatores como aerodinâmica, tração, propulsão, pneus, temperatura da pista, clima atmosférico e até mesmo o consumo e a qualidade do combustível utilizado. Parece mentira, mas essa é apenas uma prévia de tudo o que deverá ser levado em consideração caso você almeje o primeiro lugar do pódio.

## Pisando fundo

Ponderadas as exceções, *RACE Pro* volta a ser um simulador tradicional quando o assunto é a modalidade de carreira – você começa aceitando torneios baratos até conquistar pontos suficientes para se candidatar a equipes maiores – e os demais modos de jogo, como o multiplayer online com capacidade



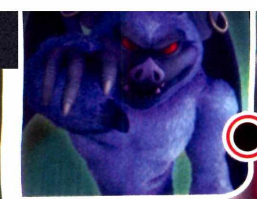
>>> Por ser um simulador, não vale "apoiar" no adversário para fazer as curvas. É preciso calcular a velocidade e o ângulo, senão você irá parar na grama

para até 12 pessoas e um offline que permite tanto disputas competitivas como cooperativas. Trocando em miúdos, você pode correr contra o seu parceiro como dividir o volante com ele – neste caso, é preciso definir durante quanto tempo cada usuário poderá se manter no controle antes que a responsabilidade passe instantaneamente para o outro joystick.

Outro destaque para lá de interessante que faz parte do pacote é a grande seleção de carros que é progressivamente apresentada ao jogador. Não é de se estranhar que, no início, seu companheiro não seja muito potente, mas bastam alguns eventos aqui e outras vitórias ali para que sejam liberadas máquinas de deixar qualquer aficionado por motores babando. Novamente, pode parecer brincadeira, mas não é: alguns dos veículos de *RACE Pro* contam com mais de 400 cavalos de potência. Ao todo, são 44 modelos que vão de Mini Coopers até BMWs, Vipers, Audis e preciosidades como um Aston Martin DBR 8. E antes que você nos pergunte, a resposta é sim: todos eles poderão ser customizados – ou tunados – de ponta a ponta.

Os circuitos, por sua vez, são lugares reais como a célebre pista de Laguna Seca, nos EUA, desprovidos de condições perfeitas e muitas vezes recheados de obstáculos – brinde da Lizard que adora um desafio.





# PREVIEW

DS

Texto >> Matheus Bourg

>> Novamente iremos jogar com os personagens desenhados pelo mestre Akira Toriyama

# > Blue Dragon Plus

Com destaque para as sequências não-interativas, continuação do RPG transforma o DS da Nintendo em um campo de batalha



**PLATAFORMA**  
DS

**PRODUTORA**  
Ignition

**DESENVOLVEDOR**  
Brownie Brown

**TIPO**  
RPG

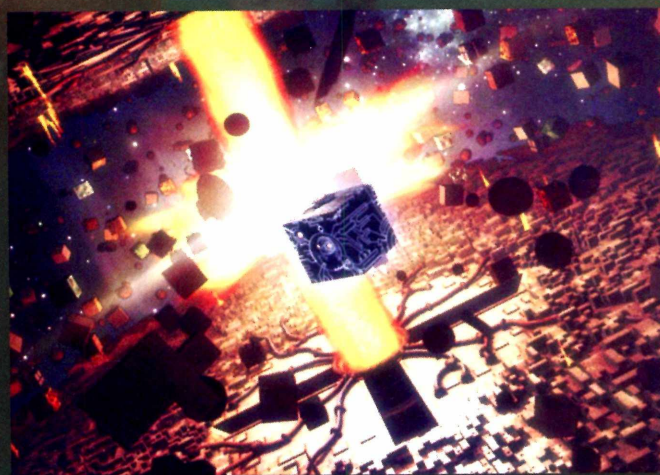
**PREVISÃO**  
Fevereiro

Depois de esquentar o mercado japonês e testar a popularidade de *Blue Dragon* como desenho animado e mangá, Hironobu Sakaguchi volta mais uma vez a ser o centro das atenções frente ao povo que curte um belo – e impiedosamente tradicional – tipo de RPG: aquele em que Akira Toriyama cuida do character-designs e Nobuo Uematsu, da trilha sonora. A aposta, agora, consiste em uma sequência direta dos acontecimentos do primeiro game, que foi lançado com exclusividade para o Xbox 360 em 2007.

*Blue Dragon Plus* é, para começar, fruto de uma parceria entre a Mistwalker Studios e a Brownie Brown, produtora responsável pelo bacana e pouco conhecido *Children of Mana*. Se você sabe de que jogo estamos falando, provavelmente se sentirá bem à vontade controlando a trupe de Shu, Marumaro, Zola e Szabo – figuras que, a despeito dos acontecimentos anteriores, vagam por um planeta destruído pelo excêntrico vilão Nene. Acontece que, sabe-se lá o porquê, a alma do cara simplesmente ressurgiu, estimulando desta forma o surgimento de sombras macabras e todo o resto que você pode imaginar. Até aí, nenhuma novidade: sua galera é a única capaz de colocar um ponto final nessa história.

## Pequeno, mas poderoso

O sistema de combate de *Blue Dragon Plus* é inspirado em três eixos: ação em tempo real, uso dos cenários e execução de poderes especiais. O primeiro item é basicamente auto-explicativo: mesclando o uso dos botões normais e da Stylus, o game contraria a lógica dos portáteis e permite que um grande número de inimigos apareça na tela de uma só vez. Durante todo esse tempo, a câmera pode ser controlada pela canetinha ou pelos botões laterais; o que se trata de um detalhe importante uma vez que os cenários



reservam elementos que muitas vezes servem como cobertura contra o fogo inimigo. Do ponto de vista mais... Mágico, a carta na manga de Shu (e o mote de todo o jogo) é a possibilidade de dar vida a enormes sombras que, além de funcionarem como unidades independentes de combate, podem causar o maior estrago quando bem orientadas pelo jogador. Entretanto, o maior desafio será fazer com que o game não deva nada à versão para os consoles.

>> Quem tem um DS não pode reclamar da falta de bons RPGs e *Blue Dragon* não é exceção. O game trará boas batalhas para os fãs do gênero





Texto >> Matheus Bourg

>> Não perca tempo e elimine as tropas inimigas. Somente assim você receberá novas armas

# > CoH: Tales of Valor

Estratégia: em latim *strategie*, em francês *stratégie*, em italiano *estrategia*... Ah, quer saber? Melhor é atacar




 PLATAFORMA  
PC

 PRODUTORA  
THQ

 DESENVOLVEDOR  
Relic

 TIPO  
Estratégia

 PREVISÃO  
Março

**Tales of Valor** é o tipo de expansão capaz de despertar duas sensações distintas em quem conhece a série *Company of Heroes*: primeiro, passa a idéia de que é um pacote de conteúdo quando, na verdade, trata-se de um jogo à parte. Em seguida, mas não menos importante, vem o foco na estratégia – o que para muitos seria tratado como uma certeza, por aqui vira dúvida. Funcionando como um verdadeiro palco de inovações, a sequência busca adicionar um pouco de ação ao formato já conhecido pelo jogador, permitindo que ele controle diretamente as suas próprias tropas.

## Faça você mesmo

Trazendo consigo um apanhado de missões envolvendo a Segunda Grande Guerra, o game não apresenta o jogador à nenhuma facção nova: tudo continua nas mãos da elite alemã conhecida como Tiger Ace, cujo campo de trabalho atende por vilarejos relacionados ao grande ataque da Normandia. Na verdade, o que o game traz de novo é a urgência pelos combates – a ação propriamente dita em vez da captação de recursos como combustível e munição. Em *Tales of Valor*, itens assim são conquistados conforme você elimina unidades inimigas: isto é, quanto mais você mata, mais poder

de fogo conquista. Grosso modo, são pontos que servem como moeda de troca e que podem ser utilizados, entre outras coisas, no conserto de veículos danificados.

Tudo isso não passa de uma preparação de terreno para a principal novidade do pacote, que é a possibilidade de não apenas dar ordens, como também arregaçar as mangas e executá-las por conta própria. Pouco muda em relação à câmera ou ao tipo de visualização – você passa a controlar seu tanque, por exemplo, e pode sair por aí atirando em quem bem desejar. Além de tornar os combates mais pessoais, este sistema – batizado como “direct-fire” – faz com que a ação corra com muito mais fluidez.

Do ponto de vista técnico, colocar a mão na massa em *Tales of Valor* significa também se divertir pra valer. E não apenas por conta da longevidade da campanha solo ou das inúmeras modalidades de multiplayer online, mas principalmente devido ao fato de as suas ações influenciarem graficamente o ambiente ao seu redor. Em outras palavras, isso quer dizer que os cenários são destrutíveis e toda a destruição causada torna-se permanente. O que, é claro, inclui a sua destruição.



## Em equipe

Assim como no *Company of Heroes* original, os integrantes da sua tropa apresentam especialidades distintas: cada classe esconde talentos que são progressivamente desbloqueados com o decorrer da jogatina.



# Para quem é gamer de verdade.



## Edição 46

• DC Universe – Você no mundo dos super-heróis – Tudo sobre o MMO que vai revolucionar os jogos online no PS3 e no PC e que traz todos os heróis e vilões do universo DC.

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.europenet.com.br](http://www.europenet.com.br)

# Outros lançamentos Editora Europa.

9,90

## Viaje Mais Edição 91

• Aproveite altas praias e baladas em Morro de São Paulo e mais 10 destinos bacanas no Brasil para suas férias.  
• Las Vegas - A melhor aposta para você se divertir, passear e comprar.



10,90

## VideoSom Edição 128

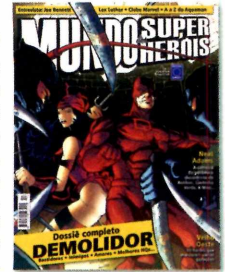
• 36 dicas para você aproveitar ao máximo a sua nova TV de LCD ou Plasma  
• Pechincha - Selecionamos 10 eletrônicos que vale muito a pena trazer do exterior.



9,90

## Mundo dos Super-Heróis Edição 13

• Dossiê completo Demolidor - Bastidores, inimigos, amores, melhores HQs...  
• Velho Oeste - 10 heróis que marcaram várias gerações.



10,90

## Fotografe Melhor Edição 148

• Sony Alpha A900 - Teste exclusivo com a primeira DSLR profissional top da Sony. Ela tem sensor full frame de 24 megapixels, com estabilizador



7,90

## MotoMax Edição 32

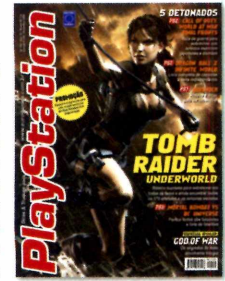
• Honda CG 150 Titan - Andamos na primeira moto da categoria com injeção eletrônica.  
• No Brasil, Suzuki GSX 650F - avaliamos essa nova sport-touring.



6,90

## PlayStation Edição 119

• Tomb Raider Underworld - Roteiro supremo de sobrevivência em todas as fases e ainda como encontrar todos os 179 artefatos e as relíquias secretas.





**Edição 45**

- Residente Evil – Tudo sobre esse super-lançamento.
- Torne-se um Game Designer – O que você precisa para se tornar um profissional dos games.



**Edição 44**

- Mirror's Edge – Ação nas Alturas. Saiba tudo sobre um dos mais inovadores jogos do momento. O produtor e a roteirista revelam todos os segredos.



**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.



**14,90**

**Computer Arts Edição 17**

- Arte com tipos - Vá além do que está escrito e dê um novo significado à tipografia.
- 27 páginas de técnica - Illustrator, Photoshop.



**12,90**

**CD-ROM Fácil Edição 111**

- Curso interativo para criar projetos em 3D - 30 videoaulas que ensinam você a trabalhar com o Google Sketchup para projetar sua casa em 3D, criar objetos, decorar cada um dos ambientes e inserir texturas.



**11,90**

**Revista do CD-ROM Edição 162**

- Guia completo da fotografia digital.
- seis programas para:
  - Corrigir defeitos das fotos
  - Preparar para impressão
  - Converter formatos
  - Remover imagens duplicadas.



**9,90**

**Xbox360 Edição 25**

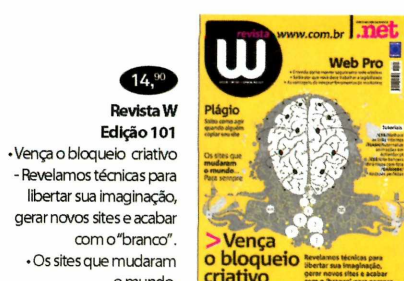
- Prince of Persia - O clássico retorna com um visual surpreendente
- Testamos os melhores monitores para você Jogar.
- Tekken 6 - Série estrela no Xbox 360.



**9,90**

**N Gamer Edição 18**

- GTA China Town Wars - A série mais polêmica dos games invade o DS - Confira imagens exclusivas.
- Castlevania Order of Ecclesia - Detonado 100% com mapas de todas as áreas.



**14,90**

**Revista W Edição 101**

- Vença o bloqueio criativo - Revelamos técnicas para liberar sua imaginação, gerar novos sites e acabar com o "branco".
- Os sites que mudaram o mundo.



CURING THE INFECTION... ONE BULLET AT A TIME



# arte nos games

Se você gosta de um bom susto e não resiste a uma queima de estoque de zumbis, não pode deixar de conferir *Left4Dead*. Com clima de filme B, o game tem tudo aquilo que os fãs de terror gostam: zumbis, armas, zumbis e garotinhas perdidas no meio do massacre.

GOOD HA

ALMA

NO HOPE. NO CURE. NO

INCT

EVERY

STEAMWORKS AND SOURCE ENGINE PICTURES PRESENTS A STEAMWORKS PRODUCTION "LEFT 4 DEAD" A FILM BY ROBERT ROY POPE CASTING BY JESSICA SHARLA SANDOZ COSTUME DESIGNER ANDREW LEICOURT EXECUTIVE PRODUCERS JENNIFER DELABARRE AND GARET L. UMAS PRODUCED BY PERRY WHITTENBELL AND



DEAD AIR

CAME TO EARTH. THESE FOUR ARE GONNA SEND IT BACK.

DEATH TOLL

# 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 e 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 que leva o videogame a sério. você confere previews exclusivos, reviews, reportagens completas e dicas para Playstation 3, Wii, Xbox 360, PS1, PS2, PSP 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 13 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 também histórias que não aparecem em outras revistas ou programas de TV



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 mais completa revista exclusiva para games Nintendo do Brasil. São 100 páginas com tudo sobre o universo desta plataforma, incluindo seções sobre jogos antigos, detonados completos e detalhados.



Com foco em web design, desenvolvimento e gestão web, a Revista W é indispensável para profissionais de internet. Traz reportagens, artigos e tutoriais exclusivos da revista britânica .NET.



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 Playstation 3, PS2, PS1 ou PSP.



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



É diferente de tudo o que existe no Brasil. MotoMax é a revista dos apaixonados por motocicletas de todas as categorias e cilindradas. Testes exclusivos, reportagens para você pilotar com segurança e tudo sobre o mundo das motos.



