

REVISTA

WWW.EUROGAMES.COM.BR

GAMEMASTER

GAME LEVADO A SÉRIO



Ano 4 | Nº 48 | Brasil R\$ 9,99 | Europa € 4,90



Saiba por que o **iPhone** se tornou a melhor plataforma portátil de games do momento

Entrevistas

→ O ator Ken Lally fala sobre como deu vida ao vilão Albert Wesker em Resident Evil 5

→ Executivo da Activision conta até onde vai o interesse da empresa pelo Brasil

KILLZONE 2

JÁ JOGAMOS ATÉ O FINAL O MELHOR GAME DE TIRO DO PS3 E GARANTIMOS: **VOCÊ VAI SE SURPREENDER!**

REVIEW EXCLUSIVO

Banda virtual

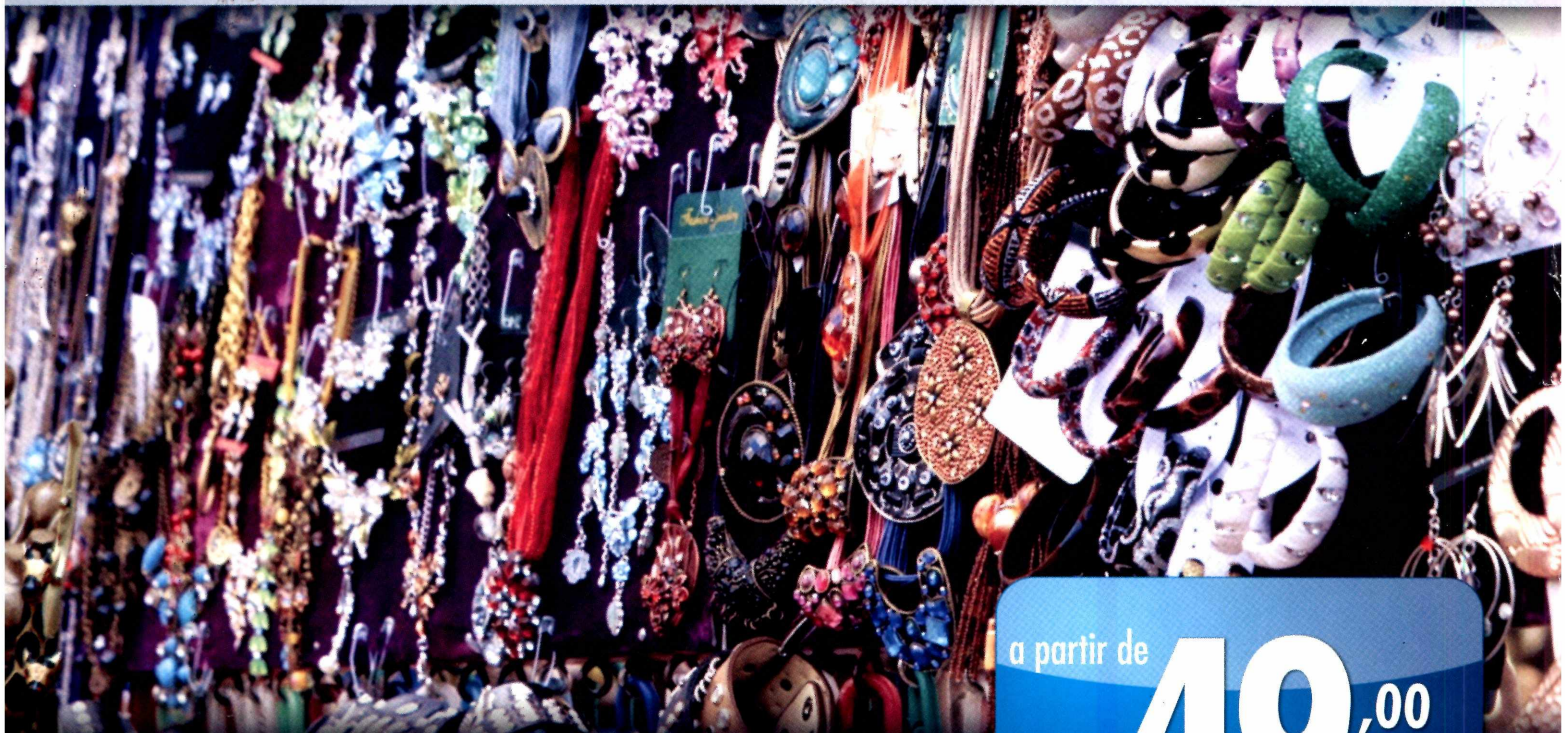
Guitarras, baterias, microfones... Conheça a evolução dos instrumentos musicais dos games

Vício massivo

Entenda por que os MMOs exigem tanto tempo de jogo e saiba como não exagerar



- Tatsunoko vs. Capcom • Skate it • Shellshock 2
- Call of Duty: World at War • Batman: Arkham Asylum
- The House of the Dead: Overkill • UFC 2009 • Crysis: Warhead



a partir de
R\$ 49,00
por mês

0800 723 6000
www.uol.com.br/host



UOL HOST
QUALIDADE EM SERVIÇOS WEB

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.

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
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: Vitor Tritto, Bruno Araujo, Eduardo Trivella, Fabio Santana, Felipe Azevedo, Gilsomar Livramento, Humberto Martinez, 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: Carla Rodrigues, Flávia Gasi, Henrique Sampaio, Gyanni Segundo, Masili (ilustrações), Matheus Bourg, Renato Villiegas, Renata Honorato, Rodrigo Castro 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: Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Claudia Alves, Elisângela Xavier, Flavia Pinheiro, Renata Kuroscari, Leandro Blotta e Rodrigo Sacomani

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

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

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

Propaganda: Ludmila Viani e Natália Azeredo

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

Desenvolvimento de Pessoal:
Tânia Marília Ribeiro Roriz e Elisângela Tokashiki

Atendimento ao assinante e à pessoa jurídica:
Coordenadora: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br)
Atendentes: Anne Iris, Juliana Rolandi, Lilian Lemos, Marl 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

ANER
Somos Fililiados à ANER
Associação Nacional dos Editores de Revistas

AO LEITOR

Crise? Que nada!

Quando ouço falar da crise financeira que abala o mundo, além de me preocupar com os óbvios problemas relacionados ao aumento dos preços dos alimentos e das contas da casa, penso que muitos jogos com data de lançamento para 2009 sofrerão atrasos e que muitas produtoras e estúdios dos EUA fecharão as portas. Uma pena, mas é a realidade. Entretanto, há um lado que os noticiários da TV, que buscam a audiência com tragédias, não mostram. Com a crise, as empresas gringãs buscarão novos mercados para sobreviver.



>> Killzone 2, que recebemos em janeiro por aqui

E que lugar é melhor do que o ensolarado e próspero Brasil? A Sony é uma das companhias que, aos poucos, começam a investir por aqui. A prova disso é que a dona do PlayStation já está produzindo o console na Zona Franca de Manaus, tem planos de lançar o PS3 (será mesmo?) e trará jogos a preços competitivos, combatendo a ferro e fogo a pirataria.

Talvez a maior prova da quebra de paradigmas da Sony esteja em um fato raro na imprensa de games brasileira. Depois de muito tempo de árduas negociações, a GameMaster pode ser o primeiro veículo brasileiro a publicar o review de *Killzone 2*, um dos games mais aguardados do PlayStation 3. E, com toda a antecedência de ter o game em mãos, já o completamos diversas vezes; o que nos permitiu produzir uma análise das mais completas.

Também assim, podemos garantir com todo nosso garbo e elegância que: se você possui um PS3 e gosta de FPS, dê um jeito de comprar *Killzone 2*. Assim como a gente, você se surpreenderá.

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



NOSSOS CONTROLES



Alexandre Dias



Nelson Alves Jr.



Leandro Rodrigues



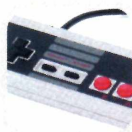
Fabio Santana



Vitor Tritto



Felipe Azevedo



Eduardo Trivella



Bruno Araujo



Humberto Martinez



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



>> Capa

>> Killzone 220

Sem dúvida, o melhor game de tiro para o PS3 até o momento, e nós fomos os primeiros a jogar no Brasil! É claro que contamos tudo para você

>> Geral

- > Arte dos Games42
- > Cartas06
- > Consumo78
- > Gamecult08
- > Linha do Tempo76
- > Mundo MMO74
- > Papo Tech80
- > Tabela de Reviews73

>> Especiais

> Banda virtual50

A evolução dos instrumentos musicais nos videogames com tudo que você precisa saber para se tornar um "gamestar"

> iPhone46

Por que o celular da Apple acabou se transformando na melhor plataforma portátil do momento

> Vício massivo56

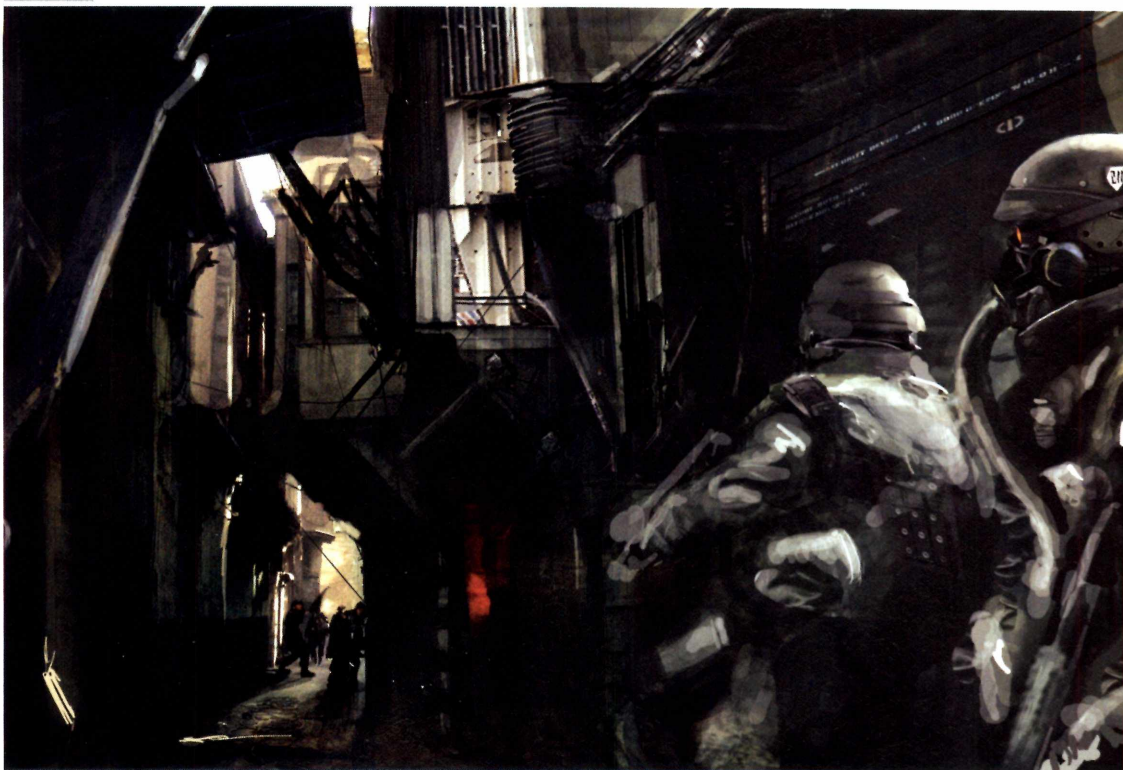
Por que os MMOs exigem tanto dos jogadores e o que fazer para não cair nas armadilhas

>> Previews

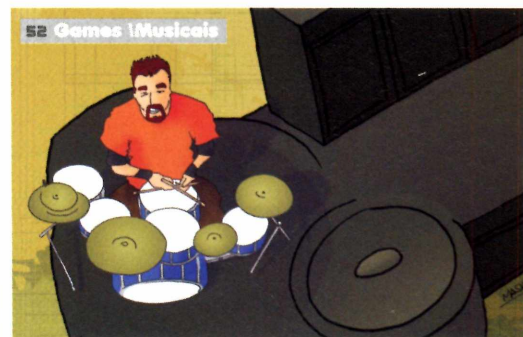
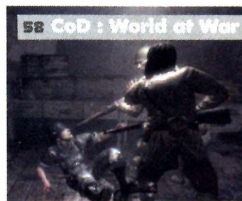
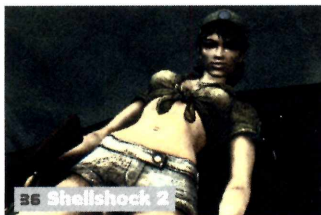
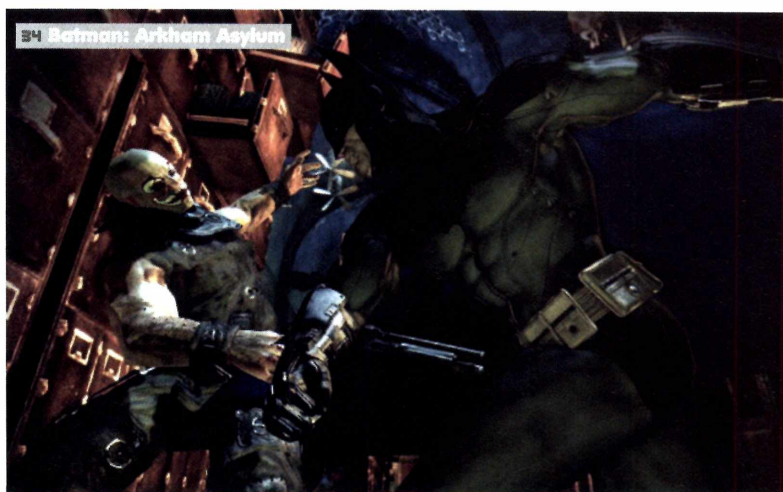
- > Batman: Arkham Asylum34
- > House of the Dead: Overkill38
- > Shellshock 236
- > UFC 2009 Undisputed39

>>> Reviews

> 007 Quantum of Solace71



- > Bolt72
- > Call of Duty: World at War58
- > Castlevania: Judgement65
- > Crysis: Warhead62
- > Fable II: Knothead Island72
- > MotorStorm: Pacific Rift63
- > Mushroom Men: Spore Wars66
- > Persona 469
- > Rise of the Argonauts67
- > Sandy Beach72
- > Skate it64
- > StarOcean: Second Evolution70
- > Tatsunoko vs. Capcom60
- > The Lord of the Rings: Conquest68





CARTAS

participe...

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

O canal obrigatório para tirar suas dúvidas sobre games

Mais Wii

>>> E aí, galera? Como sei que vocês têm muito trabalho, serei rápido: por que há mais reviews de X360 e de PS3 do que

de Wii na revista? Gostaria de saber quais são os jogos mais legais para o videogame da Nintendo e queria também que vocês os mostrassem.

Afinal, confiamos em vocês! E outra: se eu comprar um Wii em vez de um X360, vou me arrepender? Abração, feras!

Victor Zanata / por e-mail



>>> Super Mario Galaxy (acima) e World of Goo (à direita), estão entre os melhores jogos para o Wii. Ambos usam os controles únicos do console e são divertidíssimos



>>>> Vitão, não é preferência nossa, não. É que os lançamentos de jogos para Wii ocorrem em menor quantidade do que dos concorrentes e, também, optamos por dar espaço para jogos com mais apelo do público. Você deve concordar com a gente e ler as notícias por aí: saem muitos jogos de baixíssima qualidade para o console. Mas, se você gosta de jogos diferentes e queira jogar com controles inovadores, compre um Wii sem medo. É o videogame mais barato dessa geração.

Os jogos do WiiWare são bons e não são caros. Ainda, há ótimos títulos lançados em "disco" – mas

do m

Fã ao extremo

>>> Sou o único de um grupo de amigos que não comprou um X360. Optei em continuar com a Sony, trocando meu empoeirado PS2 por um novíssimo PS3. Por conta disso, sou motivo de chacota. Claro que o X360 é um bom console, admito que mesmo utilizando um leitor de DVD barato, se aproveitando de um processador meia boca e uma ótima placa de vídeo, ele se deu bem.

Tenho inveja de não poder jogar *Gears of War*, *Halo 3*, *Fable II*, mas nem por isso fico chorando pelos cantos. Optei por um PS3 para jogar as mesmas franquias de sempre como *Gran Turismo*. Jamais o trocaria pelo "sofrível" *Forza 2*, pois achei *GT4* melhor que aquela "bagaça". Sou fã de séries como *God of War*, *GTA*, *Metal Gear Solid* e, olhando para o futuro, vejo que o PS3 tem uma boa briga pela frente. Acredito que, além das franquias

que quero continuar jogando, ainda jogarei outras como *LittleBigPlanet* e *Killzone 2*. O que interessa é que tenho o meu console e que não pensei em comprar games piratas ou seguir o que o mercado diz. Acho que não existe um console melhor que outro, pois consoles são apenas plataformas para rodar games, o que vale são os títulos que eles me oferecem. E estou feliz pelo meu console, mesmo ele tendo imprevistos.

Bruno Martins / São José/SC

>>>> Bruno, você é um felizardo. Não imagina quantos jogadores que sonham em ter um console da geração atual ou, quiçá, da geração passada. Sua birra com o X360, no entanto, é infundada e você está se rebaixando ao mesmo nível de quem não gosta do PS3 ou do Wii. E isso é uma perda de tempo tremenda. Cada pessoa gosta de jogos de gêneros e



esses são mais caros. Entretanto, você precisa saber quais são os games que mais lhe apeteçam antes de escolher qual videogame comprar, viu?<<<<

Wii com Wi-Fi

>>> Caros amigos.

Parabéns pelo trabalho e pelas notícias que são de suma importância para nós. Tenho um Wii há um ano e o conectei à internet por meio do Nintendo Wi-Fi USB Connector. Acontece que o meu console esquenta muito quando o deixo ligado e, para esfriá-lo, eu tenho que tirá-lo da tomada. Além disso, com o tempo, perco a minha conexão utilizando o

>> Esse pequeno aparelho, que mais parece um pendrive, faz com que indivíduos desprovidos de roteador wireless possam acessar a internet no Wii



>>>> Chicão, não há problema nenhum. O Nintendo Wi-Fi USB Connector é um aparelho que apenas compartilha a conexão à internet que você utiliza no seu PC com o Wii. Acreditamos que o problema de conexão ocorra por conta de algum erro de configuração da sua internet. Tente realizar uma nova instalação do Nintendo Wi-Fi USB Connector e, caso o erro continue, tente entrar em contato com a assistência técnica da Nintendo no Brasil, a AGS Digital Services, pelo telefone (0XX11) 3875-

1333. Quanto ao Wii esquentar, acredite, é normal e não irá estragar o aparelho. Isso ocorre tanto com o videogame ligado quanto em standby (quando a luz do Wii fica amarela), com o WiiConnect 24 ativado, por conta do uso da placa de rede Wi-Fi. Pode deixá-lo ligado tranquilamente que não haverá problemas, certo?<<<<

Videogame também é arte

>>> Gostaria de saber se vocês como adquirir o livro "A Arte dos Videogames". Sei que está esgotado, mas existe alguma outra forma de adquiri-lo? Estou desesperado por este livro

Michel Bertoni
por e-mail

>>>> Michel, é uma pena mas você



está um pouco atrasado. O sucesso do livro produzido com todo carinho pelo ilustríssimo maior conhecedor de games do Brasil, Fabio Santana, esgotou mais rápido do que qualquer um da redação poderia imaginar. Agora, o que resta é torcer (ou, quem sabe, mandar um e-mail para a

Editora Europa), pedindo para que lancem uma segunda edição do livro. Mas se você fizer isso, não diga que foi a gente que deu esse toque, ok?<<<<

Na Comu do Orkut



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

Vitor

👉 Pessoal, parabéns para a redação da GameMaster pelo excelente trabalho. Tenho todas as edições e espero uma longa vida a revista. Sinto falta apenas dos detonados. Mas como a editora já tem uma revista para cada plataforma, não há necessidade disso mesmo.

>> Agradecemos os elogios e a preferência. Estamos sempre em busca da mais alta qualidade. E, em breve teremos boas novidades, aguarde! (Eita frase batida, hein?)

Renan

👉 Se não me engano, o Petró disse uma vez que trabalhou num lugar que odiava para comprar um PS2 no AudioGameblog... Estou quase fazendo o mesmo pelo PS3. Aliás, não vai ter mais podcast?!

>> Trabalhe como um escravo e compre seu videogame, muito bem. Podcast, o que é isso? :p

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

STREET FIGHTER IV

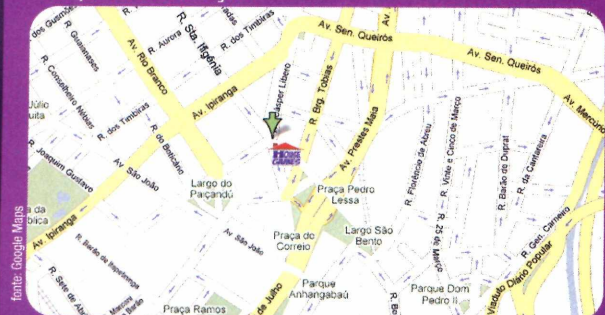
NOVO STREET FIGHTER 4.
O CLÁSSICO GAME DE LUTAS ESTÁ DE VOLTA.
VENHA PARA A HOUSE GAMES E COMPRE JÁ O SEU!



Fique ligado, aguarde grandes

PLAYSTATION 3 XBOX 360 Wii PlayStation.2 PSP NINTENDO DS. PC

mapa de localização



Venha conhecer nossa loja, são 250 m² de pura diversão. Aguardamos sua visita.

Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia) - A 200 metros da estação São Bento do Metrô.

Horário de funcionamento: Segunda a sexta das 9h às 18:30h, sábados das 9h às 17h.

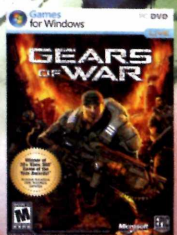
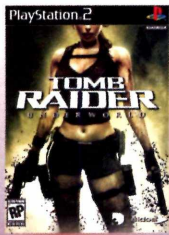
Aceitamos os cartões



O melhor entretenimento e a qualidade que você confia. Vá, vá conferir.
A House Games que você conhece está de volta.



www.NaçãoDesign.com.br

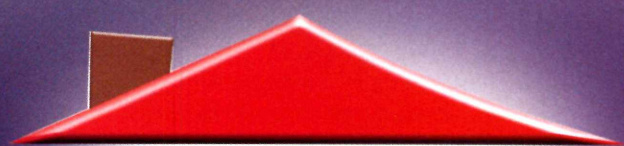


novidades aqui na House Games.



Rock Band 2 e Guitar Hero.

Venha fazer um teste grátis.



HOUSE GAMES



Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil. Financiamos em até 36 vezes*

Visite nosso site: www.housegames.com.br

(11) **3326-0045** • housegames@hotmail.com

Texto >> Gustavo Petró
Fotos >> Renata Honorato

GAMECULT

Curiosidades e notícias da indústria mundial dos games

>> Entrevista

Activision vs. Brasil

John Dillulo, da Activision, nos conta sobre os futuros “planos” que estão reservados para o Brasil e a América do Sul

Em sua primeira passagem pelo Brasil, o norteamericano John Dillulo, diretor da Activision para a América Latina, cedeu uma pequena entrevista para a imprensa de games, relatando alguns dos (poucos) planos que a empresa tem para o Brasil.

Com muitas piadas e entupido de churrasco (o que, segundo o próprio Dillulo, o deixou “com um pouco de dificuldades para pensar”), o executivo deu a entender que a sua visita foi um marco. Sinal de que as desenvolvedoras estão em vias de expandir suas áreas de influência para mercados ainda pouco explorados – e que até bem pouco tempo atrás eram considerados secundários.

GameMaster – Com essa mudança, a Activision planeja criar um escritório local no Brasil ou ainda não sabem?

John Dillulo – *Esta é uma excelente pergunta, mas até o momento não há nada estabelecido ainda. O mercado de games do Brasil ainda está um pouco subdesenvolvido tanto para a Activision quanto para a Blizzard. Neste momento, eu gosto de pensar que nós estamos apenas brincando com este mercado. Mas eu realmente acredito que criar um escritório da Activision no Brasil está nos planos futuros da empresa. Nós ainda não temos nem um escritório no México, que é o centro de operações para a América Latina. Eu trabalho de um escritório corporativo em Santa Mônica, na*



Atualmente, Guitar Hero é o jogo de maior expressão da Activision no Brasil e no mundo. Com várias versões para consoles diferentes, uma herança que parece não terminar tão cedo, deve ser um dos itens mais importantes na pauta da empresa este ano

Califórnia. Ou seja, eu viajo bastante; então mesmo sem uma base no Brasil pelos próximos tempos, eu estarei bastante por aqui. É bem provável que vocês se cansem de me ver.

GM – O que mudará então comparando a relação que a Activision tem com o Brasil hoje e a que ela terá com este novo projeto?

JD – *Ainda é um pouco difícil de responder exatamente o que isto vai trazer para o mercado nacional de games. Oficialmente, nós ainda não estamos no*

Brasil, esta é apenas uma viagem de reconhecimento, completamente informal. Também é a minha primeira visita ao País. Eu achei tudo fantástico: as pessoas, os lugares, a comida – eu estou com um pouco de dificuldades para pensar porque me entupi de churrasco no almoço –, mas ainda não tenho contato com os consumidores, e até hoje também nunca tinha me encontrado com a imprensa de games daqui; então ainda é um pouco cedo para estimar com precisão o que vai acontecer. Eu ainda estou me familiarizando com a comunidade dos



>> **Guitar Hero:** Metallica é o mais novo segmento do famoso "game das guitarrinhas". Com a presença dos músicos de uma das maiores bandas de rock 'n' roll do mundo, o jogo promete levar os jogadores a um novo nível de interação. A bateria do set completo virá, inclusive, com um pedal extra



ser grande no mercado de games – talvez o número 1 da América Latina.

GM - Alguma possibilidade de nós termos jogos dublados ou legendados em português?

JD – Bem, isto ainda não vai ser possível – pelo menos em curto prazo. Se algum dia nós acordamos e o Governo Brasileiro resolver criar um regulamento que diz que todos os produtos de mídia devem vir dublados ou legendados em português, nós tomaremos esta medida para não perder a chance de trazer mais games ao Brasil. Mas mudar isto do dia para a noite é um pouco complicado. Para ser honesto, no momento, seria quase que financeiramente inviável para nós.

>> Acreditamos que o Brasil pode ser grande no mercado de games do futuro – talvez o **número 1** de toda a América Latina<< John Dillulo

revendedores também, o que é algo muito importante neste negócio.

Eu realmente acredito que conhecer o produto antes de comprá-lo é importante, afinal, eles não são baratos aqui por causa dos impostos e da paridade com o dólar. Assim, as pessoas que nunca jogaram Guitar Hero antes poderão experimentar o jogo antes de comprá-lo, este tipo de oportunidade começa com o contato com os revendedores. Ou seja, por enquanto, nós estamos brincando com a ideia de como faremos para que os jogos se destaquem no mercado associando propaganda, marketing e relacionamento com estes revendedores para que nunca falem jogos, nem informações sobre eles, para os consumidores.

GM – E qual é a porcentagem que o Brasil representa para as vendas da Activision para que esta mudança seja feita?

JD – Uma pergunta muito boa, mas infelizmente eu não saberei responder. Quem fica com estes números são as distribuidoras, e cada uma delas conta uma história diferente. Mas, mesmo assim, qualquer que seja este número, eu gostaria de triplicá-lo dentro de um ano e poder chegar a dizer que até o final de 2009 nós teremos 30% do mercado de venda de jogos. Sempre lembrando que os números não são tão importantes assim. O que importa de verdade é trazer uma experiência boa para os jogadores, porque

este é o primeiro passo para que os números cresçam.

GM – E quando comparamos o mercado brasileiro com o mercado mexicano, que por enquanto é o líder na América Latina, como ficam os números e em quanto tempo você planeja superá-los?

JD – Eu acho que posso responder à segunda parte desta pergunta: eu gostaria de superar o mercado mexicano de games dentro de um ano. Vocês têm fãs leais, consumidores de peso que realmente ficam chateados por não encontrarem os jogos que procuram; se nós invertermos esta situação e colocarmos mais jogos à disposição destas pessoas, poderemos facilmente superar o mercado mexicano até o final de 2009. A primeira parte da pergunta também não pode ser respondida porque não há um serviço aqui que faça a contagem de vendas como nos EUA e no Canadá. Não há uma fórmula que nós possamos usar, mas vocês têm 80% a mais de pessoas que no México; além de um mercado mais complexo e mais adepto ao videogame como fator cultural. Sabemos que há um problema com os impostos, mas ainda assim acreditamos que o Brasil pode

GM – E o que vai acontecer com os jogos da Activision que chegavam aqui por intermédio EA? Esta parceria vai terminar e os jogos serão importados diretamente?

JD – É muito cedo para responder a esta pergunta. Estamos reanalisando toda a nossa distribuição de jogos de PC, e tomaremos as decisões apropriadas quando tivermos mais informações sobre como seria melhor proceder. Nós terminamos o acordo com a EA, mas por uma questão de recursos. Não sei se continuaremos utilizando este acordo nos próximos meses. Teremos que andar antes de correr e, por enquanto, pretendo estabilizar o que diz respeito aos jogos para consoles primeiro.



John Dillulo vai ser o Homem do Momento da Activision aqui no Brasil. Dillulo será o responsável por manter a boa relação entre a companhia e o nosso país



Texto >> Renato Villiegas



Para quem não joga videogames, Lally – no canto esquerdo da foto acima – entrou bem no espírito da coisa. Utilizou todos os seus talentos como ator – incluindo seus talentos como dublê – para criar um Albert Wesker mais real, mais durão e ainda mais ameaçador

>> ENTREVISTA

A voz do terror

O ator norteamericano Ken Lally conta sobre a experiência de viver Albert Wesker no novo game da série Resident Evil

● A contagem regressiva para a chegada de *Resident Evil 5* continua, e na caça por mais detalhes sobre a próxima matança de zumbis da Capcom, fomos conversar com ninguém menos que Albert Wesker, um dos vilões mais queridos de toda a série.

Pela primeira vez na história da franquia, o game terá atores que emprestaram não apenas seus movimentos, como também sua imagem para os personagens do jogo. Para o papel de Wesker, foi escolhido o ator Ken Lally, que tem em seu currículo não apenas outros games, mas também uma passagem pela série *Heroes*.

De sua casa em Los Angeles, Lally contou alguns detalhes da produção de *Resident Evil 5*.

GameMaster - Como você se envolveu com o projeto de *Resident Evil 5*?

