

REVISTA

WWW.EUROGAMES.COM.BR

# GAMEMASTER

VIDEOGAME LEVADO A SÉRIO

NOVO  
VISUAL  
NOVAS  
SEÇÕES

Ano 5 | Nº 50 | Brasil R\$ 9,99 | Europa € 4,90



HERÓI NOVO NA ÁREA **PS3**

## INFAMOUS

ACÃO ELETRIZANTE!

Poderes elétricos, habilidades sobre-humanas e um dilema nas mãos de Cole McGrath: salvar ou destruir o mundo

A volta do NES

Fãs criam biblioteca online de jogos do console para se divertir no PC

Game Developers Conference 2009

Nossos repórteres viajaram até os EUA para jogar os lançamentos e descobrir as novas tendências da indústria dos videogames

Vida de detonador

Conheça o cotidiano de quem explora todas as possibilidades dos jogos só para dar as dicas para você



- Singularity
- Mad World
- God of War III
- Halo Wars
- Resident Evil 5
- GTA: Chinatown Wars
- Pokémon Platinum

# JÁ PENSOU EM TER SEUS SERVIDORES HOSPEDADOS NO UOL?



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

Porque usar as soluções de Data Center do UOL HOST:

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

[www.uol.com.br/datacenter](http://www.uol.com.br/datacenter)



Fale agora com um de nossos  
Executivos de Negócios:

São Paulo:  
(11) 3038-8720

Belo Horizonte:  
(31) 3555-3432

Rio de Janeiro:  
(21) 2588-8030

Campinas:  
(19) 3707-1579

Porto Alegre:  
(51) 3123-1788

Curitiba:  
(41) 2105-5914

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



**UOL HOST**  
DATA CENTER

**Diretores**  
Aydano Roriz  
Luiz Siqueira  
Rodolfo Carrara  
Tânia Roriz



**Editor e Diretor Responsável:** Aydano Roriz  
**Diretor Executivo:** Luiz Siqueira  
**Diretor Editorial e Jornalista Responsável:**  
Roberto Araújo - MTb.10.766 - e-mail: araujo@europenet.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 (Nani) Dias  
**Revisão de Texto:** Marianna Russo  
**Colaboraram nesta Edição:** Cláudio Prandoni, Henrique Sampaio, Matheus Bourg e Théo Azevedo.

**Internet:** Rodrigo Mourão (coordenador),  
Rodrigo Blasco, Anderson Ribeiro

**Publicidade São Paulo:** publicidade@europenet.com.br  
**Gerente Comercial:** Mauricio Dias (11) 3038-5093  
**Executivos de Negócios:** Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Renata Kurosaki, Leandro Blotta e Rodrigo Sacomani

**Criação Publicitária:** Rodrigo Barros (11) 3038-5103  
**Tráfego:** Marcos Roberto (11) 3038-5122

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

**Circulação e Promoção:**  
João Alexandre (Gerente) e Eduardo Teixeira

**Desenvolvimento de Pessoal:** Tânia Roriz e Elisangela Tokashiki

**Produção e eventos:** Aida Lima (coordenadora) e Gabriela Isgroi

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

**Administração:** Cecília Tomazelli (Gerente),  
Gustavo Barbosa e Rodrigo Tanikado  
**Logística:** Ézio S. Vicente (Gerente), Bruno Leite e Liliam Lemos (Notas)

A Revista GameMaster é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

**Distribuidor Exclusivo para o Brasil:** Fernando Chignalia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 - CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

**Impressão:** Prol Editora Gráfica

**Somos Filiados à ANER**  
Associação Nacional dos Editores de Revistas



# Quem somos e o que fazemos

## Revista Gamemaster Edição 50 (InFamous)



**Gustavo Petró**  
Jogos recomendados?  
*Street Fighter IV* – e somente ele  
Jogo que gostaria que fosse lançado?  
*Guitar Hero: Bob Marley*



**Vitor Tritto**  
Jogos recomendados?  
*Left4Dead* e *Street Fighter IV*  
Jogo que gostaria que fosse lançado?  
*The Legend of Zelda: Ocarina of Time 2*



**Alexandre "Nani" Dias**  
Jogos recomendados?  
*Civilization IV*, *Left4Dead*, *Okami* e *Dynasty Warriors*  
Jogo que gostaria que fosse lançado?  
A saga do George Romero, diretor de filmes de zumbis



**Felipe "Mega" Azevedo**  
Jogos recomendados?  
*S.S. Bros. Brawl* e *GTA IV*  
Jogo que gostaria que fosse lançado?  
*New Super Mario Bros. 2*, para WiiWare



**Nelson Alves Jr.**  
Jogos recomendados?  
*Grid*, *UEFA Euro 2008*, *Professor Layton and the Curious Village* e *Scene It?*  
Jogo que gostaria que fosse lançado?  
*Road Rash* next gen



**Fábio "Fabão" Santana**  
Jogos recomendados?  
*Oboro Muramasa* e *Major Minor's Majestic March*  
Jogo que gostaria que fosse lançado?  
*Dragon Ball vs. Street Fighter*



**Gilsomar "Gil Outer Heaven" Livramento**  
Jogos recomendados?  
*Disgaea* e *Street Fighter IV*  
Jogo que gostaria que fosse lançado?  
Novos *Disgaea*



**Humberto Martinez**  
Jogos recomendados?  
*GRID* e *LEGO Indiana Jones*  
Jogo que gostaria que fosse lançado?  
*Zone of the Enders 3* e *Disgaea 4, 5, 6, 7...*



**Eduardo Trivella**  
Jogos recomendados?  
Jogo de toalhas, jogo de talheres...  
Jogo que gostaria que fosse lançado?  
*Super Pipe Dream Ultimate*



**Leandro "Sombra" Rodrigues**  
Jogos recomendados?  
*FIFA 09*  
Jogo que gostaria que fosse lançado?  
*Parasite Eve* next gen



**Bruno Araújo**  
Jogos recomendados?  
*Watchmen (HQ)*. Fico devendo o jogo  
Jogo que gostaria que fosse lançado?  
Mais *Guitar Hero...*

## Metamorfose ambulante

Você é um privilegiado. Consegue viver em um mundo no qual as informações circulam rapidamente e tudo muda em um piscar de olhos. Ontem, a mania era o Orkut e os blogs. Hoje, é o Twitter e os microblogs. E se não nos atualizarmos constantemente, ficaremos para trás.

A Game Developers Conference sempre se mantém atual, mudando seu foco ano a ano. Em 2009, o iPhone, os jogos feitos por desenvolvedores independentes e soluções para enfrentar a crise financeira mundial foram os principais assuntos dos seis dias de evento, que rolaram na cidade de São Francisco, nos EUA. Ano passado, o foco foram os jogos comunitários. Essa constante evolução do evento é de extrema importância para os jogos – sem ela, não teríamos grandes lançamentos e grandes revoluções, como o serviço OnLive, que permite jogar games de alta qualidade em qualquer computador. Quer saber mais? Vá até a página 46.

Estar sempre ligado nas mudanças do mundo é importante. Cole McGrath, o novo personagem que estampa nossa capa, teve que aprender isso na marra. Depois de um evento catastrófico, ele acorda com poderes incríveis e mal sabe o que fazer com eles. Ele deve usá-los para ajudar as pessoas ou apenas para ajudar a si mesmo? Ainda bem que ele tem você, leitor e jogador, para ajudá-lo nessa missão no jogo *Infamous*, um dos grandes lançamentos do PlayStation 3 nesse começo de ano.

Ainda falando em mudanças, a **GameMaster** inicia uma nova fase nesta edição. Com novo visual e com novas seções, ela se atualiza perante o mundo gamer, sempre levando videogame a sério. Espero que você goste da novidade.

**Gustavo Petró**

## sumário

**20** capa//inFamous  
Jogamos com exclusividade o game que vai deixar seu nível de adrenalina no limite!

### ● GERAL

- Arte nos Games **44**
- Cartas **06**
- Consumo **78**
- Geração GameMaster **10**
- Inspetor GM **08**
- Old Gamer **76**
- Papo Tech **80**
- Tabela de Reviews **74**

**46** reportagem//GDC 2009  
Fomos até São Francisco, nos EUA, para conferir os lançamentos dos próximos meses e descobrir novos rumos da indústria dos videogames.

**56** especial//Vida de Detonador  
Como vivem os seres humanos que vão até o fim dos jogos para trazer as dicas para você ao custo de muitas noites mal-dormidas e copos de café.

### ● PRELIMINARES

- Fuel **36** • God of War III **34**
- Need for Speed Shift **37** • Singularity **38**
- Venetica **39** • Xmen Origins: Wolverine **32**

### ● REVIEWS

- Fire Emblem: Shadow Dragon **73**
- Grand Theft Auto: Chinatown Wars **63**
- Halo Wars **65** • Henry Hatsworth **72**
- House of the Dead: Overkill **69**
- MadWorld **62** • Ninja Blade **64**
- Pokémon Platinum **73**
- Race PRO **68** • Resident Evil 5 **60**
- Sonic and the Black Knight **72**
- Stormrise **70** • Tenchu: Shadow Assassin **67**
- Tom Clancy's HAWX **66** • Wheelman **70**

### BlogGamemaster.blogspot.com

Como malandro mesmo é o Mario que tira até dinheiro de tijolo, daqui para frente você também pode acompanhar exatamente o que acontece no mundo dos games pela internet! Acesse [www.bloggamemaster.blogspot.com](http://www.bloggamemaster.blogspot.com) e confira os lançamentos, eventos, e bizarrices, do mundo dos games.