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

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





# ESPECIAL

Gold farmers

Texto >> Bruna Torres  
Arte >> Ivan Volpe





# A máfia dos garimpeiros virtuais

Profissão dos gold farmers causa polêmica nos MMOs com a venda de avatares

● Férias! Época pela qual a maioria das pessoas espera durante todo o ano para poder descansar. Nesse período, é comum viajar, ir à praia, visitar a família em outras cidades ou até viajar para o exterior, enfim, fazer tudo aquilo que os estudos ou trabalho não permitem. Ao lado de quem vai descansar, há quem espera este momento para se dedicar aos games, especialmente aos Massive Multiplayer Online Role Playing Games (MMORPGs).

Mesmo com toda esta dedicação na temporada das férias, muitos gamers não conseguem evoluir os personagens no pouco tempo

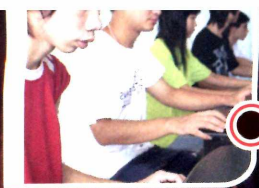
que têm. Dá até vontade de parar o tempo apenas para poder elevar os atributos dos personagens que estão em jogos como *Warhammer Online* e *World of Warcraft*.

A evolução dos avatares (ou personagens) é conhecida como "powerleveling" que, traduzido, seria algo como "aumento de nível". Por conta da falta de tempo, os jogadores apelam para uma tática que, aos olhos de desenvolvedoras como Blizzard, Gamemaxx, OnGames e Level Up, não é a mais indicada.



>> World of Warcraft é o game que mais sofre com o "trabalho" dos gold farmers. Por um bom preço, você compra seu personagem





**ESPE**  
Gold farmers

**AL**

»» Os gold farmers existem em todo o mundo, mas, na grande maioria, são chineses. Na China, existem empresas especializadas em garimpar e evoluir personagens dos MMOs ««

»» Existe alguma graça pegar um paladino level 60 em WoW? Você perderá todos os momentos bacanas do game...

A estratégia usada por esses jogadores de MMO funciona da seguinte forma: em vez deles perderem suas férias na frente do game, eles recorrem aos conhecidos "gold farmers". Traduzido ao pé da letra seria "fazendeiros de ouro", ou "garimpeiros". Eles são trabalhadores informais que utilizam a conta do jogador solicitante do serviço com o intuito de aumentar a força dos personagens e deixá-los em um level elevado e equilibrado, prontos para batalhas com grandes inimigos. E, assim, e conseguir os melhores itens e armas com mais facilidade. Quando o gamer retornar das férias, seu avatar estará fortíssimo.

Os gold farmers existem em todo o mundo, mas, na grande maioria são chineses. Na China, existem empresas especializadas em garimpar e evoluir personagens dos MMOs. No caso do ouro, eles arrecadam cada vez mais dinheiro virtual e, depois, vendem por um preço real no site eBay ([ebay.com](http://ebay.com)). Essa grana servirá para que os gamers, ao receber seus avatares de volta, comprem armaduras, armas e itens mágicos e raros mais facilmente.

São diversos os MMOs nos quais acontece essa prática: *EverQuest 2*, *Final Fantasy XI*, *Lineage II*, *A of Conan*, *Gunbound*, *Pang*, *Ragnarök*, *Tibia*, entre outros. Mas os gold farmers atuam com mais frequência no game *World of Warcraft*, que tem mais de 11 milhões de jogadores mundialmente.

### Legal ou ilegal?

Mas por que essa prática não é bem vista pelas desenvolvedoras? A partir do momento que uma pessoa paga um profissional para ter um "level up" e conseguir mais dinheiro virtual, ela abre mão do tempo que gastaria evoluindo por conta própria. Com isso, ela pagará mensalidade (subscription) pelo serviço online disponibilizado pelas empresas e não estará usufruindo corretamente do jogo, uma vez que seu personagem está sendo usado pelos garimpeiros. Isso faz com que essas empresas percam capital, enquanto os gold farmers e as companhias que os contratam ganhem rios de dinheiro.

Além disso, não é permitido fazer nenhum tipo de dinheiro ou comércio utilizando o produto das produtoras de MMOs como trabalho. Quando elas criam um jogo, fazem um game no qual os jogadores se divertam, e, naturalmente, paguem por ele. A intenção não é para que montem uma empresa com o intuito de sobreviver financeiramente com o jogo criado por elas.

Quando a produtora descobre que um de seus usuários utiliza o serviço de gold farmers para aumentar o nível dos personagens, eles banem a conta. Para conseguir jogar novamente em servidores



>> Sites como o Ige permitem que você compre um avatar prontinho, no level que desejar, por um preço módico. As produtoras não acham isso "legal"...

oficiais, apenas comprando uma conta nova.

## Vantagens e desvantagens

Ser um gold farmer não significa ser realmente um "fazendeiro do ouro". Ao contrário do que parece, eles não recebem muito pelo trabalho cumprido a não ser que trabalhem por conta própria. Quem fatura mesmo é a empresa contratante, que recebe o equivalente a milhões de dólares anualmente – valor que cresce absurdamente. Os que trabalham para a empresa recebem apenas pequena parte do que produzem. Com isso, eles trabalham cada vez mais para aumentar sempre os ganhos.

Os chineses, a maioria nesse tipo de trabalho informal, costumam ter somente essa vida: ir para o local de trabalho, jogar direto durante dia e, depois, receber pouco pelo que fizeram. Essas companhias costumam oferecer aos garimpeiros, pelo menos, comida e local para dormir. Mas nada se compara aos danos à saúde que horas na frente do PC provocam.

Em uma notícia veiculada na *The Wall Street Journal*, jornal da cidade de Nova York, o governo da China tem pretensões de lançar uma taxa sobre os lucros angariados com o comércio de jogos virtuais. O valor do imposto será de 20% em cima dos ganhos. O objetivo é atingir os gold farmers, utilizadores das moedas dos MMOs, para conseguir dinheiro real. Ainda, de acordo com o jornal nova-iorquino, o mercado desses garimpeiros cresce cerca de 20% ao ano e movimentam bilhões de yuans, moeda oficial da China.

## Compra e venda

Existem diversos sites especializados na venda, troca e compra de personagens. O *Ige.com* é um deles. Eles trabalham com diversos MMOs, mas o mais procurado é *WoW*. Os gamers entram no portal com para comprar gold (dinheiro virtual do *WoW*), personagens e até contas. O preço varia. Para comprar

500 gold, o gamer paga US\$ 9,49, equivalente a quase R\$ 23,00. Já por 65.500 gold, ele paga US\$999,99, o que daria pouco menos de R\$ 2.370,00.

Outro site com as mesmas características do Ige, é o *WickedTrades.net*. Além de fazer tudo que o Ige, o jogador pode pedir um orçamento de quanto custará o personagem com um determinado level. Ele seleciona os atributos que deseja e clica em calcular o preço. Com isso, aparece a quantidade que deve ser paga e o tempo estimado para que fique pronto. Muito simples.

Pela internet, além desses endereços, existem comunidades de relacionamento no Orkut especializadas na venda, compra e troca de avatares. Uma comunidade que segue a risca e proíbe qualquer negociação é a *World of Warcraft*, com mais de 70.000 membros brasileiros. "Para isso que existem as outras comunidades de venda, compra e negociação de personagens. A nossa é bem mais séria, e se alguém tenta algo desse tipo, é ban na hora", explica Otávio Padovani, dono da comunidade.

No Brasil, a maioria dos jogadores vende os personagens por falta de uso. Quando estão cansados de jogar o game, optam por vender os avatares ou a conta, e até mesmo todo o dinheiro virtual por centenas de reais. Em *WoW* essa prática é comum aqui no País. O preço varia de acordo com o jogo e com os atributos e equipamentos que o personagem possui. Os servidores de *World of Warcraft* mais famosos entre os brasileiros são Warsong e Gurubashi. No Orkut existem comunidades de cada um desses servidores para negociações de personagens.

## Trabalho de férias

Muitos gamers que não são gold farmers encontram nessa profissão um meio de ganhar dinheiro fácil. O maior diferencial é o uso dessa prática apenas para ter uma grana extra, principalmente nas férias.

Leandro B. de Assis joga *WoW* desde o lançamento, em 2004. Jogou em diversos servidores, aprendeu todas as táticas e se considera um expert no game. Durante as férias, há quase dois anos, ele tira o período de descanso longe dos trabalhos e das provas da faculdade para jogar muito *World of Warcraft*. Mas, além de se divertir, ele ganha dinheiro – grana que ele usa para comprar mais games, peças para o computador e até pagar os estudos.

"Eu sei que é errado, mas é o meio que encontrei para arrumar dinheiro mais rapidamente. Alguns amigos ficam com preguiça de evoluir o personagem e me oferecem uma quantidade para que eu faça isso por eles. É claro que eu aceito", explica o gamer.

Ele garante que só faz isso entre amigos e nunca pensou em usar essa tática como vida diária. "Não quero isso para a vida toda, é só enquanto faço faculdade, pois não tenho trabalho fixo. E não quero me envolver com nada maior, só entre amigos mesmo", completa Leandro.

>> Os chineses são os maiores responsáveis pela atividade de gold farm. Passam dias trabalhando, recebendo uma miséria e vendo seus chefes enriquecendo. Você é a favor desse trabalho escravo?



# ESPECIAL

Zeebo

Texto >> Théo Azevedo  
Arte >> Nani

# Zeebo em debate

Com o novo console na área, influentes do mercado nacional de games revelaram suas opiniões

Em novembro, a Tectoy chacoalhou a indústria de games nacional ao anunciar o Zeebo, videogame desenvolvido em parceria com a Qualcomm e que, à prova de pirataria, tem na alça de mira mercados emergentes do planeta. O primeiro alvo, contudo, é o Brasil e, se tudo correr como o esperado, deve acontecer em 2009.

De imediato, do modelo de negócios

ao preço estimado do aparelho, a notícia causou alvoroço e discussão entre aqueles que acompanham o setor, graças à inquestionável ousadia da Tectoy. O Zeebo, como costuma acontecer com consoles de expressão da indústria, já conquistou fãs e opositores.

A GameMaster foi atrás de algumas das mentes pensantes da indústria brasileira de games para saber o que elas pensam sobre a empreitada.





## O AGITADOR CULTURAL

Achei o Zeebo um grande avanço para o público que a Tectoy atende com seus games de 8 e 16 bits, mas o preço, maior que o de um PS2, é proibitivo. Se a Tectoy estiver procurando um público novo como baixadores de música, acho uma estratégia arriscada, pois a empresa deveria lançar um media center, e não um console. Quanto à pirataria, acho que a luta, antes de tudo, tem que ser cultural. A plataforma tem tudo a ver com empresas iniciantes, graças aos poucos custos de distribuição e downloads baratos.

**Roger Tavares,**  
do Gamecultura  
([www.gamecultura.com.br](http://www.gamecultura.com.br))

## Temperatura máxima

Dias após o anúncio do Zeebo, um incêndio atingiu parte das instalações da fábrica da Tectoy em Manaus, destruindo áreas administrativas e parte do departamento de expedição. O fogo não fez vítimas, mas paralisou a fábrica, onde são produzidos consoles. As causas do incêndio são desconhecidas.

## O PRODUTOR INDEPENDENTE

Eu aposto no Zeebo a longo prazo. Acredito que possa dar certo, mas tudo dependerá de como as coisas forem conduzidas pela Tectoy, desde o contato com desenvolvedores ao suporte ao usuário final. O uso da rede 3G (ou mesmo a rede comum de celulares) para baixar os jogos é genial e uma inovação no combate à pirataria. Se der certo, pode alavancar a indústria nacional de jogos.

**José Lucio "Slotman",**  
da ICON Games

## O LOJISTA

Não acredito na Tectoy. Acho que a era da empresa acabou. O Zeebo pode até funcionar, mas, pelo que sei, não é tudo isso que dizem.

**Marcos Khalil,**  
proprietário da UZ Games

## O DISTRIBUIDOR

A plataforma é interessante e inovadora quanto ao processo de compra dos jogos. Mas, sucesso ou não, acredito que se dará por conta da variedade de jogos e de lançamentos de novos produtos – melhor ainda se forem exclusivos.

**Glauco Bueno,**  
diretor da Synergex para  
Américas Central e do Sul

## O EXECUTIVO

O conceito é interessante, criativo e há diversos pontos positivos como os títulos, o preço e a possibilidade de adquirir um jogo novo facilmente com o modelo de compra. Além disso, a possibilidade de levar o produto para outros mercados é algo que valoriza a indústria nacional de games. A Tectoy sempre teve um histórico de desenvolvimento de jogos no Brasil e é importante ver um projeto como este surgindo no País. Acredito que o público irá gostar. O preço é bom e os títulos são consagrados.

**Julio Vieitez,**  
gerente de marketing da Level Up! Games

Texto >> Théo Azevedo  
Arte >> Ivan Volpe



# Bolso furado

Crise deixa os jogos mais caros e faz o jogador pensar duas vezes antes de comprar seus games

● Crise. De uns meses para cá, notícias sobre falências, demissões e quedas da Bolsa passaram a dominar os noticiários e o cotidiano das pessoas. E ninguém parece sair ileso dos efeitos nefastos dos tempos difíceis – nem mesmo os games. Se o Brasil já sofre com a famigerada alta carga tributária, a aceleração da cotação do dólar fez a situação complicar-se ainda mais. Forçadas a aumentar os preços, as empresas vislumbram uma possível queda nas vendas.

“Somente teremos um panorama realista do mercado em janeiro, passando o Natal, para então conhecer os estoques dos nossos clientes”, explicou Glauco Bueno, diretor da Synergex para Américas Central e do Sul, que em novembro esperava diminuição nas vendas, partindo de uma projeção pessimista. A distribuidora de origem canadense, que se instalou no Brasil em 2007, reajustou seus preços

em 20%, em média. *Grand Theft Auto IV*, que saía por R\$ 229, passou a custar R\$ 275, por exemplo.

Nem mesmo os gigantes do mercado estão alheios à crise: a Microsoft Brasil, que em setembro baixara o preço do Kit Nacional do Xbox 360 para R\$ 1.899, reajustou o valor para R\$ 2.399, alta de quase 30%. A companhia, que prefere não falar muito sobre o assunto, emitiu comunicado oficial culpando “fatores econômicos que acometeram o mercado nos últimos meses”.

## OS REFLEXOS DA CRISE

Veja o quanto a mais você terá que desembolsar para comprar seus games e consoles em 2009:

ARTIGO	EMPRESA	P. ANTIGO	P. NOVO	REAJUSTE
Nintendo DS	Nintendo	R\$ 699	R\$ 799	13%
GTA IV	Synergex	R\$ 229	R\$ 275	20%
Xbox 360	Microsoft	R\$ 1899	R\$ 2399	27%



### Games de menos

Segundo especialistas em economia, a crise financeira mundial começou e deve acabar nos EUA. Até lá, grandes redes como a GameStop verão suas vendas minguarem. Isso porque os norte-americanos estão sem dinheiro nenhum. Será que 2009 terá menos games nas prateleiras?



Para a Latamel, representante da Nintendo no Brasil, a pancada foi mais branda: 13% que, por enquanto, afetam somente o DS – em suma, o Wii sai ileso. Fica salgado para quem quiser adquirir o portátil, agora por R\$ 799.