Ken Lally - Eu já tinha trabalhado com

>>> Ah sim, nem preciso dizer que **Wesker tem muitas cenas de ação**. Eu não posso dizer como, mas sim: ele tem muitas cenas <<< Ken Lally

a equipe de produção, que é a mesma de *Castlevania 2* – eu dublei Ralph Belmont. Ela se chama "Just Cause", e um dos sócios é Reuben Langdon, que fez o papel de Dante em *Devil May Cry*. Ele também participou de *Castlevania*, e foi como nos conhecemos.

GM - Como foi o trabalho de captura de movimentos? E seu rosto, o seu visual também estará no game?

KL - Jim Sonzero e a equipe de

produção americana queriam que eu fizesse 100% do trabalho, mas em nome da continuidade, a Capcom preferiu manter o dublador do game anterior, o ator DC Douglas. De resto, tudo o que você verá de Albert Wesker no jogo sou eu.

GM - Você já conhecia a série *Resident Evil*? Que tipo de games você costuma jogar?

KL - Não, não muito. Eu não tinha ideia de que o personagem era tão conhecido. Eu achei que iria apenas fazer ao papel de um outro vilão bacana. Durante as gravações, a equipe estava REALMENTE excitada sempre que eu ia fazer uma cena como Wesker, e me seguiam por todo lado... Eu achava que estavam gostando da minha atuação, mas, na verdade, eram apenas fãs do personagem! (risos). Eu não jogo muito videogame, mas já atuei em muitos. Eu



>>Videogames são muito mais divertidos, eles **dão ao ator muito mais material** para atuar de verdade << Ken Lally

nem fazia ideia de que World of Warcraft era algo tão grande... Quando conto para os fãs que eu dublei uma série de personagens, eles enlouquecem!

GM - Como um ator, o quão diferente é participar de um game e de um filme?

KL - O tipo de atuação é o mesmo de um grande filme épico, como, por exemplo, Piratas do Caribe ou O Senhor dos Anéis. Você ganha falas como "sua alma vai arder no fosso profundo de Nemeç 5! Você nunca deveria ter

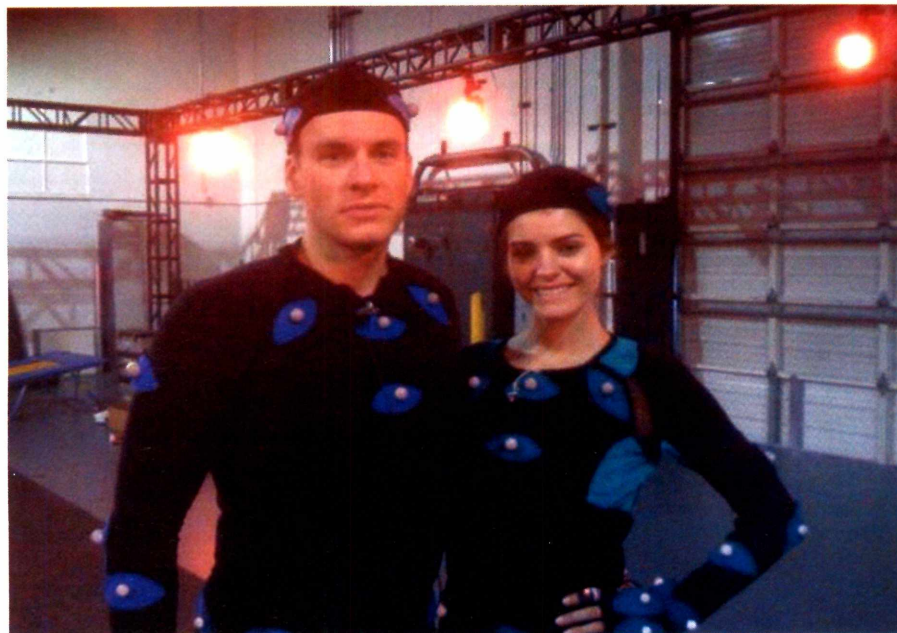
despertado o poder dos Elfos!", e coisas do gênero. Você não consegue partes assim fazendo um personagem secundário em algum filme sobre um garoto do subúrbio, por exemplo.

Videogames são bem mais divertidos, eles dão ao ator muito mais material para atuar de verdade, pois tudo ali é fantasia extrema.

GM - Você também é dublê e pratica artes marciais. Você conseguiu usar alguma dessas habilidades em RE5?



Os atores responsáveis por encarnar os personagens interpretaram de verdade todas as cenas para deixar o game o mais real que um mundo cheio de zumbis poderia ser



KL - Ah sim, nem preciso dizer que Wesker tem muitas cenas de ação. Eu não posso dizer como, mas sim, eu tive a chance de usar meu treinamento como dublê. Eu acho que essa foi uma das razões de ter sido escolhido para o papel, porque sabiam que eu conseguiria aguentar a ação. Muitos dos melhores atores de Hollywood não fazem filmes de ação, justamente os mais divertidos para se fazer, simplesmente porque não conseguem representar a ação. É muito mais difícil do que as pessoas pensam.

GM - Você dá aulas disso, não é mesmo?

KL - Sim, eu leciono técnicas de ação para atores em Los Angeles, e meus alunos sofrem para aprender isso. Imagine, como você vai fingir ter sido atingido por um soco, se nunca tomou um de verdade? Ou lutar pela própria vida? Não há como fingir esse tipo de emoção, e atores têm muita dificuldade nisso. Sendo um lutador, e tenho sido coberto de pancada durante todo tempo, me dá uma certa vantagem nesse ponto. São coisas que você vê em detalhes, na maneira como você anda, se mexe, e até mesmo fala com as pessoas. Acho que é por isso que sou sempre escolhido para fazer vilões.

GM - O que você mais gostou em todo o seu trabalho?

KL - Os fãs! Vocês são mesmo demais, e foi muito divertido conhecer tudo isso. Mal posso esperar para participar de alguma convenção de games.

GM - E que tipo de retorno você espera de seus fãs, e dos fãs do jogo?

KL - Acredito que eles ficarão impressionados. Eu fiquei! O jogo está realmente fantástico... Eu quero jogar, e eu não jogo videogame!

GM - Ah, então você já viu o game! Conte algum segredo pra gente...

KL - Não posso! Não se quiser voltar a trabalhar com a Capcom algum dia! (risos). Acho que nós todos teremos que esperar só mais um pouco para colocar as mãos no game. Aí vocês verão do que eu estou falando.



Texto >> Gustavo Petró

>> mercado 1

Guitar recorde

Guitar Hero III: Legends of Rock alcançou um recorde ao arrecadar US\$ 1 bilhão em vendas desde o seu lançamento, no final do ano de 2007. Quem divulgou essa ótima notícia para a Activision foi o seu CEO, Mike Griffith, durante a feira Consumer Electronics Show (CES), que ocorreu em janeiro na cidade norte-americana de Las Vegas. Também, segundo ele, a versão do game com a banda Aerosmith vendeu

mais do que o último álbum do grupo – um feito incrível para um jogo. A Synergex do Brasil, que distribui a série no País, informa que *GH: World Tour* também é um sucesso, apresentando mais de 141 mil canções feitas por jogadores e mais de 600 mil membros em seu site oficial.



>> mercado 2

Mais Blu-ray no Brasil

Pelo menos é o que garante a Sony Pictures. A tecnologia de alta definição conquistou não apenas os gamers brasileiros, cinéfilos e amantes de tecnologia. O problema é que há até pouco tempo, os consumidores tinham que comprar filmes importados, sem legendas e áudio em português. A empresa, pioneira ao lançar filmes em Blu-ray localizados para o mercado nacional, anunciou que lançará 140 títulos em 2009 – 40 a mais que no ano passado.

“Depois de assistir um



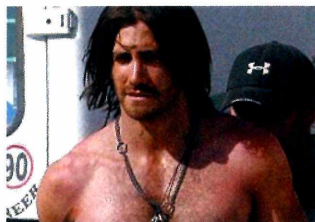
filme em Blu-ray a diferença para as demais tecnologias é gritante. Este é o verdadeiro conceito de alta definição”, afirma Wilson Cabral, diretor-geral da Sony Pictures no Brasil. O importante, contudo, é que filmes lançados em DVD cheguem às lojas e locadoras ao lado dos títulos em Blu-ray, como ocorre nos EUA.

>> curios



Mudança de data

The Sims 3, capa da edição passada da **GameMaster**, teve sua data de lançamento adiada para “um dia a ser anunciado” na metade de 2009. Pelo menos é o que as lojas europeias estão mostrando em seus sites de venda, já que a Electronic Arts não confirmou essa informação até o fechamento desta edição. A crise financeira que abala o mundo está atrapalhando a chegada dos jogos mais aguardados de todos os tempos.



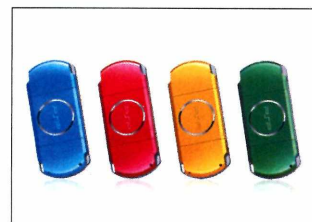
Dentro de outro filme

Jerry Bruckheimer, o produtor do filme baseado em *Prince of Persia* (cujo protagonista é o ator Jake Gyllenhaal, na imagem acima), fará uma campanha inusitada para promover a película baseada no game da Ubisoft. Na produção “Delírios de Consumo de Becky Bloom”, na qual Jerry também trabalha, ele colocará o pôster do filme em uma das cenas. Isso já é o suficiente para fazer gamers assistirem ao longa-metragem sobre o consumo.



Pouso forçado

A crise financeira afetou companhias aéreas reais e virtuais. Sem mais nem menos, a Microsoft anunciou que fechou o estúdio responsável pela série *Flight Simulator*, a ACES. Não foi revelado o futuro da série nem quantos funcionários foram cortados. Entretanto, a empresa confirmou a demissão de 5 mil funcionários em todo o mundo nos próximos 18 meses. Alguém tem dúvida de que a crise existe?



Para todos os gostos

O sucesso do PSP no Japão depois do anúncio do fim do UMD e do início da era dos jogos por download deu resultado. Sendo assim, a Sony lançará por lá modelos com novas cores do aparelho. Eles serão lançados a partir de março e, além do videogame, acompanham um Memory Stick PRO Duo de 4 GB, bateria, uma pulseira para não deixar o aparelho cair e uma bolsa da mesma cor para guardá-lo. Já fizemos nossa encomenda...



Respostas para perguntas que você nunca pensou

Como funciona a publicidade dentro dos jogos?

O cenário é Paradise City: você está lá, numa boa, dirigindo pela cidade virtual mais bacana e movimentada dos últimos tempos. Desvia de uns carros aqui, outros acolá, até avistar em um outdoor à sua frente um rosto conhecido – o de Barack Hussein Obama, atual presidente dos EUA, então em campanha contra o republicano John McCain. A surpresa rouba sua atenção e você, hipnotizado pelo bordão “Vote for Change”, não chega a ver uma placa da rede Burger King antes de colidir com uma van da Gillette. Parece mentira, mas é com esta força que o mundo da propaganda permeia as ruas de *Burnout: Paradise*.

Em voga desde a década de 80, quando a Marlboro passou a patrocinar jogos de corrida como *Formula One*, para o antigo computador ZX Spectrum, o “advergaming” vem ganhando força com a cada vez mais interligada rede de PCs e máquinas da nova geração de consoles. Considerada por muitos como a onda do futuro, a técnica consiste em um apanhado de táticas e estratégias que vão do product-placement (colocação de uma marca dentro do jogo, por exemplo) até a criação de games destinados essencialmente a



>>> Desde que seja pertinente ao universo do game, a propaganda consegue imprimir ao título uma sensação de realismo raramente obtida por jogadas convencionais <<<

promover um determinado produto. É desde um cartaz da Pepsi no seu jogo de ação preferido até ícones como o recente e bem-sucedido *Dash of Destruction*, game criado para propagandear o salgadinho Doritos, lançado gratuitamente na rede online do Xbox 360.

A pergunta é: será que funciona?

Tudo indica que sim. De acordo com pesquisa conduzida pela agência especializada Double Fusion (responsável pela

>>> **Case de sucesso:** especialistas creditam a vitória de Barack Obama ao modo como o então senador vendeu sua imagem pela grande rede. Foi o primeiro candidato a apostar pesado nos jogos

introdução de jipes da marca Jeep nos jogos da série *Tomb Raider*), a notoriedade de uma marca até então desconhecida tende a aumentar em torno de 60% após sua inserção em um jogo. Desde que seja pertinente ao universo do game – bom senso é muito importante, caso contrário um boicote pode ser iminente –, a ação consegue imprimir ao título uma sensação de realismo raramente obtida por jogadas convencionais. Em meio a produtos e logomarcas associados ao seu cotidiano, o jogador tende a se sentir muito mais confortável e a propaganda acaba ganhando ares não-invasivos.

O que pouca gente consegue sacar é que o “advergaming” não é bom apenas para a empresa anunciante: em uma era na qual jogos chegam a custar mais de US\$ 20 milhões, a estratégia serve para amenizar o impacto sofrido pelos cofres dos grandes estúdios. E não é balela, não! O lucro obtido com um game de grande porte pode aumentar em cerca de 20% por conta de uma ação publicitária bem colocada, o que dá uma média de cinco a seis dólares por unidade vendida. Entendeu por que é bom ir se acostumando com a ideia?



>>> Vendidos a preços simbólicos pela rede Burger King para o X360, os jogos da série Sneak King levaram para casa um Gran Prix Titanium em Cannes. A exposição da marca foi equivalente a 40 (quarenta!) Superbowls



top 10 Jogos que dariam um belo samba-enredo

Os videogames merecem ser homenageados pelas escolas de samba brasileiras. Duvida? Veja nossa lista



10 >> **Final Fantasy VIII** >> Qualquer game da série mais famosa dos RPGs serviria para criar um belo desfile. Até o oitavo game da série tem uma parada que poderia ser reproduzido por qualquer escola do Rio de Janeiro.



9 >> **Streets of Rage 2** >> Não tem nada a ver com carnaval, mas o bom game de pancadaria traz adversários muito caricatos. A ala das baianas inovaria, homenageando a bela Blaze, com as curtíssimas saias que ela veste no game.



8 >> **Toe Jam & Earl** >> O game é doidão. Os inimigos são terráqueos malucões como a mãe que grita com o bebê no carrinho do supermercado e as dançarinas havaianas. Alguém acha que a Mangueira não deveria fazer um samba-enredo?



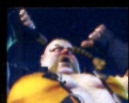
7 >> **The Legend of Zelda: Twilight Princess** >> Todos os Zelda mereceriam um samba-enredo. Mas *Twilight Princess* merece destaque porque queremos ver um carro alegórico com um boneco do Link em forma de lobo.



6 >> **LEGO Star Wars** >> Qualquer LEGO serviria para um samba-enredo, com carros alegóricos e fantasias construídas com as pecinhas de plástico. *LEGO Star Wars* está aqui por ser o primeiro da série.



5 >> **Castle of Illusion** >> O jogo no qual Mickey eliminava inimigos com uma "bundada" é perfeito para o carnaval. Aliás, ele já está até dividido em alegorias: floresta, quarto de brinquedos, relógio assombrado, biblioteca e outros.



4 >> **Street Fighter IV** >> Dotado de lutadores com um gosto bastante peculiar por vestimentas, *Street Fighter IV* merece homenagem. Joãozinho Trinta poderia usar cada lutador como tema para criar alas e carros alegóricos.



3 >> **We Love Katamari** >> Um jogo bacana para ser um samba-enredo. Katamaris gigantes rolariam pelo sambódromo e quem estaria desfilando grudaria nelas. Algo inédito no carnaval brasileiro.



2 >> **Super Mario Galaxy** >> Qualquer jogo da série *Mario* deveria aparecer no carnaval. Miyamoto merecia uma homenagem da Beija-Flor. Mas *Galaxy*, por passar por diversos planetas, permite que os carnavalescos criem alegorias belas.



1 >> **Grand Theft Auto IV** >> O jogo mais polêmico de todos os tempos merece ser homenageado no carnaval 2009. Sua temática contraventora mostra um lado do mundo que não aparece nos jornais. A comissão de frente e suas coreografias poderiam mostrar carros sendo roubados; a ala das baianas, as garotas com as quais os protagonistas se envolvem; os carros alegóricos, os pontos turísticos de Liberty City.

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

>> mercado 3

Ubi compra Southlogic



>> Ubisoft está de olho nas produtoras e nos desenvolvedores independentes do Brasil. Quem quer entrar na área de desenvolvimento de games é bom começar a trabalhar

UBISOFT™

No que pode ser a maior aquisição do País, a Ubisoft adquiriu a Southlogic. O estúdio gaúcho, sediado no centro financeiro da capital Porto Alegre, é um dos mais antigos do Brasil, fundado em 1996, agora faz parte da gigante mundial.

A equipe de 20 desenvolvedores tem um currículo invejável. Seus jogos mais famosos são as séries de caça *Deer Hunter* e *Trophy Hunter*, além do recente *Imagine: Wedding Designer* para o Nintendo DS, publicado pela Ubisoft. Essa parceria de longa data e um trabalho de qualidade foram os responsáveis pela grande aquisição.

Assim, a Southlogic será incorporada ao estúdio Ubisoft São Paulo, que já está a pleno vapor, contratando e produzindo títulos. Em princípio, a produtora gaúcha fará a arte digital para títulos da Ubisoft, como fez em *Scooby-Doo! Who's Watching Who* para o PSP, distribuído pela THQ.

"Como o primeiro e mais experiente estúdio de desenvolvimento do Brasil, a Southlogic provou sua agilidade na adaptação a novas tecnologias e gêneros em várias plataformas", disse Christine Burgess-Quémar, diretora mundial dos estúdios da Ubisoft. "A aquisição reforça o nosso compromisso de atrair talentos na América do Sul e no Brasil em particular, dando impulso aos planos de expansão do grupo nessa região".

O estúdio terá como "chefe" Bertrand Chaverot, diretor da Ubisoft São Paulo. A Southlogic manterá sede em Porto Alegre, que funcionou como um escritório-satélite.

Se tudo der certo, é possível que outros estúdios brasileiros sejam sondados pela empresa francesa, que pensa em expandir ainda mais o seu negócio.



>> Foi *Deer Hunter*, entre outros jogos de caça, que colocou a Southlogic na mira da Ubisoft

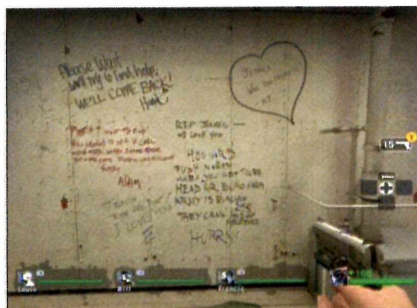


>> curiosidade

Casório in-game

Foi assim: Jessica namorava AJ que jogava *Left4Dead*. Ela se viciou no game por conta do namorado. Rolo vai, rolo vem, o romance começou a ficar sério com um protegendo o outro na matança de zumbis. Um

belo dia, AJ propôs a pediu em casamento dentro do game, com uma pichação em uma das salas. Caso ela aceitasse, ele a salvaria dos mortos-vivos (e a amaria, claro) para sempre. Caso ela negasse o pedido, ele a deixaria sozinho diante dos monstros famintos. E, como em todo conto, ela aceitou e eles hoje estão felizes...



>> Nerds também casam. Mas não no mundo real, apenas dentro dos games. Poxa, pessoal. É apenas uma brincadeira, viu?

>> vendas

Jogos na liderança

De acordo com uma pesquisa da Media Control Gfk International, pela primeira vez na história, a venda de games ultrapassou a de DVDs e Blu-rays juntos. Isso ocorreu por conta da queda na venda de filmes no ano passado em cerca de

6%, alcançando o valor de 29 bilhões de dólares. Por outro lado, a venda de jogos cresceu cerca de 20%, faturando algo em torno de 32 bilhões de verdinhas norteamericanas. Por conta disso, acredita-se que a crise não afete tanto o mercado de games. Nós duvidamos.

>> Blablous



@2009 BLABLOUS OBBRANTE. ALL RIGHTS WHATEVER.

Papo Aberto



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

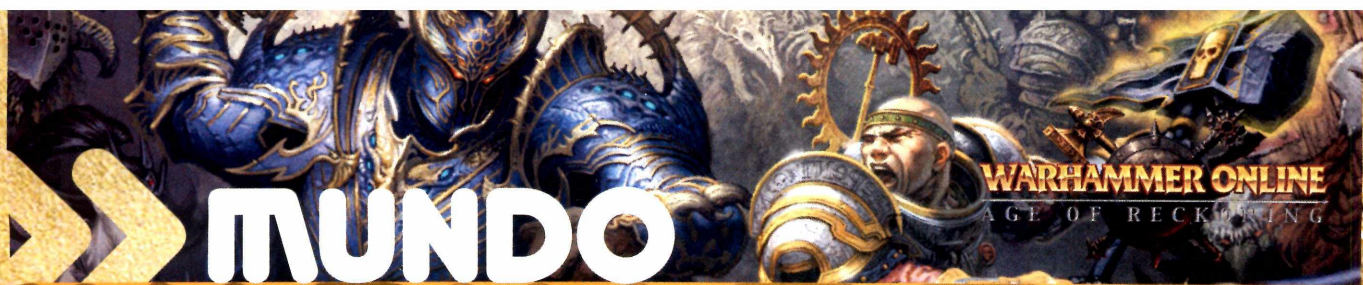
Que bela crise!

Crise mundial, o dólar agitado, importações em baixa... E o mercado de games do Brasil, quando parecia que iria deslanchar, leva um novo golpe. Sim, esse alvoroço é um novo obstáculo ao desenvolvimento do mercado de videogames brasileiro, mas tem muitas chances de esse grande problema se tornar a nossa grande solução. É óbvio que para os pessimistas de plantão é fácil acreditar que com o dólar assim e a crise mundial, os grandes players desistirão para sempre do nosso país e estaremos condenados a importar jogos, vivendo e jogando meio que na clandestinidade dos games.

Porém para ver o lado bom dessa confusão financeira, não é preciso ser otimista, basta ser realista. Pense o seguinte: Sony, Nintendo e Microsoft já gastaram os tubos de dinheiro para vender jogos nos três maiores mercados do mundo: EUA, Japão e Europa. Esses mercados, segundo os especialistas, com a crise, estão atingindo seu ápice de vendas de games, isso significa que para que as vendas cresçam por lá, será preciso uma briga bem pesada. Portanto, é mais fácil começar a procurar novos mercados para os videogames do que entrar numa guerra por locais onde

a venda já está mais que consolidada. Opa, novos mercados de games existem vários: México, Austrália... e? Ai é que entra o Brasil. Não sobrarão muitos bons lugares para vender games. O chamado BRIC (Brasil, Rússia, Índia e China) são os candidatos naturais. Mas convenhamos: na China, a censura acabaria com qualquer jogo "diferente"; na Rússia, a corrupção é algumas vezes pior que no Brasil; e a Índia é melhor para programar games do que para vender. Restou o Brasil com a grande alternativa para os players.

Microsoft, Sony e Nintendo devem adotar o Brasil para expandir seus negócios imediatamente. Essa expansão não é algo de vida ou morte para as empresas, mas pode ser algo de lucro ou não lucro. O fato é que nenhum dos três decidiu entrar aqui de forma realmente agressiva, fazendo subsídio de preços nos consoles, negociando alternativas com o governo e buscando uma maneira de vender os jogos originais e novos por um preço menor que R\$ 100. Quem conseguir fazer isso vai dominar o mercado de games brasileiro do dia para noite e, de certa forma, neutralizar a pirataria. Entendeu por que a crise pode virar a nossa grande oportunidade de ter um comércio de videogames?



MUNDO WARHAMMER

Saiba tudo o que acontece no mais badalado MMORPG do momento

Olá a todos. Mais uma vez nas páginas da **GameMaster**. Hoje continuarei a narrar um pouco mais sobre a guerra travada em *Warhammer*. Dessa vez, falarei sobre o combate RvR em campo aberto.

Em todos os mapas de *WAR*, existe um espaço destinado ao combate RvR, com objetivos e pequenas fortalezas (Keeps). Esses objetivos e Keeps têm um papel importante na mecânica do RvR para o jogo, pois é por meio desses pontos que os reinos mantêm o controle sobre os mapas.

Cada Keep contém seus NPCs que auxiliam na defesa, porém é necessário que os jogadores se unam para defender os Keeps. Participei da batalha por um Keep com meu personagem, passamos pelas defesas externas que continham armas de guerra controladas por jogadores inimigos, destruímos a porta do Keep e vencemos o seu Lorde. Além, é claro, de vencer os outros jogadores.

Nós também tínhamos acesso a armas de guerra como canhões e um aríete (que ajuda a derrubar a porta), enquanto o grupo de defesa tinha acesso a caldeirões de óleo quente, que caíam nas nossas cabeças. Depois de tomar o Keep, tivemos que defendê-lo, pois os inimigos o queriam de volta.

Participando da captura dos objetivos e dos Keeps no RvR em campo aberto, o jogador ganha experiência para o seu personagem, ganha Renown e Influence. Quanto maior for a participação, mais recompensas o jogador recebe.

GLOSSÁRIO WAR

NPC (Non-Playable Character): Sigla designada aos personagens do jogo que não são controlados por nenhum jogador. Vendedores, banqueiros, guardas...

RvR: "Realm versus Realm", Reino contra Reino. RvR é a experiência integrada dos combates entre os jogadores. É a luta entre as forças da Order e da Destruction.

PQ: "Public Quest", Missões Públicas. PQs não exigem que você fale com algum personagem do game para conseguir a missão. PQs são abertas a todos os jogadores que se encontram por perto.

Keeps: São estruturas defensíveis em ambos os lados do conflito RvR. Para desenvolver o combate, os reinos devem atacar os Keeps adversários e defender os seus.

Renown: Quanto mais um jogador participa do RvR, mais Renown ele ganha. O Renown serve para o jogador adquirir novos itens e habilidades.

Influence: Assim como o Renown, o jogador ganha Influence em PQs ou em RvR em campo aberto. Ele troca esses pontos por novos itens.



Por **Leonardo Barbério**, gerente de comunidade do *WAR* no Brasil comunidade.war@ea.com



As batalhas pelos Keeps são os grandes momentos do game



Aumente sua experiência ao lado de seus amigos



Dicas
Você pode convidar amigos que não jogam *WAR* para testarem essa batalha. Basta enviar o convite pela Central de Contas do *WAR*. Caso seu amigo vire um assinante, você ganha 30 dias de jogo. Informe-se em www.warhammeronline.com

CM8

BIG BOY Games

DESDE 1989

DIVERSÃO DE VERDADE

www.bigboygames.com.br

WEB VENDAS (19) 3308-6998

OFERTAS VÁLIDAS ENQUANTO DURAR O ESTOQUE
PREÇOS SUJEITOS A ALTERAÇÃO

Fevereiro vai ter Fight... ...PREPARE-SE PARA A LUTA DO ANO!



Controle Street Fighter
Diversos Temas - R\$ 55,00

Street Fighter IV - Collector's Edition



HORI
FIGHTING
STICK
R\$ 169,00



PlayStation 3
160 GB - Uncharted
10X 9/ JUROS

PS3 EYE



BLU-RAY
CONTROL



DUAL SHOCK 3
R\$ 189,00

CABO HDMI
R\$ 50,00



COLLECTOR'S EDITIONS - PS3
A PARTIR DE R\$ 279,00



* PAGAMENTO NO BOLETO



A PARTIR DE R\$ 189,00



JOGOS PROMOCIONAIS A PARTIR DE R\$ 89,00 - cada*



KILLZONE 2
PS3

CONFIRA!

PARCELAMOS
EM ATÉ
10X
S/ JUROS**



DESCONTO
10%
BOLETO



LOJA FÍSICA
10X
S/ JUROS**



VENDAS PARA TODO O BRASIL

IMPERDÍVEL



Rock Band 2



10X
sem juros**



Guitar Hero - World Tour

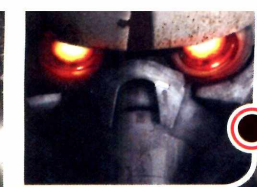
Av. Alberto Sarmiento - 879 - Castelo - Campinas/SP

MSN: contato@bigboygames.com.br

(19) 3243-2444

VENDA & ASSISTÊNCIA TÉCNICA

*VALIDO PARA COMPRAS A PARTIR DE R\$ 600,00



CAPA

Killzone 2

Texto >> Vitor Tritto

Arte >> Nani

REVIEW
EXCLUSIVO
GAMEMASTER

KILL

>> Durante todo o game, algo sempre estará acontecendo, basta olhar para os lados. É explosão que não acaba mais! E enjoo que também aparece..



>> Não pense que a Guerrilla pensou em fazer um game light. A violência e o sangue passam um clima pesado que poderá dar pesadelos para os mais fracotes



>>Meu povo, filhos e filhas de Helghan, isto eu lhes prometo: a história destes dias será escrita com sangue<<

Scolar Visari, líder da Helghast

CAPA
Killzone 2



KILLZONE 2

Ponha seu capacete e entre de cabeça no épico de guerra futurista que pode desbancar *Gears of War* como o melhor FPS da nova geração

● Você acaba de acordar e a primeira coisa que faz é vestir uma máscara que cobre todo o rosto. Se não fosse por ela, morreria em pouco tempo; apenas mais uma vítima das tempestades venenosas, da radiação ou da gravidade monstruosa do planeta Helghan. Com ela, pode chegar a viver além dos 30 anos de idade – se tiver sorte.

Seus pais sentiam vergonha disso. A máscara de olhos vermelhos era o símbolo dos trabalhadores braçais e a prova de que suas vidas jamais seriam fáceis, pois estavam condenados a viver em um planeta árido e venenoso ainda que rico em recursos energéticos.

Você tem orgulho de vestir essa mesma anteface, porque ela é a prova de que você é um sobrevivente e que está pronto para lutar até mesmo contra o mundo.

Graças ao Imperador Visari, você conheceu esse sentimento pela primeira vez. Ele lhe deu esperanças, um significado e um lugar no universo – e se não fosse por ele, provavelmente estaria conformado a viver como um indigente interplanetário. Segundo Visari, o mundo os havia mudado, e era hora de mudar o mundo. Lutar é a única opção, obediência é o único caminho, e a guerra é a única saída porque você é um membro da Helghast, o mais temido exército da galáxia.

Chega a dar calafrios, não é mesmo? Afinal, existem apenas dois tipos de pessoas que têm

esse tipo de motivação: heróis e psicopatas. Mas a questão é: o que diferencia um do outro em uma guerra? Quando as balas voam, é difícil raciocinar e pensar no que é certo ou errado. Só sobrevive quem tiver a melhor pontaria.

Dito isto, seja bem-vindo a *Killzone 2*. Desenvolvido pela Guerrilla ao longo de quatro anos, o épico de guerra mescla as duas maiores inspirações de shooters, guerra e ficção-científica, para criar um game colossal para desbancar *Gears of War* e *Call of Duty*.