### Twitter

Curtinhas direto da redação, só com informações do tamanho de um gole. [www.twitter.com/gamemasterbr](http://www.twitter.com/gamemasterbr)

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



CORRESPONDÊNCIA  
Rua M.M.D.C., 121  
CEP 05510-021  
São Paulo - SP  
Fax: (0xx11) 3038-5040



Redação  
Fone (0xx11) 3038-5127  
Fax (0xx11) 3038-5040  
[gamemaster@europenet.com.br](mailto:gamemaster@europenet.com.br)



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



Suporte técnico (0xx11) 3038-5070  
De atendimento de Segunda à Sexta  
das 9h às 12h e das 13h às 17h  
[suporte@europenet.com.br](mailto:suporte@europenet.com.br)



Publicidade  
Fone (0xx11) 3038-5095  
Fax (0xx11) 3038-5040  
[publicidade@europenet.com.br](mailto:publicidade@europenet.com.br)

Para entrar em contato  
com a Editora Europa

Fones: (11) 3038-5050

São Paulo - SP

ou 0800 557667

Ligação gratuita - Outras localidades

Visite nosso site:

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

# select

existenciais ou não, estamos aqui para tirar suas dúvidas

Só porque o game se chama GH: Aerosmith não quer dizer que você só verá músicas da banda. Nem que a guitarra não funcione em outros jogos

## Metaleiro da pesada

Olá, amigos. Comprei *Guitar Hero Aerosmith* com a guitarra. O jogo, por sinal, é muito bom. Mas tenho algumas dúvidas sobre ele:

- 1 - A guitarra de *GH: Aerosmith* é compatível com os outros títulos?
- 2 - Como se usa aquela alavanca que vem com o periférico?
- 3 - Na parte traseira da guitarra há o desenho de dois cadeados um aberto e outro fechado. Qual a utilidade dele?
- 4 - *Guitar Hero: World Tour* obriga você a jogar com uma banda completa. Como eu sou um jogador solitário e minha conexão é lenta, vale a pena comprá-lo?
- 5 - Qual versão de *Guitar Hero* vocês me recomendam?

**Francisco de Assis Figueirêdo Neto/por e-mail**

● *Chicão, Guitar Hero é um dos poucos jogos que temos tempo de jogar na redação. Em vez de irmos para casa descansar depois do*



*expediente, ficamos jogando até tarde, as vezes até incomodando o pessoal que trabalha em outras revistas da casa. Mas, vamos ajudar respondendo às suas perguntas:*

**1** - A guitarra do jogo que você comprou funciona com todas as versões de *Guitar Hero*, e inclusive com *Rock Band*. Obviamente que, se sua guitarra é para o GH do Wii, ela não funcionará no X360 ou no



*GH: Metallica é simplesmente o melhor jogo musical do momento!*

*PS3, por exemplo.*

- 2** - A alavanca que vem na guitarra é a chamada *Whammy Bar*. Ela serve para fazer as notas longas reverberarem. Você sabe, aquelas em que você tem que ficar segurando o botão. Assim, você ganha mais pontos.
- 3** - Essa chave serve para você desacoplar o braço da guitarra quando você quiser guardar o periférico. Quando você gira, o braço se solta.
- 4** - O jogo permite que você jogue com a banda completa ou com cada instrumento sozinho. Assim, se você tem apenas a guitarra, você pode jogar todo o game com ela. Dá até para jogar online com uma conexão à internet modesta, você com a guitarra e seus amigos, em suas respectivas casas, com outros instrumentos.
- 5** - Certamente, GH: Metallica!

## O E-MAIL DO MÊS

Olá, pessoal da **GameMaster**! Queria saber o que vocês acharam do programa *Debate MTV* da terça-feira dia 31 de março. Vocês acham que aquela história de games fazerem mal para os jovens é verdade mesmo, ou só balela deles? Fiquei preocupado...

**Frederico Silva/por e-mail**

*Caro Fred, perguntou isso justamente para a gente? No dia em que o programa foi ao ar, nós fizemos torcida organizada para a Flavinha, que trabalha com a gente e foi defender os games. Discordamos do que o deputado estadual Kalil Sehbe, do PDT, disse sobre os games. Ao contrário do que o político - autor do projeto da lei que proíbe o acesso à jogos violentos como Counter-Strike e Bully, em lan-houses - defendeu durante o programa, nós não acreditamos que eles sejam a razão principal para o aumento da violência entre os jogos. Pelo contrário, estudos recentes comprovaram que jogos de ação e aventura melhoram a coordenação motora e visual dos gamers. Em estudos similares, se comprovou também que o gênero que mais influencia as pessoas a tomarem comportamentos de risco são os de corrida, e não os de tiro.*



## “Ovo maltino e leite com pêra”

E aí, pessoal da GameMaster! Na última edição da revista vocês deram capa para *Os Caça-Fantasmas*. Eu gostaria de saber por quê? Afinal de contas, o último filme saiu há mais de 15 anos, quando eu nem tinha nascido. Não deve ser um jogo muito bom. Vocês poderiam dar capa para *Resident Evil 5*, esse sim é um jogo bom! Obrigado por tudo e continuem o bom trabalho. Nós agradecemos!  
**Marcel Oliveira/**  
por e-mail



### NÚMEROS DESTA EDIÇÃO

- 896 e-mails recebidos
- 357 Spams
- 259 Twittadas
- 248 horas de jogo
- 36 horas de Street Fighter IV
- 20 palavões por partida de SFIV
- 16 barras de cereal e chocolate
- 8 litros de água com gás
- 5 litros de Coca-Cola
- 51 é uma boa idéia
- Mas nós gostamos mesmo é da número 1

A maioria dos nossos leitores eram bebês quando o filme dos Caça-Fantasmas chegou ao cinema. Pela imagem abaixo, o game parece que vai ser muito bom



O Monstro de Marshmallow é uma das almas que estamos doidos para entrentar no game dos Caça-fantasmas



● *Caro Marcelo, como assim, “por quê?” Os Caça-Fantasmas é um filme muito bom! Claro que você pode não ter nascido na época, mas isso não deveria te impedir de curtir uma boa história – ou um bom game. Bem, caso você não saiba, nós já tivemos uma capa de Resident Evil 5. Foi na edição número 45. E por que você está pedindo por RE5, hein,*

*sabichão? Quando o primeiro jogo da série foi lançado, você também não tinha nascido. Ah, te pegamos!*

## Casa dos Gremistas

Olá! Como vocês da GameMaster estão?

Eu gosto muito da revista e queria mais informações sobre *The Sims 3*. Gosto muito dos jogos da série, coleciono todos desde o primeiro, mas está difícil achar informações sobre *TS3*. Eu ouvi um boato de que o game seria cancelado, será que é por isso que está tão difícil achar alguma coisa sobre ele? E isso é verdade mesmo, nada de *The Sims 3*?

**Anônimo/por e-mail**



## NA COMUNIDADE DO ORKUT

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

### JOÃOXIMENES

Ninguém te obriga a comprar jogos ruins. Não curtiu o estilo? Ótimo, compra outro. Claro, João. Isso é obvio. O problema é que nem todo o mundo pensa assim. Fazem questão de comprar jogos só para criticar.

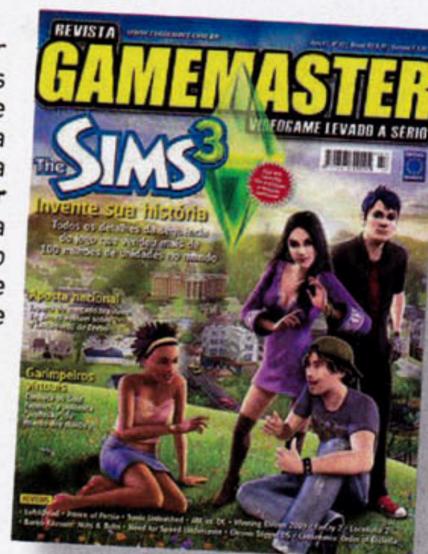
### DVD

Vc teve coragem de jogar??? Achei que vc tinha medinho (risos). Apesar que esse *Resident Evil* nem dá susto. Até agora, só tomei susto quando vi a Jill. Querendo tirar sarro? Pra cima de mim não, João! Eu nem tenho tanto medo também, joguei tranquilo. Tranquei a casa inteira e dormi com uma raquete debaixo do travesseiro.

### TIAGO

Caramba, to vendo pela rede as vendas do Wii. Tá vendendo que nem água. Isso nos EUA. O DS também vende muito! E ainda dizem que a Nintendo não é concorrente... Pois é. A Nintendo deve ter pacto com o cão, só pode. Se desse na telha de vender geladeira para esquimó, seria bem provável que eles ainda saíam no lucro.