Torna-se muito difícil manter-se competitivo: para ilustrar o cenário indigesto, em julho a distribuidora Tech Dealer trouxe ao País *Alone in the Dark*, para Xbox 360, por R\$ 199. Em dezembro, foi a vez da versão *Inferno*, para PS3; o preço, no entanto, saltou para R\$ 289, uma diferença de quase R\$ 100.

### Reflexos nas prateleiras

Para as vendas, o clima é de expectativa, mas há quem esbanje otimismo mesmo diante das condições adversas. É o caso de Marcos Khalil, proprietário da UZ Games, rede que tem 15 lojas

espalhadas por São Paulo: mesmo obrigado a reajustar os preços entre 10% e 25%, ele não acredita que isso se reflita negativamente nas vendas. “Ainda não notamos variação no consumo ou mesmo queda. Já passamos por diversas crises internas, como o Plano Cruzado e a Era Collor, e conseguimos trabalhar com sucesso.”

Para um lojista de São Paulo que preferiu não se identificar, “uma hora o povo se acostuma ao preço novo”. Ele diz que no início as vendas minguaram, mas logo a situação se normalizou, quadro bom para quem foi obrigado a aumentar o preço em 20%.

Para o consumidor, restam as opções de se acostumar ou segurar o bolso até que a turbulência passe. Ser gamer em um mundo globalizado – e, principalmente, no Brasil – não é nada fácil mesmo.

»» Ainda não notamos variação no consumo ou mesmo queda. Já passamos por diversas crises internas, como o Plano Cruzado e a era Collor««

Marcos Khalil, proprietário da UZ Games



# REVIEW

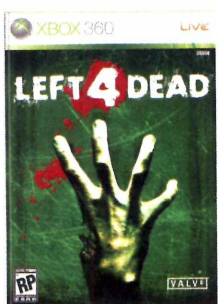
X360

Texto >> Vitor Tritto

>> Uma avalanche de zumbis espera para ser totalmente dizimada por você. Nada mais gostoso depois de encarar horas preso no trânsito



# > Left4Dead



## Talvez o melhor jogo para eliminar zumbis

Toda vez que imagina a hecatombe zumbi batendo na sua porta, você está do lado dos sobreviventes, não é mesmo? Parece mais simples manter as partes do corpo na devida ordem do que sair à procura de miolos para o almoço – sem falar mais agradável. Grande erro! Porque se há algo que podemos aprender com *Left4Dead*, é que se alguma coisa pode dar errado, alguém vai se encarregar disso.

### Preparem-se. Lá vem a horda

Claro que os elementos clássicos ainda estão presentes. As paredes são cobertas de sangue seco e você corre o risco constante de acabar como prato principal. Mas se você está acostumado com zumbis mancos e tapados te perseguindo pelos cenários, vai se surpreender um bocado. *Left4Dead* pode ser muita coisa, menos lento. A partir do momento em que a cena de abertura termina, só há tempo de dar um pulo rápido no banheiro. Qualquer coisa mais demorada do que isso fará você encontrar seu personagem nadando em um mar de mortos-vivos.

Podem parecer exagero, mas quem vive para contar história sabe que é verdade. Os zumbis – ou infectados, como são chamados na história – são

uma equipe e nunca estão inocentemente sozinhos em um canto. Sempre há mais algumas dúzias deles esperando do outro lado da porta, prontos para atravessá-la. Se você levar em conta de que todos os inimigos são colocados aleatoriamente no cenário antes da partida, já sabe que “fácil” não faz parte da equação do jogo.

E acredite, não faz diferença o que há entre você e os esfomeados. Se eles quiserem te pegar, não importa quantos metros de concreto estão no meio do caminho, eles vão conseguir te almoçar.

Paredes, portas, carros, cercas. Nada é obstáculo, e se não puderem simplesmente destruí-las, irão



>> O maior momento de desespero do game é ficar quase sem vida, esperando um companheiro vir ao resgate, enquanto os monstros tentam jantar você

PLATAFORMA  
X360

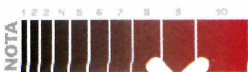
PRODUTORA  
Electronic Arts

DESENVOLVEDOR  
Valve Software

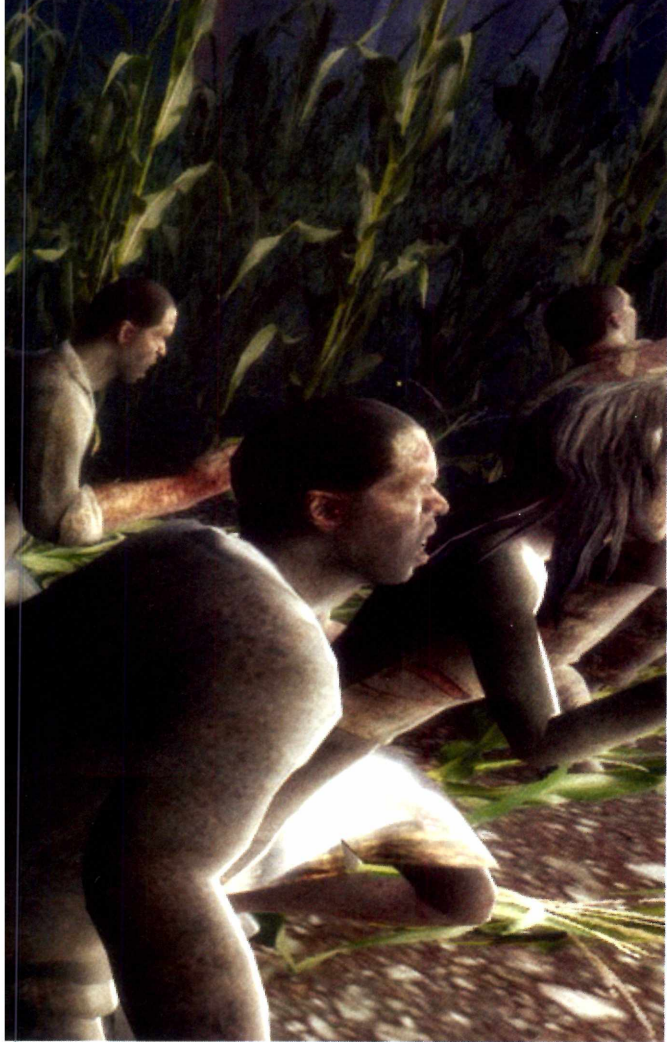
TIPO  
FPS/Survival

JOGADORES  
4 (até 8 online)

Também para >> PC



9.0



» Você conta com a ajuda de mais três amigos e sobreviver depende da ajuda deles. Portanto, treine bastante o trabalho em equipe

# REVIEW

X360



pensar em uma estratégia melhor para conseguir o que querem.

Sim, é assustador, mas há momentos em que você pode jurar que os zumbis estão realmente armando estratégias. A Valve fez um bom uso da mesma engine de *Counter Strike*, o que deixou a IA dos inimigos fantástica. Eles atacam pelos flancos, esperam o melhor momento para uma emboscada e quando não vencem pela esperteza simplesmente, caem aos milhares sobre os sobreviventes.

## Cale a boca e atire!

Infelizmente, seus colegas de time não estão nem perto de ser espertos assim. E como você assume o controle de qualquer um dos quatro sobreviventes, sobram outros três para fazer caquinha. E é aqui que a história do "o que aprendemos com *Left4Dead*" entra. Quando controlados pela IA, a melhor tática – para não falar a única – que eles conseguem bolar é atirar primeiro e perguntar depois.

Ok, é um FPS e as balas são parte importante do game, mas se você faz tanta questão assim de manter os miolos dentro da cabeça, pode muito bem colocá-los para funcionar. E isso piora quando todos os personagens são controlados por jogadores. Não bastasse, o arsenal é precário, com menos de dez armas. A munição infinita equilibra um pouco as coisas, mas vale lembrar que os

» É assustador, mas há momentos em que você pode **jurar** que os zumbis estão realmente armando estratégias «

zumbis também não têm limite. Muito pelo contrário, todos os mortos-vivos surgirão para impedir que você chegue até o final do cenário. E você achando que sair ileso fosse ser moleza.

Sobreviver não é uma brincadeira fácil. Ainda mais considerando que o time adversário pensa que você é comida delivery e os seus coleguinhos de time estão só esperando uma oportunidade para entregar um pedaço seu como tira-gosto.



» Cada fase foi feita para imitar cenas de um filme de terror B. Assim, você estará na floresta, no centro da cidade, no hospital, no metrô, no aeroporto...

## Zumbis, zumbis e mais zumbis

Um dos melhores lances do game é poder entrar na pele putrefata dos monstros no modo multiplayer. Enquanto um time tenta desesperadamente fugir, você faz o impossível para acabar com esse sonho.

Os zumbis não portam armas e possuem pouca energia, mas cada vez que um é destruído, um novo o substitui – cada uma com um habilidade diferente. O Boomer despeja vômitos que atrai a horda de mortos-vivos; o Hunter é muito ágil – além de ser a principal fonte de sustos do game; o Smoker consegue puxar suas vítimas com a língua. Mas a estrela é o Tank, um brucutu que faz a terra tremer e os personagens quicarem feito bola com apenas um soco.

# REVIEW

X360/PS3

Texto >> Leandro Rodrigues



>> Agora, o príncipe não está mais sozinho em sua aventura. Ele conta com a bela Erika, que o auxiliará em tudo, de escalar paredes a enfrentar os chefes

# > Prince of Persia



## O melhor jogo do X360 voltou ainda melhor

Quando apareceu pela primeira vez, há mais de 15 anos, o príncipe sem nome – protagonista da série *Prince of Persia* – possuía poucos polígonos e nenhuma fala. Ele passava as quase duas horas de jogo sem abrir a boca uma única vez.

O tempo foi passando, muitas sequências foram surgindo e, durante a última trilogia, o herói aprendeu a se expressar, recebendo uma arma capaz de controlar o tempo. Mas, apesar das melhorias, o príncipe sempre andou com cara de quem chupou limão, resmungando e falando pouco. As coisas só pioraram no decorrer da trilogia e o herói desenvolveu

um alter-ego sombrio e cheio e mistérios.

Agora, em sua primeira versão para os consoles da atual geração, o game mudou de ares, se apoiou em uma fábula da mitologia zoroastriana e trouxe um herói malvestido, sem papas na língua e com um repertório digno de um apresentador de show de comédia.

### Feito para todos

Em poucos minutos de jogo, é possível descobrir a verdadeira ideia da Ubisoft para o “novo” *Prince of Persia*. Deixa tudo mais fácil – muito mais fácil – para qualquer jogador sentir-se à vontade de viajar pelos cenários. Prova disso é que, em alguns saltos, o sistema chega a aceitar certa margem de erro do usuário, colocando o príncipe na posição correta. Além disso, ao pular em postes e vigas, o personagem já vira automaticamente para o lado contrário, deixando tudo pronto para o próximo pulo. Essas melhorias tornam tudo muito mais simples, causando certa estranheza nos jogadores veteranos, mas nada que atrapalhe a diversão.

Nos combates, tudo está mais simples. A quantidade de combos aumentou, mas todos usam uma sequência de três botões. Para tornar tudo mais tranquilo, o jogo ainda emite um aviso, indicando o momento de acionar os comandos certos.



>> Não existem combates contra um grupo de inimigos. Você sempre enfrentará um monstro de cada vez...

PLATAFORMA  
X360

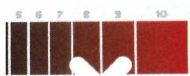
PRODUTORA  
Ubisoft

DISTRIBUIDORA  
Ubisoft Montreal

TIPO  
Ação

JOGADORES  
1

Também para >> PS3



8,5



>> Com a ajuda de Elika, o game ficou mais fácil, o que pode afastar os jogadores mais hardcore. Mas há muitos desafios difíceis



>> Não é apenas a cara de mau do príncipe que coloca medo nos monstros. É o mal-humor do carinha quando ele acorda pela manhã no meio de um deserto...



>>>A escolha ficou por conta do cell shading, que deixa tudo com **cara de desenho**. No caso de *Prince of Persia*, tudo parece feito à mão<<<

### Pintado na hora

Outro aspecto que fica claro nos primeiros minutos é a aposta da produtora de ir na contramão da indústria. Aqui, nada de visual realista. A escolha ficou por conta do cell shading, que deixa tudo com cara de desenho. No caso de *Prince of Persia*, tudo parece feito à mão, algo muito parecido com o que foi visto em *Okami*.

Os cenários são vastos e repletos de detalhes. No primeiro momento, tudo é feio e sem vida. Após encontrar um ponto de purificação, tudo parece ser pintado ao vivo na sua frente.

Esses pontos que estão espalhados pelo jogo só podem ser ativados com a ajuda de Elika, sua nova parceira. É ela que promove as principais mudanças no quesito interação.

Ao usar um pulo duplo, escalar um local ou até mesmo durante as batalhas, ela sempre entra em ação. Inclusive, para desespero dos mais conservadores, é com o auxílio desta garota que o príncipe é capaz de correr em paredes (muito mais que o de costume), dar pulos a uma distância absurda e até mesmo – pasmem – voar pelos



>> O visual do novo game dá show em um televisor de alta definição por conta da incrível quantidade de detalhes dos traços

cenários. Mesmo beirando ao absurdo, tudo fica perfeitamente amarrado ao enredo que explora a mitologia zoroastriana (veja box).

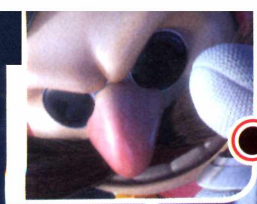
Enfim, se você quer um jogo bonito, mas que não abuse do ultrarrealismo e nem deixa ninguém se descabelando pelo desafio irritante, este certamente é o seu jogo. E para quem acompanhar toda história até o final, fica um recado: não desligue o seu console nem depois dos créditos, os produtores reservaram surpresas.

### A origem do bem e do mal

Zurvan, um dos deuses da mitologia zoroastriana, tinha uma obsessão por herdeiros. Passou mil anos oferecendo sacrifícios em busca de um desejado filho sem sucesso. Cansado de fracassar, ele começou a desconfiar da eficácia desses rituais.

Quando já estava despedido de sua fé, Zurvan conseguiu, enfim, ter dois filhos: Ohrmazd, que ele consagrou aos seus sacrifícios, e Ahriman, relacionado às suas dúvidas. Zurvan prometeu que o primeiro, a quem ele dedicou seu amor, seria consagrado rei. Mas Ohrmazd ofereceu tal privilégio para o irmão, mesmo Ahriman sendo o filho renegado de Zurvan. Foi assim que começou uma verdadeira guerra entre o bem e o mal, onde tudo que Ohrmazd fazia era considerado bom, enquanto o que Ahriman fazia era errado.

No jogo, o espírito de Ahriman é representado pelo pai de Elika, por outro lado, Ohrmazd é o que fornece os poderes para que a garota consiga fazer todos os movimentos especiais do jogo.



# REVIEW

X360

Texto >> Gustavo Patro



# Sonic Unleashed



PLATAFORMA  
X360

PRODUTORA  
SEGA

DESENVOLVEDOR  
Sonic Team

TIPO  
Plataforma

JOGADORES  
1

Também para >> PS3/Wii/PS2



4,5

Aqui jaz um porco-espinho que nos deu alegrias...