E, se depender do que vimos como o primeiro veículo do Brasil a pôr os ávidos dedos engordurados no game, *Killzone 2* tem grandes chances de fazer o PlayStation 3 mostrar sinais de vida na briga da atual geração.



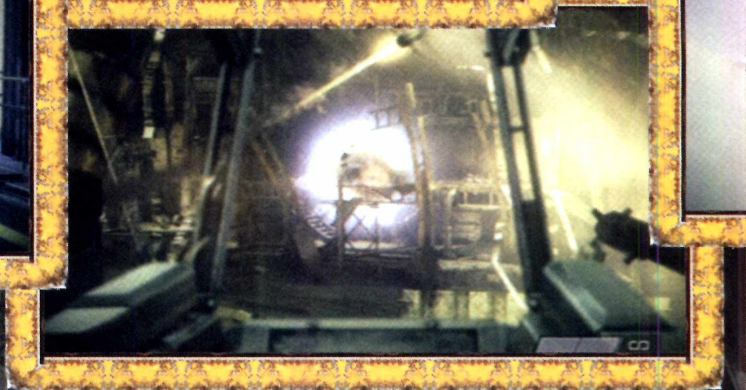
- PLATAFORMA PS3
- PRODUTORA SCE America
- DESENVOLVEDOR Guerrilla Games
- TIPO FPS
- JOGADORES 1 (até 64 online)
- PREVISÃO 26 de Fevereiro

NOTA
9,0





IMAGENS EXCLUSIVAS GEMMASTER



Déjà Vu

Killzone 2 é uma coletânea de menções e cenas inspiradas por outras histórias. Aqui estão algumas que conseguimos captar, mas é possível que existam muitas outras que não percebemos, já que elas são feitas quase que subconscientemente.

- *O Dia D na Normandia*/1944
- *Guerra do Iraque*/2003
- *Star Wars: Uma Nova Esperança*/Filme, 1977
- *Star Wars: O Ataque dos Clones*/Filme, 2002
- *Apocalypse Now!*/Filme, 1979
- *Nada de novo no Front*/Livro, 1929
- *Platoon*/Filme, 1986
- *Os Nus e os Mortos*/Livro, 1948
- *A Conquista da Honra*/Filme, 2006
- *The Matrix*/Filme, 1999
- *The Matrix Revolutions*/Filme, 2003
- *Tropas Estelares*/Filme, 1997
- *Perdidos no Espaço*/Filme, 1998
- *Falcão Negro em Perigo*/Filme, 2001

Teatro de guerra

Desde o lançamento do primeiro *Killzone*, há cinco anos, o game tem enfrentado críticas. Prometeram demais e entregaram um jogo com diversos problemas técnicos e que não utilizava a capacidade total do PS2. Depois, veio a polêmica em torno de um trailer que supostamente usava gráficos "in-game" demonstrando como seria a sequência no então futuro PlayStation 3.

Os gráficos, na verdade, eram em CG e a continuação que sairia em 2006 passou outros três anos no forno.

Problemas no paraíso para alguns jornalistas e uma verdadeira boa notícia para o resto dos gamers, uma vez que cada segundo gasto repensando o jogo criou um monstro. A cena de abertura pode não ter gráficos como os do trailer, mas deixará os pelos da orelha arrepiados pelo mundo afora quando a voz rouca do Imperador Visari disser que "a história de nossos dias será escrita em sangue". E a dublagem é só um dos pontos altos do game. Mas, seguindo a tradição, vamos começar pela trama.

Dois anos se passaram desde o ataque ao planeta Vekta e, convencidas que dar um basta à guerra era a única opção aceitável, as forças da ISA decidem levar a briga para o planeta de

seus inimigos com conjuntivite, Helghan.

Assumindo o controle de Sev Sevchenko, o segundo em comando da equipe ALFA das forças de ocupação de Helghan, a sua missão é "limpar" a capital para que o exército possa desembarcar e capturar o tão temido Scolar Visari. Mas, como nada é tão fácil quanto parece, eles encontrarão muitas surpresas no meio do caminho. Surpresas desagradáveis.

Alguns personagens do primeiro *Killzone* e de *Killzone: Liberation*, como Rico Velasquez e Jan Templar, também retornam para criar um laço entre as três histórias -- já que cronologicamente elas poderiam ser encaradas independentemente sem problemas. Mas o fato de estar sob controle de um personagem novato não é problema. Seria a salvação do título se ele não tivesse nenhuma outra qualidade. Só que porcos têm mais chances de sair na *Playboy* do que o game não possuir qualidades.

Fumaça, espelhos e muitos escombros

O show de mágica de *Killzone 2* começa com o primeiro disparo que você dá. O efeito do clarão refletido na arma é de longe um dos mais bonitos que existem -- realmente parece metal perto do fogo --, mas este é só o tira-gosto para o banquete que são os gráficos do jogo.

Não sabemos ao certo quanto do potencial



>> Os cenários são inspirados em filmes de ficção-científica. Há construções incríveis, algumas no meio das nuvens, e outras de tamanhos absurdos



>> Visualmente, Killzone 2 está perfeito. Os efeitos de luz e de fumaça estão entre o que há de melhor nos games da atual geração. Basta dar uma olhada na imagem ao lado

>>>No controle de **Sev Sevchenko**, sua missão é “limpar” a capital para que seu exército possa desembarcar no conflito<<<



CAPA

Killzone 2

» Helghast. Esse é o pior adversário que você encontrará no seu caminho. Eles não têm piedade, sabem atirar e não querem ver um humano vivo por onde passam



do PlayStation 3 foi utilizado, mas qualquer que seja a porcentagem foi muito bem aproveitada.

Apenas para citar alguns momentos de babar: todos os cenários possuem elementos que podem ser destruídos. Se você dispara contra uma coluna de concreto, restará apenas a armação de aço. Lustres, janelas, quadros, paredes e até mesmo os ladrilhos do chão podem ser desintegrados com o calibre certo. Mas, infelizmente, não são todos os lugares que realmente desmoram com a dose certa de "incentivo" de sua parte. Apenas aqueles escolhidos para dar efeito dramático à cena vêm abaixo, mas a encenação da cena impressiona. Se você seguir uma viga de aço que cai do último andar, poderá acompanhar cada batida

que ela dá no concreto até chegar ao chão em meio a uma nuvem de fuligem e poeira.

A ação e o ritmo do jogo só podem ser descritos como insanos. Não há descanso ou pausas longas para conversas ou cafezinho entre os personagens. Mesmo no multiplayer, há um timer que marca quantos segundos você tem para completar a missão.

Como já foi dito, a iluminação também é impressionante. Um sistema que permite a criação de inúmeros pontos de foco luminosos faz com que os personagens, objetos e cenários ganhem tonalidades e sombras que dão vontade de esticar a mão para dentro da televisão e esmagar os malditos insetos que perambulam por alguns estágios como se

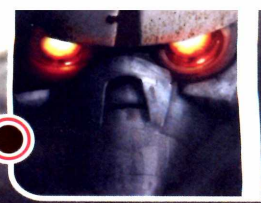


IMAGEM
EXCLUSIVA
GAMEMASTER



» É importante ajudar seus amigos feridos. Eles podem ajudar a eliminar os adversários na missão principal de Killzone 2

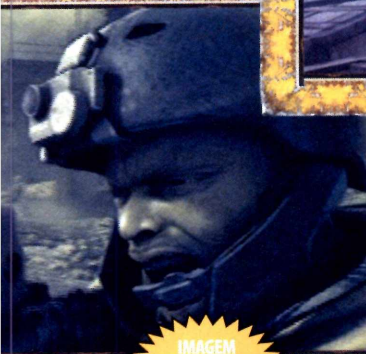
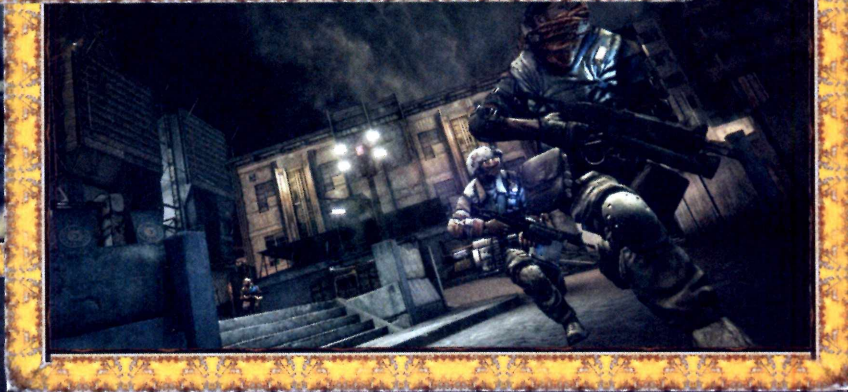


IMAGEM
EXCLUSIVA
GAMEMASTER



fossem perninhos.

Mas é para esse tipo de "servicinho" que você tem o controle dos personagens. Com uma animação excelente, ainda que com alguns bugs ocasionais – como testamos uma versão que não passou por todos os últimos ajustes, alguns bugs eram esperados – fica até divertido recarregar a arma só para acompanhar os movimentos. Resta saber como ficará depois dos ditos ajustes, mas, se já nos surpreendemos com a versão de teste, imagine com a final.

Games são como cebolas...

Não, não é porque eles te fazem chorar nem porque se deixados no sol eles ficam marrons e

começam a brotar. Eles têm camadas. Claro que a maioria é apenas para diversão – do mesmo modo que o cinema ou a música –, mas, quando aparece um game no nível de *Killzone 2* da vida vale a pena a longa – e põe longa nisso – espera.

Não que o jogo não apresente problemas dos mais básicos. Isso ele tem. O que importa mesmo é a impressão que fica depois de horas e horas (11 ininterruptas, para ser exato) sob a influência da história do game.

Assim que o jogo começa e Sev se olha no espelho, você vê a barba por fazer, diversos frascos de calmante sobre a pia – todos vazios, claro – e reconhece ali um cara não está nem um pouco feliz com aquela história. Você

A Tropa

Sargento de 1ª Classe Tomas "Sev" Sevchenko



Idade: 25

Personagem principal do jogo, Sev é um líder nato. Um soldado endurecido pelos incontáveis combates e pela perda de sua família durante o ataque a Vekta, mas com um pouco de distância das batalhas que participa. Apesar de querer fazer o certo, Sev hesita em suas decisões e constantemente fica absorto em seus pensamentos.

Sargento Chefe Rico Velásquez



Idade: 30

Rico é o primeiro em comando na equipe Alfa. Pode ser o melhor dos companheiros na hora do perigo, mas é impulsivo e não está disposto a perder companheiros para esta guerra – e vai fazer de tudo para que ela termine, mesmo que para isso tenha que pintar as ruas com sangue.

Soldado Dante Garza



Idade: 23

Garza é o grande companheiro de todas as ações militares de Sev. Filho de pais ricos, ele sempre foi considerado encrenqueiro pois não queria assumir os privilégios que sua fortuna lhe dava. Seus pais o inscreveram em uma escola militar quando ele ainda era jovem para que tomasse jeito. Garza acabou tomando foi gosto pela carreira militar.

Soldado Shaw Natko



Idade: 31

Direto ao ponto e um pouco falatrão, o especialista em demolições das forças especiais da ISA é um cara de poucos amigos. Mesmo dentro de sua própria tropa são poucos os que conseguem conversar com ele sem sentir vontade de engatilhar a arma.

Scolar Visari



Imperador do planeta Helghan e líder da Helghast, a força tarefa mais sanguinária daquele lado da galáxia, Visari é considerado o culpado pelas atrocidades acontecidas nesta guerra, mas é um salvador para seu povo. Com uma personalidade magnética e extremista, Visari pode se mostrar o pior dos inimigos.





CAPA

Killzone 2

»» Sev é apenas um soldado que está fazendo seu trabalho porque **tem que ser feito**. Ele não é um bom-moço ««

IMAGEM EXCLUSIVA GEMEMASTER



IMAGEM EXCLUSIVA GEMEMASTER



»» Radec, o primeiro general de Visari (na imagem à direita) dará muito trabalho para você durante o game. E, no final, ele prepara uma surpresinha desagradável...



controla um herói de guerra que não tem pretensões de ser o cavaleiro da armadura reluzente da humanidade. Sev é apenas um soldado que está fazendo seu trabalho porque tem que ser feito, bem diferente do "senhor certinho" que era Jan Templar, o herói do primeiro *Killzone*.

Ele sabe que, apesar de os soldados da Helghast terem cometido atrocidades, eles têm seus motivos. Afinal, foi o lado do "bem" que abandonou os Helghans – que também são humanos colonizadores – à própria sorte em um planeta onde sobreviver é um privilégio de

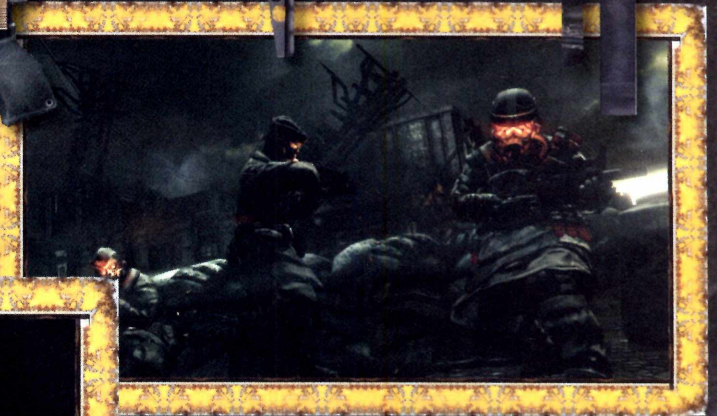
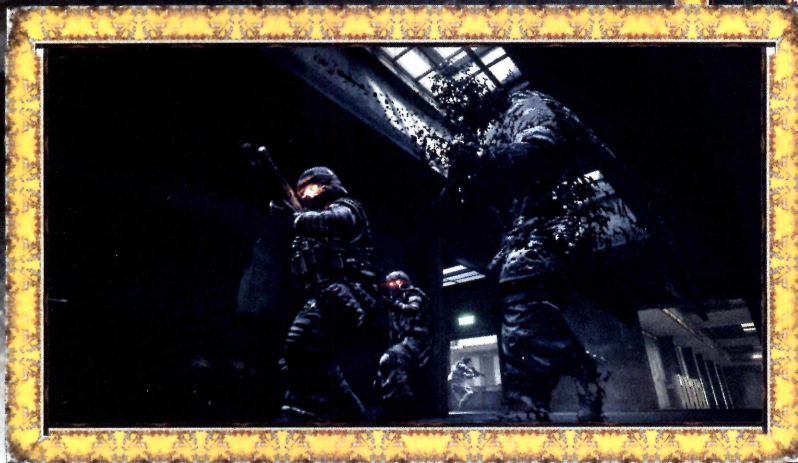
poucos. E tudo isto para ter controle absoluto sobre as fontes de energia que tanto interessavam a UCN. Resultado: três gerações de pessoas que estavam constantemente com fome, doentes e com raiva. Soa muito familiar, não é mesmo? Nada de dominação global, aniquilação da raça humana ou algo do gênero. As motivações são reais, assim como os problemas e as questões morais. Até mesmo as ideias do megalomaníaco Visari fazem um pouco de sentido, apesar de sua abordagem psicótica da vida. Afinal, quem não ficaria furo da vida crescendo em um lugar onde cada dia

O morro dos ETs é ruim de invadir, PA PA RA KLACK BUM !

O que seria de um FPS se não fossem aqueles maravilhosos equipamentos que cospem balas, certo? São 18 tipos diferentes – incluindo a alegria da galera : o lança-foguetes VC9. E, para melhorar, você pode pilotar tanques de guerra e até mesmo o robô EXO equipado com metralhadoras, lança-mísseis e direção hidráulica.



» Os inimigos estão entre os mais feios dos games. O bom é que seus olhos vermelhos podem ser vistos a distância no campo de batalha





CAPA
Killzone 2

»»Gostou desta matéria?
Então confira a entrevista
exclusiva como diretor de
Killzone 2 na próxima
edição da **GameMaster**««

Trabalho em equipe

Além do modo campanha, *Killzone 2* oferece dois sistemas de multiplayer. O Warzone, estritamente online, e o Skirmish, que pode ser jogado em modo solo ou com outro jogador.

A jogabilidade multiplayer é baseada em classes, ou seja: você pode escolher qual o tipo de soldado lhe agrada mais e é mais necessário para a equipe. Entre os tipos presentes no jogo, estão o já conhecido sniper e o scouter, para ataques diretos. Cada personagem criado pode ainda receber habilidades por meio de um sistema de insígnias.

Cada uma delas – são 16 no total – pode ser misturada para criar até duas que se encaixem no estilo do jogador. Os clãs também são parte do sistema multiplayer do jogo e cada um comportará até 64 jogadores que podem competir por Valor Points para serem apostados em torneios online. Infelizmente, não pudemos degustar o modo online, já que não havia outros jogadores presentes na rede. E, apesar dos boatos que haviam surgido na internet, não há modo cooperativo.

carregado de mensagens, e o diálogo final – que, logicamente, não contaremos neste review – com Sev e Rico é uma versão mais explícita do que Kurtz simbolizava no filme.

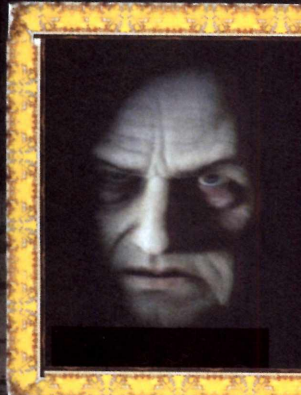
Falando assim, parece que o jogo é a última maravilha do mundo, nós sabemos. Claro que *Killzone 2* tem problemas que deveriam ser corrigidos para receber nota máxima. Alguns features, como o “melee”, poderiam ter sido mais bem utilizados. A encenação do jogo e da história poderia ter sido melhor explorada, com

mais enfoque nos personagens, por exemplo. E até mesmo – que o pessoal da Guerrilla não dê ouvidos a isso – alguns anos a mais no forno seriam aceitáveis se fosse para melhorar ainda mais os gráficos do game.

Mas, se a realidade não é perfeita, não podemos realmente esperar que alguma coisa baseada nela seja. O que não quer dizer que não possamos nos surpreender com o que vemos às vezes. *Killzone 2* é uma dessas oportunidades.

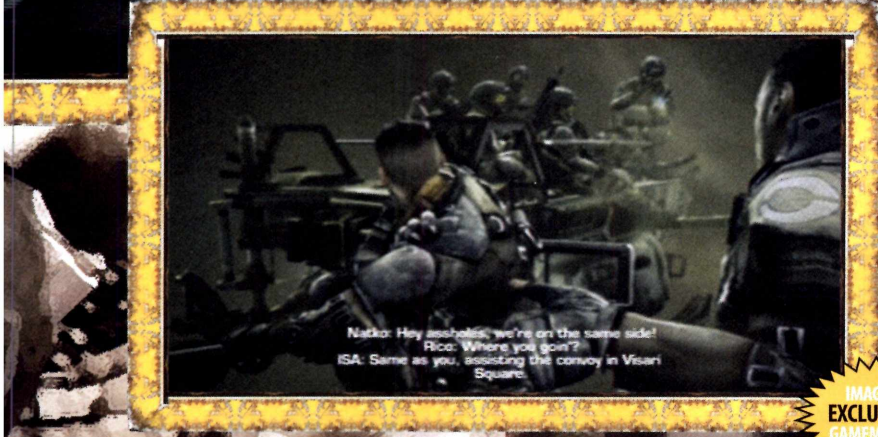


» As armas do game empolgam qualquer fã de game de tiro. É uma lista que não acaba mais e, mais legal ainda, é ver o impacto dos tiros nos inimigos



The F*** word

Não é à toa que ouvir Visari em seu discurso de abertura é assustador, o ator Brian Cox é quem empresta sua voz ao temido líder dos Helghast. Cox ficou muito conhecido por ter interpretado William Stryker, o vilão do filme *X-Men 2*. Curiosamente, mesmo sendo o antagonista da trama, Visari foi o único que não gritou algum palavrão durante o game. E, acredite, todos os outros personagens falaram o bastante para preencher uma biblioteca inteira de ofensas.



Nadco: Hey asshole, we're on the same side!
Rico: Where you going?
ISA: Same as you, assisting the convoy in Visari Square.

IMAGENS
EXCLUSIVAS
GAMEMASTER



» Alguns features, como o "melee", poderiam ter sido mais bem utilizados, bem como as armas «



Helghast: Move it bitch!





»»Gostou desta matéria?
Então confira a entrevista
exclusiva como diretor de
Killzone 2 na próxima
edição da **GameMaster**««

Trabalho em equipe

Além do modo campanha, *Killzone 2* oferece dois sistemas de multiplayer. O *Warzone*, estritamente online, e o *Skirmish*, que pode ser jogado em modo solo ou com outro jogador.

A jogabilidade multiplayer é baseada em classes, ou seja: você pode escolher qual o tipo de soldado lhe agrada mais e é mais necessário para a equipe. Entre os tipos presentes no jogo, estão o já conhecido sniper e o scout, para ataques diretos. Cada personagem criado pode ainda receber habilidades por meio de um sistema de insígnias.

Cada uma delas – são 16 no total – pode ser misturada para criar até duas que se encaixem no estilo do jogador. Os clãs também são parte do sistema multiplayer do jogo e cada um comportará até 64 jogadores que podem competir por Valor Points para serem apostados em torneios online. Infelizmente, não pudemos degustar o modo online, já que não havia outros jogadores presentes na rede. E, apesar dos boatos que haviam surgido na internet, não há modo cooperativo.

carregado de mensagens, e o diálogo final – que, logicamente, não contaremos neste review – com Sev e Rico é uma versão mais explícita do que Kurtz simbolizava no filme.

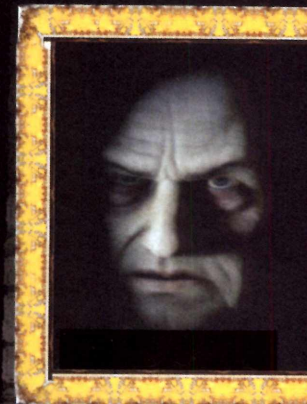
Falando assim, parece que o jogo é a última maravilha do mundo, nós sabemos. Claro que *Killzone 2* tem problemas que deveriam ser corrigidos para receber nota máxima. Alguns features, como o “melee”, poderiam ter sido mais bem utilizados. A encenação do jogo e da história poderia ter sido melhor explorada, com

mais enfoque nos personagens, por exemplo. E até mesmo – que o pessoal da Guerrilla não dê ouvidos a isso – alguns anos a mais no forno seriam aceitáveis se fosse para melhorar ainda mais os gráficos do game.

Mas, se a realidade não é perfeita, não podemos realmente esperar que alguma coisa baseada nela seja. O que não quer dizer que não possamos nos surpreender com o que vemos às vezes. *Killzone 2* é uma dessas oportunidades.



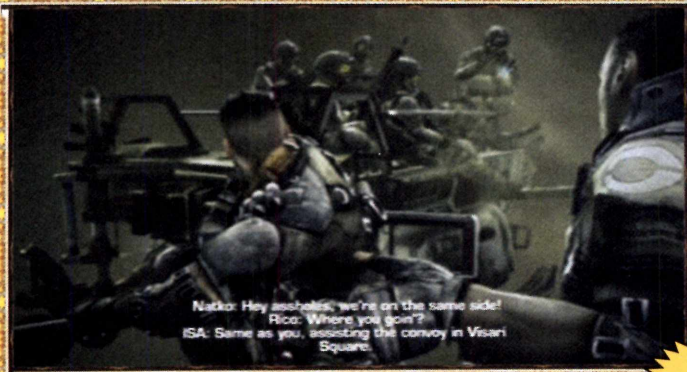
» As armas do game empolgam qualquer fã de game de tiro. E uma lista que não acaba mais e, mais legal ainda, é ver o impacto dos tiros nos inimigos



The F*** word

Não é à toa que ouvir Visari em seu discurso de abertura é assustador, o ator Brian Cox é quem empresta sua voz ao temido líder dos Helghast. Cox ficou muito conhecido por ter interpretado William Stryker, o vilão do filme *X-Men 2*. Curiosamente, mesmo sendo o antagonista da trama, Visari foi o único que não gritou algum palavrão durante o game. E, acredite, todos os outros personagens falaram o bastante para preencher uma biblioteca inteira de ofensas.

IMAGENS EXCLUSIVAS GEMEMASTER



Natko: Hey asshole, we're on the same side!
Rico: Where you goin'?
ISA: Same as you, assisting the convoy in Visari Square.

» Alguns features, como o "melee", poderiam ter sido mais bem utilizados, bem como as armas«



Helghast: Move it bitch!



CAPA
Killzone 2

«A primeira coisa que você vai notar ao entrar no mundo de Killzone 2 é a atmosfera opressora. O jogo é uma verdadeira obra-prima de design, com um mundo que parece vivo e respirar. A história é envolvente e os combates são intensos e desafiadores. Não é apenas um jogo de ação, é uma experiência completa que vai te prender do início ao fim.»

ATENÇÃO SPOILERS

Atenção, gurizada: dentro desta seção estão spoilers sobre *Killzone 2*. Caso você queira ler, coloque a revista contra um espelho. Caso prefira saber o que acontece por mérito próprio, **não leia**

Quando retornamos ao cruzador New Sun, comandado pelo almirante Jan Templar, a nave é invadida por soldados inimigos que optam o código de lançamento para a ogiva nuclear Red Sun que havia sido torpedada. A nave cai, mas também destrói a rede subterrânea de Petrusite.

Logo após e seus companheiros decidem capturar Visari e quando chegam às portas da cidade de Pyrrhus a ogiva nuclear explode, destruindo tanto a cidade quanto as forças da IA e da Helghast que nela estavam. Com o caminho aparentemente limpo, só restava capturar o Imperador Visari.

Ele invade o palácio, derrotam Radek e Rico faz Visari endurante o líder da Helghast discutava sobre como os chefes da UCI não conseguiriam fazer dele um mártir, pois ele é o único que pode controlar o terror que Helghast apóia. Enquanto ele se esvai em sangue, dizendo as palavras "a loucura começa", seu deixo o palácio e se depara com centenas de cruzadores Helghast. E que venha Killzone 3.

IMAGEM EXCLUSIVA GEMMASTER



«A primeira coisa que você vai notar ao entrar no mundo de Killzone 2 é a atmosfera opressora. O jogo é uma verdadeira obra-prima de design, com um mundo que parece vivo e respirar. A história é envolvente e os combates são intensos e desafiadores. Não é apenas um jogo de ação, é uma experiência completa que vai te prender do início ao fim.»

Na mesma edição, criador e criaturas!

Edição Especial de Aniversário

MUNDO SUPERHERÓIS

EDITORIA
Nº 14
Brasil R\$ 14,99
Portugal € 3,99
EUROPA

DOSSIÊ STAN LEE
A vida do mais revolucionário criador das HQs



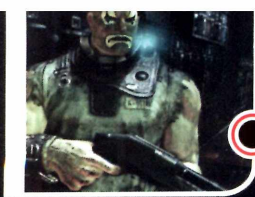
Melhor
Publicação
Brasileira Sobre
Quadrinhos
(2006-2007)

100 Páginas!
Formato 21 cm x 28 cm!
Capa cartão 230 g!
Qualidade gráfica
impecável!

Nas bancas ou pelos
telefones (11) 3038-5050 ou
0800 55 7667. Se preferir, compre
pelo site www.europanet.com.br/superheroi

Uma revista
com garantia
de qualidade

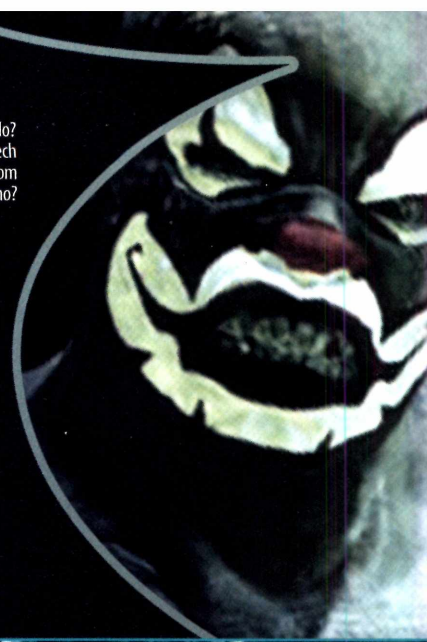




PREVIEW

Multiplataforma

Texto >> Matheus Bourg



>> De quem é que você tem mais medo? Do cara fantasiado de morcego high-tech ou dos palhaços que mais se parecem com ursos pandas saídos do inferno?

Batman: Arkham Asylum

>> Na verdade o Batman está do lado certo. É o palhaço quem está de ponta-cabeça nesta foto. Mas, o que importa mesmo, é que ele vai tomar um belo de um susto



PLATAFORMAS
PS3/X360/PC

PRODUTORA
Eidos Interactive

DESENVOLVEDOR
Rocksteady Studios

TIPO
Ação

PREVISÃO
2009

Sombrio e adepto da UE 3.0, game traz um Homem-Morcego mais humano e combates mais intimistas

Desconfiança. Eis a palavra que define o modo como nove em cada dez jogadores olharam para *Arkham Asylum* quando, no final de 2008, o projeto saiu das mangas da Eidos após meses de burburinho envolvendo o filme *O Cavaleiro das Trevas*, longa de estrondoso sucesso inspirado na saga do Homem-Morcego. Mas não, não estamos falando de um jogo inspirado em *The Dark Knight*, tampouco de uma adaptação barata cujo único intuito é o de arrecadar uns trocados e somá-los à bilheteria do filme. Escrito por ninguém menos que Paul Dini, roteirista vencedor de um Emmy e responsável por muitas edições da HQ do herói, *Asylum* é um jogo adulto que aposta na Unreal Engine 3.0 para entregar aos fãs do morcego a obra que eles realmente merecem, mas que ninguém jamais havia tentado fazer.

Levado adiante pela pouco badalada Rocksteady Studios, o game se passa dentro da ilha de Arkham, lugarzinho para lá de enjoadado que abriga os criminosos mais insanos e perigosos de Gotham City. Sem muita enrolação, tudo começa já por ali: é onde está você, bat-jogador, junto a uma meia dúzia de guardas e ao recém-capturado prisioneiro da vez, ele mesmo, o Coringa. Desta vez interpretado pelo ator

hollywoodiano Mark Hamill (que cede sua voz junto a Kevin Conroy, o Batman), o vilão que não dá ponto sem nó logo mostra a que veio: papo vai, papo vem, as luzes se apagam e o responsável pelo bordão "why so serious?" consegue finalizar seu plano. Bruce Wayne logo se vê sozinho dentro de um hospício lotado com centenas de marginais que, murmurando assustadoramente, passam a se perguntar: "É o Batman? Ele está aqui?". Infelizmente para você, a resposta é sim. E não adianta fugir.