Se você quer saber mais sobre *The Sims 3*, a edição 47 da GameMaster tem uma história muito bacana sobre o game



● *Caro anônimo, nós estamos bem. E você, como está a família? Não se preocupe, *The Sims 3* não foi cancelado. Houve apenas um pequeno atraso na data oficial de lançamento que agora é 4 de junho deste ano. Este atraso foi para refinar o game e aumentar a ansiedade dos fãs. Não precisa entrar em pânico. Aliás, só para mostrar como somos bacanas, aqui vai uma dica: Se você quiser informações sobre o jogo, a edição 47 da GameMaster tem uma matéria completa sobre todas as novidades da nova versão do game. E, acredite: se você já gostava dele antes, ficará surpreso com a quantidade de novos elementos bacanas. Agora você pode personalizar tanto o seu personagem que é possível escolher até se você quer colocar uma pinta do lado do nariz, ou não. Certamente, valerá a pena conferir este lançamento.*

# inspetor gm

nós testamos mas é você que escolhe

O tamanho da placa ajuda a encaixá-la melhor em gabinetes pequenos e tem muita potência para os jogos



**DADOS TÉCNICOS**  
Quantidade de Memória: 512MB GDDR5  
Velocidade de VPU: 800 MHz  
Velocidade de Memória: 950Mhz (3.8Gbps)  
Saídas: Dual DVI/HDTV/TV  
Interface: PCI-Express 2.0  
Canais de Processamento: 256  
Suporte para DirectX 10

## Placa de vídeo Radeon HD 4870 512 MB

Este modelo da Radeon começa em vantagem com relação à GTX 260 por causa de seu tamanho. Ela se encaixa melhor em gabinetes menores ou nos que já não dispõem de tanto espaço. Mesmo assim, durante os outros testes ela não apresentou dificuldades; apenas gráficos um pouco distorcidos em cenas com explosões. Seus principais trunfos são a iluminação que possui qualidade quase que cinematográfica e o shader potente.

**PRODUTO:** HD 4870 512 MB  
**FABRICANTE:** Radeon  
**PREÇO SUGERIDO:** R\$930  
**SITE:** [powercolor.com/br/](http://powercolor.com/br/)

O modelo da HD 4870 é bem similar aos seus antecessores. A sua potência, por outro lado, compete com algumas das melhores no mercado

# Placa de Vídeo Nvidia GeForce GTX

O modelo da nvidia está abaixo apenas de sua irmã mais velha, a GeForce GTX 280 em capacidade, mas não deixa a desejar. Com design mais robusto e discreto a placa é feita para gabinetes mais espaçosos. Apesar de ser uma das mais básicas placas da série 200, a GTX 260 ela consegue enfrentar a Radeon HD 4870 sem problemas. Com menos memória do que as mais sofisticadas da sua série, e um clock um pouco menor ela é consideravelmente menos cara do que suas irmãs mais velhas, e ainda oferece qualidade de processamento que até pouco tempo era inaudita.

A nvidia está vendendo a idéia de que a GeForce GTX 260 896 Mb é a placa com melhor desempenho para os cinco jogos que mais exigem do PC hoje: *FarCry 2*, *Dead Space*, *FallOut 3*, *Left4Dead*, e *Call of Duty: World at War*. Considerando o teste, talvez seja mesmo o melhor custo benefício, mas seu tamanho e peso ainda são incompatíveis com gabinetes de pequeno porte. Lembrando que o fato de a GTX 260 ter 896 Mb, enquanto que a Radeon HD 4870 tem 512 Mb, afeta muito este desempenho.

**PRODUTO:** GeForce GTX 260 896 MB

**FABRICANTE:** nvidia

**PREÇO SUGERIDO:** R\$1.200

**SITE:** [zogis.com.br](http://zogis.com.br)

A placa pode parecer pequena. Mas não se engane. As suas dimensões são muito maiores do que aparentam, então pense bem.

## DADOS TÉCNICOS

**Quantidade de Memória:**

896 GDDR3 448bit

**Velocidade de VPU:** 576 MHz

**Velocidade de Memória:** 2000Mhz

**Saídas:** Dual DVI/HDTV

**Interface:** PCI-Express 2.0

**Canais de Processamento:** 216

**Suporte para DirectX 10**

# shuffle

bem-vindo à hora do bizarro



E você pensando que os produtores de Hollywood esbanjavam dinheiro. E cá estão eles, mendigando headset do Xbox 360

GEEK

## Exterminadores exterminam pela Live

Imagens valem mais do que palavras. Se isto for realmente verdade, podemos chegar a duas conclusões: ou a equipe da série *Terminator: The Sarah Connor Chronicles*, série sobre *O Exterminador do Futuro*, é mais geek do que pensávamos e conseguiu incluir um headset do X360 pintado de preto nas filmagens como se fosse um fone normal; ou então a Microsoft dominará o futuro e a única maneira de derrotá-la será esperar que, até lá, ainda não tenham conseguido solucionar o erro das 3RL. Aí veremos quem vai se desesperar quando isso acontecer.

SUPERTOAST

## SNES quentinho

Se você se sente mal quando seus amigos dizem que você é o único que ainda gosta do SNES, não tema. Primeiro porque isso é mentira, todos nós gostamos. E, segundo, porque eles vão querer ter um assim que virem as possibilidades – e a piada – de ter uma torradeira transformada em videogame. Novamente, não aconselhamos misturar comida com eletrônicos. Estraga o tempero.



TOTAL FLEX

## It's me... Akashi?

O Mario fazendo cosplay do Mickey Mouse, ou o contrário? De qualquer forma, o boneco de 23 cm de altura aí ao lado é uma bela lição sobre como burlar copyrights. Existem apenas 250 unidades disponíveis nesse universo do Akashi, então, se você sempre quis ver o Mickey no mundo dos cogumelos, é a sua única chance. Assim esperamos.

Não importa quem copiou o quê, a questão é: este "Mario" ganha uma vida a mais se comer um pedaço de queijo verde, ou não?



ESTADO DE ESPÍRITO

## Sanduba **Fighter**

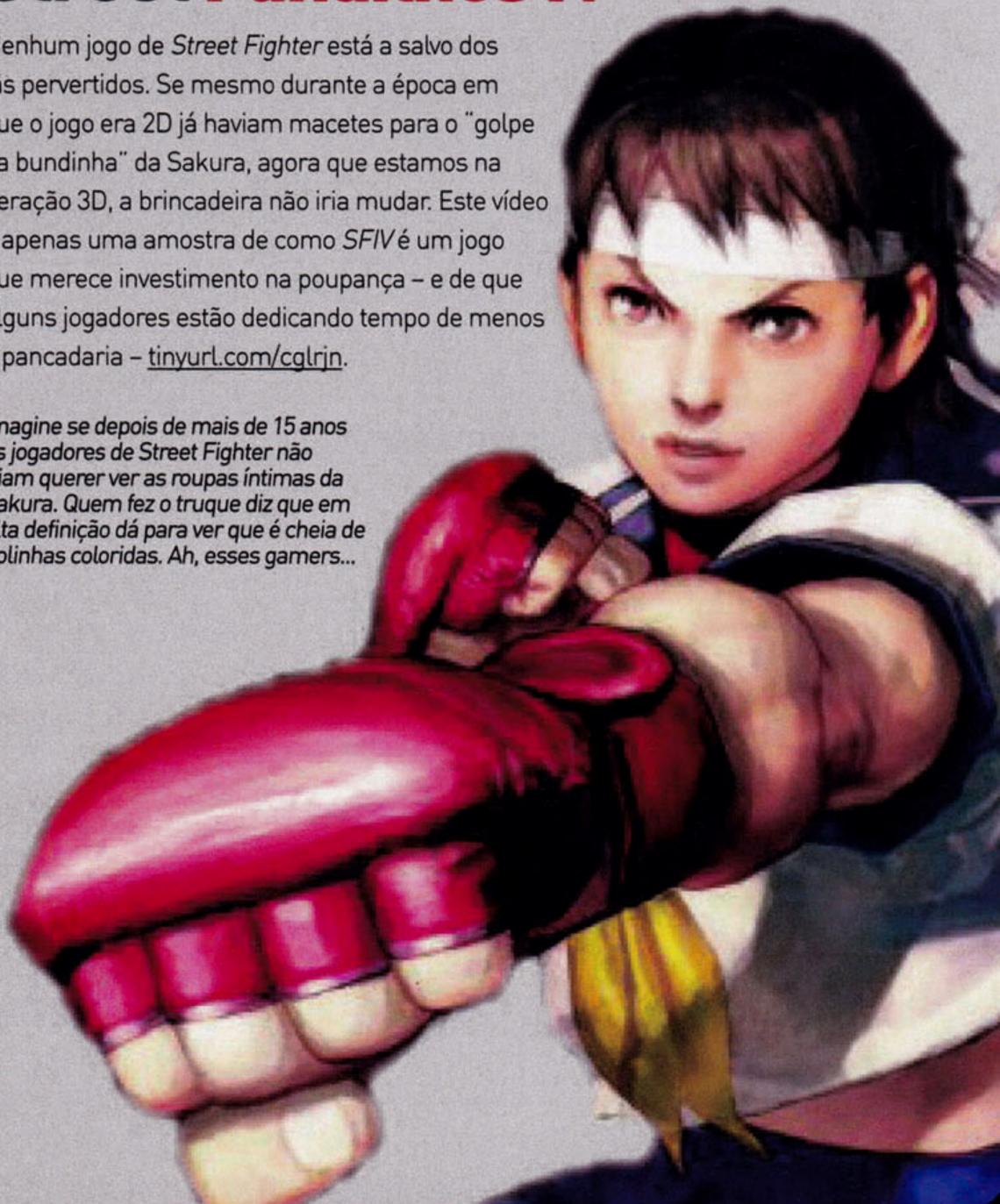
Quem precisa de um controle da MadCatz, que custa US\$ 169, quando você tem um armário da cozinha cheio de material para fazer o seu próprio controle arcade? Basta um Tupperware, alguma habilidade com eletrônica e pronto: você tem lanche e *Street Fighter* em uma embalagem só. Talvez seja uma boa ideia não usar as duas utilidades ao mesmo tempo.