O começo é o melhor que já vi. Naves gigantes explodindo no espaço, robôs cheios de armas, muita ação e, claro, Sonic mostrando sua melhor forma – algo que só foi visto em *Sonic 2*, *Sonic CD* e, quiçá, em *Sonic Adventure*. Pena que isso é apenas o filminho de abertura de *Sonic Unleashed* (e uma das melhores entradas em CG dos games), que deveria mostrar a que o jogo veio.

Mas, infelizmente, como um cozinheiro que esqueceu suas receitas, a Sega perdeu a mão de como se faz um jogo do porco-espinho.

## Apoteose de erros

A marca registrada do Sonic é a velocidade e, durante todo o processo de desenvolvimento do jogo, este quesito foi destacado. E, realmente, o azulão pode correr como um desesperado, deixando a tela borrada nas disparadas e ao realizar os manjados “homing attacks”, aqueles no qual ele se projeta contra os inimigos. O ritmo é realmente frenético não fosse por um detalhe: é praticamente impossível controlar Sonic com precisão quando a câmera está em terceira pessoa. Ele é um cavalo chucro, impedindo você de coletar argolas em sequência ou de escolher um caminho.

Nos momentos em 2D, com a câmera lateral, a jogabilidade é outra, lembrando os clássicos da era 16 bits. Quem dera o game ser todo assim.

Mas há algo ainda pior. Em *Unleashed*, o Dr. Robotnik (a quem me recuso a chamar de Eggman), usou o poder das esmeraldas para acordar um monstro no planeta. Ao mesmo tempo, Sonic se transforma em um lobisomem.

Assim, toda noite, o porco-espinho se transforma nessa besta e, em vez de correr, desfere golpes e mais golpes em monstros sem nenhuma inteligência. A mecânica é simples: pressione o botão do jeito que quiser para realizar combos. Ao



>> Quando Sonic pode correr a mil, o game até que é legal. Mas é difícil controlar seus movimentos. E nem com treino você irá conseguir coletar todas as argolas

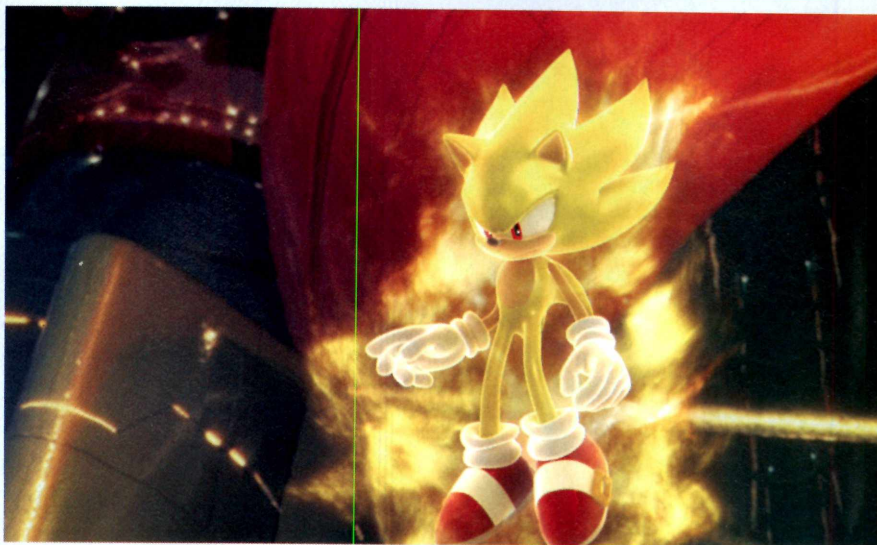
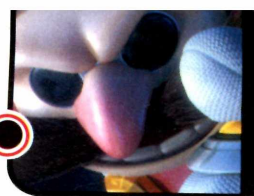


>> Olha, um porco-espinho lobisomem! Parece legal, mais é a pior invenção que a Sega poderia ter para um jogo do grande azulão

>> A missão mais do que impossível em 2009: conseguir fazer Sonic correr em linha reta, pegar argolas e eliminar inimigos

REVIEW

X360



mesmo tempo que é chato, é insosso. Se você morrer nesse ponto, irá arrancar os cabelos por ter que repetir o menor dos trechos eliminando os adversários. O pior de tudo é que são nessas fases que você passará a maior parte do game.

Pelo menos, *Sonic Unleashed* mostra o que um jogo do Sonic nessa geração pode oferecer em termos de visual. Além do personagem, todas as fases são repletas de detalhes e representam alguns países como Grécia, Itália e China. Há diversos caminhos para correr, sendo que o único meio de alcançar alguns deles é realizando uma sequência correta de botões.

*Sonic Unleashed* tinha tudo para ser um dos melhores jogos do herói e era o que eu, assim como todo grande fã, estava esperando



>>> Nos momentos com a câmera lateral, a jogabilidade **lembra** os clássicos. Quem dera o game ser todo assim <<<

ansiosamente. Mas a Sega errou feio, apostou no enredo e na jogabilidade erradas. E tudo o que eu queria era ver o herói correndo a mil como nos velhos tempos. Uma lástima.



>> O efeito de velocidade é grande, principalmente quando você corre em locais "retos" como a Muralha da China...



X360

Texto >> Nelson Alves Jr.

>> Nem mesmo a galera que é fã de longa data da série na redação conseguiu se divertir com o game. Ponto para a Electronic Arts, que conseguiu vencer a batalha pelo melhor game de futebol

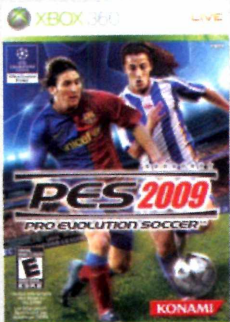


Jogo real? Que nada! Os jogadores parecem que estão dopados em campo...



# Pro Evolution Soccer 2009

## Uma viagem no tempo: com cheiro de mofo e repeteco



**PLATAFORMA**  
X360

**PRODUTORA**  
Konami

**DISTRIBUIDOR**  
Synergex do Brasil

**TIPO**  
Esporte

**JOGADORES**  
1 à 4 (2 online)

PS3/Wii/PC/PS2/PSP/Cel.

NOTA  
**5,0**

Algo de muito errado aconteceu com a Konami nesta geração. Sério, pare um minuto pra pensar e tente se lembrar qual o último grande jogo criado pela empresa nesta geração. Para não ser injusto, *Metal Gear Solid 4*, para PlayStation 3. Acabou.

A produtora japonesa, por razões desconhecidas, tornou-se uma sombra do que acostumamos a ver há alguns anos. A série *Pro Evolution Soccer*, anteriormente chamada *Winning Eleven*, sempre foi o ápice do futebol virtual. A qualidade era indiscutível, esteve anos à frente de *FIFA*, inovava a cada versão e reinou muito tempo absoluta como o simulador mais fiel do nosso esporte predileto.

Então chegou o sucesso, com ele o comodismo e, como consequência, a decadência. A menos que você seja um fanático cego e sem critério, a versão 2009 é absolutamente dispensável. Ruim? Se considerar que é idêntica às versões 2007 e 2008, incluindo aí todas as qualidades e defeitos, então não dá para dizer que é ruim, assim como é impossível dizer que é bom. O problema é a mesmice. O visual permanece inalterado (um jeito bonitinho de dizer "datado") e as partidas online continuam problemáticas. Os controles, ótimos como sempre, contrastam com a velocidade exagerada dos jogadores – os caras parecem dopados em campo. O sistema de passes, o mesmo desde que o mundo foi criado, é evidentemente limitado sem a opção de dosar a força (algo que a EA, com seu *FIFA*, já faz



>> Parece que a Konami está escutando os conselhos do Dunga, o técnico pouco inteligente da seleção brasileira, para desenvolver a série PES

decentemente desde 2007).

Tudo bem que são problemas contornáveis, ainda assim a comparação com *FIFA* é inevitável.

O concorrente avançou a passos largos e deixou a série da Konami comendo poeira em praticamente todos os aspectos, inclusive no mais importante de todos: a diversão. E para não parecer exagero e corroborar o avanço da série da EA, o que parecia impensável há certo tempo, rolou este ano: a Konami tentou imitar uma das modalidades recentes do oponente, o *Be a Pro*, em que você controla somente um jogador do time. Nem isso deu certo, porque o original ainda é mais bacana.

Por mais que se esforce, após jogar *FIFA 09*, fica quase impossível permanecer na frente de *PES2009*. Que a Konami acorde e crie uma engine nova para a série caso não queira ver o abismo entre o seu jogo e o da EA aumentar mais.



"Toma, tonto, toma! Este é o bom e velho Baraka"

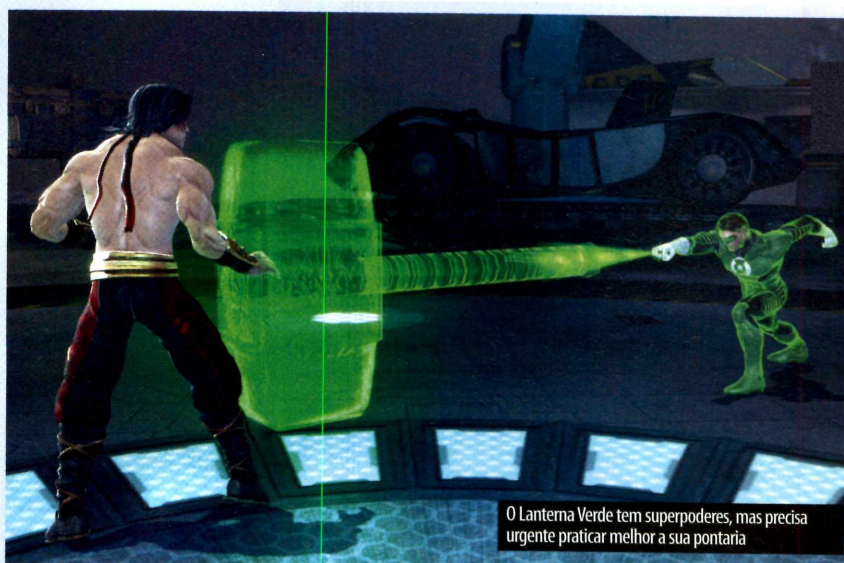


REVIEW

X360



Texto >> Amer Houchaimi



O Lanterna Verde tem superpoderes, mas precisa urgente praticar melhor a sua pontaria

# Mortal Kombat vs. DC Universe

## Um game que desafia a lógica por existir

Quando *MK vs. DC Universe* foi anunciado, boa parte da comunidade gamer agiu com descrença (inclusive a nossa redação). *Mortal Kombat* já não é uma franquia poderosa e misturar Scorpion e Sub-Zero com Super-Homem e Batman não parecia a melhor ideia para revitalizar a série. Tais temores se mostraram infundados, pois o game se mostrou mais sólido do que todos nós poderíamos esperar. Na verdade, a maioria das pessoas ficará satisfeita ao constatar que este game é um dos mais divertidos dessa geração.

Por mais improvável que possa parecer, a mistura entre personagens da DC e o universo de *Mortal Kombat* funciona com perfeição. Após algum tempo de jogo, cenas como Batman e Sonya Blade trocando chutes se tornam tão comuns que você se perguntará: como ninguém teve essa ideia antes?

O game também tenta agradar a todos, e mistura controles 2D com 3D. Caso não tenha curtido a jogabilidade de *MK* desde que a série migrou para o PS2, pode usar o direcional e dar as velhas voadoras e uppercuts que a jogabilidade antiga permitia; mas caso prefira movimentação livre nas três dimensões, movimente seu personagem com a alavanca analógica e poderá desviar de projéteis.

Visualmente falando, *MK vs. DC* é de tirar o fôlego, com detalhes que encham os olhos de qualquer um. A roupa de Scorpion possui detalhes que se assemelham

à carapaça de um escorpião. Os heróis DC não fazem feio e possuem um visual que mescla realismo e HQs.

A maior polêmica envolvia a existência ou extinção dos Fatalities. A Midway anunciou que eles seriam amenizados devido a imposições contratuais. As finalizações não são mais tão brutais. Algumas ainda são bem legais, como o beijo da morte de Kitana e a baforada de fogo de Scorpion. No geral, são decepcionantes porque são muito pouco criativas.

Outro problema seria a falta de coisas a fazer. Fora os obrigatórios modos Arcade e Versus, as únicas opções de jogo são o Story Mode e o Kombo Challenge. Comparado com outros *MK*, este título acabou saindo um pouco magro pois, depois de terminados os modos principais, você não terá muitos motivos para voltar a dar umas boas porradas.



- PLATAFORMA**  
X360
- PRODUTORA**  
Midway
- DESENVOLVEDOR**  
Midway
- TIPO**  
Luta
- JOGADORES**  
1 a 2 (até 2 online)

Também para

PS3



7,0

>>> O bafo de tigre louco de Scorpion coloca qualquer um para dormir. O visual, pelo menos, é muito bem-feito. Mas é estranho ver o Homem de Aço sendo queimado desse modo...



X360

Texto >> Nelson Alves Jr.

>> E pensar que *Need For Speed* já foi sinônimo de ponteiros pulando para fora do painel. Com *Undercover* eles nem mesmo chegam a passar dos meros 10 km/h. É triste, mas é a verdade, meus amigos

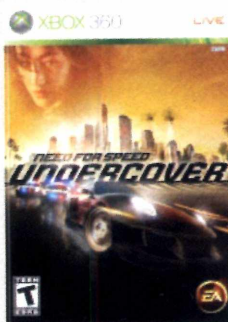


Tantos carros... Tão pouco tempo... Tanto espaço vazio e tédio



# > Need for Speed: Undercover

Para um jogo com velocidade até no nome, é difícil aceitar a lerdeza



PLATAFORMA  
X360

PRODUTORA  
Black Box

DESENVOLVEDOR  
EA

TIPO  
Corrida

JOGADORES  
1 (até 8 online)

Também para >>> PS3/PC



4,5

Começa o jogo. Olho para aquele mapa colossal e o dedo coça para saber quando poderei explorar tudo aquilo. Uma hora de jogo, as corridas estão fáceis demais. Tudo bem, é só o início, deve ter sido uma opção da produtora para fregar o jogador. Duas horas. Nada muda. Os oponentes não oferecem desafio algum. Decido aumentar a dificuldade. Surpresa! Não tem como! O desafio é fixo. E maçante, caso não tenha ficado claro ainda.

Sem problema, "o mapa é imenso", certo? Três horas de partida e continuo na mesma parcela da cidade. Todo o restante permanece inacessível.

Muitas horas depois e chego ao nível 8 de evolução do carro (um indicador que mostra o seu progresso como corredor de rua) e, finalmente, outro pedacinho da cidade é habilitado. Ainda assim, o jogo só me premiou com um veículo até então – mesmo tendo vencido quase uma centena de corridas.