Humano, apesar de tudo

Antes de partir para a ação e explicar como o esquema de jogo funciona, é interessante deixar claro que não estamos diante de uma aventura estrelada pelo Homem-de-Ferro ou por qualquer outro herói imbatível. Como bem explica a trupe responsável pelo projeto, o intérprete do herói de Gotham pode até agir como um bilionário mulherengo, mas isso não o livra de ser humano como qualquer um de nós. Tudo isso apenas para dizer que o cara é vulnerável a pancadas fortes, sustos e, principalmente, disparos de armas

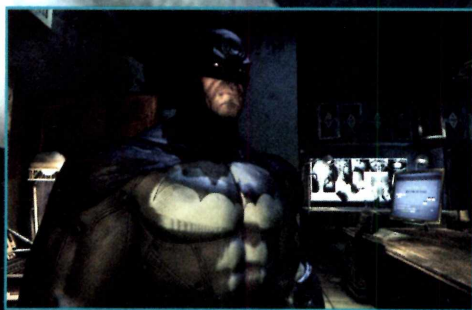
Tá com medinho?

Grças a um sistema de Inteligência Artificial para lá de apurado, não é apenas Batman quem fica com medo de determinados vilões: a recíproca é verdadeira. Uma vez amedrontados pelo jogador, os inimigos tendem a agir de forma completamente irracional, atirando para todos os lados, denunciando suas posições e facilitando a vida do morcego.



» Agir como um Jack Bauer e desafiar inimigos dotados de metralhadoras e lança-foguetes não é nem um pouco engraçado; é suicídio «

» "O que é que você está olhando, punk? Nunca viu ninguém com cueca por cima da roupa antes?" Aposto que o palhaço sujou as suas cuecas



» Bat-soco e, o mais poderoso de todos os golpes, o Bat-Roundhouse Kick são as principais ferramentas do morcego para acabar com essa palhaçada



automáticas. Pode parecer só promessa, mas não é. Agir como um Jack Bauer e desafiar inimigos dotados de metralhadoras e lança-foguetes não é nem um pouco engraçado; é suicídio.

Na verdade, o próprio sistema de combate desenhado para o game faz questão de deixar tudo isso bem claro. Intimista e inspirado em golpes de efeito – muitos deles associados ao uso de ferramentas comuns dentro do universo do herói, como o bat-cinto e outros itens originais –, ele nos apresenta a um Batman parrudo, ágil e prevenido, mas também ciente de que encarar quatro ou cinco bandidos ao mesmo tempo pode não ser uma boa ideia. Melhor dizendo: pode até ser, desde que você bole uma estratégia.

Durante a jogatina, uma das táticas mais comuns quando o assunto é enfrentar grandes grupos consiste em ficar à espreita esperando pacientemente por algum erro, algum deslize que, por menor que seja, abra uma brecha e lhe permita agir. Em demonstrações recentes realizadas pela Rocksteady, tal vacilo depende basicamente do comportamento (dinâmico, vale ressaltar) de cada meliante. Se um vilão se distancia do

grupo, por exemplo, torna-se instantaneamente uma presa fácil. A partir daí, o ideal é agir rápida e silenciosamente.

Superprodução

Em termos técnicos, é impossível falar sobre *Arkham Asylum* sem mencionar a Unreal Engine: aqui, como já é de praxe, a ferramenta garante a presença de mais personagens na tela, a existência de uma simulação física mais apurada e – entre muitos outros fatores – de cenários extensos e destrutíveis. O asilo, por exemplo, é de um capricho ímpar.

ALIADOS

Embora esteja sozinho dentro da prisão, Batman pode contar com o suporte técnico de duas figuras especiais: o Comissário Gordon e sua filha Bárbara, mais conhecida por fãs da história em quadrinhos como Oracle.



PREVIEW

Multiplataforma

Texto >> Matheus Bourg

> Shellshock 2: Blood Trails

Inquietante e perturbadora, sequência aposta em mais sustos e em menos balas para manter o jogador colado na TV



PLATAFORMAS
PS3/X360/PC

PRODUTORA
Eidos Interactive

DESENVOLVEDOR
Rebellion

TIPO
Tiro

PREVISÃO
Março de 2009

My chemical what?

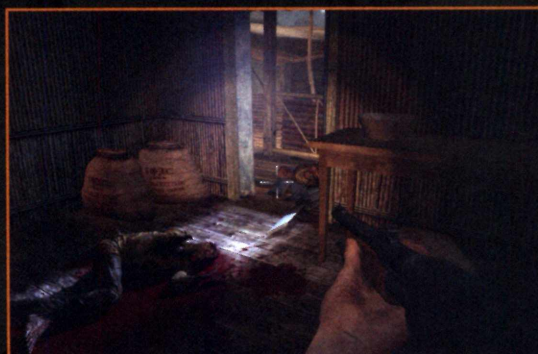
Pode parecer estranho, mas cabe à banda norte-americana My Chemical Romance a responsabilidade pela trilha sonora de *Blood Trails*. Conhecido por seu rock não lá muito pesado, o quarteto de Nova Jersey é definido pela Eidos como a escolha certa para acompanhar o jogo: "São viscerais, inovadores e inquietantes", garante o estúdio.

Quando produtores se unem com o objetivo de criar um thriller psicológico aos moldes de *Blood Trails*, os resultados decorrentes de tal estratégia costumam aparecer bem cedo – no caso de *Shellshock 2*, antes mesmo que o imaginado. Anunciada há poucos meses pela Eidos, a continuação do FPS que vendeu mais de 900 mil cópias em 2004 ainda nem chegou às lojas e já levou ferro: banida pelos órgãos reguladores da Austrália, a obra é definida como perturbadora o suficiente para chocar até mesmo os marmanjos que já estão mais do que acostumados com os cerca de 367 jogos inspirados em conflitos militares disponíveis atualmente.

Blood Trails, antes que você nos pergunte, pertence a uma categoria distinta. Não se encaixa na leva de jogos da Segunda Guerra, tampouco aposta em um conflito fictício como o de *Modern Warfare* – por aqui, a ação tem início no Camboja, durante a Guerra do Vietnã, quando um avião contendo uma arma misteriosa é sumariamente abatido em meio à selva vietnamita. Uma equipe logo é chamada para o local com o intuito de resgatar o tal objeto perdido – aqui, chamado apenas de "Whiteknight", uma ferramenta capaz das maiores atrocidades –, mas seus homens acabam desaparecendo, um a um, sem que sobre uma única alma para contar história.

Corpore (in)sano...

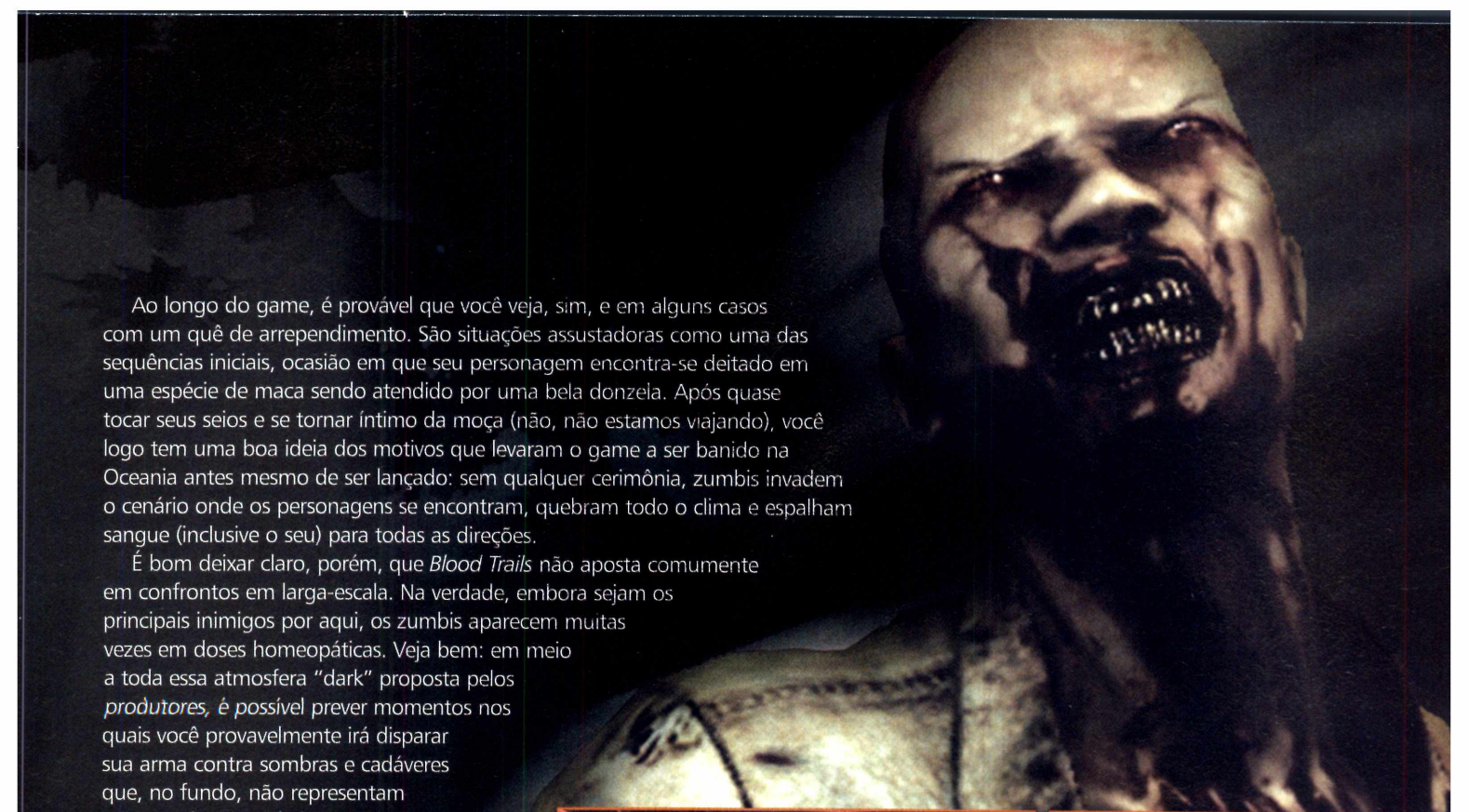
Pois bem, a ação tem início basicamente quando, sabe-se lá como, um dos soldados desaparecidos reaparece exibindo sinais visíveis de confusão mental. Tá, estamos sendo generosos: segundo a definição oferecida pelos produtores responsáveis pelo game, o tal agente volta da selva sem um pinga de sanidade e



>> Parece uma criancinha tirando um inocente cochilo antes de fazer a lição de casa. Claro que todo o sangue e a arma não se encaixam muito bem na cena, mas...

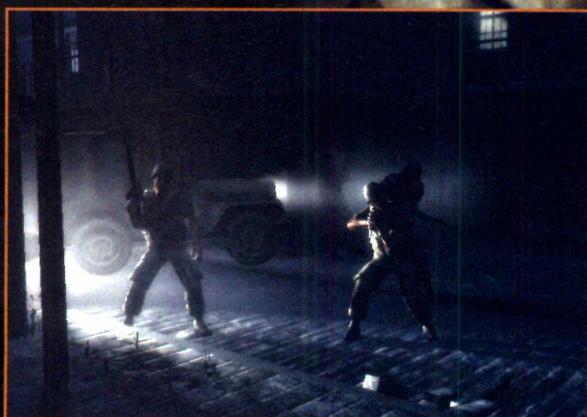
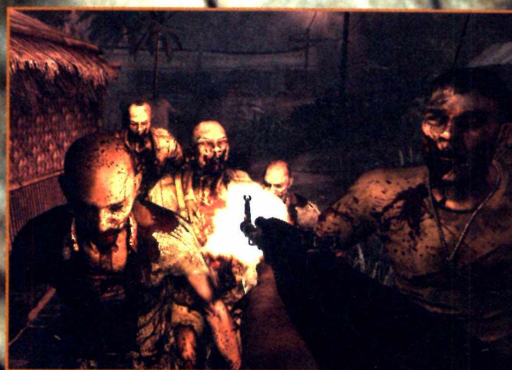
com a alma misteriosamente envenenada. O que quer que ele tenha – e se estivéssemos em um *Resident Evil* certamente seria um tipo bizarro de vírus – está trilhando caminho até a sociedade, o que faz de você, azarado leitor e jogador, a última esperança para impedir que o pior aconteça.

Na prática, *Shellshock 2* pode ser definido mais como um game de horror do que como um jogo de tiro em primeira pessoa. Tudo bem, a jogabilidade promete ser caprichada; o arsenal variado; as mecânicas de jogo, idem. Acontece que o grande charme envolvendo o projeto está na dramatização do conflito – isto é, no modo como tudo ao seu redor parece estar ali com o único intuito de lhe causar medo. Não por acaso, o game acaba buscando inspiração em um esquema popularizado recentemente com os últimos episódios da série *Call of Duty*: o uso de scripts – ou cenas previamente programadas pelo computador – responsáveis por comentários no melhor estilo: "Nossa, você também viu aquilo?"

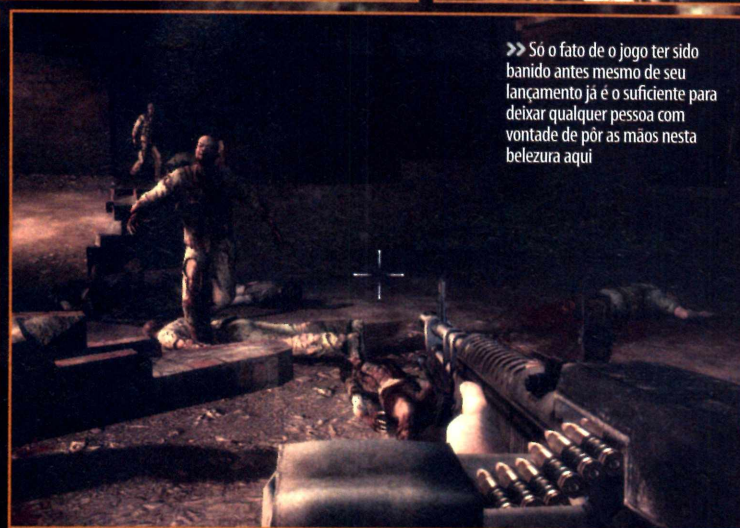


Ao longo do game, é provável que você veja, sim, e em alguns casos com um quê de arrependimento. São situações assustadoras como uma das sequências iniciais, ocasião em que seu personagem encontra-se deitado em uma espécie de maca sendo atendido por uma bela donzela. Após quase tocar seus seios e se tornar íntimo da moça (não, não estamos viajando), você logo tem uma boa ideia dos motivos que levaram o game a ser banido na Oceania antes mesmo de ser lançado: sem qualquer cerimônia, zumbis invadem o cenário onde os personagens se encontram, quebram todo o clima e espalham sangue (inclusive o seu) para todas as direções.

É bom deixar claro, porém, que *Blood Trails* não aposta comumente em confrontos em larga-escala. Na verdade, embora sejam os principais inimigos por aqui, os zumbis aparecem muitas vezes em doses homeopáticas. Veja bem: em meio a toda essa atmosfera "dark" proposta pelos produtores, é possível prever momentos nos quais você provavelmente irá disparar sua arma contra sombras e cadáveres que, no fundo, não representam ameaça alguma. Obviamente, isso vale apenas para criar um clima durante a campanha solo e, ainda assim, com algumas reservas. Caso haja uma modalidade de multiplayer online — o estúdio ainda não se posicionou sobre o assunto —, o papo será bem diferente.



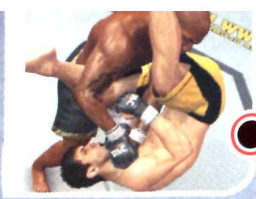
>> Shellshock 2 aposta grande nos efeitos explícitos. Insanidade e medo vão ser constantes na sua vida durante o jogo. Melhor ficar atento ou pode acabar feito este cara aqui



>> Só o fato de o jogo ter sido banido antes mesmo de seu lançamento já é o suficiente para deixar qualquer pessoa com vontade de pôr as mãos nesta beleza aqui

>> Ainda nem chegou às lojas e **já foi banida** pelos órgãos reguladores da Austrália; a obra é definida como perturbadora<<





PREVIEW

PS3/X360

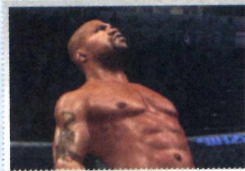
Texto >> Matheus Bourg

>> Dá para ver que só há pessoas simpáticas e sempre bem dispostas a bater um papo amigável no game



UFC 2009 Undisputed

Clima do Ultimate Fighting na sua sala de estar



PLATAFORMAS
PS3/X360

PRODUTORA
THQ

DESENVOLVEDOR
Yuke's Media Creation

TIPO
Luta

PREVISÃO
2009

Desde os tempos mais remotos (leia-se: quando a Ubisoft era a detentora dos direitos sobre a marca), a série *Ultimate Fighting Championship* vem sendo sinônimo de lucros inimagináveis por conta do seu game oficial. Relatórios liberados pela THQ, por exemplo, indicam que só nos últimos dois anos mais de seis milhões de cópias da franquia foram vendidas ao redor do planeta – isso considerando, entre outras coisas, que até então todos os episódios pareciam praticamente a mesmíssima coisa. Com a edição 2009 no forno, porém, tudo que a companhia norte-americana quer é dar fim a essa reciclagem.

Tanto que, para promover o lançamento de *Undisputed*, chamou a própria organização do evento, que, por sua vez, não mediu palavras. Rechaçou versões anteriores e prometeu: este será o melhor jogo de luta já lançado até hoje.

Papo de vendedor de lado, *Undisputed* certamente faz por merecer toda a atenção. Querendo ou

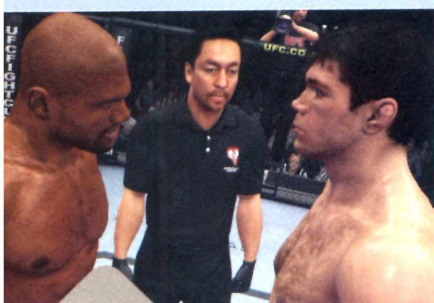
não, o game aposta alto em uma suíte de tecnologias absolutamente nova no gênero, do tipo que reúne tudo o que de melhor já foi feito pela Yuke's Media Creation ao longo dos últimos anos. A cereja no bolo? Um sistema de combate orgânico, simples e, ao mesmo tempo, eficiente. Agora, ao *invés dos combates* lentos como os quais já estávamos acostumados, a palavra de ordem é

agilidade e – por que não? –, um pouquinho de autocontrole. O que os produtores querem que você entenda é o seguinte: *Undisputed* preza pela estratégia e quer que você pense como um lutador. Aperte todos os botões ao mesmo tempo e pode ir se preparando para beijar o tatame.

Quase real

Desconsiderando a jogabilidade propriamente dita, outro campo notavelmente favorecido pelo uso da tal "engine" proprietária é o visual: como você pode notar, a modelagem dos lutadores é rica em detalhes, a iluminação é dinâmica e a movimentação dos caras foi captada com o auxílio de tecnologias de ponta. É difícil olhar para *Undisputed* rodando e não parar durante alguns momentos para se perguntar se o que você está vendo é um jogo ou uma luta exibida pela TV a cabo. Exagero? Corra para o *YouTube* e veja por conta própria.

Dependendo do vídeo que você encontrar, é possível notar que boa parte da atmosfera vista nas edições reais do evento foi retrabalhada e colocada de dentro do game. A mecânica de deformação de rostos é um bom exemplo: ela é responsável por fazer com que a face dos atletas reaja às pancadas sofridas durante as partidas. Nada caricato como *Facebreaker*, mas ainda bastante sutil, o esquema se limita a reproduzir luxações e pequenos sangramentos que, na ausência de barras indicadoras de energia, servem para mostrar quantos sopapos você ainda pode suportar.



Nomes de peso

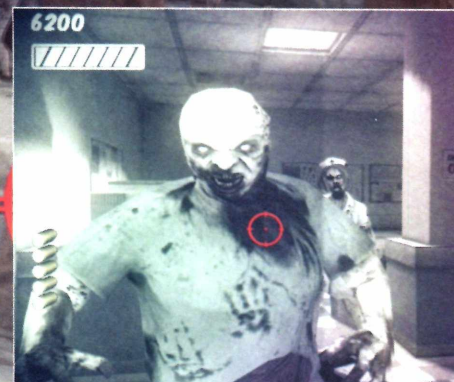
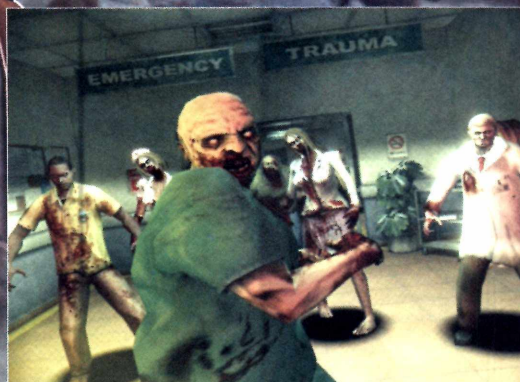
Como qualquer outro *UFC*, *Undisputed* exhibe um número memorável de lutadores licenciados. São, ao todo, 80 figuras especialistas em modalidades como boxe, judô, vale-tudo e jiu-jitsu, entre muitas outras.

PREVIEW

Wii

Texto >> Matheus Bourg

>> Quem foi que disse que não havia nada "para adultos" no Wii, hein? Engulam suas palavras, infriéis! Ou Overkill vai comer os seus cérebros



> The House of the Dead: Overkill

Com tudo pronto para explicar as origens da série, game quer mostrar que o Wii também é hardcore

Point-and-shoot por natureza, a série *House of the Dead* faz um excelente trabalho quando o assunto é criar expectativa em cima de episódios lançados especificamente para consoles revolucionários. Foi assim com o DS e tem sido assim com o Wii. Com desenvolvimento confirmado mesmo após o fiasco comercial da compilação *2 & 3 Return*, *Overkill* quer mostrar que o console queridinho da Nintendo pode, e como, aguentar o banho de sangue de jogos violentos e nem um tiquinho casuais.

Contrariando o senso comum, o game começa a mostrar a que veio logo em sua apresentação: com o maior clima de filme B, daqueles de terror de baixo orçamento, *Overkill* investe em elementos esdrúxulos e em uma trilha sonora barata. Mas sem grilo: tudo faz parte de uma jogada proposital – isto é, fazer com que o game não se pareça em nada com os jogos ditos casuais disponíveis para o console. Tudo, como era de se esperar, é controlado de forma intuitiva pelo Wii Remote. O controle pode ser calibrado e, dependendo do gosto do freguês, acoplado em um daqueles suportes em formato de pistolas e escopetas.

O começo de tudo

Embora soe como uma versão retrô por “n” fatores – entre eles a trama, como explicaremos

adiante –, *Overkill* conta com novidades suficientes para fugir deste rótulo. Otimizada ao extremo, a mecânica de jogo passa a permitir que o jogador ataque os zumbis de duas maneiras distintas (você tanto pode mirar e atirar como movimentar o controle simulando uma coronhada) e usufrua de habilidades especiais como a Slow-Mofo Time, capaz de diminuir a velocidade do tempo oferecendo uma janela de oportunidade maior para a execução dos tradicionais “headshots”. Mais ainda, vale a pena ficar ligado na possibilidade de, dependendo do seu desempenho ao longo das missões, aperfeiçoar suas armas e comprar novos equipamentos.

Em se tratando de opções e modalidades extras, o episódio exclusivo para o Wii promete desde uma campanha solo caprichada até modos extras como o querido Dual-Wield, no qual a graça está em alternar a matalança entre duas armas distintas, e um modo cooperativo local com suporte para até dois jogadores. Como o que mais nos interessa é o single-player, porém, fica o aviso: por aqui, o foco está em narrar a origem da série. Isto significa que você passará a maior parte da jogatina tentando sobreviver em pontos-chave da cidadezinha de Bayou City, em pleno início da década de 90, agora na pele de um recém-formado (mas sempre estiloso) Agente G.



PLATAFORMA
Wii

PRODUTORA
SEGA

DESENVOLVEDOR
Headstrong

TIPO
Ação

PREVISÃO
Fevereiro de 2009



Visão afiada

Além da Slow-Mofo Time, *Overkill* conta com uma habilidade especial denominada Eagle's Eye. Quando ativada, ela ilumina no cenário quaisquer objetos maleáveis, como explosivos, permitindo que você cause ainda mais danos à zumbizada.

Para quem é gamer de verdade.



Edição 47
A revista para quem leva videogame a sério e tem interesse em todos os consoles.

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



9,90
Viaje Mais
Edição 92

- Jericócoara – A mais famosa vila de praia do Brasil ainda é um dos refúgios mais desejados do mundo.
- 30 pacotes de Carnaval – Uma seleção para todos os bolsos, dentro e fora do Brasil.



10,90
VideoSom
Edição 129

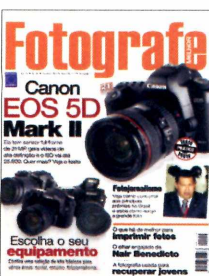
- CES 2009 – Confira as novidades da maior feira de tecnologia do mundo.
- Alta definição – Seleccionamos 9 acessórios para você aproveitar o universo HDTV no seu computador.



14,90

Mundo dos Super - Heróis
Edição 14 – Especial de aniversário

- Dossiê Stan Lee – A vida do mais revolucionário criador de HQs.



10,90

Fotografe Melhor
Edição 149

- Canon EOS 5D Mark II – Ela tem sensor full frame de 21 MP, gera vídeos de alta definição e o ISO vai até 25.600. Quer mais? Veja o teste.



7,90

MotoMax
Edição 33

- A briga do ano: Honda CG Titan Vs. Yamaha YBR 125 Factor – Totalmente renovadas. Teste completo para ajudar você decidir qual é a melhor.



7,50

PlayStation
Edição 121

- Street Fighter IV – Lançamento! Tudo sobre o maior jogo de luta de todos os tempos.
- 3 detonados – Persona 4; Rise Of The Argonauts; Final Fantasy Dissidia.



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 da DC.



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.



Edição 41

- The King of Fighters XII – porrada em alta definição: A clássica série de luta retorna com visual inédito e comemora 30 anos de sobrevivência da SNK Playmore.



14,90

Computer Arts Edição 18

- A nova cara do design gráfico – As ideias, experimentações e conceitos que humanizam e valorizam os trabalhos.
- Entrevista com Joshua Davis, o mago do Flash.



12,90

CD-ROM Fácil Edição 111

- Curso completo de organização pessoal no PC – Aprenda a usar o melhor dos recursos eletrônicos para organizar sua vida pessoal e profissional.



12,90

Revista do CD-ROM Edição 164

- Gráfica em casa – Pacote com 9 softwares completos para você criar: 100 modelos para cartões de visita, aniversário, casamento...; capas e rotulos para CDs e DVDs; folhetos de divulgação...



10,90

Xbox360 Edição 26

- Halo 3: ODST – A saga mais importante do Xbox continua com dois jogos inéditos.
- GTA IV: The Lost and Damned – Conheça a expansão exclusiva do Xbox 360



9,99

NGamer Edição 20

- Mini Ninjas – Pequenos heróis, grande preview
- Detonado – Tales of Symphonia
- Só tem aqui – Review dos primeiros jogos do DSI.



14,90

Revista W Edição 103

- Transforme seu site em uma máquina de conversões – Como os testes de usabilidade melhoram a eficiência dos seus projetos online.

>> arte nos games

Depois de surpreender os donos do PlayStation 3 com um visual incrível e corridas insanas, *MotorStorm* retorna ao console. Agora, as corridas são à beira do Oceano Pacífico, com os pilotos correndo em meio a florestas úmidas cheias de lama e adrenalina.





Para cada interesse, uma



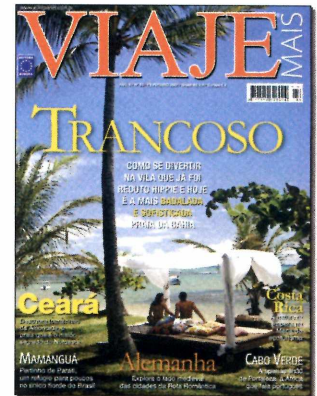
Há 22 anos, a melhor revista para você se inspirar em jardinagem, paisagismo e casa de campo. Tudo muito bem explicadinho para você não correr o risco de errar.



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.



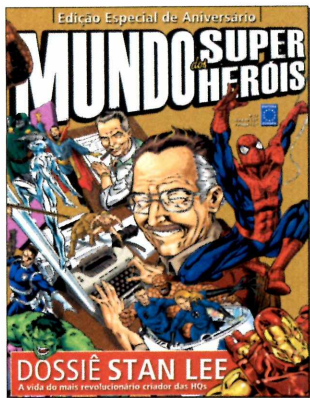
Há mais de 13 anos, a revista de informática com CD-ROM mais vendida no Brasil. Todo mês traz programas completos para profissionais liberais, estudantes e toda a família.



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

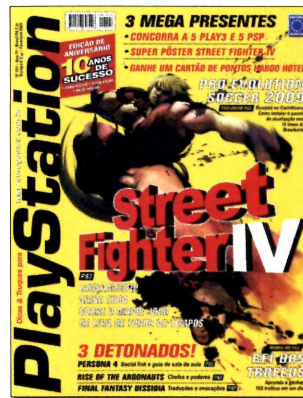
revista de alta qualidade



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



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.



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.



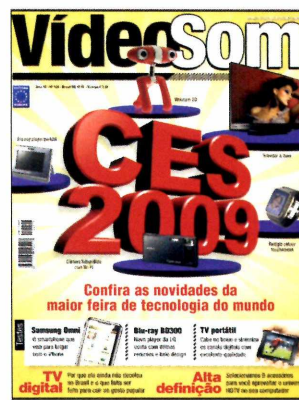
É diferente de tudo o que existe no Brasil. MotoMax é a revista dos apaixonados por motocicletas de todas as categorias e cilindradas. Testes exclusivos, reportagens para você pilotar com segurança e tudo sobre o mundo das motos.



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



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.



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



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



ou no site www.europamet.com.br

PHOTO



ASKI





ONE

o seu próximo videogame portátil

Pegando as donas do PSP e do DS de surpresa, a Apple foca seus esforços para transformar o iPhone e o iPod touch na nova geração de videogames portáteis. E está dando certo!