ÓCIO

## Street **Fundilhos IV**

Nenhum jogo de *Street Fighter* está a salvo dos fãs pervertidos. Se mesmo durante a época em que o jogo era 2D já haviam macetes para o "golpe da bundinha" da Sakura, agora que estamos na geração 3D, a brincadeira não iria mudar. Este vídeo é apenas uma amostra de como *SFIV* é um jogo que merece investimento na poupança – e de que alguns jogadores estão dedicando tempo de menos à pancadaria – [tinyurl.com/cglrjn](http://tinyurl.com/cglrjn).

Imagine se depois de mais de 15 anos os jogadores de *Street Fighter* não iriam querer ver as roupas íntimas da Sakura. Quem fez o truque diz que em alta definição dá para ver que é cheia de bolinhas coloridas. Ah, esses gamers...



QUER PAGAR QUANTO?

## Gamer até **debaixo d'água!**

A patroa é daquelas que vive brigando inutilmente para que você largue o controle por trinta minutos para ir tomar banho? Que tal deixá-la feliz? Certamente que, sem precisar largar o dito controle, você apenas irá trocá-lo por um feito de sabão! É só você escolher o seu console: PS2, NES ou X360. Este mundo capitalista de hoje...



Escolha o seu favorito para a hora do banho. Logo mais teremos xampus para os gamers metrosssexuais

# Punch Line

O que acontece quando o trânsito da Av. Paulista, na cidade de São Paulo passa se torna "impraticável" durante o protesto "Ato Internacional Unificado contra a Crise" e você só tem *Pokémon Platinum* para passar uma hora no ônibus:

- + Você repara que as pessoas decidem que o melhor modo de combater a crise é parar de trabalhar. E, de bônus, parar o trânsito.
- + Que onze anos depois, você que joga *Pokémon* ainda tem que explicar que o seu nome, João, é um nome de menino. E dizer que sim, que tem certeza que é um nome masculino. Por que tudo isso?
- + Que a Lei de Murphy existe e não importa quanto tempo você fez mandinga, a rua inteira fica silenciosa justamente quando você, acidentalmente dá uma aliviada inocente nos gases. E que, é claro, até o cobrador estava olhando para você nesse momento.
- + Cinco minutos se passaram, o cheiro impregnou e o cobrador continua olhando para você. Tá esperando um bis, por acaso? Como dizem por aí, Tenso.
- + As pessoas falam mal de jogos casuais e defendem que só os épicos sangrentos são bons. Mas se esquecem que o personagem de games mais famoso é encanador, usa um macacão que você nunca usaria na vida e fica pulando sobre tartarugas pelo Reino dos Cogumelos apenas para resgatar uma princesa.

# geraçãogm

notícias, curiosidades, diversão, novidades...

Texto e fotos: Vitor Tritto



(À direita) Rubens Morales Zaracero, conhecido como "O Mexicano", após conquistar o bicampeonato na etapa sulamericana do FIWC.



(À esquerda) O animado público que compareceu ao evento pôde acompanhar as partidas pelos telões espalhados pelo local enquanto proferiam hinos de torcidas de futebol como se estivessem em uma partida.



COBERTURA FIFA INTERACTIVE WORLD CUP 2009

## A taça do mundo não é nossa...

Mexicano leva a etapa brasileira do FIFA Interactive World Cup pela segunda vez consecutiva e vai disputar a final em Barcelona

A final da quinta edição do FIFA Interactive World Cup, única competição de futebol virtual reconhecida pela FIFA, acontece na Espanha ainda este ano e quem irá representar a América Latina no torneio mundial é um mexicano.

Mesmo com toda a pressão da torcida brasileira, Rubens Morales Zaracero, de 19 anos, conquistou no Brasil uma das 31 vagas na grande final, que acontece em maio na cidade de Barcelona.

O jogador veio da Cidade do México especialmente para a etapa latino-americana, realizada no Museu do Futebol, dentro do Estádio do

Pacaembu, na cidade de São Paulo. Até levantar a taça de campeão, ele teve que enfrentar a torcida que gritava fervorosamente contra. "Na minha primeira partida, eu estava tremendo. O barulho era tão alto que eu não conseguia me concentrar no jogo. Tive que ligar para o meu pai, no México, e pedir conselhos", conta Zaracero ainda com a bandeira de seu país amarrada nos ombros. O jogador foi o vencedor do FIWC no ano passado também em solo brasileiro. Mesmo com toda a

"Na minha primeira partida eu estava tremendo, o barulho era tão alto que eu não conseguia me concentrar no jogo, tive que ligar para o meu pai no México e pedir conselhos"

pressão e com adversários fortes, o jogador conseguiu as melhores pontuações do dia, vencendo partidas por até nove gols de diferença. Assim, chegou tranquilamente às finais, onde ganhou do brasileiro Sérgio Pires. Com a vaga garantida, Rubens aguarda a viagem para a final.

Em Barcelona, ele competirá pelo título de campeão mundial e pelo prêmio de US\$ 20.000, além de participar do FIFA World Player Gala, festa onde são premiados os melhores jogadores de futebol.

# Páscoa de Promoções



*Locação de Equipamentos para Festas e Eventos*  
Wii • Rock Band • Guitar Hero



## KID GAMES

Venda e Assistência Técnica

*20 Anos*

**Assistência Técnica Especializada**

Arte by JUNREALJJ - Matke André



Assistência Técnica **Kid Games:**

- 🔧 Peças novas e de qualidade;
- 🔧 Atende todo o Brasil;
- 🔧 Técnicos Experientes



**ENTREGAMOS EM TODO O BRASIL.**  
**SITE 100% SEGURO**

© 1989-2009 - Kid Games - Telefones: (61) 3346-4175 - (61) 3349-2716 - (61) 3201-7031 - [contato@kidgames.com.br](mailto:contato@kidgames.com.br)  
Loja 1: CLS 215 Bloco C Loja 17 Asa Sul - Brasília/DF - Loja 2: CLN 209 Bloco A Loja 07 Asa Norte - Brasília/DF  
Loja 3: Águas Claras Shopping - 2º Piso - Águas Claras/DF - <http://www.kidgames.com.br> - Site 100% Seguro



FORA DAS TELAS

## O show tem que continuar

Os games abandonam os consoles e chegam aos palcos por meio de musicais e até peças de teatro

**E**m março, o grupo de teatro Takarazuka Revue deu vida – e voz – ao jogo da Capcom, *Phoenix Wright: Ace Attorney*, do DS, em um musical. A equipe de atores formada apenas por mulheres já tem uma longa experiência com adaptações de livros, de filmes e até de mangás, mas esta foi a sua primeira tentativa com games.

A peça foi sucesso imediato de público e a Cosmos Troup – a equipe

mais nova e experimental do Takarazuka – conseguiu deixar o musical fiel nos mínimos detalhes, incluindo não apenas os personagens principais, como também todos os coadjuvantes.

O sucesso foi tanto que a companhia teatral e a Capcom, produtora da série, já estão trabalhando em uma nova adaptação, intitulada *Phoenix Wright: Ace Attorney 2*.

Apesar de ser uma megaprodução, o musical não foi a primeira obra teatral baseada em games. Há pouco mais de um ano, a peça *Les Freres Corbusier presents Dance Dance Revolution* teve uma temporada de sucesso no Ohio Theater, em Nova York, nos EUA. Mesmo sem auxílio da Konami, detentora dos direitos sobre a série *Dance Dance Revolution*, a peça teve proteção da lei de paródias da constituição norte-americana.

A equipe de atores formada somente por mulheres já tem uma longa experiência com adaptações de filmes, livros e até mangás, mas esta foi sua primeira tentativa no mundo dos videogames. A peça foi um sucesso de público imediato

Esta lei permite que obras artísticas utilizem propriedades intelectuais de terceiros caso a intenção for apenas criar uma brincadeira humorística com ela.

Mesmo com a proteção desta cobertura, Alex Timbers, diretor do espetáculo, disse que

não havia necessidade para tal: "Não era exatamente uma paródia do jogo. Ninguém comprou ingresso achando que fosse o game *Dance Dance Revolution* de verdade".

O pequeno orçamento não impediu o sucesso do espetáculo durante sua curta temporada. O mesmo ocorreu com a ópera *Super Mario Opera*, de Jonathan Mann. A peça baseada no game homônimo da Nintendo, no entanto, apresenta uma abordagem um pouco diferente do que é visto no NES. Nela, Mario tem um ataque nervoso ao perceber o quanto suas ações eram repetitivas.

No teatro, Mario reclama de seus movimentos repetitivos feitos nos games





TALES OF MULTIMÍDIA

## Tales of Anime...

**N**ão só o jogo da Bandai Namco, *Tales of Vesperia* está ganhando versão para o console da Sony, como, em breve, ele também terá seu próprio filme animado.

Intitulado *Tales of Vesperia: The First Strike*, produzido pelo estúdio Production I.G., o mesmo de *Sengoku Basara*,

chega aos cinemas japoneses no final deste ano. Ainda não há previsões para o lançamento ocidental do anime. Com isto a Bandai Namco segue a linha da Square Enix, que já havia feito vários animes para seus jogos. *Final Fantasy*, seu jogo mais famoso já recebeu uma adaptação para a TV, *Final Fantasy: Unlimited* e dois filmes.

O jogo *Tales of Vesperia* foi lançado para Xbox 360 em Agosto de 2008 e o novo game da série, *Tales of Graces* chega para o Wii também no final de 2009.