O sistema de progressão deste *Need for Speed* é tão mal projetado, que mesmo o jogo não sendo um desastre completo (apesar de figurar entre os piores da série), dá desânimo de continuar. Chega a dar dó: a sensação de velocidade é excelente e a dirigibilidade arcade continua como marca da série, entretanto, demora muito, mas muito até a partida realmente engatar. Isso significa que somente os aficionados jogarão até o final, porque a grande maioria dos jogadores deve largar o controle antes.

Para entornar o caldo ainda mais, *Undercover*

utiliza o mesmíssimo esquema de *Most Wanted*. Aliás, se o nome fosse *Most Wanted 2*, faria mais sentido. Você disputa um monte de corridas e, vez ou outra, deve escapar da polícia. Aqui outro deslize: o que já não funcionava direito em *MW*, continua não funcionando neste episódio. A única vez em que os policiais realmente se integravam aos pegados foi em *Need for Speed Hot Pursuit 2*, não à toa um dos melhores da franquia.

A história, apresentada como um filme, cheia de personagens canastrões e desconexa do que se passa nas ruas, é absolutamente dispensável. Como os acontecimentos demoram uma vida para serem mostrados, cada trecho do filminho perde completamente o sentido, já que você nem lembra mais o que rolou antes.

Customização? Até mesmo o grande trunfo da série ficou reduzido em um jogo marcha-lenta.



>>> Lero-lero, o policial não me pega! Se bem que ele bem que podia tentar de verdade para dar um pouco de emoção



As mais incríveis máquinas que já nasceram das patas de um urso



REVIEW  
X360



Texto >> Henrique Sampaio



Eu vou, eu vou, passear em um mundo estranho eu vou. Pararati bum, pararati bum. Eu vou, eu vou...

# Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts

## Monte veículos e dê uma de Dick Vigarista

Retomar uma série tão prestigiada como *Banjo-Kazooie* anos após o lançamento do último episódio no Nintendo 64 não é uma tarefa fácil, mesmo para uma companhia experiente como a Rare. Muita coisa mudou nestes últimos anos: além da parceria da empresa com a Microsoft, o gênero de plataforma entrou em risco de extinção e uma nova geração de jogadores casuais entrou em cena. Portanto, era de se esperar que a Rare desse novos rumos à série.

Embora a essência de *Banjo-Kazooie* tenha sido preservada, com o mesmo humor que consagrou a série e um visual "cartoon" impressionante, desta vez a mecânica gira em torno do uso de veículos, o que pode soar estranho para os puritanos. Há um mundo aberto cheio de áreas para explorar e descobrir, onde você encontra peças para utilizar na oficina de criação de veículos e acesso aos mundos do jogo, que oferecem os mais variados e divertidos tipos de missões, desde corridas a partidas de futebol com carros.

A ferramenta de construção é bastante intuitiva e versátil, permitindo a criação de carros, motos, tanques, aviões, barcos ou híbridos malucos. E, se você não tiver muita paciência para construir seus próprios veículos, o jogo oferece uma série de opções que geralmente dá conta do recado. Se no começo as missões são fáceis até demais, após algumas horas de jogo elas podem se

tornar um pouco frustrantes, principalmente quando você tem dezenas de veículos à sua disposição e precisa escolher o melhor para aquela situação.

A beleza e a grandiosidade de cada fase fazem com que o jogador queira explorar cada canto dos cenários, mas, com exceção das missões principais e extras, não há muito o que fazer além de coletar notas musicais (a moeda do jogo). Por mais interessante que seja a mecânica baseada em veículos, não há como não sentir falta dos momentos de plataforma tradicionais. Com fases tão criativas como a LogBox 720, que se passa dentro de um console ou Banjo World, que traz referências nostálgicas aos jogos anteriores da série, a Rare parece ter desperdiçado a chance de criar fases geniais de plataforma. A princípio pode não parecer grande coisa, mas diverte sem dúvida.



PLATAFORMA  
X360

PRODUTORA  
Microsoft Game Studios

DESENVOLVEDOR  
Rare

TIPO  
Plataforma

JOGADORES  
1



8,5

>> Com um mundo tão bacana assim, é uma pena que o pessoal da Rare não tenha feito pelo menos alguns estágios no formato plataforma. Iria agradecer a muitos fãs



X360

Texto >> Vitor Tritto

>> Alguns dos efeitos mais incríveis de Far Cry 2 vêm do fogo. O elemento se espalha com o vento, consome árvores e casas em segundos e pode se provar o melhor aliado que você pode ter – desde que você saiba utilizá-lo bem



Todo safári tem que ter armas no meio. Mas desta vez você está caçando uma pessoa



# FarCry 2

## Onde o menor dos males é o que paga melhor

Quem se lembra do *Far Cry* original pode estar preparado para muita coisa – os gráficos, a jogabilidade excelente ou a dificuldade –, mas certamente não está preparado para uma característica da sequência: a realidade assustadora.

Doente e com a missão de assassinar o homem mais perigoso de um continente africano ao mesmo tempo belo e mortal, você terá de fazer diversas escolhas durante o jogo. Escolhas que não te fazem um personagem bom ou mau.

Para completar seu objetivo, você deve se aliar a uma das duas facções que disputam o controle da região. As duas são sanguinárias e estão dispostas a tudo para saírem vitoriosas. A questão é que se as duas são iguais, por que não se aliar às duas ao mesmo tempo?

Fazendo jogo duplo, seu personagem tem que destruir o máximo que puder para minar as atividades das organizações e irritar o homem que fornece armas para as duas – o Chacal.

Parece bem simples, mas o mapa enorme e as infundáveis missões paralelas acabam tirando o foco do jogador ao objetivo real do enredo. O esquema open-world de *FarCry 2* é “open” demais. Você pode completar todas as missões paralelas do jogo, e nem chegar perto da principal, e tudo fluirá da mesma maneira.

Ser confrontado com este tipo de poder de escolha é o que torna o jogo tão assustador. Além dos gráficos assustadoramente bem-feitos, o clima de



>> Não se deixe enganar pelos cenários incríveis de Far Cry 2: a qualquer momento, você pode cruzar com um mercenário e criar encrenca



selvageria do game te faz perceber que você não é diferente do “vilão” da história. Na verdade, ele é o único com quem você trava um diálogo digno de lembrança. Com o resto dos personagens, a única conversa é feita com balas e pólvora.

PLATAFORMA  
X360

PRODUTORA  
Ubisoft

DESENVOLVEDOR  
Ubisoft Montreal

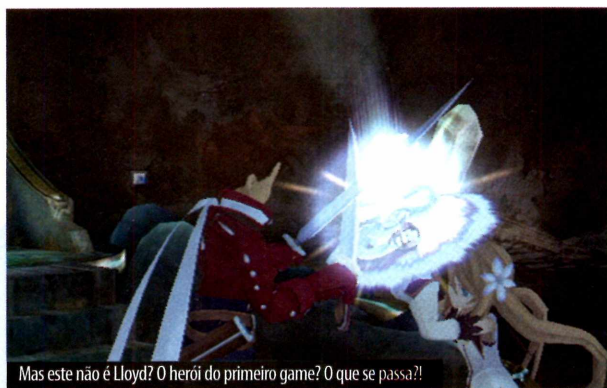
TIPO  
Tiro

JOGADORES  
1

Também para >> PS3/PC



7.0



Mas este não é Lloyd? O herói do primeiro game? O que se passa!!



Tenebras  
While the world was divided in two, Lord Ratatosk transformed into his core and became dormant.



Marta  
This is where the Tower of Mana used to be. Lloyd and his companions came here on their journey of world regeneration.

Muitos diálogos e pouca ação. Excelente pedida para quem é fã da série, e só

# Tales of Symphonia: Dawn of a New World

Novo Mundo? Não, obrigado. Fico com o antigo

Honestamente? Se você, que é fã do primeiro *Tales of Symphonia* para o GameCube, também estava esperando uma megacontinuação, desista. *Dawn of a New World* está mais para um primo distante que quer viver das qualidades da série, do que para uma nova estrela na família.

Depois que o clima do mundo ficou berserk e os monstros começaram a brotar feito cogumelos depois da chuva por causa da morte da antiga World Tree, uma garotinha chamada Marta decide colocar ordem na casa despertando o Senhor dos Monstros, Ratatosk, para controlar a situação.

Acompanhado-a nesta missão está Emil, um órfão que procura vingança pelo assassinato de seus pais pelas mãos de Lloyd. Sim, o mesmo Lloyd do primeiro *Tales of Symphonia*. Mistérios? Tramoia do governo para denegrir a imagem do herói? Episódio do *Você Decide*? Bem, não se empolgue tanto.

Apesar de se tratar de um enredo com potencial, faltou um pouco mais de empenho para levantar vôo. A todo o momento você é interrompido por uma cut scene desnecessária, um tutorial – os primeiros 26 minutos do game são de tutoriais, no cronômetro –, ou avisos de que o personagem X deixou a party, para retornar duas telas depois.

Felizmente, alguns pontos altos da série foram

mantidos. Vários personagens retornam para a alegria dos fãs – por poucos instantes, ou como parte crucial para a trama. O sistema de batalhas frenético também dá o ar da graça e, desta vez, com um “brinde”. Você pode adicionar os monstros por meio de um sistema de pactos.

Com bem mais pontos negativos do que positivos, *Tales of Symphonia: Dawn of a New World* vai empolgar basicamente só o fã da série mesmo, graças aos nomes conhecidos e à oportunidade de mergulhar em algo remotamente familiar. Se você, assim como nosso querido Gil, o Homem Sem Medo, é groupie das antigas, vai estar feliz só com isso, mas se você esperava mais, entre na fila e junte-se ao clube, nós temos jaquetas.



PLATAFORMA  
Wii

PRODUTORA  
Namco Bandai

DESENVOLVEDOR  
Bandai Namco Games

TIPO  
RPG

JOGADORES  
1



6,5

>> Um dos únicos pontos altos do game é o sistema de batalhas. Com ação rápida e sem interrupções, você pode finalmente descontar a raiva em um pobre monstro que cruzou seu caminho. Maldito



Texto >> Henrique Sampaio

DS

>> Chrono pensava que seu único problema era dar um jeito de acalmar as madeixas de manhã. Nada como uma viagem no tempo e o conhecimento do fim do mundo iminente para mudar as coisas



>> Todos os cenários do game original estão presentes nesta nova versão. Além disso, as animações que ficaram tão famosas com a versão do PSOne voltam a dar as caras entre uma batalha e outra



# Chrono Trigger DS

## A volta do clássico do Super Nintendo. Agora em duas telas



**PLATAFORMA**  
Nintendo DS

**PRODUTORA**  
Square Enix

**DESENVOLVEDOR**  
Square Enix

**TIPO**  
RPG

**JOGADORES**  
1



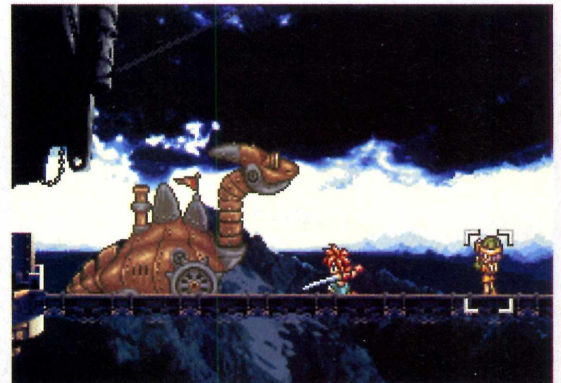
8,0

Das grandes companhias, a Square Enix é provavelmente a que melhor sabe explorar suas franquias antigas com remakes e relançamentos, o que pode soar como uma maneira "fácil" de obter lucro em meio a um mercado de games cada vez mais carente de originalidade. Independentemente de sua opinião quanto a isso, *Chrono Trigger* é um clássico inquestionável e uma oportunidade imperdível para quem ainda não jogou.

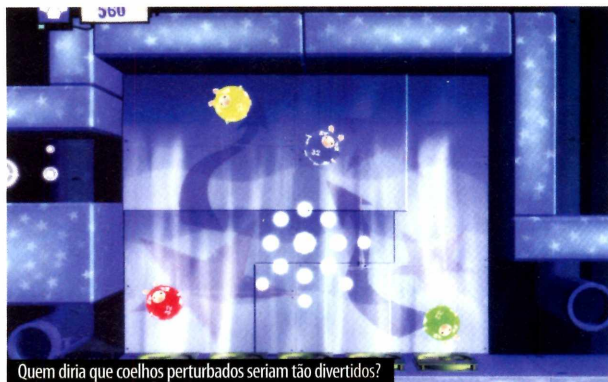
Apesar das poucas novidades em relação à versão original – como novas e funcionais opções de controle por meio da tela de toque, nova masmorra para explorar, um desfecho inédito e um inusitado mas dispensável modo multiplayer local baseado em *Monster Rancher* – o RPG continua tão atraente e cativante quanto era em 1995. As sequências animadas da versão para PSOne também estão presentes.

Com um enredo surpreendentemente bem elaborado envolvendo viagens no tempo e fim do mundo, personagens carismáticos e momentos sensíveis, *Chrono Trigger* resiste ao peso da idade como poucos jogos conseguiram até hoje. Mesmo seu visual, que pode parecer ultrapassado aos mais exigentes, não interfere na experiência, graças a uma mecânica de jogo bastante sólida e variada, com batalhas inteligentes em turno, objetivos claros, progressão não-linear, desenvolvimento interessante dos personagens e uma trilha sonora inesquecível. O fato é que *CT* continua sendo uma

das maiores referências do gênero e, com este relançamento, as chances de a Square Enix dar a tão aguardada continuidade à série são grandes.



>> Antes, o sistema de batalhas já era quase impecável. Agora que você pode contar com a Stylus então fica ainda melhor



Quem diria que coelhos perturbados seriam tão divertidos?

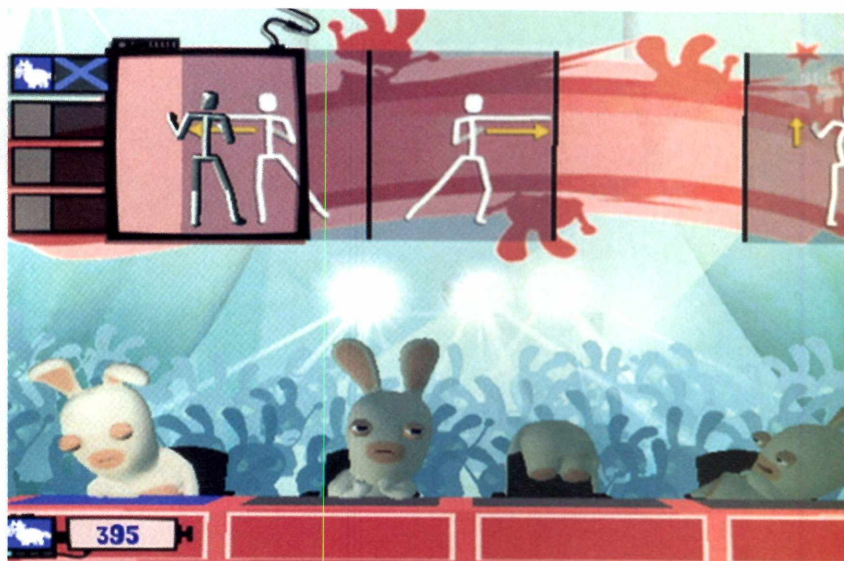


>> Apesar de alguns minigames serem diversão pura, dificilmente você conseguirá se manter acordado sempre

REVIEW  
Wii



Texto >> Eduardo Trivella



# Rayman Raving Rabbids TV Party

Não mude de canal. Ou melhor, mude!