Que o iPhone é objeto de adoração entre fanáticos por telefones celulares e entusiastas da Apple, até aí nada de novo. Porém, características como a tela sensível, o modelo de negócios da "App Store" e a cada vez mais respeitada potência do gadget credenciam a companhia de Steve Jobs como concorrente não



>> Rolando é o game que surpreendeu usuários do iPhone, a crítica especializada e, principalmente, os jogadores. Se você não conhece, dê um jeito de jogar!

apenas de Nokia, Samsung e outras fabricantes de celulares, mas como, no mínimo, uma preocupação para Sony e Nintendo. Mas será que iPhone pode de fato tornar-se uma plataforma de games a ponto de concorrer com DS e PSP? Sim, é possível.

Como não levar o iPhone a sério quando Neil Young, veterano da Electronic Arts, deixa a companhia para trabalhar na Ngmoco, um publisher de jogos voltado exclusivamente ao celular? Ou quando John Carmack compara o processador do aparelho aos de consoles como PlayStation 2 e Xbox, por exemplo? É verdade que os primeiros jogos para o iPhone não empolgaram muito, mas a linha de títulos vindouros é bastante animadora, já contando até mesmo com um best-seller do naipe de *Metal Gear Solid* e de surpresas como *Rolando*, da própria Ngmoco (leia box nesta matéria).

É claro que tão cedo a Apple não pode nem sonhar em equiparar-se às vendas do Nintendo DS. A caminhada é longa e difícil, só que o iPhone está

iPhone no Brasil: brincadeira cara

Diferentemente dos EUA, onde o modelo 3G do iPhone sai por US\$ 199, no Brasil, ter o aparelho sai caro. Por aqui, Vivo e Claro comercializam o iPhone que, de acordo com o plano escolhido, custa entre R\$ 899 e R\$ 2.299. São valores que, por enquanto, desestimulam pensar no gadget como plataforma de games. Mas, no final das contas, infelizmente, quem joga videogame no Brasil já está acostumado a valores abusivos, graças à alta carga tributária que incide sobre os consoles.





ESPECIAL

iPhone

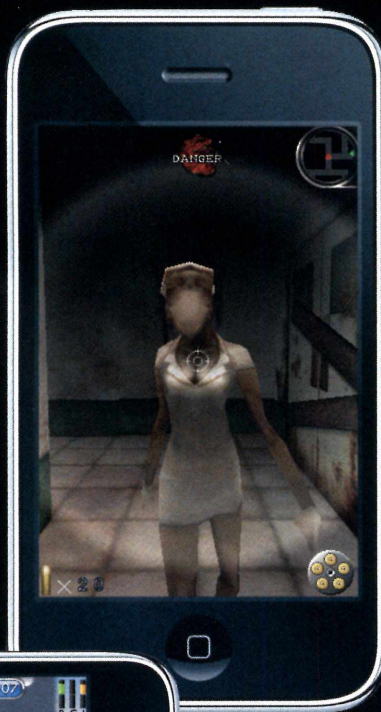
A diversão já está Rolando

Uma estreia com o pé direito. *Rolando*, primeiro grande lançamento para iPhone e iPod da Ngmcoco, publisher de Neil Young, é um daqueles jogos que se transformam em referência da plataforma, não apenas pela originalidade, mas por usar com brilhantismo o hardware em questão. A premissa de salvar o mundo da escuridão é simples, mas *Rolando* é uma experiência única, com seu visual estilizado e controles que exploram o sensor de movimentos e a tela sensível. O game, exclusivo para as plataformas da Apple, caiu nas graças da crítica especializada e, principalmente, estabeleceu um padrão de qualidade para os jogos de iPhone. Que venham mais boas surpresas!

conseguindo provar que jogar no celular, setor visto como um dos mais rentáveis do entretenimento eletrônico, pode de fato ser divertido – e não apenas para os “newbies” ou jogadores casuais. Steve Jobs quer você, “geek”, exigente e apaixonado por games.

“DS e PSP são coisas do passado”

Embora o iPhone seja essencialmente um celular, cada vez mais o que pouco importa é usá-lo como tal. Logo, não é de se surpreender que a Apple, ao invés de mirar suas concorrentes do ramo, esteja de olho nas



» Silent Hill, ao lado de Dance Dance Revolution, são as primeiras investidas da Konami nos portáteis da Apple. O gráfico se aproxima dos consoles da geração passada e a jogabilidade é totalmente inusitada, usando a tela sensível ao toque dos aparelhos

gigantes dos consoles. Veja só o que Greg Joswiak, VP de marketing de produtos do iPod e do iPhone, disse à *Edge*: “Acho que se você olhar para aparelhos como o DS e o PSP, verá que, de várias formas, eles definiram o passado dos videogames portáteis, e eu olho para um produto como o iPhone com a App Store, e penso que ele é a oportunidade de redefinir o futuro, desde tudo até a forma como você compra jogos – sem falar nas atualizações”.

Joswiak chama os portáteis de Nintendo e Sony para a briga e, marketing à parte, tem um ponto de vista que faz sentido: um cartucho ou um UMD (que a Sony já abandonou, aliás) não pode ser atualizado e quem tem um iPhone

» Eu olho para um produto como o **iPhone** com a **App Store**, e penso que ele é a oportunidade de redefinir o futuro dos jogos«

Greg Joswiak, VP de marketing de produtos do iPod e iPhone



» Nunca será tão fácil (e divertido) dar tiros nos inimigos no novo Metal Gear exclusivo para iPhone e iPod touch. Basta “tocar” nos adversários





não precisa carregar um montão de jogos para cima e para baixo, aonde quer que vá. Com um modelo azeitado de distribuição digital, a oferta torna-se quase irresistível, ainda mais em uma geração que se acostumou a baixar músicas e filme. Por que não jogos?

Enquanto o iPhone se mostra uma plataforma na medida para jogos casuais como *Bejeweled* e *Sudoku*, grandes publishers do mercado, como Namco, Konami e Electronic Arts, já consideram o aparelho como opção para receber superproduções – franquias do naipe de *Katamari Damacy*, *Silent Hill* e *SimCity* já cabem no bolso. Não são todos os jogos que aproveitam os recursos exclusivos do iPhone, mas eles se parecem muito mais com suas versões originais do que com games comuns de celular, o que já demonstra o início de um processo de amadurecimento.

A EA já se deu bem com a edição de *Spore* para iPhone, enquanto a Sega, cujo presidente da divisão americana, Simon Jeffery, disse que o gadget é mais poderoso

que o Dreamcast, lançou *Super Monkey Ball* com grande sucesso – o jogo vendeu mais de 300 mil cópias em menos de um mês. O ritmo parece ter engrenado desde a chegada do iPhone 3G, em julho, e 2009 será um ano-chave para as pretensões da Apple no mundo dos games.

E não são apenas os “grandes” que têm vez com o iPhone: o modelo da App Store oferece aos “indies” oportunidades para embolsar uma grana das boas. Veja o exemplo de *Trism*: o game gerou US\$ 250 mil

em dois meses, o que fez com que seu produtor, Steve Demeter, deixasse seu trabalho para iniciar uma pequena empresa de desenvolvimento dedicada ao iPhone.

Na Game Developers Conference, que acontece no final de março, com cobertura *in loco* da **GameMaster**, o iPhone é protagonista entre as palestras sobre games móveis: há sessões que falam sobre o futuro da plataforma e que ensinam a portar jogos, explorar publicidade e por aí vai. Se a saúde de Steve Jobs não vai bem, o iPhone, por outro lado, tem uma vida inteira pela frente e, acima de tudo, um futuro dos mais promissores.

5 jogos para ficar de olho

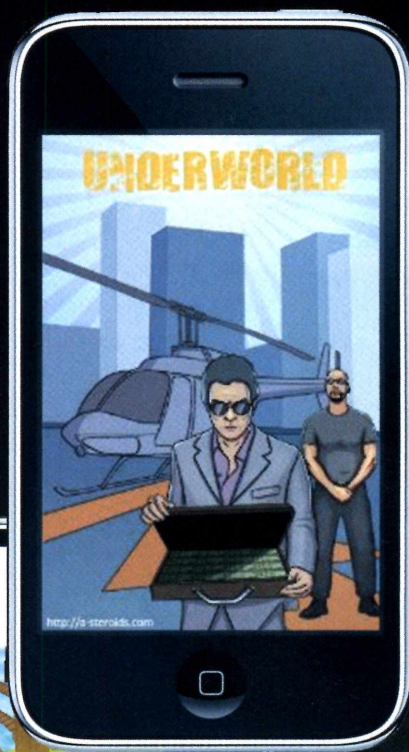
BioShock - Pouco se sabe ainda sobre a estreia de *BioShock* no iPhone, mas em se tratando do best-seller, é impossível não se deixar empolgar. Ainda mais porque a IG Fun garantiu que o jogo vai ser um shooter totalmente 3D.

LEGO Indiana Jones - Nas mãos da THQ Wireless, *LEGO Indiana Jones* leva a trilogia do herói para o iPhone gerando expectativas de que a aventura aproveite o que o aparelho pode oferecer. Afinal, coletâneas de minigames já não colam mais.

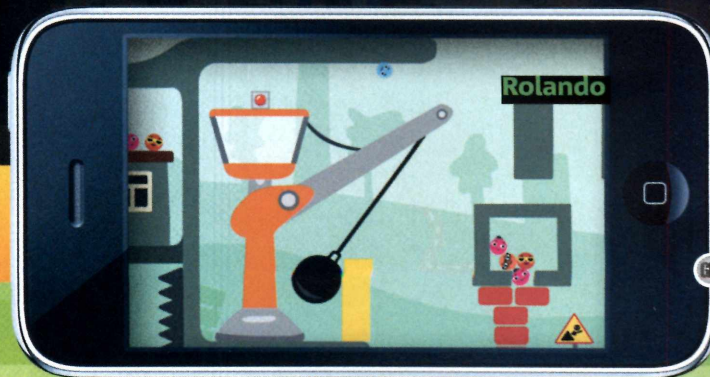
Metal Gear Solid Touch - Que Xbox 360, que nada. O próximo capítulo da saga é para o iPhone. O jogo se passa paralelamente ao enredo de *MGS 4* e pode-se esperar por uma obra que leve ao limite o potencial do celular.

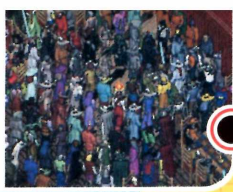
The Sims 3 - O simulador de gente está chegando. Will Wright e o celular estão íntimos. Ainda não se sabe como o jogo vai se diferenciar, mas dá para ficar otimista.

Underworld - Polêmico. Até pouco tempo atrás, *Underworld* era chamado de *Drug Wars*. Drogas e uso do GPS no iPhone.



>> Super Monkey Ball (à esquerda) foi o primeiro grande hit na seção de games da App Store da Apple. Espera-se que o próximo sucesso seja a obra de Hideo Kojima, MGS Touch...





ESPECIAL

Vício MMO

Vício massivo

Texto >> Gyanni Segundo

Ilustração >> Masili Montagem >> Nani





MMOs são os grandes causadores da dependência de jogadores que entram na fila de um psicólogo para se livrar do vício

● Pode-se dizer que, há alguns anos, ninguém sabia o que a sigla MMORPG significava no Brasil. Mesmo com os primeiros títulos lançados na década de 90 (*Tibia* e *Ultima Online*, por exemplo), poucas pessoas por aqui os conheciam. Anos depois, com a internet já bastante difundida, esse gênero conquistou mais jogadores. Hoje, até mesmo quem não sabe o que a sigla significa já deve ter jogado um MMO.

Mas existe um fator que demonstra o “poder de atração” desse gênero: a dedicação do jogador. Quem decide jogar um MMO para valer, não passa menos de cinco horas diárias na frente do PC evoluindo seu personagem. Diferentemente de jogos multiplayer e RPGs comuns (*Counter-Strike* e *Final Fantasy*, por exemplo), o MMORPG motiva a continuar jogando. E há um motivo para isso.

“Uma das diferenças básicas entre um MMO (massively multiplayer online) e outros multiplayers é a interatividade entre os usuários, não só dentro do jogo (com guildas e grupos). Por trás de um MMORPG existe toda uma rede de interação, fóruns e chats.” Assim, Felipe Consentino, funcionário da OnGame, empresa brasileira responsável por jogos como *GunBound*, distingue o gênero MMO de outros.

“O fato de não estar sozinho é o principal atrativo num MMORPG. Não apenas o fato de estar junto com alguém, mas sim o de todos estarem no mesmo local ao mesmo tempo.”

O mundo do MMORPG é repleto de possibilidades. Não há um objetivo específico, nem um final predefinido. É o jogador quem decide o que é mais divertido de se fazer. “Alguns se focam mais no PvP (jogador contra jogador), outros no PvE (jogador contra o ambiente) e alguns no RvR (reino contra reino) e RP (representação de história).”

A jogabilidade também é diferente em relação a outras categorias, como ação, tiro em primeira pessoa e aventura: no MMORPG, o jogador não precisa, necessariamente, de habilidades motoras para evoluir seu personagem. Em um jogo de tiro, o jogador deve se dedicar ao treino de seus movimentos e à percepção

para permanecer vivo. Depois disso, o que irá dizer se ele é um bom jogador ou não, será a habilidade adquirida nos treinos. E nem todos conseguem essa habilidade. Já no MMORPG, o jogador evolui pura e simplesmente por conta de tempo e persistência. Quanto mais ele eliminar monstros, mais experiência ganhará e mais perto do próximo nível ele estará. “A habilidade motora não é o pré-requisito. Em contrapartida, a habilidade de raciocínio é muito usada. Um bom jogador, com o tempo, deverá aprender quais as melhores combinações de equipamentos, quais skills comprar, descobrir o ponto fraco dos inimigos ou mesmo criar estratégias de guerra”, diz Consentino.

A competitividade entre jogadores é outro fator que deixa o MMORPG mais viciante. “Como não posso pausar nem salvar o jogo, tenho que jogar sempre que posso. Quanto mais tempo online, melhor para o meu personagem”, explica Leonardo Siqueira, jogador de *Ragnarök*. “Sem contar a ideia de continuidade e de evolução, que são bem presentes. Cada 0,01% de experiência é comemorado.”

O MMORPG é um dos gêneros mais viciantes. Consegue “prender” o jogador em frente ao PC. E o principal: não tem um objetivo predefinido, nem um final. Cabe ao jogador escolher o que fazer e com quem fazer.



>> Games como *Ragnarök* (acima) fazem com que os jogadores passem muito tempo na frente do computador para poder evoluir seus personagens, podendo prejudicar a sua saúde

Quando o jogo atrapalha...

“Podemos chamar de vício um hábito ou um padrão de comportamento que foge ao controle, algo que denominamos como uma compulsão. A questão do desenvolvimento da dependência aponta para muitas variáveis que estabeleceriam esse vício, desde na parte genética, passando por história de vida, dinâmica familiar, aspectos do ambiente e da sociedade, etc. Mas o primeiro facilitador é o contato com o objeto, no caso, o jogo. Os sinais que apontam para a compulsão são variados. A irritabilidade que se faz presente sempre que o usuário é impedido de estar em contato com o objeto da compulsão; o tempo que investe nesse uso; e o abandono progressivo quanto aos outros aspectos da sua rotina, em casos mais extremos, podendo afetar, inclusive, atos de preservação e higiene, como alimentação, sono, banho, relações de vínculo (offline), trabalho ou estudo.”

Denise Deschamps e Eduardo Honorato, psicólogos e psicanalistas



ESPECIAL Games Musicais

Texto >> Carlinha Rodrigues

Ilustração >> Masili Montagem >> Nani

Evolução

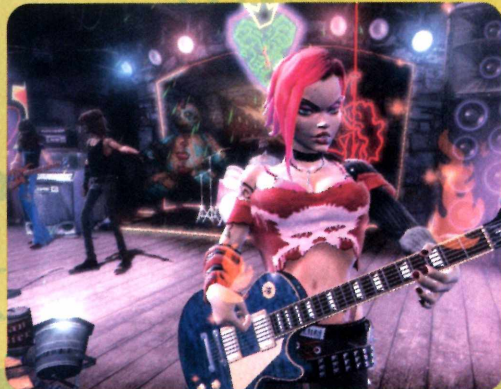
Os jogos musicais buscaram inspiração e aperfeiçoaram games do passado. Confira alguns dos controles que fazem parte dessa evolução

Uma das maiores febres da atualidade são os jogos musicais. Você pode até ser descoordenado ou não gostar de passar horas na frente da televisão jogando estes títulos, mas é impossível não se encantar ao ver uma guitarra de plástico que pode reproduzir a sensação de tocar o instrumento de verdade.

Obviamente, estes controles não substituem uma guitarra de verdade. Seria o mesmo que afirmar que a pistola utilizada para acabar com zumbis em qualquer console serve para combater o crime nas ruas. Não é por aí. Por mais que você saiba que os controles em forma de guitarra não são reais, eles garantem diversão por horas a fio. Você não precisa investir dinheiro e tempo em aulas de música para se tornar uma estrela do rock, o sucesso será garantido, seus amigos podem fazer parte da sua banda e o dinheiro, a fama e fãs os estarão esperando assim que você passar por aquela música impossível.

Os jogos musicais definitivamente encontraram seu espaço na nova geração – e não foi pouco espaço. Bandas renomadas estão disponibilizando álbuns inteiros para download nos jogos, algumas fazem até o

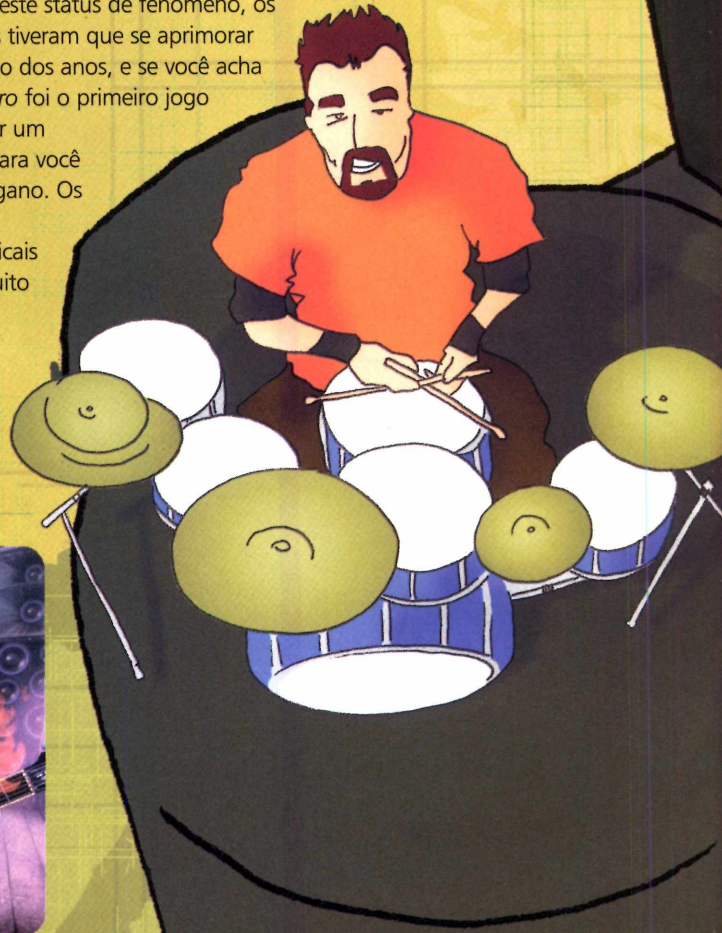
lançamento de seus novos trabalhos e singles exclusivamente por meio de downloads nos jogos. Escolas de música estão adotando jogos musicais como metodologia de ensino para que seus alunos tenham mais ritmo e pratiquem a movimentação do



dedilhar. Inúmeros programas de televisão já fizeram referência a estes jogos, e os campeonatos estão cada vez mais sérios e organizados, a ponto de existirem competidores de nível de instrução profissionais.

Este sucesso não seria possível se não fosse pelo maior diferencial que este gênero apresenta: os controles. Para chegar a este status de fenômeno, os jogos musicais tiveram que se aprimorar muito ao longo dos anos, e se você acha que *Guitar Hero* foi o primeiro jogo a disponibilizar um instrumento para você tocar, ledo engano. Os jogos com controles musicais existem há muito mais tempo.

>> Como uma febre que contaminou a todos, os jogos musicais hoje já são uma realidade e seus acessórios, sonhos de consumos para todos os gamemaníacos



o Musical



MASKI





ESPECIAL

Games Musicais

Glossário

Apesar de todo jogo musical ter um tutorial que explica como os instrumentos devem ser tocados, às vezes os jogadores esquecem o nome que os botões dos controles recebem. Para não fazer feio, a gente ajuda a lembrar como são chamados os principais diferenciais dos controles.

Strum Bar – É a palheta da guitarra, aquela pequena alavanca que você mexe para cima e para baixo para acertar as suas notas.

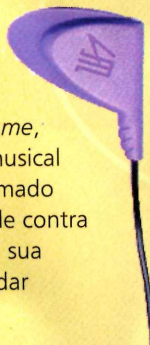
Fret Buttons – São os botões coloridos das guitarras, que na teoria substituem as cordas dos instrumentos de verdade.

Whammy Bar – É a alavanca de distorção. Ela altera o som de notas mais longas quando você mexe a alavanca, e quando as notas são especiais, ela garante mais pontos ao ser utilizada.

Pads – Os pads são os tambores das baterias, já o pedal mantém o mesmo nome.

Quest For Fame – 1994

Guitar Hero: *Aerosmith* não foi o primeiro jogo musical da banda de Steven Tyler. Em 1994, eles lançaram *Quest For Fame*, que trazia seu próprio controle musical no formato de uma palheta, chamado V-pick. Bastava palhetar o controle contra alguma superfície, de preferência sua roupa, no ritmo da música para dar continuidade ao jogo.



Beatmania – 1997

Um dos jogos que iniciaram a grande febre por jogos musicais não tinha guitarra, bateria, microfone ou instrumento algum.



Quando a Konami lançou o *Beatmania*, você comandava uma pickup de DJ. Inicialmente, o jogo era só para arcade, mas o sucesso foi tanto que ele se expandiu até chegar aos consoles.

GuitarFreaks – 1998

GuitarFreaks é um jogo de arcade lançado em 1998 que inspirou o *Guitar Hero*. Ele também utiliza uma



guitarra, porém ela possui apenas três botões – verde, vermelho e azul –, que devem ser palhetados enquanto as notas aparecem verticalmente na tela. A guitarra do *GuitarFreaks* é muito mais pesada que a do *Guitar Hero*. O jogo foi lançado somente no Japão e só chegou oficialmente ao Ocidente em 2007.

DrumMania – 1999

Da mesma produtora de *GuitarFreaks*, *DrumMania* surgiu no Japão em 1999. O jogo também funciona da mesma maneira: o jogador deve bater nos pads de cores correspondentes aos das notas que aparecem na tela. A versão arcade trazia uma bateria com cinco pads e um pedal. O jogador precisava ter muita coordenação para se passar por baterista neste jogo.



Samba de Amigo – 2000

Na verdade, *Samba de Amigo* surgiu nos arcades em 1999, porém no ano seguinte, quando foi lançado para Dreamcast com seus controles em forma de maracas, o jogo realmente estourou. Aqui, você deve seguir os movimentos que aparecem nas telas com as maracas. A grande maioria da trilha sonora do jogo é uma tentativa de música latina que acaba divertindo qualquer pessoa que veja sua dança. Em 2008, o jogo recebeu um novo par de maracas quando foi lançado para o Wii.



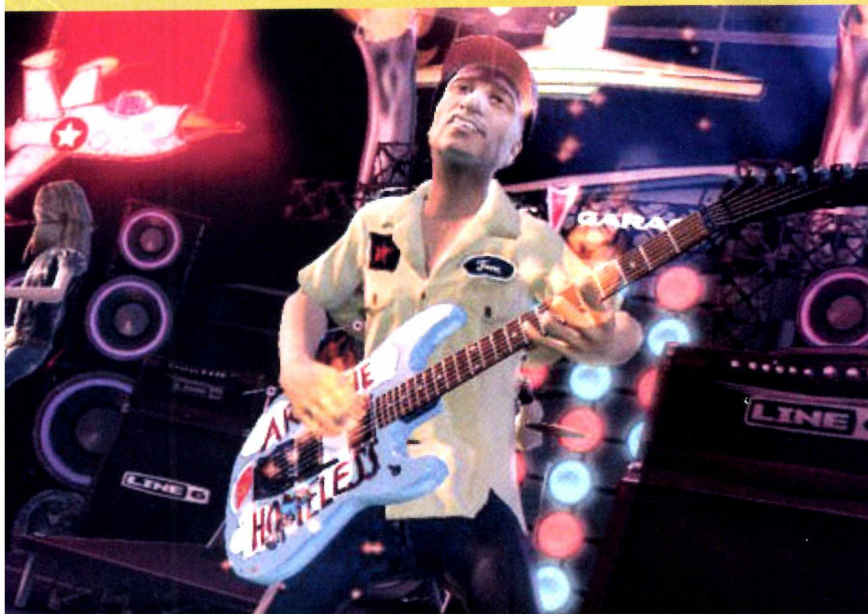
Taiko: Drum Master – 2001

Taiko no Tatsujin no Japão, ou *Taiko: Drum Master*, foi lançado em 2001 para arcades e traz dois tambores gigantes no melhor estilo japonês que devem ser batucados no ritmo da música. Mais tarde, foi lançada a versão do jogo para consoles e portáteis. No Wii e no PlayStation 2, é possível jogar com um minitambor, o Ta Tacon.



Donkey Konga – 2004

Se você não for da turma da guitarra, bateria e cia., que tal tentar dar umas batucadas no bongô do Donkey Kong? Em 2004, foi lançado *Donkey Konga*



>> Mesmo sem ganhar versões especiais, vários outros músicos dão as caras em *Guitar Hero*. Sting, Ozzy, Ted Nugent e até mesmo Tom Morello, do Rage Against the Machine. É astro para ninguém botar defeito

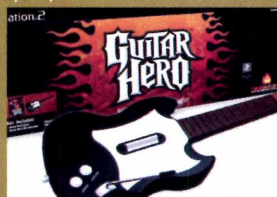


para GameCube. O controle consiste em dois tambores que captam palmas e podem ser acoplados em outras unidades, totalizando, no máximo, oito tambores. Aqui também não há divisão em fácil, médio e expert. O nível iniciante se chama monkey; o intermediário, chimpanzé; e o mais difícil, gorilla – bem apropriado.



Guitar Hero – 2005

Em 2005, conhecemos o jogo que aperfeiçoou todos os jogos musicais que foram lançados antes dele. *Guitar Hero* trazia um setlist fantástico, em que a maioria das músicas eram covers. Há quem diga até hoje que a primeira guitarra é a melhor de todos os tempos. A série aumentou, e todos os anos um novo jogo é lançado com um modelo de controle diferente.



Rock Band – 2007

Somente em 2007 o *Guitar Hero* ganhou um concorrente que ameaçasse um pouco seu grande sucesso. *Rock Band* trazia uma guitarra muito mais bonita e parecida com um modelo de verdade, além de uma bateria com quatro pads, um pedal e um microfone. Mas como nem tudo é perfeito, a primeira leva dos instrumentos foi muito criticada pela sua fragilidade e pelo barulho inconveniente que os instrumentos produziam



>> Steven Tyler e Joe Perry, vocalista e guitarrista da banda Aerosmith, já tiveram suas músicas em videogames musicais em duas ocasiões



>> Uma das maiores diferenças entre *Guitar Hero* e *Rock Band* são as cenas em que os personagens da banda desfilam pelos cenários. Qual deles você acha melhor?

Guitar Hero: World Tour – 2008

O *Guitar Hero* voltou com força total em 2008 para tentar mostrar para o *Rock Band* quem é que manda de verdade. Para aumentar a rivalidade entre os dois jogos, o *Guitar Hero: World Tour* trouxe uma guitarra com um braço sensível ao deslize dos dedos, além dos cinco botões, um microfone e uma bateria com cinco pads e um pedal. A bateria do *GH* possui pratos suspensos, o que torna a sensação de tocar em uma bateria de verdade ainda mais real.



Rock Revolution – 2008

A Konami estava assistindo ao sucesso dos novos jogos musicais que foram inspirados em seus grandes jogos orientais como *GuitarFreaks* e *DrumMania* e achou que era hora de ela investir em um game musical no Ocidente. Neste jogo, você pode tocar com a guitarra de *Guitar Hero* ou de *Rock Band* – até mesmo porque não foi lançada uma exclusiva para o jogo. No entanto, *Rock Revolution* traz uma bateria com seis pads e um pedal, ganhando em número de tambores dos concorrentes.





ESPECIAL

Games Musicais

Instrumentos "aéreos"

Se você não tem espaço ou dinheiro para investir em instrumentos musicais de mentira, alguns jogos desse gênero permitem que você jogue com instrumentos aéreos no Wii ou por toque no Nintendo DS e pelos botões do PSP. É uma solução inteligente para que os donos de consoles e portáteis não precisem investir em tantos instrumentos de plástico.

Wii Music

Plataforma: Wii
O *Wii Music* foi lançado em 2008 para o Nintendo Wii com uma proposta diferente dos outros jogos musicais.

Nele, você toca música sim, porém do jeito que você bem entender, sem precisar acertar notas ou algo do gênero. Seus instrumentos são os próprios controles do Wii e, caso você queira uma bateria com pedal, pode acoplar a Wii Balance Board. O Wii Remote e o Nunchuck fazem o papel de qualquer instrumento, desde piano até saxofone.



Ultimate Band

Plataformas: Wii e DS
O jogo musical da Disney é mais um que usa o Wii Remote e o

Nunchuck como bateria, guitarra e baixo aéreo no Wii. Já na versão para DS o jogador toca seus instrumentos pela tela de toque com a stylus e pode gravar suas próprias composições.



Ainda não se sabe ao certo para quando, mas há uma versão de *RockBand* com músicas dos Beatles sendo desenvolvida. E belas costeletas, John

Instrumentos curiosos

Alguns anos atrás, o único jeito que os jogadores encontravam para personalizar seus controles era colar alguns adesivos diferentes, escrever ou desenhar. Hoje em dia, isso é coisa do passado. É possível encontrar dezenas de escudos diferentes para personalizar seu controle e, se você preferir, alguns modelos já são diferentes o suficiente para você se destacar na multidão de roqueiros.

Creatures of the Night

Esta guitarra parece familiar? Pois é, o baixista da banda

KISS, Genne Simmons, resolveu criar o seu próprio modelo de guitarra para jogos musicais. A guitarra, além de ser wireless, possui dez botões e o mesmo formato de machado dos instrumentos do baixista da banda.

Slap That

Você não precisa mais se sentir excluído, baixista dos videogames. Se você

não gosta de tocar baixo em um modelo de guitarra, a Mad Catz entende. O Fender Precision Bass é exclusivo para *Rock Band* e vem somente na cor branca com o escudo preto. Para imitar um baixo, o instrumento possui o braço mais longo e a strum bar dividida em duas, para que o jogador possa dedilhar em vez de palheta.