### ... e também Tales of Vs.

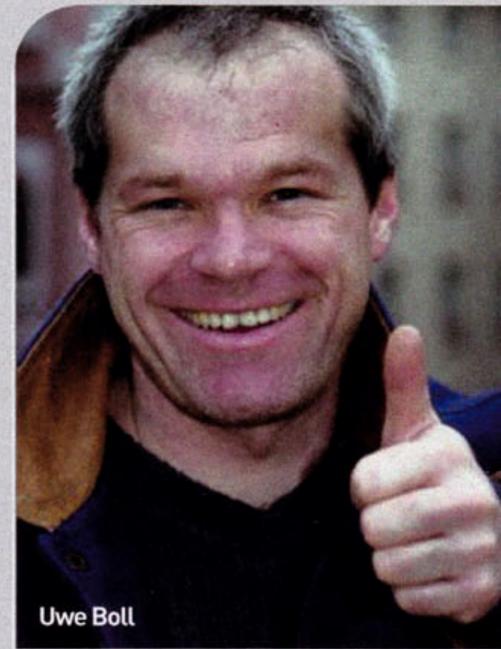
Acompanhando o comunidade sobre o filme da série, a Bandai Namco também anunciou, em uma conferência em Tóquio, no Japão, um game de luta que reunirá 35 personagens dos 13 jogos série *Tales*. Ele sairá para o PSP no verão japonês e seguirá os mesmos moldes de *Dissidia: Final Fantasy*, com gráficos em 3D e batalhas voltadas tanto para o corpo-a-corpo quanto para o tradicional sistema de "leveling" de jogos de RPG. Não há data prevista para o lançamento do jogo no Ocidente. Entretanto, é provável que ele faça dobradinha com *Tales of Graces* e apareça no final do ano.

## respostas para perguntas que você nunca pensou

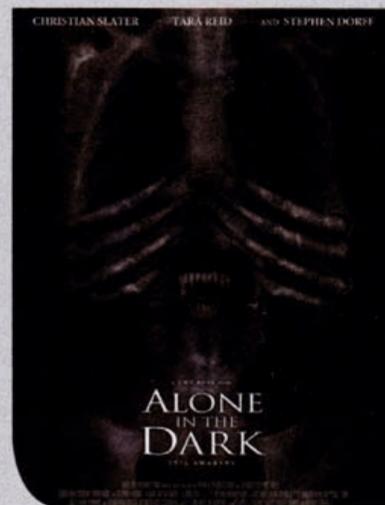
### Por que Uwe Boll não desiste de fazer filmes ruins?

**S**e você evita olhar para as caixinhas de *Alone in the Dark*, *House of the Dead* e *BloodRayne* toda vez que passeia dentro de uma locadora, saiba que o culpado por toda essa nojeira é esse tiozão aí na foto à direita. Nascido na Alemanha e doutor em Literatura (informação extra que não deixa de ser cultural), Uwe Boll é o símbolo máximo da superação: ano após ano consegue, de forma quase que brilhante, fazer um filme ainda pior que o anterior. É o diretor, produtor e roteirista responsável por pérolas que afundam bilheterias e lideram a lista dos 100 piores filmes selecionados pelo site norte-americano IMDb.

Você deve estar se perguntando como Boll consegue abocanhar os direitos para adaptar certas franquias mesmo tendo um currículo tão ruim. A resposta é apenas uma: dinheiro. Ele vai lá, oferece o filme e a empresa aceita. Aconteceu recentemente com a Ubisoft, que cedeu os direitos para uma adaptação de *FarCry*, e ainda acontecerá com muitos outros estúdios que não se preocupam em acompanhar o projeto depois que o contrato é assinado. O dinheiro que vai por sua vez, não chega a ser inteiramente de responsabilidade do diretor, por conta de uma lei de incentivo alemã, Boll consegue em média 50% da grana necessária.



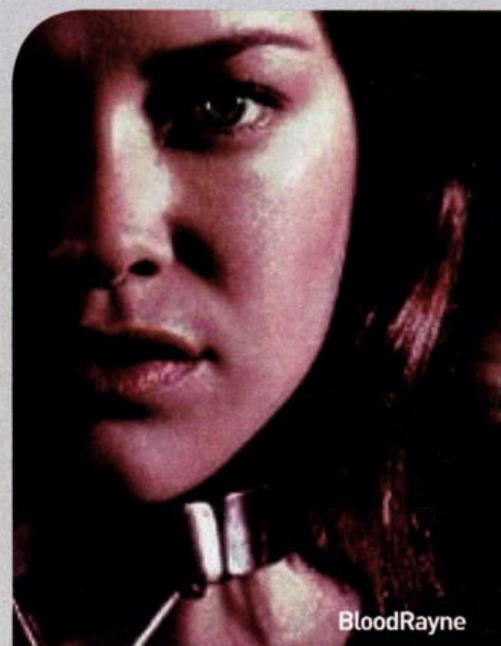
Uwe Boll



## SÓ TEM BOMBA

Em ordem crescente, os maiores fracassos do diretor de acordo com o site Metacritic:

- *Alone in the Dark* - 9/100%
- *House of the Dead* - 15/100%
- *In the Name of the King* - 15/100%
- *BloodRayne* - 18/100%
- *Postal* - 22/100%



BloodRayne

# top 10 Glitches e bugs

"Glitch" e "Bug" são termos técnicos para defeitos de programação.



1

## **Pokémon Red, Yellow e Blue / GBA** **Missingno**

O famoso pokémon de número zero nada mais é do que um bug no cartucho. Você pode encontrá-lo por meio de uma sequência de atividades que acabam gerando o sprite em forma de estática, que tem o formato do último monstro que você usou em uma batalha.



2

## **Pong / Radio Shack** **Raquete dupla**

A versão da Radio Shack do famoso jogo permite que você tire uma com a cara do adversário. Basta desligar o console entre uma partida e outra e um dos dois lados irá receber uma raquete extra.



3

## **Resident Evil 2 / Playstation** **Munição de graça**

Durante as quests de Leon, se você descarregar o pente inteiro – mas tem que ser até a última bala –, e imediatamente adicionar mais uma parte à sua arma, ela se encherá de munição do nada. O truque funciona toda vez que você incluir mais uma "pedaço" ao armamento.



4

## **Chrono Trigger / SNES** **Liquidação de itens**

Se você está cansado de enfrentar o Nu, mas ainda quer alguns itens extras, basta esperar até que comece a chover, encontrar o bendito monstro e não atacar. Logo depois que ele fugir, você ouvirá gritos e receberá os itens como se tivesse lutado contra ele.



5

## **Gauntlet / Arcade** **Rota de fuga**

Não acredite naquela conversa de que "desistir não dá em nada". Em *Gauntlet*, se você se cansar de procurar pela saída do labirinto, basta deixar seu personagem absolutamente parado por "200 life seconds" e pronto! Todas as paredes se tornam saídas.



6

## **Street Fighter II: Special Chamionship Ed. / Mega Drive** **Hadouken de fogo eterno**

Além dos incontáveis "efeitos especiais" das versões de rodoviária de *Street Fighter*, algumas de consoles também tinham suas esquisitices. Na versão para o Mega Drive, você pode soltar hadoukens de fogo para sempre.



7

## **Final Fantasy VII / PlayStation** **Gil's incontáveis**

Quando você atinge uma quantidade de Gil – o dinheiro do universo da série *Final Fantasy* –, muito grande, mas muito mesmo, em *FF VII*, o seu contador vai imediatamente entrar em curto-circuito, apresentando números totalmente absurdos.



8

## **Donkey Kong Country 3 / SNES** **Rinoceronte onipresente**

Apesar de Rambi ser um dos companheiros mais úteis que você encontra em *DKC 3*, não é fácil de achá-lo quando você precisa. Mas, se você precisar, há um erro no código do cartucho que "cola" o bicho à você. Logo, você poderá usá-lo até no fundo do mar.



9

## **Donkey Kong Country 2: Diddy Kong's Quest / SNES** **Barril mágico**

Este é um truque perigoso, pois pode apagar todos os dados do seu jogo. Mas, jogue na fase Castle Crush com Diddy sozinho e pegue o primeiro barril. Há um bug que te transforma em sprites diferentes, cada vez que você executa a ação.



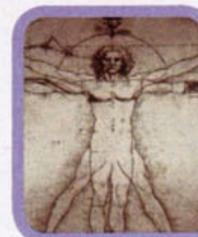
10

## **Banjo Kazooie / N64** **Para o alto, e avante!**

Em Rusty Bay, há um Shock Spring Jump. Se você usar o Beak Buster no tempo certo, poderá simplesmente atravessar a plataforma com tudo e aterrissar suavemente na superfície, em vez de simplesmente atingí-la e voltar, caindo de cara no chão.

TEASER

## Assassin's Creed 2



Uma pequena animação foi liberada no site oficial de *Assassin's Creed* dando pistas sobre o segundo

jogo na série. A imagem do Homem Vitruviano, de Leonardo Da Vinci, e os elementos com características italianas da animação sugerem que a sequência se passará na Itália Renascentista.

DOWNLOAD

## Dead Space grátis



Agora é possível assistir ao filme de *Dead Space: Downfall*, diretamente pela internet. Basta ter uma conexão boa e uma inscrição no Netflix, site gringo que disponibiliza diversas mídias online. Também é possível assistí-lo via Xbox 360 pelo mesmo site. Se você prefere uma cópia física do filme, ele custa US\$ 8 no Walmart.