Pobre Rayman. Enquanto a coelhada maluca se esbalda em minigames dentro da TV, o antigo detentor dos refletores varre a casa e executa outras tarefas domésticas com os braços que não tem em cenas de animação do mais novo game da série *Raving Rabbids*. Sim. Rayman já está à beira da aposentadoria. Longa vida aos Rabbids! Nada contra o famoso mascote da Ubisoft, mas é que os coelhos, com sua hiperatividade e demência aparentes, são muito mais divertidos (e modernos) do que o desmembrado e cansado herói.

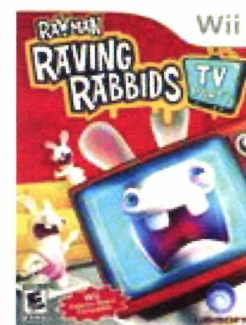
O jogo rola como se você fosse o responsável pela programação de um canal de televisão. Cada dia da semana é dividido em grades e cada grade representa um minigame. Mantendo a tradição, há um modo solo em que tudo é habilitado para depois ser aproveitado em caráter multiplayer, desta vez com jogatina para até oito pessoas (em determinados jogos) em sistema rotativo e muitas opções para quatro jogadores simultâneos na mesma tela.

## Botando na balança

A maior novidade, entretanto, é o uso da Balance Board. Todos os joguinhos, claro, podem ser aproveitados com os controles normais do Wii, mas vários deles ganham um fator extra de

interatividade se a balança for usada. Já jogou algum game com a bunda? Aqui você pode – com todo o respeito – usar seu traseiro para se divertir.

Um exemplo é o minigame de descida da montanha: sentado na balança, o jogador deve pender seu peso para a esquerda e a direita a fim de manobrar e passar pelo meio dos obstáculos. E o acessório também é usado de outras formas óbvias, porém criativas. Se o minigame de dança for jogado sem a balança, tudo o que se faz é agitar os braços no ritmo da música. Já com o acréscimo da Balance Board, o jogador deve usar os pés para fazer pressão no acessório e até imitar a pose de um cisne (com um pé no ar) durante alguns passos mais elaborados. A sensação de déjà-vu existe, mas se teve graça uma vez, terá mais outra.



-  **PLATAFORMA**  
Wii
-  **PRODUTORA**  
Ubisoft
-  **DESENVOLVEDOR**  
Ubisoft Montpellier
-  **TIPO**  
Minigames
-  **JOGADORES**  
4 (até 8 online)



7,5

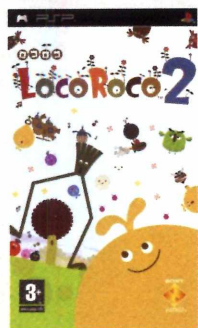
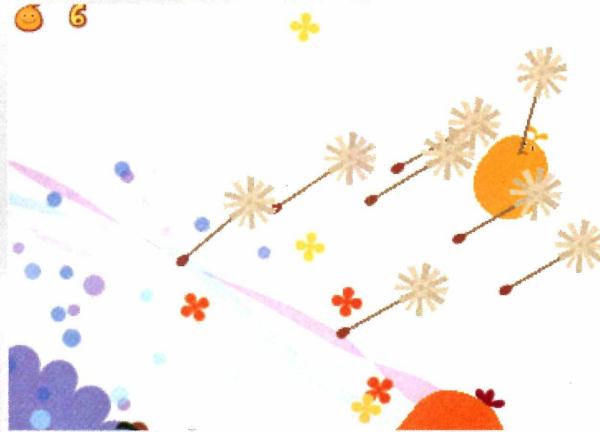
>> Divertido com o Wii Remote, mais divertido ainda com a Balance Board. É uma pena que isto não dure por muito tempo, nem os rabbids conseguem deixar o game bom por muito tempo



Texto >> Leandro Rodrigues

PSP

>> Pode parecer simples até demais, mas se você puser a cabeça para funcionar, dificilmente vai conseguir progredir em LocoRoco 2. Os desafios desta vez vieram ainda maiores – e isto não tem nada a ver com idade



# LocoRoco 2

## A alegria retorna com tudo ao seu PSP

Nem parece que já faz dois anos que as bolinhas gelatinosas mais simpáticas do mundo conquistaram os donos do portátil da Sony. Dê lá para cá muito jogo bom apareceu, mas nem por isso as musiquinhas grudentas de LocoRoco saíram da nossa cabeça. A prova disso é que bastaram cinco segundos da abertura de LocoRoco 2 para que a deliciosa cantoria das bolinhas fizessem novamente parte da rotina.

### Uma verdadeira continuação

Depois de *LocoRoco Cocoreccho!* – uma versão superestranha lançada com exclusividade para o PS3 e que merece cair no esquecimento – a franquia voltou aos trilhos e consegue trazer de volta todo clima contagiante da série. A história do jogo continua a mesma, os Mojas – cabeças flutuantes com cabelo rastafári – continuam sendo os inimigos. Desta vez, as criaturas retornam com uma nova arma para acabar com a alegria de todos: elas cantam. Seu objetivo é, mais uma vez, passar por diversas localidades espalhando a alegria e a esperança de um mundo bem melhor.

Para quem não conhece, *LocoRoco* é um jogo no estilo plataforma. Seu nome faz uma alusão aos botões L e R do PSP. É por meio destes botões que você deve inclinar a tela para os lados, essa é a única maneira de fazer a geleia em forma de bola se locomover pelos cenários. Apertando os dois botões ao mesmo tempo, é possível fazer o personagem pular. Para recuperar a auto-estima dos habitantes do



>> Quem diria que estas bolinhas pudessem ser tão cativantes. E pior: quem diria que elas pudessem ser tão viciantes

local, você precisa passear pelos cenários acabando com os Mojas e também coletando flores que aumentam o tamanho da sua bolinha. Em determinados momentos, é necessário separar-se e formar diversas bolinhas menores para passar por espaços estreitos.

### Levemente familiar

Apesar de manter quase tudo como era no primeiro jogo, o game traz novidades que agradam até os mais conservadores. A primeira delas: agora as bolinhas conseguem nadar, isso abriu novas possibilidades em fases com inimigos e aliados aquáticos, mas essa não foi a novidade mais empolgante do game.

Mas o que importa mesmo é que *LocoRoco 2* faz juz ao seu antecessor, e é ainda mais grudento.

NOTA

7,0

PLATAFORMA  
PSP

PRODUTORA  
SCE Japan

DESENVOLVEDOR  
SCE

TIPO  
Ação

JOGADORES  
1



Se você bobear, acabará martelando aquele pinheiro com o nariz



Descidas radicais, muita neve e adrenalina. Para descansar, um chocolate quente no chalé

REVIEW  
Wii



Texto >> Felipe Azevedo

# Shaun White Snowboarding Road Trip

Um game que desafia a lógica por não ser ruim

Esqueça a constrangedora apresentação do jogo feita por Cammie Dunaway na E3 2008. Muito embora a executiva da Nintendo nos tenha feito acreditar que jogar *Road Trip* usando a Balance Board seria algo absurdamente desconfortável, na prática a história é bem diferente. Primeiro, porque a balança tem três níveis de sensibilidade e na mais alta, a menor alteração de peso entre um lado e outro já faz o seu personagem virar para o lado desejado.

Segundo, porque alguns movimentos são realizados automaticamente: aproxime-se de um corrimão da maneira certa e o personagem pula na hora exata para cair em cima do obstáculo. E terceiro, porque ninguém pode ser tão descoordenado quanto a nossa querida vice-presidente de vendas e marketing da Nintendo.

## Avalanche! Brincadeirainha

Brincadeira à parte (Cammie, nós somos brasileiros e amamos você!), *Road Trip* é um game que pode ser jogado por qualquer pessoa. Não curtiu usar a Balance Board? Então jogue só com Wii Remote. Segurando o controle em uma mão, torça o punho para fazer curvas, levante-o rapidamente para saltar e pressione A e B enquanto o move em direções diferentes para realizar manobras aéreas.

Ao contrário da versão lançada para X360 e PS3, cuja sensação de velocidade chega a dar sono, aqui

você tem a impressão de estar jogando um spin-off gelado de *Burnout*. Sua trupe de personagens (novos vão aparecendo com o tempo) viaja para vários países, participando de competições de diferentes modalidades. Os atributos dos personagens variam de um para outro e cada um concede uma habilidade especial exclusiva quando escolhido como cameraman. Por isso, dependendo do objetivo a ser cumprido (há dois por competição), é necessário pensar bem antes de selecionar uma dupla para um determinado evento.

Sem especiais que precisam ser "desenhados" na tela da TV e dois sistemas de controle que funcionam muito bem, *Road Trip* é o melhor jogo do gênero para o Wii.



>> É uma pena que a sensação de velocidade tenha sido mal aproveitada. Fazer as manobras de salto seria fantástico



PLATAFORMA  
Wii

PRODUTORA  
Ubisoft

DESENVOLVEDOR  
Ubisoft Montreal

TIPO  
Esporte

JOGADORES  
1 até 4 jogadores



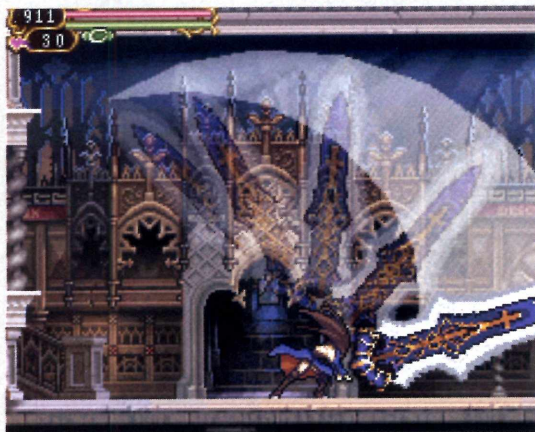
8,5



DS

Texto >> Henrique Sampaio

>> É impressionante que, mesmo depois de séculos e mais séculos, as monstruosidades de Castlevania não tenham aprendido: os caça-vampiros, sempre vencem. E não importa quem é o morcego da vez



>> Mesmo depois de 1800 anos, você tem que fazer o possível para impedir que Drácula destrua o mundo. Felizmente, sempre existirão aqueles que estarão prontos para o que der e vier para que isto nunca aconteça

# Castlevania: Order Of Ecclesia

## Um dos melhores capítulos da série nos últimos dez anos



**PLATAFORMA**  
Nintendo DS



**PRODUTORA**  
Konami



**DESENVOLVEDOR**  
2D Platformer



**TIPO**  
RPG



**JOGADORES**  
Até 2 jogadores



**9,0**

Castlevania já passou por muitos altos e baixos. A trilogia lançada para Nintendo 8 bits, por exemplo, tinha como ovelha negra o episódio *Castlevania II: Simon's Quest*, um híbrido de ação/aventura com elementos de RPG. Ninguém poderia imaginar que essa combinação, odiada por muitos no passado, ganharia uma reformulação que se tornaria a base de *Castlevania: Symphony of the Night* (para PlayStation), o game que detém a fórmula mágica aprovada entre os fãs.

Enquanto nos consoles de mesa a Konami tenta conciliar visual 3D, liberdade explorativa e cenas cinematográficas que façam jus à atual geração, nos portáteis a boa e velha fórmula com visual 2D e exploração em progressão lateral rende sucesso atrás de sucesso – *Harmony of Dissonance* e *Aria of Sorrow* (GBA), *Dawn of Sorrow* e *Portrait of Ruin* (DS) –, e *Castlevania: Order of Ecclesia* chegou para engrossar a lista.

### Mais ousado e instigante

A trama ocorre em meados de 1800, após os eventos de *Castlevania: Symphony of the Night*. O clã Belmont desapareceu com o tempo, fato que mobilizou diversas organizações secretas a criarem uma ordem no combate ao Drácula – afinal, ele sempre volta! Dentre estas, a mais promissora é a

Order of Ecclesia, que criou uma trindade de glyphs, chamada Dominus, com base nos poderes de Drácula. Shanoa é um dos membros escolhidos pelo líder da ordem, Barlowe, como recipiente para os glyphs até que algo aconteça.

Em time que está ganhando não se mexe, mas a Konami quebrou a regra e ousou um pouco mais na fórmula do sucesso. As muitas novidades deste capítulo são empolgantes, além de reforçarem o lado RPG: mais quests e duas dungeons extras com dificuldade elevada. A liberdade de exploração por diversos pontos da Romênia destaca a riqueza visual do game. Um espetáculo.



>> Só porque Shanoa é uma mulher você não deve subestimá-la! Afinal de contas, ela é a escolhida para enfrentar essas coisas feias

# WARHAMMER ONLINE

## AGE OF RECKONING™

O QUE VOCÊ ESTÁ ESPERANDO PARA  
ENTRAR NA MAIOR DAS GUERRAS?

JUNTE-SE AOS MILHARES DE BRASILEIROS EM WARHAMMER ONLINE.



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



[WWW.EA.COM.BR/WARHAMMERONLINE](http://WWW.EA.COM.BR/WARHAMMERONLINE)

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, insígnias 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.

## US\$ 25 (muito) bem gastos

Nosso guia "esperto" ajuda você na hora de escolher onde gastar seu rico dinheirinho nas lojas online de Sony, Nintendo e Microsoft. Deixe de ser mão-de-vaca e compre logo!



### >> PLAYSTATION NETWORK

★ **Crash Commando** ● Preço: US\$ 9,99

*Crash Commando* transporta o game original para a rede e permite aos jogadores que se digladiem à vontade pela Network. Com vários modos de batalha – incluindo DeathMatch e Team Death Match

– que vão fazer muita gente ficar se roendo pela tensão constante, o game proporciona a oportunidade de grandes batalhas online em um sistema ao mesmo tempo simples e emocionante.



### >> XBOX LIVE

★ **Power Up Forever** ● Preço: US\$ 10

Games como *Raiden* faziam a alegria de muita gente antigamente. Hoje que estão voltando para o topo da lista dos mais populares entre os gamers casuais, não é raro encontrar um que seja razoavelmente bom. *Power Up Forever*

conseguiu reunir vários elementos que fizeram do gênero o que é hoje. Como o nome diz, milhares de power ups para as armas aparecessem durante todo o jogo, é uma pena só que não há tantas opções de armas.



### >> VIRTUAL CONSOLE

★ **Space Invaders Get Even**

● Preço: US\$ 5

Depois de incontáveis remakes, pela primeira vez *Space Invaders* traz o jogo na perspectiva dos alienígenas. Com diálogos irreverentes e ação quase frenética, o game é

uma excelente pedida para os fãs clássicos da série ou por qualquer um que queira se divertir despreocupadamente. O pacote básico custa apenas US\$ 5, mas o completo, com todos os estágios chega a US\$ 20. Quer você seja casual, ou True hardcore, este é um jogo que vale a pena.