Pop Hero

Você já ouviu falar de Aly e AJ? São duas cantoras pop que muito conhecidas no exterior. Elas fazem

tanto sucesso que lançaram seus modelos de guitarras para meninas. Elas só funcionam no Wii e no PlayStation 2, são cor-de-rosa e em formato de coração.

Sonho do Mega

A ION Drum Rocker é a bateria de luxo para *Rock Band 2*. Ela funciona tanto como

controle para o jogo, como bateria eletrônica de verdade.

Rock Revolution

Plataformas: Xbox 360, PlayStation 3, Wii e DS
A versão de Xbox 360 e PlayStation 3 de *Rock Revolution* não recebeu críticas muito boas, apesar da sua bateria. A versão de Wii e DS também não conseguiu se sair muito melhor. No Wii, a única diferença é que os instrumentos passaram a ser aéreos e, no DS, você toca usando a tela de toque.



Guitar Hero: On Tour

Plataforma: DS

Se você se sente mal quando fica longe da sua guitarra de *Guitar Hero*, seus problemas acabaram com o lançamento de *Guitar Hero: On Tour*. A versão para DS vem com um acessório de quatro botões que você acopla ao portátil e uma palheta para ser usada na tela de toque. A mão cansa um pouco depois de algumas músicas, mas é a solução perfeita para os guitar heroes que sofrem sem o rock 'n' roll quando estão nas ruas.



Quem canta seus males espanta...

Não podemos esquecer os inúmeros jogos que são lançados todos os anos com alguns microfones, em que o que importa é a cantoria. Aqui, guitarras e baterias não precisam ocupar espaço na sala, porque a banda acompanha automaticamente sem errar ou falhar, enquanto quem brilha é o jogador com um microfone na mão.

LIPS

Este jogo exclusivo para Xbox 360 vem com dois microfones sem fio sensíveis a movimento. O jogo permite que músicas do iPod ou do Zune sejam colocadas no repertório, para que os cantores em potencial possam realizar duetos.



SingStar

A série que surgiu no PS2 continuou em 2008 para o PlayStation3. Os microfones anteriores são compatíveis com os jogos da nova geração, porém novos microfones sem fio estão sendo desenvolvidos.





Entrevista com Cássio Kiles

Conversamos com Cássio Pisapia de Almeida Kiles, campeão brasileiro de *Guitar Hero* em 2008. Ele nos contou o que acha dos diferentes controles musicais, qual é o seu preferido e as vantagens e curiosidades da vida de um competidor profissional de videogame.

GameMaster - Você joga *GH* há quanto tempo?

Cássio Kiles - Jogo há dois anos, porém adquiri minha guitarra há um ano.

GM - Você experimentou a guitarra do *Rock Band*? Sentiu muita diferença em relação à do *Guitar Hero*?

CK - Já, há muita diferença entre as duas.

GM - Qual a principal diferença entre elas?

CK - Os botões da guitarra do *Guitar Hero* são saltados, você consegue sentir melhor os botões. Já os da guitarra do *Rock Band* ficam no mesmo nível do braço da guitarra e quando são apertados, afundam. Além disso, a strum bar (palheta) do *GH* é muito mais confortável, solta um som mais alto e definido que ajuda a marcar muito bem o ritmo.

GM - Qual é o seu modelo de controle preferido?

CK - Meu modelo preferido é a *Les Paul* do *Guitar Hero*.

GM - Durante competições, você se prepara de alguma maneira? Há algum aquecimento para não jogar com as mãos travadas?

CK - Rola sim. O melhor aquecimento para os dedos é jogar uma ou mais músicas antes do campeonato, mas o maior problema é o suor. Com o nervosismo, os dedos vão ficando suados e isso faz com que eles escorreguem nos botões. Durante as músicas, eu costumo, sempre que houver uma brecha, secar os dedos na blusa.

GM - Quanto tempo por dia você pratica?

CK - Em época de campeonato, eu costumo praticar de três a cinco horas por dia, fora de época não jogo muito não, só uma ou duas horas.

GM - Você acha que qualquer jogador que tenha dedicação consegue chegar ao expert?

CK - Sim, sem dúvida, basta dedicação e muita força de vontade para conseguir o feito.

GM - Em relação a uma guitarra de verdade, você vê alguma semelhança?



O campeão brasileiro de *Guitar Hero*, Cássio Kiles, em seu momento de glória durante o World Cyber Games 2008

Cássio Kiles - Sim, a palhetada é sempre bem parecida com a palhetada de verdade. Se você tem que palhetar notas muito rápidas, você pode tocar para cima e para baixo para ajudar na velocidade como na guitarra de verdade. Além disso, uma coisa que ajuda, para quem toca guitarra, é a agilidade que se pega nos dedos e o ritmo das músicas que é muito bem trabalhado.

GM - Desde que você começou a tocar *Guitar Hero*, sua habilidade e prática no jogo ajudaram a desenvolver sua coordenação ou reflexos?

CK - Sem dúvida alguma, principalmente os reflexos. Quem não conhece o jogo e nos vê jogando numa das mais rápidas velocidades confessa que não faz ideia do que está acontecendo ali na tela, não consegue identificar nada.

GM - Se você fosse recomendar o set de um dos dois jogos, qual seria e por quê?

Cássio - Essa é uma pergunta bem difícil de responder. Na minha opinião, a guitarra de *Guitar Hero* é MUITO melhor que a de *Rock Band*. Já a bateria do *RB* é muito melhor que a do *GH* (opinião de bateristas profissionais). Mas, provavelmente, eu que já tenho a guitarra *Les Paul* do *Guitar Hero* compraria o kit do *Rock Band 2*, só pela guitarra.



REVIEW

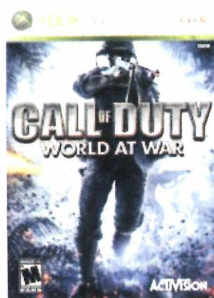
Multiplataforma



Texto >> Vitor Tritto

>> Simplesmente o melhor game sobre a Segunda Guerra da atualidade. Para quem gosta do tema, é o jogo que merece a compra

> Call of Duty: World at War



Muita coragem, força, pólvora e nenhuma piedade

Você está em um barco pronto para desembarcar na praia. Há mais cápsulas de fuzil do que areia. A última visão que se tem do navio antes de descer é a inscrição: "Fique alerta; fique vivo". Dois minutos depois, um colega põe a cabeça para fora do veículo de transporte e ganha um buraco de bala na cachola.

Após esse susto, você assiste, por meio de outro personagem, uma tropa de choque nazista executando seus companheiros moribundos em uma fonte destruída onde um dia foi uma cidade russa. Não há nada a fazer, apenas assistir.

Call of Duty: World at War retorna ao tema favorito dos FPSs, a Segunda Guerra, de modo mais explícito e empolgante do que qualquer outro game do gênero já conseguiu. E faz isso de forma simples, ao tornar você em um cúmplice da história.

"Semper fi"

Apesar de parecer o meio mais óbvio de conseguir a atenção do jogador – ao lado de personagens com pouca roupa e muito decote –, as produtoras raramente utilizam esse recurso tão bem. Vai além da diversão de poder atirar em alguém sem as óbvias consequências legais; também vai além do desafio de conquistas e objetivos. O truque de

World at War está mais profundo: no nível psicológico.

Não importa o que aprendemos nas aulas de história sobre o cotidiano de um campo de batalha. Quando você vê um colega sendo degolado logo depois de uma tortura, o primeiro desejo que vem à mente é colocar as mãos na metralhadora e se vingar – especialmente quando a cena tem uma qualidade digna de filmes de Hollywood.

Em diversos momentos, você é confrontado com esse tipo de cena, que conta como era a vida de um soldado. O lance é que, conforme o game avança, as cenas passam a se tornar mais dramáticas; o que começa como um "simples" resgate em alto-mar



>> Não é um game para quem tem estômago fraco. As cenas são pesadas e mexem com as suas emoções, preparando você para o combate intenso

NOTA



9,0



>> O visual aliado ao som do jogo torna a experiência dos combates super-realista. Experimente jogar com um home theater...

Multiplataforma



termina com você contando os segundos para ver algum avião aliado se aproximando. Dessa forma, o que começou como um game de guerra vai crescendo dentro da sua cabeça.

No final, você nem pensará duas vezes antes de fuzilar dois soldados alemães desarmados porque era a escolha mais "humanitária" em vez de assistir a eles sendo queimados sem piedade pelos lança-chamas de seu exército.

Houston, temos um problema!

E mesmo com todos os pontos positivos, *World at War* não consegue se desfazer dos erros mais básicos dos FPSs.

O primeiro deles é uma espécie de tradição do gênero. Não importa quantos soldados desembarcam para o ataque ao seu lado, é sempre no seu capacete onde o inimigo mira. Ok, você é o personagem principal, mas enquanto você está se protegendo para não ser atingido, nenhum de seus companheiros parte para o ataque. A sua posição é o único fator que determina a movimentação dos seus aliados e dos inimigos.

Isso faz com que o número de NPCs se mantenha exatamente o mesmo enquanto você não se movimentar – mesmo se você eliminar alguns soldados rivais, eles são substituídos imediatamente.

O segundo problema do game é a Inteligência Artificial. Mas não se assuste, ela é mais desafiadora do

>>> *World at War* mostra com perfeição o lado **psicológico** de uma guerra, obrigando-o a tomar decisões extremas <<<

que você pode imaginar. O problema é como ela se apresenta ao jogador. Quando você aumenta o nível de dificuldade no game, não é possível notar qualquer mudança no comportamento dos inimigos. A única alteração é a precisão dos tiros.

World at War é o melhor game de guerra atual – que os fãs de *Gears* me perdoem – desde seu antecessor por conta de todo o embasamento histórico para torná-lo ainda mais real ao jogador. Bem, missão cumprida, Treyarch.



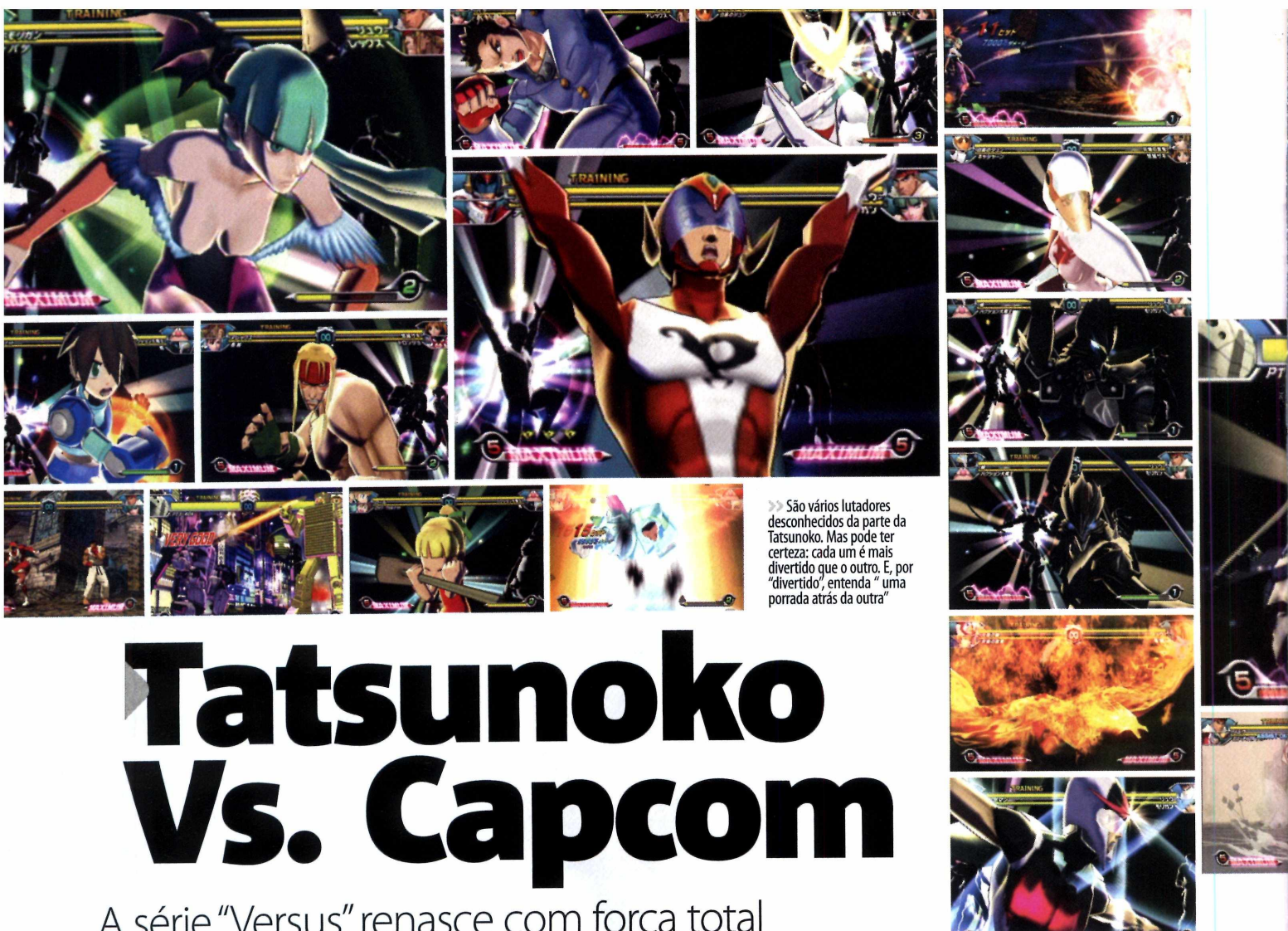
>>> Muito melhor do que uma aula de história, *World at War* mostra a Segunda Guerra e seus bastidores. Ou você aprendeu as táticas dos exércitos na escola?

Malditos zumbis nazistas!!!

Depois de terminar o game, você ainda pode contar com um bônus. No final da campanha, um modo extra é destravado para a sua diversão. E que combinação poderia ser melhor do que zumbis em um jogo de guerra? Isso mesmo, perca o resto de amor ao próximo e mantenha o dedo colado no gatilho.

Neste modo, você fica confinado a um bunker e tem de eliminar os soldados mortos-vivos. Cada tiro certeiro contabiliza uma certa quantidade de pontos que você pode utilizar para destravar novas armas, comprar munição ou ganhar acesso a novas áreas.

A cada round que você sobrevive, o número de zumbis aumenta, assim como a resistência deles. Para quem tem boa mira, é o melhor minigame.



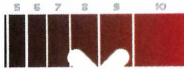
>> São vários lutadores desconhecidos da parte da Tatsunoko. Mas pode ter certeza: cada um é mais divertido que o outro. E, por "divertido", entenda "uma porrada atrás da outra"

Tatsunoko Vs. Capcom

A série "Versus" renasce com força total



-  **PLATAFORMA**
Wii
-  **PRODUTORA**
Capcom
-  **DISTRIBUIDORA**
Eighthing
-  **TIPO**
Luta
-  **JOGADORES**
1 a 2



8,5

Desde que a Capcom lançou *X-Men: Children of the Atom* em 1994, uma nova linhagem de jogos de luta se iniciou. Caracterizada por golpes devastadores que preenchem toda a tela, personagens com visual e animação dignos de desenho animado, superpulos e combos aéreos espetaculares, a série logo implementou também o genial conceito de crossover, o cruzamento de dois universos diferentes. Assim nasceu a série *Versus*, com os jogos de duplas *X-Men Vs. Street Fighter*, *Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter*, *Marvel Vs. Capcom* e o superlativo *Marvel Vs. Capcom 2* (com trios!). E parou por aí. Tivemos de esperar oito anos por um novo membro da linhagem, mas agora com rostos diferentes.

Saem os universalmente conhecidos heróis da Marvel (até porque, a licença da marca para jogos agora pertence à Activision), entram para enfrentar o elenco da Capcom os personagens do estúdio japonês Tatsunoko Productions. E embora perdeu-se a familiaridade dos mutantes, o espírito do jogo manteve-se intacto.

A fantástica fábrica de combos

Impossível não notar, prontamente, que os gráficos agora são totalmente 3D (*MvC2* tinha cenários poligonais, mas os personagens ainda eram

sprites bidimensionais), o que poderia ser motivo de preocupação para os puristas. Felizmente, o visual trabalha em função da jogabilidade, e não o contrário. É incrível como os personagens se movem com agilidade e fluidez, respondendo instantânea e precisamente aos comandos e combinações mais elaborados que você possa imaginar.

O sistema permanece o mesmo: você escolhe dois lutadores, pode alternar entre eles durante a batalha e vence aquele que acabar com a dupla adversária. A diferença é que os comandos foram reduzidos a quatro botões, herdando e aprimorando um pouco da filosofia de *MvC2*, que utilizava seis botões de ação, dos quais apenas quatro de ataque e dois de trocas. Agora são três teclas de ataque (fraco, médio e forte) e um botão para acionar o parceiro. Para fazer chain combos do tip zig-zag (soco fraco > chute fraco > soco médio > chute médio, etc.), basta apertar duas vezes o golpe fraco, duas vezes o médio e então o forte (o personagem alterna automaticamente entre socos e chutes). O air launcher é universal, apertando diagonal baixo e frente mais golpe forte. E o botão de chamar o parceiro pode ser usado em situações diferentes e com comandos combinados para se trocar de personagem, usar um counter attack, chamar a ajuda do personagem aliado, etc.



Texto >>> Fabio Santana



>> Um dos melhores momentos do game é a animação de Hyper Combo. É nesse momento que você sente na base da espinha que vem um ataque de dar água na boca



>> Como de costume, Megaman e Ryu estão presentes no jogo. Mesmo que a versão do Mega que dá as caras seja uma das piores, Ryu continua quebrando tudo. Só o seu Hadoken especial preenche toda a tela



>>> É incrível como os personagens se movem com agilidade e fluidez, **respondendo instantaneamente** aos comandos e combinações mais elaborados <<<

Como novidades sutis, porém muito preciosas, temos os recursos Mega Crash e Baroque. O primeiro se aciona com os quatro botões simultaneamente para escapar de situações de risco ou de abuso (até mesmo de hyper combos) ao custo de duas barras de super e um pouco de energia. Já o Baroque é feito durante um combo ao custo de toda a sua energia vermelha (aquela recuperável) para ampliar, naquele instante, a extensão e o dano do seu combo. Se bem dominado, o recurso dá margem a sequências sublimes e devastadoras.

Como *Super Smash Bros. Brawl*, *TvC* é generoso com as possibilidades de controle: aceita Wii Remote sozinho, Wii Remote mais Nunchuk, Classic Controller e controle de GameCube. Os jogadores exigentes obviamente preferirão uma das duas últimas possibilidades, já que elas oferecem comandos distintos para todos os recursos de jogabilidade e, portanto, um maior controle sobre a ação.

Conteúdo insuficiente

O elenco tem 18 lutadores iniciais e mais 4 secretos (exclusivos desta versão para Wii) muito diferentes em golpes, comandos, velocidade, poder e



>> Eles podem brigar demais, mas, às vezes, fica difícil levar os personagens da Tatsunoko a sério. Veja o nosso amigo, por exemplo, lutando com marcasas

resistência, o que significa que você passará um bom tempo até dominar todos eles (o modo Training, com menus em inglês, vem bem a calhar). O elenco da Capcom, por exemplo, é, sem dúvida o mais variado de toda a série *Versus*.

O problema é que *MvC2* e seus 56 lutadores nos deixou mal-acostumados, então resta pouco a explorar quando você já terminou o jogo com os 22 personagens. Mas, ainda assim, um jogo da série *Versus* é sempre diversão garantida.

Para jogadores exigentes

Não bastasse o jogo aceitar quatro tipos de controle, a Exar (a mesma que lançou o Neo Geo Stick para Wii) lançou dois controles tipo arcade para coincidir com o lançamento de *TvC*. Os dois são basicamente iguais: um controle que funciona como se fosse Classic Controller, com seis botões de ação e mais cinco botões no topo, uma alavanca estilo "bolinha" e peças de qualidade para uma autêntica experiência arcade.

Só muda o nome e a superfície: o Exarstick tem os botões coloridos e a face azul, enquanto o imponente Tatsunoko Vs. Capcom Stick: Dream Battle Stick tem os botões pretos e o motivo do jogo. Muda também o preço. Curiosamente: o primeiro sai por 5.229 ienes enquanto o de nome comprido custa 6.279 ienes. Quando pesquisamos, o mais simples podia ser encontrado em qualquer uma das lojas abaixo (a cerca de US\$ 70), enquanto o mais caro só era encontrado na YesAsia (a US\$ 140). **Onde comprar:** playasia.com



PC

Texto >> Rodrigo Castro

>> Quem é fã do game e ainda aguarda a tão desejada continuação vai curtir. Pena que o tempo passe tão rápido quando estamos nos divertindo e explodindo coisas por aí

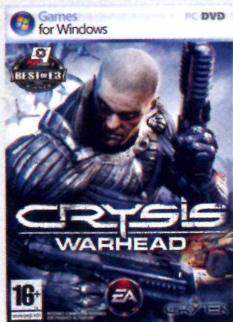


Aponte e atire, garoto! Conversa e diplomacia não funcionam nessa ilha



Crysis: Warhead

Mesma ilha... Mesmo enredo... Muito mais ação!



Há pouco mais de um ano, os gamers foram surpreendidos por um jogo que uniu perfeitamente a fome com a vontade de comer: ação do começo ao fim e gráficos que de tão sublimes judiavam do hardware da época, obrigando muitos a fazer o upgrade de suas máquinas. Quem já jogou *Crysis* sabe muito bem disso. A união da EA e da Crytek possibilitou um game empolgante e memorável. Enquanto a tão esperada sequência não chega às prateleiras, os gamers podem se deleitar com a expansão do jogo, *Crysis: Warhead*.

jogar e curtir *Crysis: Warhead*, mas fica uma dica: aproveite e muito o game, pois ele é curto demais. É possível terminá-lo em apenas cinco horas de jogo, então, faça valer cada minuto.

PLATAFORMA
PC

PRODUTORA
Electronic Arts

DESENVOLVEDOR
Crytek

TIPO
FPS

JOGADORES
1

Ação cruel e explosiva

CW é como o jogo original, só que reformulado. Ele se passa na mesma ilha e nos mesmos dias de *Crysis*, só que, dessa vez, você assumirá o controle do sarcástico soldado Psycho, que se encontra no lado oposto da ilha.

O game é mais focado na ação. Enquanto Nomad, protagonista do game original, está investigando os estranhos acontecimentos da ilha, Psycho é encarregado de dar suporte à equipe, limpando áreas e cobrindo os outros agentes. Entre as novidades do game, estão novas armas, novos veículos e desafios inéditos, graças ao aprimoramento da Inteligência Artificial, que tornou o game bem mais realista. Outra grande novidade são os gráficos, que foram visivelmente melhorados com o uso da CryEngine 2, ganhando novos efeitos de luz e de partículas. Vale a pena

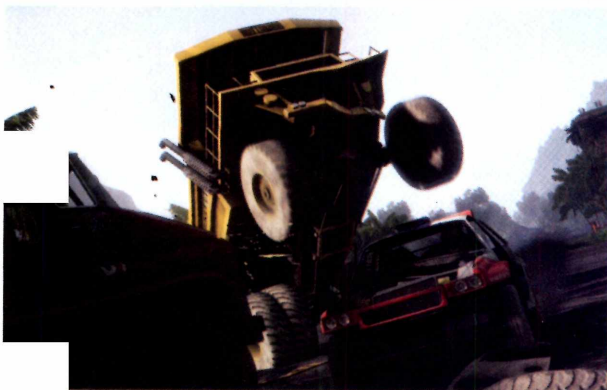


>> Nada como voltar para lugares familiares, rever velhos conhecidos e, mais uma vez, poder atirar usando tão queridas armas. Não há lugar como o lar

NOTA
9,0



Nada como carros, lama e um pôr-do-sol de lascar



REVIEW

PS3



Texto >> Leandro Rodrigues



Vários tipos de veículos estão à sua disposição para que você dê o melhor, ou o pior, nas corridas

MotorStorm Pacific Rift

De volta ao mar de lama e ao ronco dos motores

A equipe da Evolution Studios foi uma das desbravadoras de PlayStation 3. O primeiro jogo da franquia foi lançado pouco mais de quatro meses depois da estreia do console. Apesar da correria para o lançamento do game, o trabalho da produtora chamou a atenção e conquistou um lugar ao Sol como um dos jogos de corrida mais radicais desta geração. Quase dois anos depois, *Pacific Rift* chega para firmar *MotorStorm* como uma das melhores franquias de corrida da atualidade e para demonstrar que é sempre possível aprender com os erros.

Explorando a natureza

A principal crítica ao primeiro *MotorStorm* era a sua pouca variedade de pistas e modos de jogo, problema que foi totalmente superado em *Pacific Rift*. Agora o jogo chega logo de cara com 16 pistas (o dobro que existia no seu antecessor), sem falar nas futuras pistas prometidas pela produtora, via pacotes de expansão na PlayStation Network. Essas pistas estão divididas em grupos que utilizam determinados elementos da sua locação.

As mais comuns, e que já existiam no jogo anterior, são as no meio da floresta. Essas exploram a falta de visibilidade e os caminhos estreitos proporcionados naturalmente pelas centenas de árvores do local. Nestas pistas, é difícil saber qual será o próximo obstáculo escondido atrás da próxima curva.

Existem ainda as que exploram rampas e relevos

formados com a erosão da superfície. Essas são um prato cheio para veículos leves como motos e quadriciclos. São de longe as mais radicais e divertidas de todas. Pular de um ponto ao outro sem saber onde, ou em que, você vai aterrissar proporciona resultados divertidos e, ao mesmo tempo, desastrosos. Porém, as pistas que exibem o melhor visual são as que exploram as margens da ilha ou as trilhas radicais beirando um vulcão em plena erupção.

Jogando sujo

A variedade de modos de jogo também está bem melhor. O modo principal, conhecido como The Festival, possui várias corridas em sequência onde o objetivo, obviamente, é tentar chegar à frente no maior número possível de corridas. Ainda existem time attacks, em que é necessário passar por checkpoints antes que o tempo se esgote. Também existem alguns objetivos no meio das corridas como fazer, ou não, um determinado número de capotagens, terminar antes do tempo, etc. Esses objetivos, quando cumpridos, liberam personagens e veículos novos.

Falando em veículos, a variedade aumentou ainda mais. Em *Pacific Rift*, além de motos, quadriciclos e pickups, agora estão disponíveis caminhões e Monster Trucks (aqueles carros gigantes com rodas ainda maiores). Prato cheio para os amantes de velocidade, e um verdadeiro banquete para quem gosta de lama.



PLATAFORMA
PS3

PRODUTORA
Evolution Studios

DESENVOLVEDOR
Sony Computer Ent.

TIPO
Corrida

JOGADORES
1 a 12



8,5



Wii

Texto >> Felipe Azevedo

>> Olha só: até o Bin Laden resolveu andar de skate agora. E não é que o guri consegue fazer algumas manobras sobre a prancha? Vai lá, Bin Laden! Arrasa com tudo! Brincadeira



A cidade é toda sua, está na hora de tirar as joelheiras do armário



Skate it

Com ou sem balança, um jogo desbalanceado

Há uma boa e uma má notícia para quem gosta de jogos de skate. A boa é que *Skate it* não tem relação alguma com a série *Tony Hawk's*, que deixou a desejar nas duas versões lançadas para o Wii. A má é que, diferentemente do jogo original lançado para Xbox 360 e PS3, esta versão decepciona no quesito mais importante de todos: o sistema de controle.

Assim como em *Shaun White*, você pode jogar com ou sem a Balance Board. A diferença é que, ao contrário do jogo de snowboard, nenhuma das configurações de controle disponíveis aqui está isenta de problemas. Com a balança, mover o skatista pelo cenário é uma tarefa impossível. Não que o acessório não funcione direito, mas como a quantidade de obstáculos no cenário é grande, ele não oferece a precisão necessária para você desviar ou saltar por cima deles. Outro ponto negativo no uso da balança é a limitação no número de manobras que você pode realizar – o que é feito pressionando certas áreas do acessório com os pés. Como a quantidade geral de movimentos é muito maior do que a quantidade de áreas existentes na balança, você precisa trocar o tipo de manobra que pretende executar com o direcional do Wii Remote. Simplesmente bizarro.

do personagem deixa de ser um problema. Em compensação, a realização de manobras fica comprometida. Há um atraso considerável na resposta aos comandos feitos com o Wii Remote, o que significa que você precisa realizá-los com antecedência se não quiser ver o seu skatista caindo de boca no chão de cinco em cinco minutos.

O pretexto de que a cidade foi atingida por uma série de desastres foi a maneira que a produtora encontrou para não incluir pedestres e veículos no jogo, e isso é compreensível. O que não faz sentido é não poder explorar a cidade inteira livremente, já que ela foi dividida em áreas fechadas. O jeito é esperar que alguém dê um jeito nisso no futuro...



>> Ah, moleque! Parece divertido, não é? Quero ver você fazer isso aqui utilizando a Balance Board ou o Wii Remote. Quer moleza? Senta no pudim

PLATAFORMA
Wii

PRODUTORA
EA Montreal

DESENVOLVEDOR
EA

TIPO
Esporte

JOGADORES
1

também para >> DS



5,5

Proibida a passagem de pedestres

Com os controles do Wii, a movimentação



Falcon Punch! Opa, golpe errado, jogo errado, gênero errado



REVIEW 

Texto >> Gilsomar Livramento

Castlevania Judgment

Vampiros e caçadores culpados de mediocridade

Castlevania Judgment é um raro tipo de jogo que consegue atender exatamente às expectativas criadas na época em que foi anunciado. Pena que, neste caso, as expectativas não eram das melhores: todo mundo esperava um título ruim que não faria jus ao nome da série. E é exatamente isso o que ele é. Primeira incursão da série da Konami no Wii e no mundo dos jogos de luta (exceção feita à participação de Simon em *DreamMix TV World Fighters* para GameCube), *Judgment* comete o pecado mortal de abandonar qualquer traço de ligação com o jogador hardcore, abraçando de vez a personalidade casual tão marcante do Wii. Em vez de batalhas em 2D, as lutas rolam em ambientes tridimensionais pelos quais você pode

se movimentar livremente – algo que lembra muito os jogos da série *Custom Robo*.

Os cenários são repletos de itens e armadilhas e os golpes especiais são realizados por combinações de botões, e não por movimentos específicos, como em *Street Fighter*. E é no sistema de controle que mora a primeira falha do jogo: a falta de precisão dos comandos. Sacudir o Wii Remote para atacar é chato e cansa. Mesmo usando o controle de GameCube ou o Classic Controller, as coisas não melhoram, uma vez que o mapeamento dos golpes é pouco prático e não é possível customizá-los. Para piorar, os combates são frenéticos demais, algo que não combina com comandos lentos que não funcionam direito.