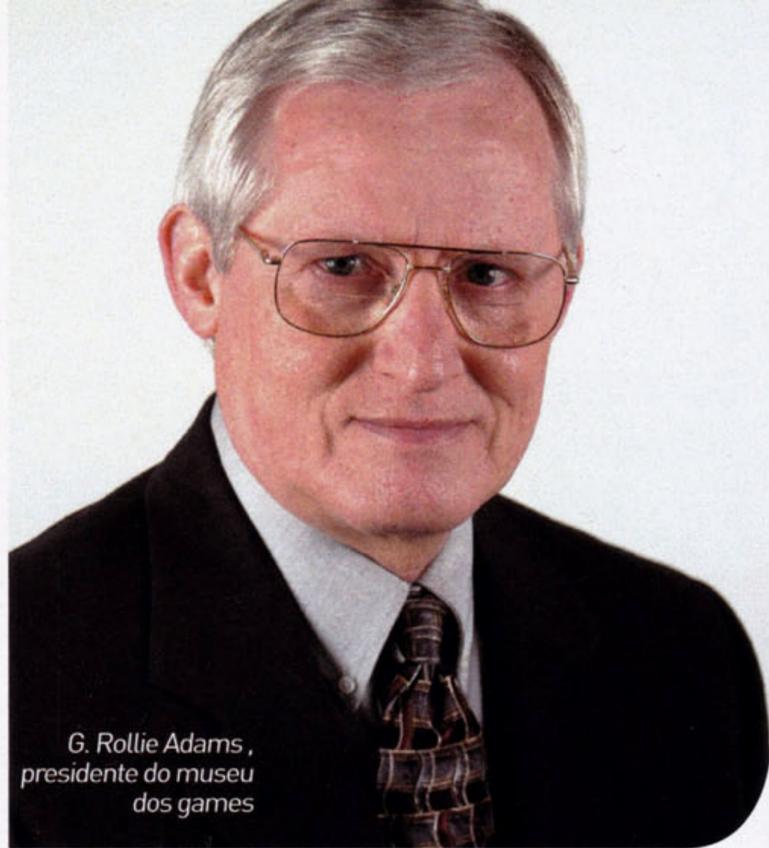
CONTEÚDO

## Versus para RE 5



O modo versus já está disponível para download para Xbox 360 e PS3. Nele, os jogadores poderão se

enfrentar em dois modos: o Slayer's Rule, no qual devem neutralizar o maior número de Majinis no menor tempo; e o Survival's Rule, no qual a intenção é acabar com os jogadores. O preço da atualização é de US\$ 4.99.



G. Rollie Adams, presidente do museu dos games



LEGADO GAMER

# Museu dos videogames

Museu em Nova York com mais de 15.000 videogames e jogos abrirá museu para os fãs e estudiosos em 2012

O Strong Museum of Play, localizado em Rochester, no estado norte-americano de Nova York, estabeleceu um espaço permanente dedicado à história do videogame.

O museu, que foi criado originalmente em 1982 como um

centro de estudos sobre jogos e brinquedos, possui hoje uma das maiores e mais diversificadas coleções da América do Norte, com 15.000 itens relacionados à jogos eletrônicos. Boa parte desta exposição já está aberta ao público.

G. Rollie Adams, presidente do Strong Museum of Play disse que: "O centro, agora, proporciona um espaço para todas as coleções do museu e atividades interpretativas relacionadas a jogos eletrônicos. E, esperamos que isto ajude a chamar a atenção para a tremenda importância deles para a sociedade em geral, além

de criar interesse adicional entre os entusiastas para que a nossa coleção possa crescer ainda mais".

O centro dedicado exclusivamente aos videogames só estará totalmente funcional em 2012, quando a exposição permanente intitulada The Revolutionary World of Electronic Play fará sua estréia. "Queremos que o público adquira maior entendimento do impacto dos jogos e da maneira como eles estão mudando o mundo. Como eles se relacionam e afetam a educação, o comportamento e a interação social", disse Rollie. Estaremos esperando.

"O Centro agora proporciona um **espaço** para todas as coleções do museu e atividades relacionadas aos **jogos eletrônicos**. E, nós esperamos, que isto ajude a chamar a atenção para a tremenda importância deles para a sociedade em geral"

**G. Rollie Adams** - Na foto - presidente do Strong Museum of Play

BLABOVS



©2009 BLABOVS OGGPRANTE, ALL RIGHTS WHATEVER.

# mundowarhammer

tudo o que acontece no mais badalado MMORPG do momento

## Batalha online para todos



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



### PARA DEIXAR CLARO

**Party:** Grupo de no máximo seis pessoas com objetivos em comum, como completar uma Public Quest.

**Warband:** Grupo de mais de seis pessoas, podendo chegar até 24 jogadores. Warbands são formadas principalmente para o ataque e para a defesa dos Keeps e das Cidades.

**Guild:** É um clã dentro do jogo. Pessoas que se reúnem por afinidades em comum, nacionalidade ou pela raça de seu personagem. As Guilds de WAR evoluem conforme seus participantes.

**Open Party:** Toda Party ou Warband pode se tornar uma Open Party. Ela permite que qualquer jogador faça parte do grupo sem precisar ser convidado. Isso torna o jogo seja mais dinâmico e aumenta a sensação de um mundo vivo, com outras pessoas.

**O**lá Pessoal! Estamos novamente na **GameMaster**. Neste mês falaremos sobre os sistemas de grupos do WAR e como eles são importantes para o desenvolvimento do jogo.

Em todo MMORPG é preciso que você se encontre e interaja com outros jogadores para vencer alguns desafios. E isso não é diferente em WAR. Vamos imaginar que você está com dificuldade para completar uma Public Quest (PQ). Existem outras pessoas fazendo o mesmo que você, mas cada um vai para um lado e, no final das contas, ninguém consegue completar a PQ. Isso acontece porque falta comunicação entre os jogadores. Sem problemas! Por que não convidar os outros pessoas para uma Party? Desse modo, vocês conseguirão uma comunicação dinâmica e realizar ações coordenadas. Assim, será

É nesta tela inicial de jogo que você pode ver como estão as Parties e as Warbands do jogo. Assim, você poderá se preparar melhor antes de entrar nas batalhas

possível vencer os desafios oferecidos pela Public Quest.

Talvez você queira participar de algo maior.

Quer dominar o

Keep dos inimigos e mostrar que seu reino é o melhor? Quer ver os inimigos fugindo de medo enquanto você acaba com o Lorde do Keep deles? Mas não é possível fazer isso sozinho. Então, monte uma Warband com pessoas do mesmo Tier e mostre do que vocês são feitos!

Mas você pode perguntar: "poxa, Léo. Então quer dizer que eu tenho que convidar pessoa por pessoa para formar uma Warband ou tenho que ficar perguntando se alguém conhece alguma? Não é complicado demais participar de um grupo em WAR?". Eu respondo: "não! Em WAR temos o sistema de Open Party!".

No menu do jogo, existe o botão Open Party. Quando você abre a janela, poderá ver quais grupos na sua região estão abertos para participar. Além disso, você conta com informações variadas sobre o grupo, qual o tamanho dele (Party ou Warband), quantos integrantes ele tem, qual o seu objetivo (RvR, Public Quest ou PvE). Além disso, você mesmo pode

transformar sua Party normal em uma Open Party.

Entretanto, é preciso ter organização, seja você o líder ou não. Os grupos mais organizados geralmente se saem melhor do que os outros nas batalhas.

Dito isso, junte seus amigos no jogo, monte uma Warband e vá destruir a cidade dos inimigos!

WAAAGH!!!



### DICAS

Você pode conferir o progresso dos reinos de WAR em [realmwar.warhammeronline.com](http://realmwar.warhammeronline.com) e, assim, saber onde as batalhas estão acontecendo antes mesmo de entrar no jogo.

aprenda de verdade

com quem faz a diferença

palestras + workshops



convidado  
internacional

# derek lea

professor universitário, ilustrador e autor canadense,  
um dos maiores artistas digitais do mundo, vem ao  
brasil compartilhar suas técnicas criativas no  
photoshop e no illustrator

+ rodrigo teco + tony de marco  
e mais um time de feras

inscreva-se já. vagas limitadas

preços especiais para estudantes, alunos  
do senac, associados adg e abraweb  
assinantes da editora europa

informações

(11) 3038-5050 ou 0800 557667

[computerarts.com.br/designshow](http://computerarts.com.br/designshow)

**30 de maio** senac consolação. rua dr. vila nova, 228  
são paulo-sp (metrô república)



realização



apoio



UOL HOST  
QUALIDADE EM SERVIÇOS WEB



ABRAWEB  
ASSOCIACAO BRASILEIRA DE  
ARTES VISUAIS E COMUNICACAO

Sendo bom, você tem poderes de cor azul ou branca, fica com uma aparência limpa e as pessoas não terão medo

# infamous

**Jogamos com exclusividade o game que coloca o poder da eletricidade em suas mãos e lhe dá a opção de ser bom ou mau. As consequências de suas ações moldarão o universo de inFamous, o novo hit do PS3**

→Texto: Gustavo Petró  
→Arte: Alexandre (Nani) Dias

**Q**

uando o dia começa estranho, é bom se preparar para o pior, ainda mais na caótica cidade de Empire City. Cole McGrath teve um desses dias. O courier

usava sua velha bicicleta para entregar encomendas no centro comercial da grande metrópole há alguns anos, um trabalho que lhe sustentava mas, ao mesmo tempo, lhe deprimia. Fazia tempo que ele queria mudar de vida.