## Boingz



- **Plataforma:** Wii
- **Produtor:** Real Networks
- **Desenvolvedor:** Ninja Bee
- **Tipo:** Plataforma
- **Preço:** 1.000 Wii Points

Boingz. Só a palavra já dá a ideia de alguma coisa no mínimo ridícula. Imagine agora vários Boingz, um mais molenga que o outro. As pequenas criaturas por si só já valeriam o jogo – e algumas risadas –, como aparentemente até as coisas mais desconexas precisam de uma história que as justifique, aqui vai: Viajando pelo espaço, os Boingz se perdem em um planeta completamente estranho. Agora os pequenos notáveis terão que recuperar todos os seus companheiros perdidos, se quiserem voltar para a Boinglândia. Bem ao estilo de *Pikmin*, é verdade, mas as semelhanças param no enredo e no fato de que cores diferentes representam algumas habilidades diferentes em ambos os jogos. Mas os dois são muito bons. **VT**

## Naruto: Path of the Ninja 2



- **Plataforma:** DS
- **Produtor:** Tomty Corporation
- **Desenvolvedor:** D3
- **Tipo:** RPG

Quem está acostumado com o universo de *Naruto* sabe muito bem que o ninja oxigenado é mais cabeça dura do que torcedor do Asa de Arapiraca. Mas, mesmo assim, de vez em quando, ele dá uma dentro. Só que, para isso, tem que dar muito soco em ponta de kunai antes. Tanto aqueles que já curtem os personagens quanto aqueles que não fazem ideia do que diabos é chakra ou jutsu vão pegar o ritmo bem rápido. Basta ter um pouco de paciência e boa vontade. *Path of the Ninja 2* é um game que oscila entre várias coisas. Possui estilo de RPG, mas espírito de ação e aventura. Por quê? Bem, apesar de ter batalhas em turno, não consegue fazer com que em nenhum momento, você dê a mínima para o porque diabos você partiu para salvar o mundo desta vez. **VT**

## O pior do mês



## >> Bruiser & Scratch

- **Plataforma:** Wii ● **Produtor:** Steel Penny Games
- **Desenvolvedor:** Steel Penny Games
- **Tipo:** Puzzle ● **Jogadores:** 1

Cansado de passar horas e horas – ou alguns minutos mesmo – em um jogo sem emoção? Bem, evite *Bruiser & Scratch* então, porque, olha... A maior emoção que você terá é desligar o console.

As coisas funcionam assim no game: um cachorro com pinta de escocês e uma gata – o animal, mente suja – acabam parando em um mundo estranho durante um inocente

piquenique. Para evitar que sua cesta seja devorada pelas formigas mutantes que a roubaram, você sai resolvendo puzzles enquanto vacas flutuam em pequenas ilhas. Pode parecer absurdo, mas bem, é o jogo.

Para resolver os ditos puzzles, você deve criar pares de peças dispostas no tabuleiro do estágio, e, apesar de ser bem simples, é mais complicado do que parece.

Mesmo com três modos de jogo – incluindo o tutorial – todos se resumem à mesma coisa: resolver os quebra-cabeças e prosseguir um pouco mais rumo ao tédio total. **VT**



# Tabelão de Reviews

REVIEWS  
O que avaliam por aí...

Se você gosta de zumbis, *Left 4 Dead* vai ser uma verdadeira festa. Com uma seleção que atende a todos os gostos. Uma pena que a diversão não dure mais.

Além disso, este mês tivemos o retorno de um clássico com roupa nova: *Prince of Persia* que deixou muita gente de queixo caído. Aproveitem e até o próximo mês!

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	
Left4Dead (X360/PC)	9	-	8	-	-	9	-	-	9	
Prince of Persia (X360/PS3)	8,5	-	8	-	-	9	-	8	-	
Sonic Unleashed (X360/Ps3/Wii)	4,5	-	-	-	-	6	-	-	-	
Mortal Kombat vs DC Universe (X360/PS3)	7	-	8	-	7	8,5	-	-	-	
Pro Evolution Soccer 2009 (Multi)	5	-	5	-	-	8,5	-	-	-	
Need for Speed Undercover (Multi)	4,5	-	4,5	-	-	7	-	-	-	
Banjo-Kazooie: Nuts and Bolts (X360)	8,5	-	8,5	-	-	8,5	-	7	7	
FarCry2 (X360/PS3/PC)	7,5	-	-	-	-	8	-	7,5	8	
Tales of Symphonia: Dawn of the New World (Wii)	6,5	-	-	6,5	-	-	-	-	-	
Chrono Trigger DS (DS)	8,5	-	-	-	-	9	-	-	-	
Rayman Raving Rabbids TV Party (Wii)	7,5	-	-	7,5	-	7	-	-	-	
LocoRoco 2 (PSP)	7	-	-	-	-	-	-	-	-	
Shaun White Snowboarding: Road Trip (Multi)	8,5	-	-	8,5	-	7	-	-	-	
Castlevania: Order of Ecclesia (DS)	9	-	-	9	-	8	-	-	-	
Boingz (Wii)	6,5	-	-	-	-	-	-	-	-	
Naruto: Path of the Ninja 2 (DS)	8	-	-	8	-	-	-	-	-	
Bruiser & Scratch (Wii)	3	-	-	-	-	-	-	-	-	
Gears of War 2 (X360)	10	-	10	-	-	9	10	9	-	
Mirror's Edge (X360/PS3/PC)	8,5	-	8,5	-	8,5	8	-	8	-	
LittleBigPlanet (PS3)	9	-	-	-	-	9,5	-	10	10	
Tomb Raider: Underworld (Multi)	8,5	-	8,5	-	-	-	-	-	8	
Guitar Hero: World Tour (Multi)	8,5	-	8,5	8,5	8,5	9	-	-	7	
Fable II (X360)	9	-	9	-	-	9	-	9,5	9	
Command & Conquer: Red Alert 3 (P)	8,5	-	-	-	-	9	-	-	7	
FallOut 3 (X360/PS3/PC)	10	-	10	-	-	9,5	-	9,5	7	
Saints Row 2 (X360/PS3/PC)	7,5	-	7,5	-	-	9	-	7,5	5	
Golden Axe: Beast Rider (X360/PS3)	3	-	3	-	-	6	-	-	-	
Midnight Club: Los Angeles (X360/PS3/PSP)	9	-	-	-	-	-	-	-	-	
Wii Music (Wii)	9	-	-	9	-	3	-	7	-	
Bomberman Blast (Wii)	7	-	-	7	-	-	-	-	-	

## Edições do mês

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



Dengeki PlayStation >>> Final Fantasy Dissidia

Play Magazine >>> Persona 4



EGM EUA >>> X MEN Origins



Famitsu <<< Metal Gear Solid Touch

Game Informer >>> Uncharted 2



XBOX UK >>> Ghostbusters



Nintendo Dream <<< Tudo sobre Animal Crossing



NGAMER UK >>> Especial de Natal



# MUNDO MMO

Sua porta de entrada para mundos distantes na frente do PC

Texto >> Vitor Tritto

## >O novo rei da Coreia

Na primeira semana, *Aion Online* já é o novo favorito na Coreia

Se existe alguém que gosta mais de MMOs que os coreanos, ainda não saiu da frente do PC para reclamar a posição. E, aparentemente, existe um jogo que tem conquistado cada vez mais a atenção dos gamers das bandas de lá.

Em apenas uma semana o open beta de *Aion: The Tower of Eternity* passou a marca de 170 mil jogadores online ao mesmo tempo, criando um novo recorde de logins simultâneos em um beta. Para conseguir absorver o número crescente de jogadores, 25 servidores foram criados nas primeiras horas do teste. Mesmo assim, segundo a NCsoft,

milhares esperavam por uma oportunidade de conferir o que se passava.

### Mas afinal, o que é *Aion*?

*Aion* segue a mesma linha de tantos outros MMOs no mercado. Em um mundo longínquo uma força sinistra se ergue para tomar o controle de tudo que é vivo e não faz mal a uma mosca. Segue-se uma guerra celestial para acabar com todas as guerras e o inimigo começa a vencer. Então surge uma legião de heróis que não está disposta a deixar que isto aconteça, e é o papel do jogador

entrar na pele de um destes personagens e completar quests e mais quests para impedir que isto aconteça. Apesar de o roteiro padrão para a maioria dos jogos ser um ponto negativo, o game promete compensar com algumas outras features.

O sistema de classes é tradicional e permite que jogadores construam seus personagens da maneira como bem entenderem. Os jobs também permitem que cada personagem se especialize em um tipo de profissão específica depois de certo nível de experiência.

Novidade aqui é o fato de que depois deste nível os personagens ascendem ao nível divino e adquirem asas. Ao contrário do que normalmente acontece no gênero, em *Aion: Tower of Eternity* esta característica permite que os jogadores realmente voem.

### Um pássaro, um avião, um... Troll?

Esta possibilidade, combinada com o sistema de PvP e PvE, cria campos de batalhas em praticamente todos os lugares. Se um jogador entrar em uma

>> Com gráficos assim, até mesmo o orc mais sanguinário merece ser admirado como um príncipe charmoso. Mas mantenha sempre seu machado preparado



# Jogo Rápido

Gore Verbinski, diretor do filme *Piratas do Caribe*, anunciou recentemente que tem dois projetos de filmes baseados em games engatilhados. O primeiro é a versão cinematográfica de *BioShock*. O segundo é a história de um homem viciado em MMO.



Antecedendo o lançamento de *Stargate Worlds*, MMO inspirado na aclamada série de ficção científica, a loja do game já está vendendo produtos oficiais do game e da série. Apesar de tudo, há um problema: *Stargate Worlds* pode nunca ver a luz do dia.

A Ankama, desenvolvedora responsável pelo game *DOFUS* (MMO free to play), anunciou que está desenvolvendo jogos também para a Xbox Live Arcade. O jogo *Islands of Wakfu* se passa dentro do mundo de *DOFUS* e deve estar disponível para download no final de 2009.



zona de Player Versus Player determinada, o campo se transforma e a luta é transportada para o céu. O detalhe é que isto faz com que os ataques possam



vir de qualquer direção – esquerda, direita, por baixo e por cima.

Além disto, uma vez que a habilidade de voar é conquistada, ela passa a ser parte da jogabilidade em tempo integral. Isto muda a dimensão e a estratégia do game, que passa a absorver o elemento para a exploração de mapas e coleta de itens.

**Aion: Tower of Eternity** tem lançamento oficial no Oriente previsto para o primeiro bimestre de 2009 e para o primeiro semestre no Ocidente.



>> Beldades élficas, trolls sanguinários e uma força do mal que deseja destruir o mundo. Não importa qual é o game: é realmente necessário ter mais alguma coisa para se sentir em casa? Pensando bem, talvez uma mesa de bar

## >> << Realidades virtuais



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

## Números dos MMOs

**Vamos a alguns fatos que são comumente associados ao mundo dos jogos eletrônicos: game é coisa de meninos adolescentes.** Quanto mais hardcore o jogo é, mais adolescentes e mais meninos (opa!) os jogadores são. Gamers de verdade são gordos, cheios de espinha e não têm namorada. Meninas que jogam videogame são lésbicas, ou começaram a jogar por causa de um menino, ou fingem que jogam, mas é mentira. Gente que joga online não tem amigos e nunca sai para conhecer pessoas.

Você já ouviu tudo isso, não é? Eu também. Ainda mais porque sou menina. Quando comecei a jogar MMOs, achei que iria perder a paciência com esse tipo de argumento. Mas a realidade as vezes é bem diferente que o senso comum. MMOs, como você já sabe, exigem um grau de dedicação muitas vezes mais alto que dos jogos de console e, por isso, a visão de quem está por trás dos teclados pode ser um pouco distorcida. Para saber a verdade, um projeto chamado *Daedalus* entrevistou jogadores entre os anos 1999 de 2004 e resolveu lançar sua conclusão na net. O resultado está aqui: [www.nickyee.com/daedalus/gateway\\_intro.html](http://www.nickyee.com/daedalus/gateway_intro.html) e aqui:

- A média de idade do jogador é 26 anos
- Apenas 25% são adolescentes
- 36% são casados e 22% têm filhos
- Em média, os jogadores passam 22 horas semanais jogando, mais velhos e mais novos
- 80% das pessoas jogam com alguém que conhecem na vida real
- Sim, 85% deles é homem, **por enquanto**
- 30% dos avatares relatam alguma experiência pessoal ou pedem conselhos para seus amigos virtuais
- 50% das pessoas se consideram viciadas no game, será que isso é de verdade? Valia uma nova pesquisa

No jogo *World of Warcraft* há dados interessantes sobre gênero, idade e classe.

Vale a pena visitar para conhecer outros fatos mais do que interessantes (e verdadeiros) sobre o seus jogos favoritos.

Um pouco sobre a história de Zelda, para tentar desenrolar os nós da cabeça

# LINHA DO TEMPO

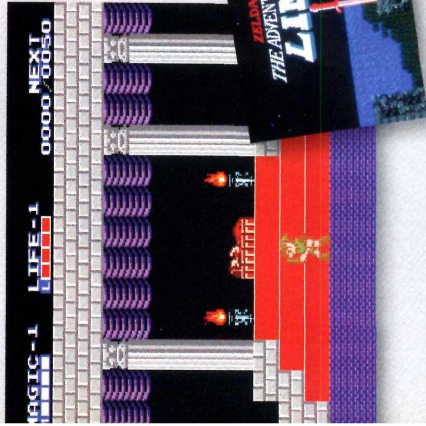
● *The Legend of Zelda* é, sem dúvida alguma, uma das maiores séries do mundo dos games. Apesar de tantas qualidades, algo nunca seguiu a lógica na série: a sua história. A Nintendo jamais revelou a cronologia oficial dos jogos e existem milhares de entrevistas do pai da série, Shigeru Miyamoto, e do produtor atual, Eiji Aonuma, com esboços de como os jogos se organizariam.

Enquanto eles não revelam a ordem oficial, juntamos diversas peças de histórias nas entrelinhas e até entrevistas antigas para conseguir organizar a mais provável ordem dos jogos da série *Legend of Zelda*.



## Origem de Hyrule

A terra da lenda foi criada por três deusas, Din, deusa da força; Farore, deusa da coragem; e Nayru, deusa da sabedoria. Ao partir para os céus depois de criar Hyrule, elas deixaram três triângulos de ouro que representam seus poderes. O artefato é conhecido em toda a terra como "Triforce". A união dessas pedras dá a quem conseguir reuni-las poder para governar todo o mundo.



## 1987 / Zelda II: Adventure of Link / NES

Alguns anos depois, Link vai para a o norte até as cidades maiores e descobre outra princesa Zelda. Para salvá-la de um feitiço que a deixou em sono eterno, ele precisa juntar uma série de amuletos.

O único problema é que ele é caçado por seguidores de Ganon que querem despejar seu sangue sobre as cinzas do vilão e ressuscitá-lo.