Fraca variedade gótica


O game demonstra boa vontade nos modos de jogo: há os tradicionais Arcade e Versus, uma história para completar com os 14 personagens, uma opção com desafios pelo castelo de Drácula e até combates online – que sofrem com lags mais do que constantes.

O visual dos personagens é muito bonito para os padrões do Wii, com modelos detalhados e texturas limpas, mas o design deve desagradar aos fãs da franquia graças à bela, porém exótica arte de Takeshi Obata, criador do mangá *Death Note*. *Judgment* pode até agradar aos jogadores menos exigentes, mas é uma péssima estreia da franquia de Koji Igarashi no Wii.



>> Algumas sequências de golpes do jogo são bem imprecisas, mas geram animações de combo muito bacanas




 PLATAFORMA
Wii

 PRODUTORA
Konami

 DESENVOLVEDOR
Konami

 TIPO
Luta

 JOGADORES
2



5.0



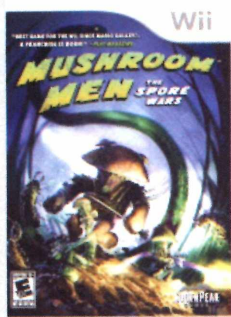
Wii

Texto >> Henrique Sampaio

>> Você é um fungo que enfrenta coelhos demoníacos e cactos mal-humorados para salvar sua tribo de cogumelos. Alguém comeu alguma coisa estragada na Gamecock



Para trás, dentuço! Ou eu juro que acabo com você com meu... milho destruidor



Wii

Mushroom Men: The Spore Wars

Cogumelos em uma aventura alucenógina

Embora *Super Mario Galaxy* tenha preenchido a lacuna dos (bons) jogos de plataforma no Wii, o gênero ainda carece de representantes. Ainda que não faça frente ao genial game do bigodudo, *Mushroom Men* traz mecânicas sólidas e um universo criativo e instigante, no qual fungos ganham vida após a queda de um meteoro na Terra. Aqui você é Pax, um corajoso cogumelo que precisa salvar sua tribo de uma espécie venenosa.

A aventura se desenrola de forma linear em fases grandes, repletas de ambientes para explorar e itens para coletar, dentre eles fragmentos de meteoros que aos poucos estendem a vida do protagonista (representada de forma criativa pelas fatias de sua cabeça, revelando um cérebro viscoso quando ele se aproxima da morte) e cápsulas de brinquedo que oferecem pecinhas para o uso de novas armas. A criatividade inata de *Mushroom Men* está estampada no design inteligente das fases: objetos pequenos, como fitas-cassetes, palitos de sorvete e tampinhas de garrafa viram pontes e plataformas para o pequeno Pax. Ainda que os objetivos não sejam sempre claros, a exploração dos gigantescos cenários é geralmente prazerosa. Para isso, Pax conta com algumas habilidades extras além do

pulo, como a capacidade de planar, mover objetos a distância via telecinese ou lançar sua "sticky hand" (um brinquedo gelatinoso na forma de mão) em superfícies metálicas para alcançar lugares altos.

Bem intencionado, mas mal resolvido

Apesar da grande variedade de armas, os golpes são quase sempre os mesmos, tornando as batalhas, que já são atrapalhadas, em uma sucessão de movimentos aleatórios com o Wii Remote. O game é criativo, mas está longe de ser o novo *Mario Galaxy*.

PLATAFORMA
Wii

PRODUTORA
Gamecock

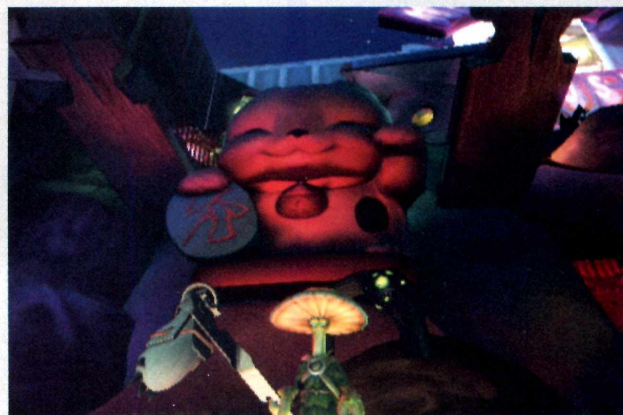
DESENVOLVEDOR
Red Fly Studio

TIPO
Ação

JOGADORES
1



7,5



>> Pax vai encontrar vários objetos do dia-a-dia em sua aventura. Só que sob o ponto de vista de um cogumelo, todos são bem mais assustadores



Pose bem máscula, para um bode

REVIEW

PS3



Texto >> Leandro Rodrigues



Os combos e as frases engraçadinhas ficam para Achilles



Rise of the Argonauts

Um tédio épico lhe aguarda desta vez

Mitologia grega já não é mais novidade nos games. O enredo já faz sucesso entre os jogadores desde o começo da geração PlayStation 2, como *Raygar*. Depois veio Kratos e seus espetaculares jogos da série *God of War* para popularizar de vez uma das culturas mais ricas do mundo. Com o sucesso deste tema entre o público em geral, não era de se espantar que outras produtoras resolvessem beber da mesma fonte. Foi justamente o que a Codemasters fez, ao criar *Rise of the Argonauts*, um RPG de ação que consegue passear rapidamente por vários aspectos da cultura grega.

Uma história batida

Mesmo ao explorar com sucesso a mitologia

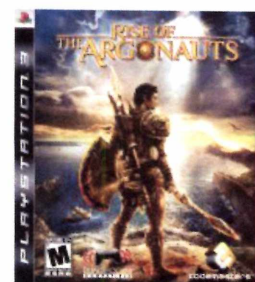


>> "Jason e seus amigos." Daria um bom nome para sitcom ou banda pop. Para um game, a ideia não funcionou muito bem

grega, *Rise of the Argonauts* tem uma história totalmente batida. Aqui nada é muito diferente de jogos com *Super Mario Bros*, e outras centenas de games onde o mocinho precisa salvar a mocinha. A única diferença é que aqui Jason – o mocinho – precisa encontrar um lendário artefato chamado Golden Fleece, tudo para devolver a vida ao corpo de sua amada Alceme, uma linda garota que foi alvejada por uma flecha do dia do seu casamento. Para isso, ele vai contar com um grupo de amigos, alguns bem famosos, nesta longa e perigosa jornada. Entre o grupo estão: Hercules, o titânico guerreiro; Atalanta, uma linda e inteligente arqueira; Achilles, um habilidoso espadachim; e Pan, um engraçado e importante feiticeiro.

RPG para machos

O sistema do jogo é um misto de RPG e ação. Na parte de ação, nenhuma novidade, Jason é forte e cruel; com o auxílio de suas três armas (espada, lança e maça), ele destroça seus inimigos com combos simples e devastadores, fazendo o sangue jorrar pela tela. A grande sacada do jogo é o sistema de progressão do jogo. Nada de matar um monte de inimigos aleatórios em batalhas de turnos para ganhar levels de experiência. Para melhorar Jason precisa fazer algumas tarefas solicitadas no menu STARS do seu inventário. Essas pequenas missões vão desde eliminar uma determinada quantidade de inimigos das mais bizarras maneiras, até responder a uma pergunta.



PLATAFORMA
PS3

PRODUTORA
Codemasters

DESENVOLVEDOR
Liquid Entertainment

TIPO
Ação/ RPG

JOGADORES
1

X360/PC << Também para



5,5



PSP

Texto >> Vitor Tritto

>> Com animações soberbas do estúdio de animação japonesa Production I.G., e o legado de uma empresa como a Square Enix por trás, fica difícil não ficar pelo menos bonito



Beleza nos cenários e mais um remake da série campeã da Square



Star Ocean: Second Evolution

Vindo da Square, até injeção na testa é bom

Admito: nunca joguei *Star Ocean* na minha vida. Sei que isto pode parecer um insulto para muitos, especialmente quando se escreve uma análise. Mas, nem por isso, deixei de entender o entusiasmo de alguns dos gamers das antigas com a chegada do jogo. Afinal, é um RPG da Square Enix – mais do que sinônimo de qualidade no assunto, mesmo para novatos no universo do game.

Não se mexe em time que está ganhando

Second Evolution pode aparentar ser apenas mais um remake dos jogos da série, mas, independentemente disso, vai deixar qualquer fã do gênero mais do que satisfeito. Recontando a saga de *SO: The Second Story* você assume o papel de Claude, um soldado da Federação que tenta seguir os passos do papai, que também era militar; e Rena, uma garota que tenta desesperadamente achar os pais. A história dos dois se mistura quando Claude faz caquinha e é transportado até as proximidades da vila de Rena, onde, é claro, os locais o tomam por um ser enviado pelas estrelas para salvá-los de alguma catástrofe qualquer.

Nada extremamente inspirado por parte dos roteiristas, fato. Mas o ponto alto de verdade da trama é a presença das cutscenes extremamente bem desenhadas que permeiam a ação. As animações ficaram por conta do Production I.G., mesmo estúdio que fez as cenas em anime do filme *Kill Bill vol. 1* em

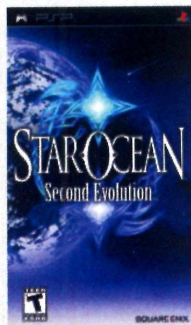
2003 e o OVA (Original Video Animation) de *The King of Fighters* em 2005. Com dublagem em todos os diálogos do jogo e uma tradução até que razoável para o inglês, ao menos a forma como a história é contada impressiona.

Em compensação, deram muita atenção à ação do jogo. Não há a embromação costumeira ao ser confrontado regularmente por inimigos chatos e inconvenientes. Mesmo assim, o sistema de dungeons e missões é o mesmo de tantos outros games em que se deve cruzar um labirinto para recuperar um item ou falar com um NPC.

Os fãs de verdade do game se sentirão mais do que extasiados com *Second Evolution*, disso não há dúvidas. Não sei como remake, mas como mais um bom RPG da Square Enix, certamente cumpriu seu papel sem problemas.



>> Não sei do que eles estão falando, mas parece que todos concordaram que a melhor resposta era "exclamação"



PLATAFORMA
PSP

PRODUTORA
quare Enix

DESENVOLVEDOR
Square Enix

TIPO
RPG

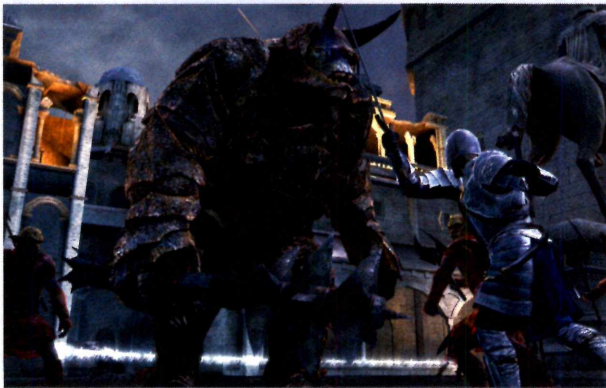
JOGADORES
1



7,5



Boa sorte para quem for limpar Minas Tirith depois, viu?



Ficou badalando a noite inteira, não é? Pangaré dos olhos vermelhos

REVIEW

PC

Texto >> Gustavo Petró

Lord of the Rings: Conquest

Série e fórmula saturadas não dão certo

Star Wars: Battlefront nunca foi um grande game, mas sua fórmula de colocar dois exércitos – no caso, os Rebeles contra o Império – funcionou, pois as batalhas da série de George Lucas usam muitas armas laser e outros equipamentos de ficção-científica. Então, para a Pandemic, transferir esse sistema para a franquia *O Senhor do Anéis*, na qual a EA é a dona no “setor” de games, tinha tudo para ser o meio mais fácil de colocar grana no bolso. Que engano!

Sem o Um Anel

Utilizando a mesma forma de *Star Wars: Battlefront*, *Conquest* leva o jogador a momentos dos três filmes, como a batalha em Minas Tirith, Moria; aos campos de Pelennor; e a outros locais com nomes difíceis de serem pronunciados ou, até mesmo, escritos.

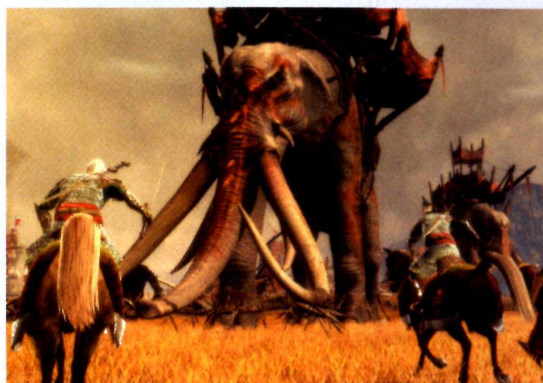
Nesses campos de guerra, você pode escolher personagens de diversas classes como guerreiros para combates corpoacorporo usando espadas, arqueiros para usar flechas (e o que você esperava, rosquinhas?) e magos para lançar feitiços, por exemplo. Personagens-chave dos filmes também estão presentes, deixando o clima mais interessante – mas só para os fãs, já que quem não curte a série não sentirá nenhuma emoção em controlar Gandalf. Entretanto, o mago branco é um dos poucos que podem enfrentar

a besta Balrog em um dos únicos clímax do título.

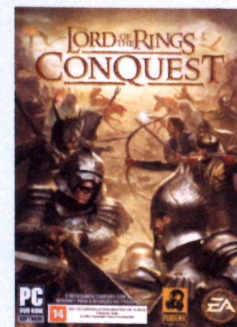
O grande defeito de *Conquest*, se é que podemos falar assim, está no acabamento visual e nos controles. Gráficos não são o quesito principal de um jogo, mas sobram bugs e faltam sombras.

Os comandos não ajudam, fazendo o jogador apontar para o chão em diversos momentos ou perder um alvo fácil. Os combates de espada, então, são simplesmente péssimos.

Com isso, apenas os fãs da saga de Tolkien se sentirão atraídos pelo game. E, logo em seguida, se sentirão decepcionados em ver seus personagens tão queridos em um jogo tão medíocre.



>> Está combinado então: você pega o elefante bombado que eu vou buscar duas canecas de hidromel



PLATAFORMA
PC

PRODUTORA
Electronic Arts

DESENVOLVEDOR
Pandemic

TIPO
Ação

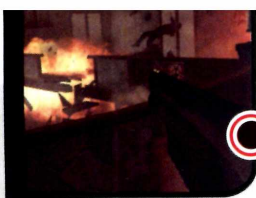
JOGADORES
1 (até 16 online)

Também para

X360/PS3/DS



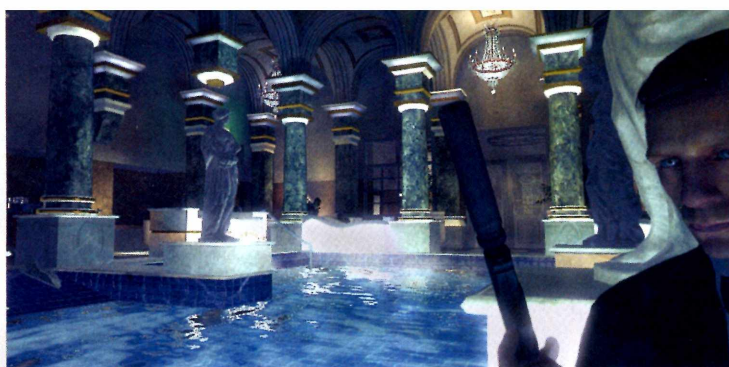
5,5



Texto >>> Leandro Rodrigues

PS3/X360/Wii/PS2

>>> Se não utilizasse todo o renome que a série de 007 tem, provavelmente Quantum of Solace ficaria bem longe de qualquer tipo de glórias como um bom jogo



Pouquíssima empolgação por parte do melhor agente à serviço de Vossa Majestade



>007: Quantum of Solace

Agente mais famoso do mundo sofre de dupla personalidade



PLATAFORMA
PS3

PRODUTORA
Treyarch

DESENVOLVEDOR
Activision

TIPO
Tiro

JOGADORES
1 a 12

também para >>> X360/Wii/PS2

NOTA
6,0

Afirmar que James Bond é o agente secreto mais famoso do mundo pode ser um contrassenso, mas é verdade. O codinome 007 – título agraciado aos agentes mais aplicados no treinamento da agência MI-6 – acabou virando um sinônimo de espião top de linha. Ao analisarmos as versões de PS2 e PS3 de *Quantum of Solace*, chegamos à conclusão de que uma dessas versões deveria se chamar no máximo 005.

Agentes de agências diferentes

Apesar de as duas versões se basearem em *Quantum of Solace*, último filme de James Bond que entrou em cartaz nos cinemas no começo de novembro, as duas versões são bastante distintas. Enquanto a versão de PS3 possui gráficos de qualidade que se apoiam em um motor reconhecidamente eficaz como o de *Call of Duty 4*, a versão de PS2 sobre com sistemas genéricos e mal acabados.

Isso fica muito claro ao compararmos os controles do jogo. No PS2, as coisas não fluem de uma maneira muito eficaz. Protegeu-se atrás de um muro e sair correndo contra-atacando não é fácil, ainda mais em um jogo que estimula ações furtivas. Ao esperar um momento certo para um ataque, é comum – infelizmente muito comum – ser obrigado a abortar o plano por uma ou mais vezes. Tudo porque é normal o personagem ficar preso sem responder corretamente ao comando que você solicitou. O mesmo não acontece no PS3 onde tudo rola intuitivamente, sem maiores sofrimentos por parte dos menos experientes. Um

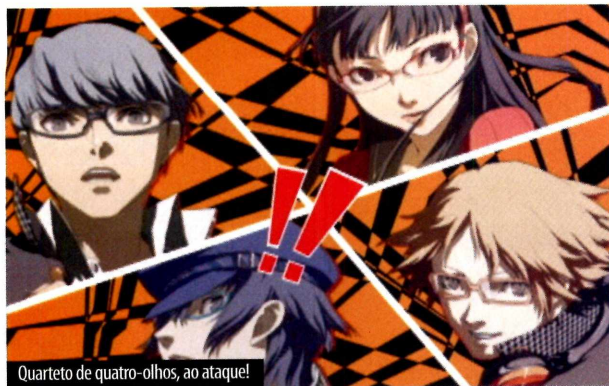
pouco desta eficiência vem de o fato do sistema de *Call of Duty 4* ter sido testado à exaustão.

As câmeras das duas versões também trabalham de maneiras diferentes. No PS2, o jogo rola em um modo de terceira pessoa, tanto nos momentos de tiro quanto nas batalhas corpo a corpo. No PlayStation 3, o jogo é todo em primeira pessoa, mas o sistema foi adaptado para que sempre que surja a chance, o modelo 3D de Daniel Craig – o protagonista do filme – aparece no jogo. Isso pode acontecer enquanto ele usa uma das geringonças do seu “cinto de utilidades” ou então nos combates corpo a corpo que surgem por ações contextuais, em que os jogadores devem apertar rapidamente os botões que aparecem na tela. Algo muito parecido com o que foi feito em *The Bourne Conspiracy*.

Parecido com...

Em um fator as versões são muito parecidas. As duas sofrem de falta de personalidade. No PS3, *QoS* parece, obviamente, com *CoD*, já que utiliza a mesma engine. Mas também bebe de outras fontes como o já citado *The Bourne Conspiracy*. Isso não chega a ser um defeito, já que os jogos que serviram de inspiração realmente possuem qualidade. Porém, a total falta de novidade deixa a impressão de que você está jogando mais do mesmo, o que pode tornar a experiência frustrante e cansativa em pouco tempo.

No PS2, o problema é ainda maior, pois fica claro que o jogo foi feito às pressas, para sair a tempo do lançamento nos cinemas.

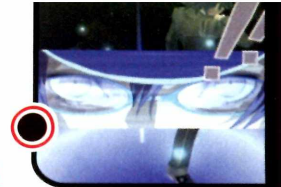


Quarteto de quatro-olhos, ao ataque!



REVIEW

PS2



Texto >> Gilsomar Livramento



Shin Megami Tensei Persona 4

Cansativo, mas realmente vale a pena

Persona 4 é uma experiência criada para jogadores dedicados e fãs verdadeiros de RPG. Porém, mesmo quem se encaixa nesta categoria tem grandes chances de não conhecer esta série, por isso, é válida uma apresentação para você entender no que está embarcando. Você não vai se arrepender.

Persona é parte da franquia *Shin Megami Tensei*, terceira série mais popular de RPG no Japão, perdendo apenas para *Dragon Quest* e *Final Fantasy*. Cada braço de *Megaten* (abreviação usada pelos fãs para se referir ao jogo) possui seu próprio tema. A série principal (que leva o nome da franquia) trata do fim do mundo e de sua eventual recriação, enquanto *Digital Devil Saga* mostra um mundo fictício onde guerra e canibalismo são características comuns do dia-a-dia. *Persona* trata da psique humana e fala sobre como certas lendas urbanas se manifestam fisicamente como um reflexo das crenças e inseguranças das pessoas.

Persona e *Persona 2* eram RPGs tradicionais de PS1 e não chamaram muita atenção no Ocidente. Isso aconteceu, em parte, por terem sido sufocados por séries mais populares que alcançavam seu auge ocidental na época, como *Final Fantasy*; e também por serem vítimas de traduções e alterações abomináveis para se tornarem "menos japoneses".

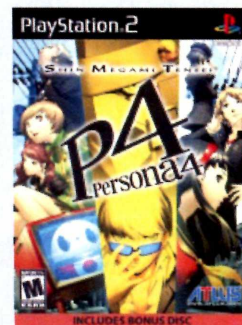
A coisa mudou com *Persona 3* e sua "expansão",

que deixou o caminho dos RPGs tradicionais para aderir a uma grande mistura de gêneros: parte exploração de dungeons, parte simulador de encontros amorosos e uma bela fatia de história de terror. *Persona 4* mostra que a Atlus aprendeu com seus erros e lapidou sua pedra bruta. *PES4* é uma belíssima pedra preciosa.

Uma longa e fascinante jornada

PES4 ainda é uma mistura de exploração de dungeons, simulação de encontros e história de terror, assim como seu episódio anterior, mas tudo foi refinado. A parte das dungeons exhibe as melhores alterações. Em *PES3*, existia uma única dungeon, extremamente longa e pouco variada, que se tornava bastante cansativa.

Em *PES4*, cada dungeon reflete as inseguranças e o lado mais obscuro da pessoa que está no centro dela. Uma delas é um castelo de conto de fadas, pois a menina presa nele sonha com um príncipe encantado que a resgate de sua vida solitária; já a dungeon gerada por um rapaz inseguro de sua sexualidade é mostrada como uma grande casa de banhos frequentada por homens. Essa variação de temas torna a exploração destes lugares menos maçante, somado ao fato de que as dungeons são menos extensas que as do episódio anterior e assim menos cansativas.



PLATAFORMA
PS2

PRODUTORA
Atlus Co.

DESENVOLVEDOR
Atlus Co.

TIPO
RPG

JOGADORES
1



10

Alerta necessário

PES4 é para gregos ou troianos, mas não para os dois. Mesmo com tantas qualidades fundamentais, é necessário avisar que *PES4* não é para todos. A história é minuciosa e há quilômetros de texto para ler. Existem muitos diálogos e informações. Ou seja, não é para os casuais.

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

🌀 **Cuboid** 🌀 Preço: US\$ 10

O que faz de *Cuboid* um quebra-cabeça tão genial é a sua simplicidade: sem gráficos de outro mundo ou mecânicas inovadoras, o game consiste em um apanhado de desafios nos quais uma peça retangular

deve ser levada de uma ponta à outra de um labirinto suspenso. Bizarro, mas fácil e divertido: tudo o que você precisa fazer para movimentar o bloco é mandar ver no direcional digital e pronto – sua dose de exercício mental está feita. São, ao todo, 66 estágios distintos.



>> XBOX LIVE

🌀 **The Maw** 🌀 Preço: US\$ 10

Bizarro, com um quê de cartoon e alçado a finalista no Independent Games Festival 2009, *The Maw* é um jogo de ação e exploração no qual você, um alienígena roxo chamado Frank,

deve se unir a Maw, uma criaturinha-gelatinosa-de-um-olho-só capaz de comer tudo que ousar cruzar seu caminho. A pegada do game está no modo como a dupla se movimenta coordenadamente para concluir cada fase: basta o toque de um botão para que seu parceiro engula o inimigo sem mais nem menos e a ação prossiga. Mesmo sem qualquer tipo de multiplayer incluso, essa coisinha dá uma lição em muito jogo grande disponível por aí.



>> VIRTUAL CONSOLE

🌀 **Castlevania III: Dracula's Curse**

🌀 Preço: US\$ 5

Pelo precinho batuta de cinco doletas você leva para casa nada menos que um dos *Castlevania* mais interessantes já lançados para o saudoso NES. Só o nome "*Castlevania*" já deveria ser mais do que incentivo.

Bolt



NOTA **6,5**

- 🌀 **Plataforma:** Multi
- 🌀 **Produtor:** Disney Interactive Studios
- 🌀 **Desenvolvedor:** Positivo Informática
- 🌀 **Tipo:** Plataforma
- 🌀 **Jogadores:** 1

A Positivo vem fazendo um bom trabalho, trazendo e localizando os games da Disney para o Brasil. Com o game baseado no filme *Bolt*, a empresa mantém o padrão de qualidade. Voltado para o público jovem e para os fãs da animação do canino e branco herói, o game coloca o jogador na pele de Bolt e de Penny. Só que, em vez de vivenciar as fases do filme, com o cãozinho descobrindo que não tem os mesmos poderes que ele possui no seriado de TV, você vive aventuras fantásticas desse show, nas quais ele e sua amiga têm habilidades bacanas. Os comandos simples são de fácil aprendizado para qualquer criança, mas as missões têm um nível de desafio elevado. Com Penny, você encara missões stealth, eliminando inimigos desavisados; com Bolt, você entra para o combate. **GP**

Knothole Island



NOTA **8,0**

- 🌀 **Plataforma:** X360
- 🌀 **Produtor:** Microsoft
- 🌀 **Desenvolvedor:** Lionhead Studios
- 🌀 **Tipo:** RPG
- 🌀 **Preço:** 800 Microsoft Points

Se precisasse resumir minhas impressões acerca de *Knothole Island* em uma frase, certamente mandaria um "vale muito a pena" – com direito a um sinal de joinha. E não digo isso como fã bitolado ou garoto-propaganda da Microsoft, mas sim como um jogador que não encontra 800 Microsoft Points no lixo e que só aperta o botão "comprar" depois de muita enrolação. O add-on de *Fable II* me respeita. Isso porque não bastou encher o arquivo de 500 e poucos megas com novos personagens, itens ou conquistas: a Lionhead precisou ir lá e impressionar, principalmente por conta de um visual fabuloso, alguém que já não aguentava mais ouvir a musiquinha bocó das telas de loading. Excelente para quem é fã de carteirinha e para quem só quer mais alguns extras. **MB**

O pior do mês



>> Sandy Beach

- 🌀 **Plataforma:** Wii
- 🌀 **Produtor:** Konami
- 🌀 **Desenvolvedor:** Konami
- 🌀 **Tipo:** Puzzle
- 🌀 **Preço:** 500 Points

Fazer castelos de areia na praia é uma arte dominada por apenas dois tipos de seres humanos: crianças e marmanjos com pouca noção do ridículo e muito tempo de sobra. Agora, porém, criaturas normais como eu e você também podem desfrutar dessa empolgante atividade. E o melhor: sem precisar ficar com a sunga cheia de areia.

Sandy Beach é exatamente isso: um simulador

de castelos de areia. Com um balde, uma pá, um graveto e um martelo, você pode criar verdadeiras obras de arte da "arquitetura farofeira" sem nem precisar levantar a bunda do sofá.

Sarcasmo à parte, há um modo chamado Crab Battle que transforma *Sandy Beach* em um clone 3D de *Defend Your Castle* (um dos primeiros jogos disponíveis para compra no WiiWare). Aqui, seu objetivo é construir e, ao mesmo tempo, defender o seu castelo de hordas de caranguejos maníacos. Para exterminá-los, é possível instalar canhões nas laterais da estrutura ou clicar usando o cursor do Wii Remote. **MG**

NOTA **3,0**

Tabelão de Reviews

REVIEWS
O que avaliam por aí...

Quem gosta de FPS não levante a mão. Porque se fizer isso vai acabar levando muito chumbo nazista no capacete. Este mês temos *Call of Duty: World at*

War como nosso mestre-sala e *Tatsunoko vs. Capcom* de rainha da bateria. Sei que parece estranho, mas *CoDWaW* é que não vai ser a rainha, nem que a vaca tussa!