Finalmente, chegou o dia que tudo mudou. Em sua rotina massante, Cole deveria entregar um pacote como tantos outros que entregou em seu trabalho. Entretanto, quando ele se dirigia para deixar a encomenda em uma grande empresa, a caixa explodiu, levando consigo seis quadras do centro de Empire City. Houve um sobrevivente que não sofreu nenhum arranhão.



O game traz ação ininterrupta e coloca um dilema nas mãos do jogador: ser bom ou mal. Assim, você tem poderes elétricos distintos.

Plataforma  
PS3

Produtora  
SCEA

Desenvolvedora  
Sucker Punch Prod.

Gênero  
Ação

Previsão  
junho

**ATÉ LÁ, JOGUE**  
Crackdown, GTA IV

# 2007 MA TMI

Sendo mal, você ganha poderes de cor vermelha, fica com uma aparência horrível metendo medo em qualquer um. Vale a pena?



Os inimigos podem usar os destroços da cidade para formar monstros gigantes para atacar Cole McGrath



Após duas semanas, o sobrevivente Cole acorda diferente, assim como sua cidade. Ele, então, percebe que recebeu poderes que nenhum outro ser humano possui. Seu corpo se tornou uma espécie de bateria, conduzindo eletricidade e liberando descargas poderosas quando bem entender. Ele, também, se depara com uma verdadeira revolução nas ruas. Com o atentado, Empire City mudou. Com poucos policiais, diversas gangues tomaram conta das áreas urbanas e uma espécie de doença que começou a afetar a população, o que fez com que o governo do Estados Unidos colocasse a cidade em quarentena. Não havia mais controle.

Mas o pior ainda estava por vir. Enquanto tentava entender o que aconteceu ao seu redor, Cole assiste a uma mensagem em um televisor na vitrine de uma loja. Um programa pirata chamado de "A Voz da Sobrevivência" ("The Voice of Survival", em inglês), cujo apresentador é um ex-DJ das antigas baladas de Empire City, coloca a culpa no desavisado personagem. Toda a população fica contra Cole. Desse modo, ele chega a uma encruzilhada: com poderes incríveis, o que ele deve fazer? Tentar ajudar e proteger o povo para tirá-los dessa situação catastrófica ou sobreviver por conta própria, enfrentando todos os perigos que apareceram após a

O enredo de *Infamous* mostra um mundo apocalíptico, no qual o jogador deve enfrentar uma série de decisões morais para sobreviver. Seus poderes elétricos poderão ser usados para o bem ou para o mal. Faça o que desejar.

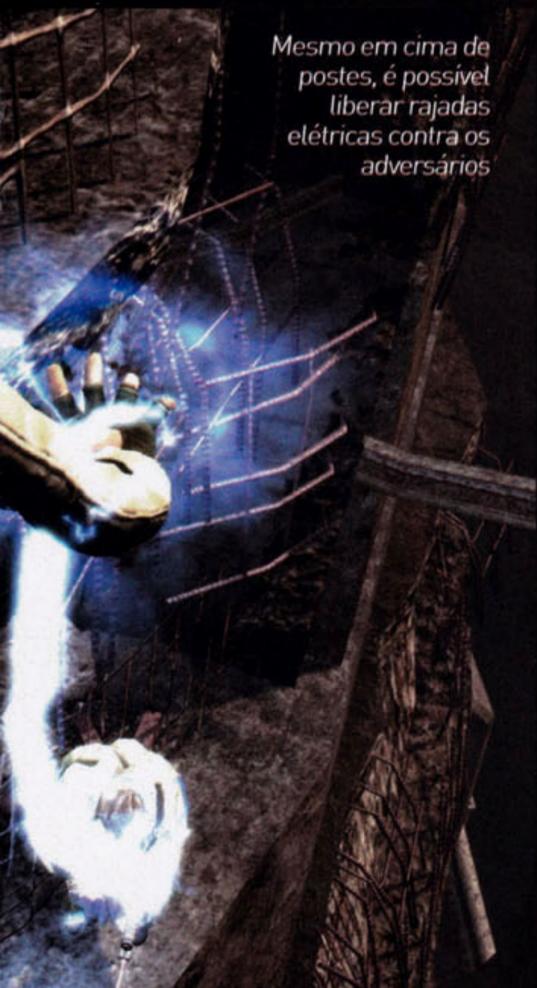
grande explosão?

Estes são o dilema e o mundo que o jogador enfrentará em *inFamous*, o novo game de ação exclusivo do PS3 que a **GameMaster** testou com exclusividade. Não falta ação no jogo: a cada instante, centenas de inimigos e situações diferentes deixam o coração batendo a mil. Para deixar tudo mais interessante, a Sucker Punch, produtora do game, permitirá que as ações dos jogadores definam o que o personagem virá a ser: bom ou mal.



# Ser ou não ser?

Mesmo em cima de postes, é possível liberar rajadas elétricas contra os adversários



Logo no início de *inFamous*, o jogador já enfrenta um dilema moral. É o décimo quarto dia da quarentena de Empire City e você está ao lado de um amigo – um cara que não está nem um pouco ligado na atual situação de sua vida – no topo de um prédio em ruínas. Lá, há uma sala de estar feita de destroços encontrados nas ruas. O único aparelho eletrônico é um televisor preto-e-branco que funciona no tranco.

Após um breve bate-papo, ele pede a Cole alguns favores que envolvem o uso de seus poderes. Assim, o jogador deve recarregar baterias com sua eletricidade corporal para fazer a TV e os abajures da cobertura funcionarem. Na realidade, este é um tutorial bastante original que ensina a maioria dos golpes de *inFamous*. Após essa

pequena tarefa, a transmissão pirata do “The Voice of Survival” na TV anuncia que um carregamento de alimentos e medicamentos – um presente do mundo exterior – chegará por meio de um avião cargueiro à cidade. Cole imediatamente pula do alto da construção, demonstrando um pouco mais de suas habilidades: ao saltar de grandes alturas, o personagem usa a eletricidade para criar um campo magnético e flutuar por alguns instantes.

Ao chegar ao local onde os suprimentos foram largados, você deve enfrentar o tal dilema: proteger a população de uma gangue que briga para pegar as caixas ou usar seus poderes para eliminar todos em seu caminho e pegar todos os alimentos para si. São dilemas morais como este que permeiam toda a história de *inFamous* e que levam o jogador a caminhos com possibilidades quase que infinitas no game.

“Este é um mundo em constante movimento e evolução”, disse Brian Fleming, co-fundador da Sucker Punch e produtor de *Infamous* na GDC 09. A produtora sediada em Londres é conhecida pela série *Sly Cooper*, que surgiu no PS2 em 2002 e teve mais duas versões até 2005 para o console. Mas, voltando a *inFamous*: “tentamos criar um mundo com uma variedade estética natural. Há áreas residenciais, áreas comerciais com muito neon e parques. Juntos, devem criar um ambiente coerente para o jogador.”

No local onde estão suprimentos, o jogador é levado para o primeiro combate do game. Ele é contra os Reapers, gangsteres que tentam dominar as ruas com violência. Por conta da explosão, eles cobrem suas cabeças com capuzes e armados com rifles AK-47. São muito perigosos.

Cole McGrath na destruída Empire City. Será que ele conseguirá salvar sua cidade natal ou irá simplesmente lutar por sua sobrevivência, eletrecutando todos em seu caminho?

A cidade de Empire City é imensa e é possível explorar cada canto dela



Chegando ao final do game, os poderes de Cole podem devastar a cidade



Os chefões do jogo darão muito trabalho ao jogador. As batalhas serão épicas



## Bateria humana

**E**ste primeiro ataque de uma das três gangues que estarão no game serviu para a reportagem ver e testar os golpes de Cole. Em meio há um tiroteio intenso como a muito não se via nos jogos, melhor do que atacar foi se proteger. Para isso, bastou um toque no botão Círculo para poder se proteger em qualquer parede, coluna, caixa ou contêiner. Mesmo protegido, ele pode usar seus raios elétricos para atacar com precisão.

Entretanto, a cada disparo feito, a barra de energia de Cole é reduzida. Quando ela se esgota, não há como usar eletricidade, a não ser que você encontre uma fonte de energia. Para recarregar, basta chegar próximo a um poste de luz, equipamento eletrônico, cabos elétricos

– que fornecem bastante energia – e carros – que dão uma carga leve. Para encontrar um local de reabastecimento, basta pressionar L3 para que a visão do jogador possa os destacar. Muito embora seja necessário recarregar com certa frequência ao usar seus poderes, o mesmo não acontece com a vida de Cole. Como na maioria dos jogos de ação atuais, não há uma barra de vida e, ao ser atingido por ataques, a tela fica preto-e-branco e, para se recuperar, basta se proteger.