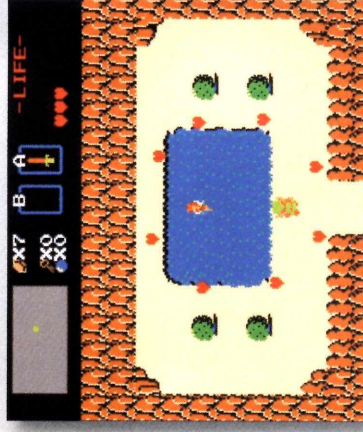
## 1998 / Ocarina of Time / N64

O jogo narra a história de Ganondorf Dragmire, rei dos ladrões que deseja roubar a Triforce para entrar no "Secret Realm" e usar seu poder para conquistar Hyrule. No fim do jogo, Zelda envia Link adulto de volta ao passado para que ele possa reviver a infância, causando uma quebra na linha do tempo. A partir daí, temos duas linhas: uma com Link criança e outra em um mundo onde o herói destruiu Ganon.



## 1986 / The Legend of Zelda / NES

Alguns séculos depois, quase todo o povo de Hyrule mudou-se para o norte e Ganon retorna para conquistar o mundo. Outro Link aparece para salvar a terra e a princesa chamada Zelda; para isso, ele junta a triforce da sabedoria que foi dividida em oito partes e espalhada por toda porção sul do mundo.



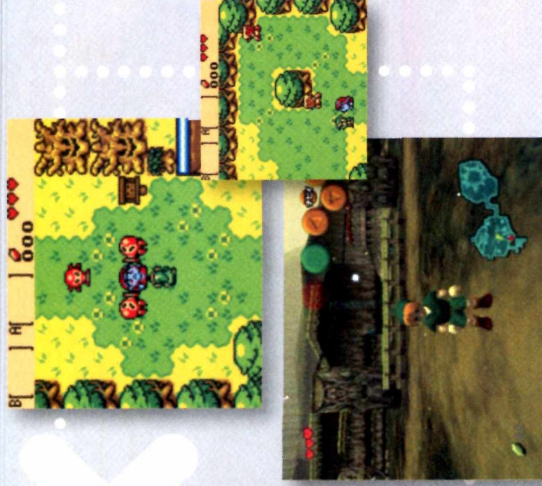
## 1991 / Link to the Past / SNES

Depois de uma noite de tempestade, o jovem Link é acordado pela voz de uma donzela em perigo chamada Zelda. Ele sai para salvá-la e viaja para o mundo negro, semelhante ao Twilight, e precisa derrotar Ganon para que ele não complete seu plano de voltar e dominar o mundo da luz.



### 2001 / Legend of Zelda: Oracle of Season/Ages / GBC

Os dois jogos de GBC são os que possuem a posição mais confusa dentro da linha do tempo da série. Os dois jogos podem ser considerados a junção das linhas do tempo já que ao trocar os códigos entre os dois cartuchos, é possível enfrentar o chefe verdadeiro do game, Ganon.



### 2004 / The Four Swords Adventure / GC

Depois de libertar o vilão de *Minish Cap* que estava adormecido há milênios na *Picori Sword*, o jogador precisa salvar o mundo de outra tentativa de dominação por parte do monstro. No final, Link enfrenta Ganon e o recém-adquirido tridente da força, o mesmo usado no fim de *A Link to the Past*.



### 2004 / Wind Waker / GC

Como já foi confirmado pelo próprio produtor da série, Eiji Aonuma, *Wind Waker* se passa pelo menos um século depois do final do Link adulto em *Ocarina of Time*. Depois de ser derrotado pelo Link Adulto, Ganon é aprisionado. Ele consegue escapar da clausura e retorna a um mundo paralelo para destruir Hyrule. Nessa situação, o rei faz um pedido aos deuses para inundar o mundo e impedir que Ganon tome o poder.



### 2005 / Minish Cap / GBA

Após um período de guerras, o primeiro guerreiro de túnica verde de Hyrule, que atende pelo nome Gustaf, foi capaz de trazer a paz usando uma espada mágica. No jogo, em vez da "Master Sword", foi usada a "Picori Sword", uma arma criada por seres minúsculos que vivem sob Hyrule. A história do game se passa antes de qualquer outro e *Minish Cap* é o único jogo recente que não remete à história do "Herói do Tempo". É nesse episódio que Link ganha o gorro verde.



### 2006 / Twilight Princess / GC/Wii

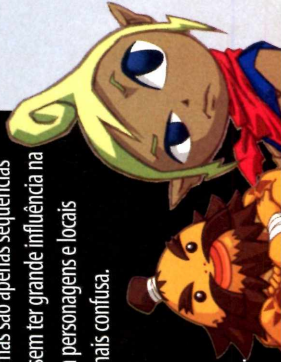
Com Ganon aprisionado no Twilight Realm, Hyrule vive em paz. Até que o mundo é invadido por seres de uma dimensão chamada Twilight liderados por Zant. Logo, todo o mundo está envolto na escuridão. Cabe ao jovem Link salvar todos dessa força descomunal. Após derrotar Zant, Link descobre que o vilão era apenas uma marionete nas mãos de Ganondorf, e acaba com o rei dos ladrões novamente.



## » « Menções Honrosas

Alguns jogos fazem parte da cronologia *Zelda*, mas são apenas sequências diretas que se passam em universos paralelos, sem ter grande influência na história de Hyrule. Mesmo assim, todos contêm personagens e locais conhecidos que só tomam a cronologia ainda mais confusa.

- *Link's Awakening* (1993 - GB)
- *Majora's Mask* (2000 - NG4)
- *Four Swords* (2002 - GBA)
- *Phantom Hourglass* (2007 - DS)





Tema >> Vitor Tritto

# CONSUMO

O lugar para você torrar suas economias com games e acessórios

## O olho do tigre

Agora sim! Rocky Balboa que se cuide!

● Você se lembra dos filmes do Rocky Balboa e todas as lutas épicas entre dois gladiadores que abalavam as estruturas do mundo acompanhadas da música *Eye of the Tiger* da banda Survivor? E do modo como cada soco parecia mandar o adversário para a pré-história?

Agora, concentre-se nos momentos em que você passou sacudindo o controle freneticamente em um jogo de boxe do Wii. Nada muito inspirador, não é mesmo? Comparado com o esporte de verdade, parecia que você tentava cutucar a tela da TV.

Pois bem, agora você não terá mais este problema. Porém, correrá o risco de nocautear a televisão.

A Everlast, líder mundial no mercado de artigos para pugilistas, resolveu a pequena questão com as Nintendo Wii Boxing Gloves. O "mod" adapta o Wii Remote nas luvas de couro sintético para que o jogador possa desfrutar do game sem problemas e ter a sensação de estar realmente lutando. Só não vale ir de cara com a lona.

Os espaços feitos sob medida para os controles permitem que o jogador mantenha as mãos mais próximas do corpo, imitando a posição de guarda de um lutador de verdade. As luvas ainda vêm com aberturas para que os botões estejam sempre à mostra para o jogador, facilitando a utilização



>> Se mais ideias como esta surgirem, logo haverá chuteiras de marcas famosas com espaço para colocar o Wii Remote e o Nunchuk para sair chutando bolas virtuais por todos os cantos

dos comandos simples. O "mod", ao contrário de outros produtos já lançados no mercado, é o primeiro a partir de uma fabricante que lida somente com produtos para o esporte – e agora também para os videogames.

Por enquanto, o produto ainda não chegou às lojas brasileiras, mas

pode ser adquirido pelo site da Everlast ou com importadoras especializadas.

**Produto:** Nintendo Wii™ Boxing Gloves

**Fabricante:** Everlast

**Preço sugerido:** US\$ 29,90

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





**EU TENHO**  
cara  
de **Games.**  
Eu jogo  
no **Limão.**

Fotos enviadas pelos limônicos para a promoção eu.sou, comemorando um ano do Limão.

O Limão é o melhor espaço na Web para quem gosta de games e muito mais.  
Só o limão tem comunidades, músicas, games e notícias e, o mais importante, a sua colaboração.  
Acesse o limão e comemore 1 ano de muita diversão, relacionamento e conteúdo,  
feito por pessoas de verdade, como você.

**limão.com.br**  
ESPREMA O SEU

Texto >> Ricardo Nakamura  
Pesquisador do INTERLAB – Laboratório de Tecnologias Interativas, Departamento de Engenharia de Computação e Sistemas Digitais Escola Politécnica - USP  
ricardo.nakamura@poli.usp.br

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

# PAPO TECH

Onde você aprende como seus jogos favoritos são feitos

## Sobre os ombros de gigantes

Produtoras liberam código dos games e estimulam os “mods”

Atualmente, muitas pessoas estão interessadas em trabalhar na indústria de jogos. No mês passado, falamos sobre uma dos meios de iniciar esta jornada por meio do desenvolvimento de software. Mas como você pode começar a aprender como os jogos funcionam, se ainda está dando seus primeiros passos em programação de computadores? Ou, ainda, o que fazer se você tem mais interesse no game design, na construção do roteiro e das regras do jogo ou na programação?

Os “mods” podem ser a resposta para estas perguntas. Mods são construídos a partir de um jogo existente por meio da alteração dos gráficos, dos modelos 3D, dos sons, das regras ou outras configurações. Eles podem envolver programação, mas isso nem sempre é necessário. Por este motivo, os “mods” são um meio para entender os jogos. Criar um também pode ser uma forma prática de exibir suas ideias em game design.

A criação de “mods” de jogos de computador tornou-se mais fácil depois que os jogos passaram a ser organizados em camadas. Neste formato, as regras do jogo e os recursos artísticos (modelos, sons...) ficam separados da engine e, com isso, podem ser alterados facilmente. Muitas vezes, jogadores com mais conhecimentos de programação analisam como os jogos gravam essas informações e, a partir daí, desenvolvem suas modificações.

No entanto, nem sempre é preciso ir tão



ACIMA >> Counter-Strike é a modificação mais famosa dos games. A mais polêmica delas é o mapa do Rio feito por fãs...

AO LADO >> Com código aberto, Glest é um game que permite a iniciantes em programação criarem facilmente seus “mods”

>>> Mods são construídos a partir de um jogo existente por meio da alteração dos gráficos, dos **modelos 3D**, dos sons... <<<

fundo para criar o seu mod. Alguns jogos já trazem ferramentas que simplificam esse trabalho. Um dos melhores exemplos é *Neverwinter Nights* que, por meio do seu editor Aurora Toolset, permitiu que fossem criadas milhares de novas aventuras e expansões para o jogo original. Alguns desses “mods” apresentaram tamanha qualidade que a produtora do game decidiu contratar seus criadores. Outros exemplos famosos são os “mods”

*Counter-Strike* – criado a partir do game *Half-Life* – e *Dota Allstars* – modificação de *Warcraft III*.

Na internet, também é possível encontrar jogos com código aberto que permitem a criação de “mods” de diversos níveis de complexidade. Um exemplo é o título de estratégia *Glest* ([glest.org](http://glest.org)). Além de contar com um editor de mapas, é possível criar novos exércitos para o jogo apenas editando alguns arquivos de texto.

Em resumo, a criação de “mods” de jogos pode ser uma saída interessante para aprender mais como os jogos funcionam ou testar sua habilidade em game design. Muitos jogos já vêm com ferramentas que simplificam este trabalho, mas o desenvolvimento de um “mod” de alta qualidade, assim como qualquer outro jogo, ainda exige muita dedicação.

# » GAME SHOP

**PARA ANUNCIAR  
AQUI, LIGUE:**

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

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

**HOUSE GAMES**  
TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

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

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO:  
MasterCard VISA

WWW.HOUSEGAMES.COM.BR HOUSE.GAMES@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

TODO 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**  
VENDA & ASSISTÊNCIA TÉCNICA  
MSN: contato@bigboygames.com.br

**ASAGAMES**  
ESPECIALIZADA EM PEÇAS PARA VIDEO GAME

AWG rolo de fio  
Carcaça de PSP  
Antena de TV digital para PSP  
LCD NDSL  
GPS para PSP  
LCD PSP FAT  
Micro SD

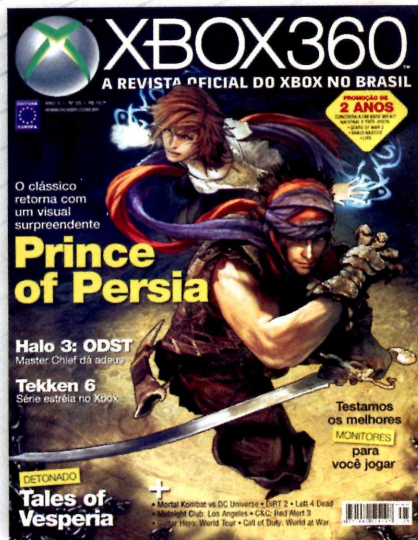
TEMOS TODOS OS TIPOS DE FLAT PARA PS2  
FORMAMOS PARCERIA COM ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE TODO O BRASIL. FALE CONOSCO.  
TEL: (11) 3326-2524 • www.asagames.com.br • MSN: asagamesvendas@hotmail.com

**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

# Lançamentos da Editora Europa



Informações exclusivas que você só encontra na revista oficial.



As melhores dicas na revista de game que mais vende no Brasil.



É na Revista W que os profissionais da internet se atualizam.



A revista que é a referência para profissionais e amantes da fotografia.

Compre pelo 0800 55 76 67 ou pelo site [www.europamet.com.br](http://www.europamet.com.br)





# PREPARE-SE PARA SE TORNAR UMA LENDA.



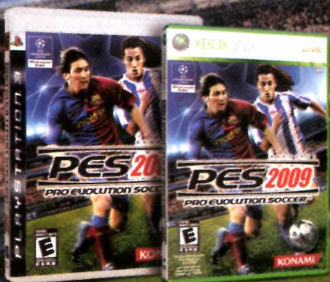
Modo multijogador com funções melhoradas.



A Liga dos Campeões leva você à elite do futebol europeu.

# PES 2009

## PRO EVOLUTION SOCCER™



À VENDA\*

PC  
CD-ROM  
SOFTWARE

Wii  
LIVELABLE  
2009



PlayStation 2

PLAYSTATION 3

UEFA Champions League somente para versões em PS3, X360, Wii e PC.



XBOX 360 LIVE

WWW.PESUNITES.COM

**KONAMI**  
www.konami.com



\*Lançamento nacional em dezembro de 2008.

Produto licenciado oficial da UEFA CHAMPIONS LEAGUE. Todos os nomes, logomarcas, troféus, marcas registradas são propriedade da UEFA e utilizados aqui com a autorização correspondente da UEFA. A reprodução não é permitida sem a prévia autorização escrita da UEFA. Adidas, a logomarca 3-Bars e a marca registrada 3-Stripe são marcas registradas do Adidas Group, utilizadas aqui com a autorização correspondente. Teamgeist é uma marca registrada do Adidas Group, utilizada aqui com a sua autorização. Todos os direitos autorais e as logomarcas são propriedade dos seus respectivos donos e são utilizados com as autorizações correspondentes. © 2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd. KONAMI é uma marca registrada da KONAMI CORPORATION. PlayStation, "PLAYSTATION", "PS", a logomarca e "PSP" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. PSP® System - Memory Stick Duo™ pode ser solicitada (vendida) separadamente. Microsoft e Xbox são marcas registradas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e em quaisquer outros países e são utilizadas com autorização da Microsoft.

# 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 Grimson Omen 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