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
Call of Duty: World at War (X360/PS3/Wii)	9	8,5	-	-	-	9	-	7,5	6
Tatsunoko vs. Capcom (Wii)	8,5	-	-	8,5	-	-	-	-	-
Crysis: Warhead (PC)	9	8,5	-	-	-	9	-	-	8
MotorStorm: Pacific Rift (PS3)	8,5	8,5	-	-	8,5	7,5	-	9	7
Rise of the Argonauts (X360/PS3)	5,5	5,5	-	-	-	6	-	-	3
Skate it (Wii/DS)	5,5	-	-	5,5	-	8	-	-	4
Lord of the Rings Conquest (Multi)	5,5	7	-	-	-	-	-	-	-
Star Ocean: Second Evolution (PSP)	7,5	-	-	-	-	7	-	-	-
Castlevania Judgment (Wii)	5	7	-	5	-	5	-	-	-
Persona 4 (PS2)	10	-	-	-	10	8	-	10	-
007 Quantum of Solace (Multi)	5	8,5	6	-	5	6,5	-	-	5
Mushroom Men: Spore Wars (Wii)	7,5	-	-	-	-	6	-	-	6
Bolt (Multi)	6,5	-	-	-	-	-	-	-	-
Fable II: Knothole Island (X360)	8	9,5	-	-	-	9	-	9	-
Sandy Beach (Wii)	3	-	-	3	-	-	-	8	-
Left4Dead (X360/PC)	9	9	8	-	-	-	-	-	-
Prince of Persia (X360/PS3)	8,5	8	8	-	-	9	-	-	-
Sonic Unleashed (X360/Ps3/Wii)	4,5	7	-	-	-	6	-	-	-
Mortal Kombat vs. DC Universe (X360/PS3)	7	8	8	-	7	8,5	-	-	-
Pro Evolution Soccer 2009 (Multi)	5	9	5	-	-	8,5	-	7	7
Need for Speed Undercover (Multi)	4,5	8	4,5	-	-	7	-	7,5	8
Banjo-Kazooie: Nuts and Bolts (X360)	8,5	8	8,5	-	-	8,5	-	-	-
FarCry2 (X360/PS3/PC)	7,5	9	-	-	-	8	-	-	-
Tales of Symphonia: Dawn of the New World (Wii)	6,5	8,5	-	6,5	-	-	-	-	-
Chrono Trigger DS (DS)	8,5	9,5	-	-	-	9	-	-	-
Rayman Raving Rabbids TV Party (Wii)	7,5	6,5	-	7,5	-	7	-	-	-
LocoRoco 2 (PSP)	7	-	-	-	-	8	-	-	-
Shaun White Snowboarding: Road Trip (Multi)	8,5	4	-	8,5	-	-	-	-	-
Castlevania: Order of Ecclesia (DS)	9	9	-	9	-	-	-	-	-
Boingz (Wii)	6,5	-	-	-	-	-	-	-	-

Edições do mês

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

Play Magazine >>> Persona 4



Game Informer >>> Uncharted 2



Nintendo Dream <<< Mario e Luigi RPG3



Dengeki PlayStation >>> IdolM@ster SP



Famitsu <<< Hideo Kojima e Toshihiro Nagoshi



XBOX UK >>> Resident Evil 5



NGAMER UK >>> 2009 Nintendo Spectacular



MUNDO MMO

Sua porta de entrada para mundos distantes na frente do PC

Texto >> Flávia Gasi

> Poder nos MMOs

Grand Chase vira mania nacional e ganha personagem brasileiro

● Game de MMO feito na Coreia mas com servidor brasileiro número um do mundo? Quem imaginou que isto poderia acontecer? Pois é, pode sair do universo onírico e abraçar a verdade: MMO tem um espaço gigantesco no Brasil. A comunidade é tão massiva e atenta que *Grand Chase* (jogo de luta 2D criado pela Kog e distribuído aqui no Brasil pela LevelUp!) atingiu a marca de mais de 17 mil jogadores simultâneos – o que rendeu ao servidor nacional o título de campeão mundial. “É difícil haver

conhecimento aqui como há na Coreia no tocante aos MMOs, mas agora conseguimos uma posição de destaque. O presidente da KOG Studios chegou a escrever para gente e parabenizar os jogadores. Claro, quem ganha as boas notícias são os gamers: a partir de agora, teremos mais suporte e o estúdio coreano criará até mesmo um personagem brasileiro”, informa Fabrício Santos, gerente de produto da LevelUp!.

A notícia caiu como uma bomba: podem alegrar-se jogadores de *Grand Chase*, em algum tempo você poderá conectar-se com seu personagem brasileiro da gema. Infelizmente, os detalhes são “segredos guardados a sete chaves”, afirma Santos.

Porém, quando questionado sobre a influência da capoeira, Fabrício deixou escapar que “o tema será brasileiro. Você pode pensar pelo lado da capoeira, sim. Mas também pode imaginar que o novo personagem será indígena”. Seja qual for a inclinação do novo membro da gangue, ele será um personagem oficial do jogo e usado em todo o mundo – o título existe na Coreia, em Taiwan, em Hong Kong, no sudeste asiático, nas Filipinas e nos Estados Unidos.

Enxurrada de novidades

Como *Grand Chase* é um desses games que adoram novidades, já estava na hora de ganhar um novo lutador. Jin, o cara de cabelos cor de fogo, é um especialista em Taekwondo, vale-se muito de suas mãos e de sua precisão na hora da briga. O novo personagem chega ao Brasil em março. E se você já percebeu como é o novo membro da equipe em um servidor gringo – ou simplesmente quiser dar uma opinião sobre como gostaria que fosse a

>> Grand Chase sempre está recebendo personagens novos. A boa notícia para os tupiniquins é que agora teremos um representante nacional dentro do game. Só resta esperar mais um pouco



Jogo Rápido

Aparentemente a Ubisoft, tem planos de transformar sua maior franquia de ação em um game de MMO. Os sinais? Primeiro eles juntaram todas as tramas em um jogo só: *World in Conflict*, e sabe quem eles contrataram para criar este título? Uma empresa que faz MMO, óbvio.



Não reconhece a imagem que acompanha esta nota? Pois acredite: é *Priston Tale 2*. Finalmente alguém pensou: "Hmmm, acho que deveríamos colocar uns gráficos melhorinhos". O *Priston Tale* remodelado japa tinha mais de 40 mil jogadores.

Um dos MMOs mais conhecidos do mundo completa uma década em grande estilo. *Everquest* vai ganhar uma edição especial que contém um livro comentando o passado e o futuro da série, personalidades e artes do mundo de Norrath. Lá fora, o livro leva o selo da BradyGames.



personalidade do ruivo – basta entrar no fórum oficial do título: <http://sites.levelupgames.com.br/forum/grandchase/>.

Santos nos conta que escutar e acatar a opinião dos jogadores é tradição no desenvolvimento e nas dublagens nacionais. "Por exemplo, quando estávamos prestes a lançar Amy, perguntamos no fórum como ela deveria ser, que tipo de personalidade poderia ter... Por conta disso, incluímos várias gírias nacionais na dublagem, como 'Beijo, me liga'."

Para esse ano, a LevelUp! ainda promete mais ações nacionais dentro do game e o lançamento de Season 3. Porém, a empresa ainda não tem informações conclusivas. A única certeza é que vai haver mais interação de comunidades e a possibilidade de criação de guildas. Inclusive, Fabrício nos conta que o público nacional foi crucial na implantação de guildas: "Eles pediram e o pessoal da Coreia levou em



» Um dos MMOs mais populares no Brasil hoje, Grand Chase é um game de plataforma de luta. Está em sua segunda edição, mas, segundo o pessoal da Level-Up! Games, deve receber uma versão nova muito em breve

» « Realidades virtuais

Por » Flavia Gasi – flaviagasi@europantet.com.br

Encontros Virtuais

Então eu fui ao Campus Party quase todos os dias – teve um em que eu decidi dar uma passada no Fashion Week, afinal, eu sou menina. Minha impressão do evento é um "meio mussarela, meio calabresa". Ou seja, é muito legal encontrar todo mundo nerd em um lugar só, ver quais são os avanços de robótica ou desenvolvimento.

Contudo, houve uma leve falta de organização que atrapalhou as pessoas que, como eu, queriam saber de tudo. Por exemplo, teve palestras que relacionavam-se com games em outras áreas – como construir um controle, por exemplo – mas você só tinha como saber se entrasse na agenda de todas as parcelas do evento.

A área de games rolou mais suave. O pessoal responsável pelos campeonatos ralou demais e a única coisa que senti falta foram mais palestras e de tipos diferentes.

Quer dizer, se você é viciado em MMOs, então estava em casa. O pessoal do Arena MMO (entra lá: arenammo.com.br) conversou com o público todo o dia, marcaram presença empresas como Level Up!, Gamemaxx e EA (que até distribuiu CDs de teste de *Warhammer Online*). Foram tópicos interessantes como os mercados nacional e internacional de MMO, como os jogos online mudaram as relações das pessoas, e a causos afim. Inclusive, descobri que um dos co-fundadores do site é um cara que joga *Wow* comigo... Ah, e vale contar um lançamento bem bacana da Gamemaxx: futebol online. Isso mesmo, *Pro Soccer* é um game em que você pode juntar um time de futebol e mandar ver.

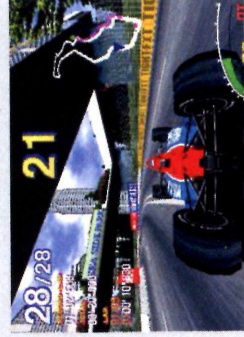
Assim, nomeio meus novos locais virtuais: *Warhammer Online*, *Pro Soccer* e *Lunia* (este é da LevelUp!). Sem contar o fórum do Arena MMO, que é imprescindível.

Como deu para perceber, se você curte MMO, tinha que estar lá. Porém, em um evento grande como este, não dá para falar para um público só, não acha? Beijinhos para todos e até o próximo mês, meus queridos nerds.

Atendendo a pedidos, mais uma rodada dos melhores games automobilísticos

LINHA DO TEMPO

Alguns meses atrás, fizemos a nossa adorada "Linha do Tempo" com os maiores jogos de corrida da história do videogame. Mas, como ninguém é perfeito – exceto a atriz Megan Fox –, acabamos deixando alguns títulos de lado. Você entende, a vida na pista expressa às vezes acaba cobrando seu preço e nós acabamos esquecendo. Mas, graças à ajuda de nossos fieis leitores, resolvemos pôr a situação em panos limpos. Eis a segunda parte da "Linha do Tempo: Jogos de Corrida". Deixamos aqui um agradecimento especial ao Jetsttor, que nos deu a dica! Esperamos que vocês gostem.



1977 / Indy 500 / Atari 2600

Indy 500 era um dos nove títulos de lançamento oferecidos quando o Atari 2600 foi lançado em outubro de 1977. Mais tarde, ele foi relançado sob o nome de *Race* pela Sears Telegames. Com o cartucho, vinham dois controles com uma alavanca giratória. A imagem ao lado, no entanto, é da versão de arcades lançada na década de 90 pela Sega.

1985 / Hang On / Arcade

Melhor do que correr contra pilotos habilidosos é correr contra o tempo. *Hang On* é um daqueles clássicos arcades em que era permitido pilotar usando o peso do corpo para virar a moto – apesar de não haver retorno do peso que se aplicava. Mas apenas algumas máquinas de arcade vinham com esse controle; a versão mais comum era a que tinha apenas controle mais simplificados.



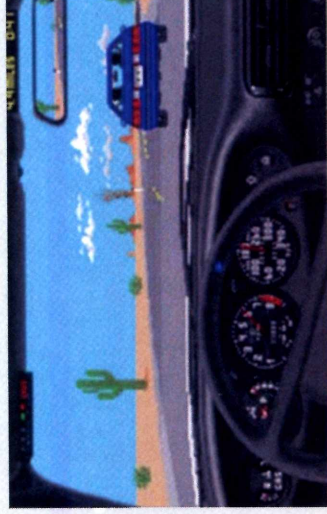
1986 / OutRun / Arcade

Já quis dirigir uma Ferrari? E quem não quer, não é mesmo? Como nem todos podem ter este prazer, *OutRun* já. Nele, você pilota uma Testarossa por várias pistas a fim de derrotar o cronômetro e poder avançar. Uma curiosidade: a Ferrari Testarossa que aparece no game foi a base para a maioria dos carros que apareceria em games como *Rush* ou *Cruis'n*. É só reparar na parte traseira do carango.



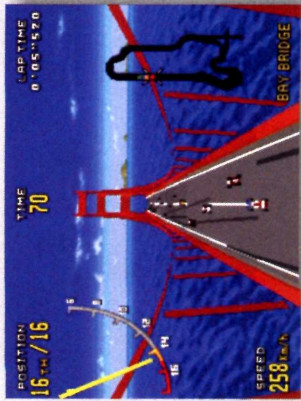
1988 / Power Drift / Multi

Contemporâneo de *OutRun* e *Hang On*, o arcade utilizava escalonamento de sprites para criar o efeito 3D. Complicado? Nem tanto. A tática era intercalar os sprites com espaços – o que criava o efeito de perspectiva. As pistas tinham um clima de montanha-russa intensificado pela máquina de arcade que possuía uma plataforma hidráulica. Cada um dos circuitos tinha seu próprio tema e era preciso terminar a corrida pelo menos em terceiro lugar para avançar.



1987 / Test Drive / Atari St

Um dos primeiros games multiplataforma de corrida, *Test Drive* foi o primeiro da série que até hoje continua recebendo títulos novos – o anunciado mais recentemente, *Test Drive Unlimited 2*, ainda nem chegou ao mercado. O original também foi o primeiro do gênero que rodava com o DOS. O lance aqui era pilotar por uma pista sob a encosta da montanha, evitando, é claro, o congestionamento irritante e a polícia.



1998 / Colin McRae Rally / PC e PS

Com consultoria técnica do próprio Colin McRae, campeão mundial de rally falecido em 2007, o pessoal da Codemasters criou um dos mais realistas simuladores de rallies da época. Com carros e pilotos reais de toda a temporada do Campeonato Mundial de 1998, o game foi inspirado, nas palavras dos criadores, pelos códigos de programação do *Sega Rally Championship*.



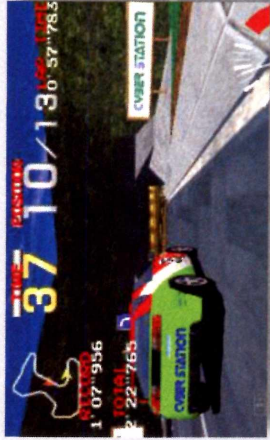
1992 / Virtua Racing / Multi

Apelidado carinhosamente pelos fãs de VR, o simulador de F1 começou sua carreira nos arcades. Foi um dos primeiros games a utilizar personagens e ambientes totalmente poligonais, graças à placa de 3DCD Model1. Pela primeira vez, os jogadores também puderam escolher qual seria o ponto de visualização do jogador.



2000 / Metropolis Street Racer / Dreamcast

Originalmente, *Metropolis* seria um game para ser lançado com o Dreamcast na Europa e na América do Norte. Mas, devido a atrasos de finalização, ele foi lançado só em 2000 — até começaram uma versão japonesa, mas esta nunca viu a luz do dia. Muitos dos conceitos utilizados na produção foram depois reaproveitados por *Project Gotham Racing* para Xbox. Entre eles, estava a primeira aparição do sistema “Kudos”, que recompensa o jogador.



1993 / Ridge Racer / Multi

Mais um game que teve suas origens nos arcades. Para a sua época, *Ridge Racer* foi bastante inovador ao introduzir elementos de física — ainda que mínimos — na jogabilidade como o tipo de transmissão, por exemplo. Em 1994, o game foi portado para o PlayStation no Japão e, só um ano depois, recebeu o mesmo tratamento no resto do mundo. Mais recentemente, foi incluído no *NamCollection* para o PlayStation 2.

1995 / Sega Rally Championship / Multi

Quando *Sega Rally Championship* foi lançado, jogos de corrida especializados em off-road já não eram novidade. Mas, até então, nenhum deles teve a capacidade de inserir qualquer característica que tornasse o game diferente. A Sega incluiu o toque de mestre: diferentes superfícies que afetavam a dirigibilidade em cada pista. Então, pilotar sobre cascalho, asfalto ou lama fazia uma grande diferença para o game, sem falar para o piloto.



2005 / Forza Motorsport / Xbox

Forza foi um desafio para outros jogos de corrida, perdidão, para simuladores automotivos, como *Gran Turismo*. Tudo o que *GT* levou anos para construir, seu rival conseguiu equiparar em muito pouco tempo. Com um sistema de modelagem dos veículos extremamente realista, em que os carros sofriam danos na lataria e no desempenho ao serem atingidos; e uma quantidade incrível de veículos — 231 no total —, o game foi realmente impressionante.

Menções Honrosas

Outros games que corrida que merecem destaque nesta “Linha do Tempo”

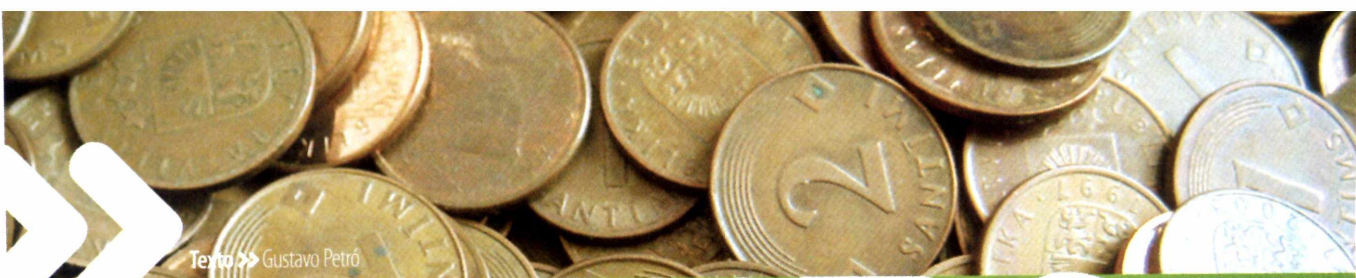
- Toca Racer Driver
- Enduro
- Crazy Taxi
- Driver
- Project Gotham



2002 / Burnout / PS2/Xbox/GC

Durante a sua produção, os programadores apelidaram o game de “Shiny Red Car” ou o brilhante carro vermelho — a cor, não quantidade de neurônios. Mesmo com a cor vermelha berrante do carro na capa, o que chamou mesmo a atenção dos pilotos de plantão foi a sensação vertiginosa de velocidade que o game dava, além das colisões catastróficas — que eram parte tão importante no game que estavam diretamente relacionadas com a mecânica de jogabilidade de alto risco.





Tema >> Gustavo Petró

CONSUMO

O lugar para você torrar suas economias com games e acessórios

Para entrar na briga

Controles especiais para *Street Fighter IV* esquentam os duelos

Talvez você não se lembre, mas quando *Street Fighter II* chegou ao Super Nintendo e ao Mega Drive na década de 90 houve uma onda de reclamações. Tudo por conta da fragilidade dos controles, que tinham seus botões pressionados constantemente durante horas. O resultado desse verdadeiro teste de resistência era uma visita à assistência técnica ou a compra de um novo joystick.

Para a chegada de *Street Fighter IV* aos videogames, a Mad Catz, fabricante de acessórios para consoles, preparou uma coleção de controles de arcade e joysticks para deixar qualquer fã da briga de rua de queixo caído. E o melhor é que os periféricos prometem aguentar qualquer tranco no PS3 e no X360.

São três modelos de controle. O primeiro e mais caro é o Official Street Fighter IV FightStick Tournament Edition. O periférico foi projetado para fornecer uma experiência de jogo única. Ele é uma réplica dos controles presentes nas máquinas do game no Japão e seu desenvolvimento foi supervisionado por Yoshi Ono, o produtor do título. Todos os detalhes como disposição dos botões e pressão da alavanca são os mesmos dos arcades. Além disso, para evitar qualquer problema durante as batalhas, o Start e o Select estão bem distantes da alavanca e dos botões dos golpes e há um sistema que impede o uso do "turbo" nos torneios.

Já o Official Street Fighter IV FightStick é um controle de arcade sem tantas funções e sem o mesmo preciosismo da versão "Tournament", mas também tem o seu atrativo. Apresenta função turbo individual

>> Chega daquela história de esmagar os frágeis e delicados botões dos controles convencionais. Com essas belezinhas, você vai ficar jogando por horas e horas – e o mais importante: com estilo

para cada botão e uma bela ilustração do game. O preço é mais em conta para importar o acessório.

Por fim, a Mad Catz lançará controles convencionais para os confrontos em *SF IV*, feitos para suportar diversos comandos por segundo e com uma disposição diferente dos botões. Nesse modelo, todos os de soco e chute estão na parte frontal do periférico, evitando ter que reconfigurar os comandos do game a cada troca de jogador. Ryu, Ken, Blanka, Chun-Li e Akuma (ou Gouki) estampam os acessórios; basta escolher o seu preferido. Quem quer jogar *SF IV* até a exaustão, como nos primórdios da década de 90, precisa pelo menos ter um desses.

Produto: Official Street Fighter IV FightStick Tournament Edition
Plataformas: PS3 e X360
Fabricante: Mad Catz
Preço sugerido: US\$ 149

Produto: Official Street Fighter IV FightStick
Plataformas: PS3 e X360



Fabricante: Mad Catz
Preço sugerido: US\$ 69

Produto: Official Street Fighter IV FightStick Tournament Edition
Plataformas: PS3 e X360
Fabricante: Mad Catz
Preço sugerido: US\$ 39



Informações: www.madcatz.com

WWW.PROSOCCER.COM.BR

JOGUE GRÁTIS!

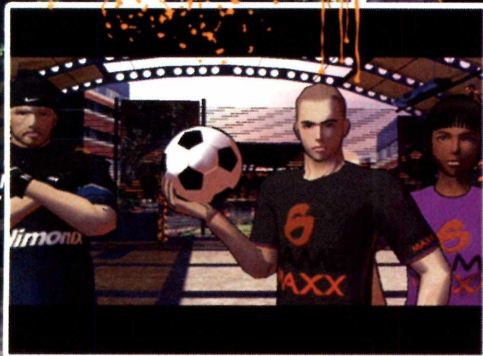
a partir de 27/01



 4 vs 4 



NO GOL OU NA LINHA



PRO SOCCER



Texto >> João Luiz Bernardes Jr.
Pesquisador do INTERLAB - Laboratório de Tecnologias Interativas, Departamento de Engenharia de Computação e Sistemas Digitais Escola Politécnica - USP
joao.bernardes@poli.usp.br

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

PAPO TECH

Onde você aprende como seus jogos favoritos são feitos

Jogos e múltiplos cores PARTE 1

Produtoras liberam código dos games e estimulam os "mods"

Você já percebeu que hoje quase todos os consoles e computadores vêm com múltiplos processadores – ou cores? É difícil comprar um PC com menos de dois, os com quatro estão cada vez mais comuns e já há quem jogue com chips que rodam até oito processos simultâneos. O Xbox 360 tem 3 cores, o PS3 tem 8 (mas os jogos só usam seis deles) e consoles e PCs ainda usam outro recurso: o processador gráfico (GPU). Dá para ver que entender de máquinas com vários cores e saber usá-los é superimportante para criar jogos hoje (*Crysis* é um exemplo famoso por ocupar vários cores mesmo sem a qualidade máxima), então vamos falar disso com mais detalhe.

Em um "Papo Tech" anterior, já falamos sobre "fazer várias coisas ao mesmo tempo", ou seja, usar vários cores em um console ou PC para realizar várias tarefas



ACIMA >> O Core 2 Duo está se tomando um dos cores mais comuns nos PCs da atualidade

AO LADO >> Crysis é um jogo e todos nós sabemos disso. Mas em qualidade tem com um preço: ele ocupa vários cores ao mesmo tempo

>>Dá para ver que entender de máquinas com vários cores e saber como usá-los é superimportante para criar jogos <<

diferentes ou para dividir uma tarefa difícil em partes menores. Dessa forma, uma máquina com quatro cores, por exemplo, pode fazer quatro tarefas, ou partes de uma tarefa, de uma vez.

Claro que não é tão simples assim. Compare essa divisão de tarefas no computador com quando você divide um trabalho entre várias pessoas e você vai lembrar que sempre aparecem dois passos a mais: dividir as tarefas entre todos e

depois juntar tudo. Isso também leva tempo quando feito no computador, por isso, uma tarefa dividida em quatro cores fica um pouco mais lenta que feita de uma vez com 4 vezes mais velocidade.

E, não é só isso, há outros problemas para criar jogos em múltiplos cores. E, é lógico, muitas vantagens também. Mas na coluna deste mês, só temos tempo para começar o assunto. Nas próximas, vamos falar mais sobre porquê isso é necessário; como deixa a criação de jogos mais difícil, mas também como permite melhores gráficos, física, IA, etc. Vamos ver como dividir os jogos em partes para usar os múltiplos cores; que as GPUs também fazem muita coisa ao mesmo tempo e como usar isso de formas impressionantes. Então, não deixe de ler as colunas que vêm aí! Até mês que vêm!



>> Mesmo Killzone 2 que roda no PlayStation 3 acaba não usando os oito cores que existem dentro do console

» GAME SHOP

**PARA ANUNCIAR
AQUI, LIGUE:**

(11) 3038-5093
e 3038-5094

ou mande um e-mail para:
publicidade@europanet.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 CREDITO:

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
DESCONTO **10%** BOLETO

● CONSOLES
● JOGOS
● ACESSÓRIOS

VENDAS PARA TODO O BRASIL

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

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

RDX Mastergames

Parcelamos o seu presente de Natal em até 15X

Video Games - Jogos - Acessórios - Eletro eletrônicos
JPS com som automotivo - Assist. técnica

Rua Santa Efigênia 364 - lojas 228/230 Galeria São Paulo (11) 3362-9166
Assistência Técnica - Rua Santa Efigênia, 399 loja 32/33 - (11) 3361-8986

JOGO SÉRIO

Um papo-cabeça com o homem “anticrise” dos games

> À prova de recessão?

Como a crise financeira global está afetando a indústria de jogos

O mundo atravessa um período de recessão epidêmica, com foco nos países mais ricos e sérios danos colaterais nas economias em desenvolvimento. A bolha do crédito estourou, instituições financeiras quebraram, o petróleo atingiu o pico histórico, o desemprego aumentou, o consumo diminuiu. E, em meio ao drama global, a indústria de videogames cresceu.

Só nos EUA, o segmento faturou, segundo dados da NPD, US\$ 21,33 bilhões em 2008. Somente em dezembro, US\$ 5,29 bilhões foram gastos com games, aproximadamente o lucro total de 1997.

Mas essa é apenas uma perspectiva, e não é a mais adequada para analisar o impacto da atual crise sobre os jogos eletrônicos. Em comparação com o crescimento dos outros anos, há uma desaceleração. Depois de evoluir 6% em 2005, a indústria avançou 19% em 2006 e cresceu 43,5% em 2007. Em 2008, a marcha se reduziu: o crescimento foi de

19% em relação ao ano anterior, quando os games somaram US\$ 17,94 bilhões.

Com essa virada na tendência, muitas empresas tiveram seu planejamento prejudicado, resultando em cortes. A Midway dissolveu seus estúdios de Los Angeles (*TNA Impact*) e Austin (*Area 51*) e realizou mais de 300 demissões que afetaram também a filial de Chicago (*Stranglehold/MK*) e a sede em San Diego (*Touchmaster/Cruis'n*). A gigante EA anunciou um plano de demissões que liquidaria 600 postos de trabalho. Em dezembro, o número passou para mil. Nove filiais foram fechadas, incluindo o estúdio Black Box (*Need for Speed/Skate*) e o escritório de Brisbane da Pandemic (*Destroy All Humans!*). A THQ anunciou o plano de demitir 250 funcionários e fechou os estúdios Paradigm, Helixe, Locomotive, Sandblast e Mass Media. Só em janeiro, a Eidos demitiu 30 da Crystal Dynamics (*TB Underworld*) e fechou o estúdio Rockpool Games. Em 2009, a Sega já demitiu cerca de 30 funcionários.

Outras empresas afetadas pela crise incluem Flagship Studios (de *Hellgate: London*; fechou), LucasArts (cem demitidos), Brash Entertainment (*Space Chimps*; baixou as portas), NCsoft (desativou o MMO *Tabula Rasa* e demitiu funcionários), Gearbox Software (*Brothers in Arms*; demitiu 25), Factor 5 (*Lair*; fechou), Free Radical (*LotR Online*; 140), Turbine (*LotR Online*; anunciou demissões) e Aspyr. As fabricantes de consoles

>>O Brasil pode se sair **beneficiado** com a crise, já que as produtoras procuram mercados emergentes<<

também não escaparam. A Microsoft fechou os estúdios Ensemble (*Age of Empires/Halo Wars*) e ACES (*Flight Simulator*), fechou o blog GamerScore e enxugou a divisão Games for Windows. A Sony planeja demitir 8 mil funcionários na divisão de eletrônicos (incluindo a SCE).

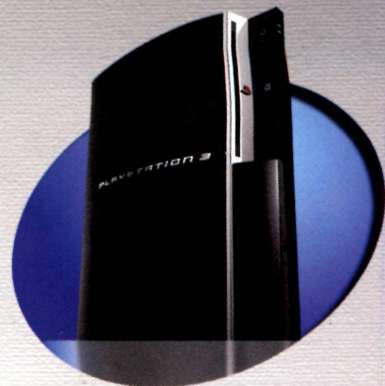
Porém, se por um lado isso deixa claro que a indústria de games não é tão “à prova de recessão” quanto foi dito, por outro mostra, ao menos, que ela está menos vulnerável que outros setores. A receita com jogos ultrapassou, pela primeira vez, a dos filmes em DVD e Blu-ray somados. Compreensível: na incerteza, passa-se mais tempo em casa, e como opção de entretenimento, jogos oferecem a melhor relação “diversão por dólar gasto”.

Para o novo ano, as produtoras buscam soluções: algumas experimentam lançar jogos baratos, lançam mão de outsourcing, a distribuição online é cada vez mais comum, os jogos indie garantem que a criatividade continue fluindo. Deve aumentar a busca por territórios com maiores possibilidades de crescimento, como o Brasil. A Ubisoft não apenas abriu um estúdio em São Paulo como comprou a gaúcha Southlogic. A Activision tomou a iniciativa de agir por aqui – e mais virão.

Com um 2009 mais lúcido, é possível que a indústria de games tenha um novo crescimento – mesmo que tímido.



>> Reflexo: rede gigante da Circuit City, que vendia games, fechou todas as lojas



Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2009



Preparem-se para participar do maior torneio de Futebol Digital do Brasil!

Estão abertas as inscrições para as seletivas estaduais. Entre em contato com a Federação do seu estado e participe do show que o astro será você!

CAMPEONATO BRASILEIRO DE FUTEBOL DIGITAL 2009

Final Nacional: 13 e 14 de Junho de 2009

Local: Brasília/DF

Plataforma: Playstation 3

Jogo: PES2009 USA (Americano)

Participantes: 128 jogadores

Seletivas: Janeiro a Maio de 2009 (contate a Federação do seu estado)

Organização: Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual - CBFDV

Site Oficial: <http://www.cbfdv.com.br>

Organização:



Confederação Brasileira
de Futebol Digital e Virtual

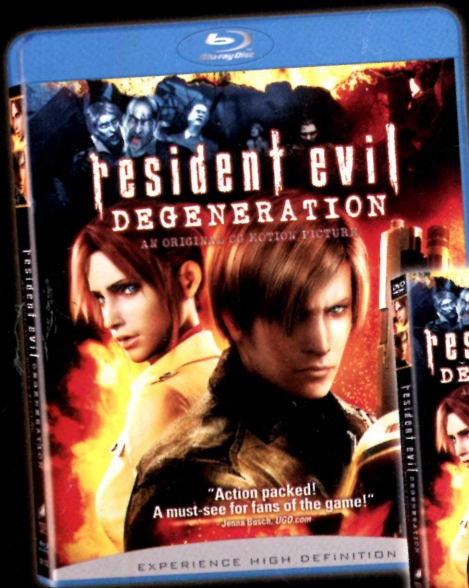
Co-Organização:



glu

resident evil DEGENERACÃO

LANÇAMENTO
DISPONÍVEL
EM **BLUE RAY,**
DVD E NO SEU
CELULAR



SONY
PICTURES
HOME
ENTERTAINMENT

CAPCOM®

www.SonyPictures.com.br

JOGO DISPONÍVEL
NAS OPERADORAS

© 2008 Layout and Design Sony Pictures Entertainment Inc. Todos os direitos reservados. © 2008 CAPCOM CO., LTD e Resident Evil CG Film Partners. Todos os direitos reservados.

BrasilTelecom



TIM
Viver sem fronteiras

vivo