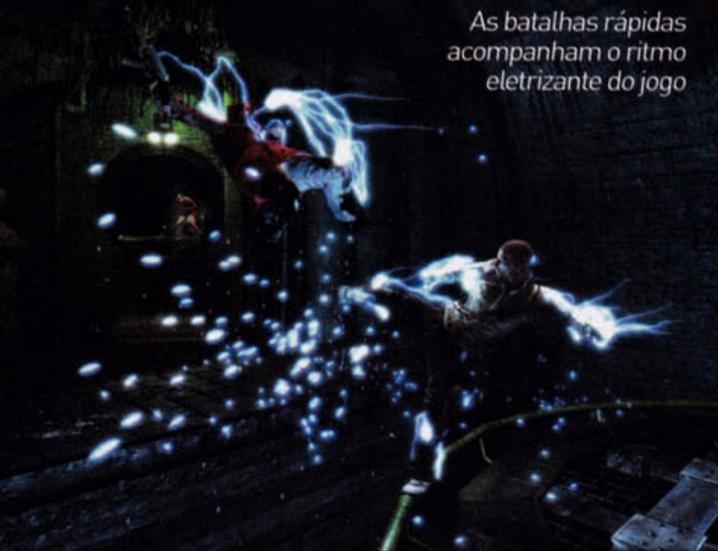
Como o legal é poder atacar,

poderes não faltam nas mãos do jogador. Com a barra de energia cheia, Cole pode disparar rajadas de raios contra inimigos próximos. Para isso, basta pressionar L1 para ativar a mira e, em seguida, R1 para disparar o raio elétrico. Há, ainda, um disparo contínuo de eletricidade, mais forte mas que consome mais da “bateria” de

Cole – basta pressionar R2. Há alguns inimigos poderosos o bastante que lançam objetos gigantescos (como um carro, por exemplo) contra o personagem. Para se defender, é possível criar um escudo repelente, enviando-o de volta. O golpe mais forte do “homem-elétrico” é uma bola de energia que age como uma espécie de granada: Cole as lança contra os adversários que, após alguns instantes, elas causam uma grande explosão. Obviamente, quanto mais poderosos os ataques, mais energia é gasta, exigindo uma recarga constante. Para tanto, há locais nos quais você estará sempre “plugado” a uma fonte elétrica com um chão eletrificado. Esses pontos, contudo, são raros. Durante uma missão que a reportagem testou, o personagem teve que dar uma de bom samaritano para fazer uma parceria com policiais. Estes que criaram um ambiente totalmente eletrificado para que Cole pudesse atacar sem piedade.

Embora os principais ataques de Cole sejam raios à distância, ele também pode dar socos e chutes em lutas corpo-a-corpo. Esses golpes são turbinados com energia elétrica que nocauteia todos os adversários

As batalhas rápidas acompanham o ritmo eletrizante do jogo



# DEMO A CAMINHO

A Sony anunciou durante a GDC 2009, que ocorreu no final de março em São Francisco, nos EUA, que lançará uma demo de *inFamous*. Ainda sem data confirmada, essa versão para testes deve aparecer na PSN algumas semanas antes do game chegar às prateleiras.



Os inimigos são inteligentes e se escondem nos piores locais de se atacar

## Escolhas extremas

O ambiente de Empire City é totalmente interativo e você poderá explorar cada canto com relativa facilidade. Para isso, Cole McGrath foi criado para apresentar uma série de movimentos atléticos. Baseados no parkour, esporte de rua na qual os praticantes escalam e saltam qualquer obstáculo (e visto no game *Mirror's Edge*), o personagem é quase um atleta. Sobe prédios com destreza, realiza grandes saltos, se pendura em barras de aço e se equilibra em canos. Os comandos para essas ações são simples, uma vez que basta apontar para onde se deseja saltar para que ele caia em locais estreitos e se equilibre. Isso, certamente, ajudará jogadores menos experientes no gênero a explorar a grande cidade.

Há um momento específico que a reportagem testou que mostra união dos controles simplificados de movimento com os ataques elétricos. Segundo os produtores, você só irá a esta missão caso suas escolhas sejam "do bem". Nesta tarefa, Cole deve ajudar um grupo de pessoas presas em um trem a atravessar um ponto dominado pelos Reapers. Desse modo, ele precisa usar sua energia para fazer o trem se mover, ao mesmo tempo que recarrega sua "bateria" nos fios de alta-tensão e ataca os inimigos no caminho. É preciso saltar de vagão em vagão para eliminar os inimigos próximos, o que é muito simples com este esquema de controles automático, e disparar raios. Há adversários abaixo do nível dos trilhos, obrigando o jogador a mirar com precisão, o que não



é difícil uma vez que Cole consegue ficar automaticamente firme em cima do trem.

Mas em toda a missão há a possibilidade de escolher um caminho, para o bem ou para o mal. Há uma delas na qual o personagem deve desativar uma bomba. Ao mesmo tempo, o game mostra uma mulher que precisa urgentemente de tratamento médico ao lado do dispositivo. Assim, é necessário decidir: ou você desativa o explosivo ou ajudar a senhora enferma – não será possível escolher realizar as duas tarefas.

As diversas escolhas morais envolvem o uso dos poderes de Cole. Na maioria, você terá que decidir em cumprir uma tarefa ou salvar uma pessoa. Cada ação, obviamente, desencadeará uma reação contrária.



As investidas contra os inimigos são devastadoras



## Karma

As escolhas durante todo o game determinarão o caminho de Cole. E é o sistema de Karma que conduz como o herói/vilão será visto pelas pessoas ao seu redor e como suas habilidades se desenvolverão.

Esse sistema remete *Fable II*, pois o personagem muda de aparência conforme as ações que realiza. Ser malvado, atacar pessoas, destruir a cidade e explodir carros muda sua aparência física: Cole fica com marcas escuras no rosto e o povo sente medo com sua presença. Seus raios ficam vermelhos. É engraçado ver como as pessoas fogem de você tamanho o desespero. Em contrapartida, ser bom deixa você com uma aparência melhor, limpa, e faz com que o povo o auxilie em certos

momentos. Policiais, por exemplo, podem combater os inimigos enquanto você destrói geradores à distância para criar uma distração.

Haverá momentos, também, em que *inFamous* lhe colocará diante de uma decisão moral. Quando isso ocorre, uma pequena cutscene narrada por Cole aparecerá, explicando o que pode ocorrer ao decidir ir pelo caminho do bem ou do mal. Caberá ao jogador decidir que ação tomar. Por exemplo: em um determinado momento, o jogador estará em

Quase um malabarista. Cole McGrath pode escalar, pular e se equilibrar com destreza em qualquer construção da cidade. Isso traz total liberdade para se concluir missões do modo que bem entender.

Até mesmo em grandes distâncias, você pode promover o caos pela cidade. Em cima de um poste, é possível explodir muitos carros

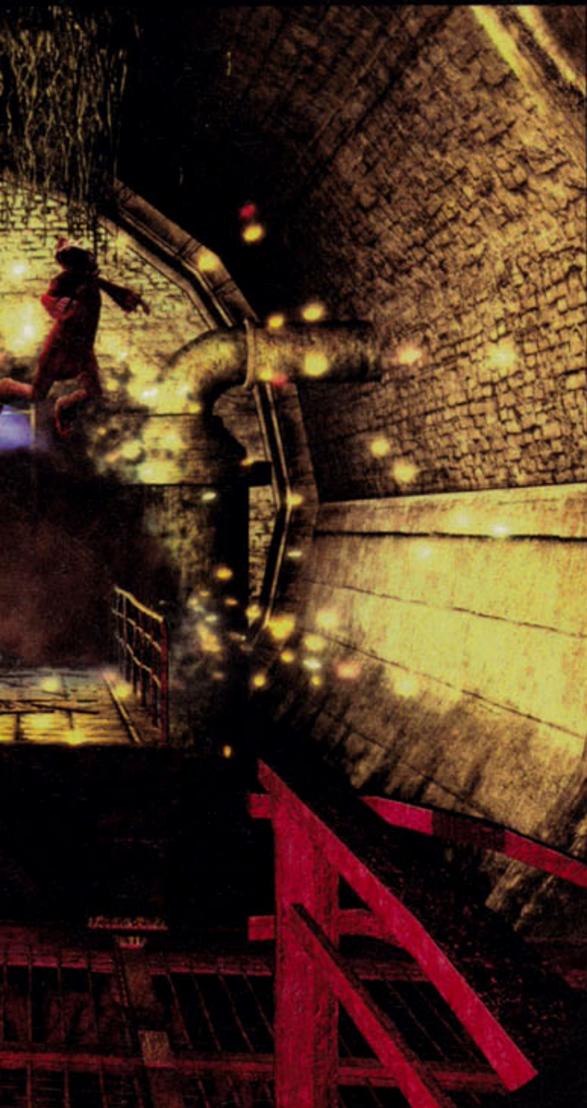


A eletricidade que corre pelo corpo de Cole é tão forte que pode explodir carros e prédios

# RECARREGUE

## NA TOMADA

Com muitos poderes, você pode destruir tudo o que vê na cidade. Coitados dos inimigos que se meterem em seu caminho, mal sabem o que lhes aguarda...



A energia elétrica de Cole McGrath não é infinita. Se você usá-la demais, será preciso recarregar as "pilhas". Assim, basta chegar perto a uma fonte de eletricidade e pressionar L2 para absorver a energia. Uma barra que fica na parte superior da tela indica o nível do poder. Fique sempre de olho nela para que não "falte luz" em meio a um ataque inimigo. Ao longo do game, você pode recolher certos itens que aumentam slots, permitindo armazenar mais energia.

Nesse mesmo HUD, há um semicírculo com as cores azul e vermelha. Ele indica como Cole é visto pela sociedade. Quanto mais bonzinho, a barra vai para azul e ele pode usar poderes do bem. Quanto mais bandidão, essa barra vai para a cor vermelha, permitindo usar poderes malignos. Tudo isso faz parte do Karma. Cada escolha traz consequências para o mundo do game, bem como para o visual de Cole e de seus poderes.

meio a um conflito entre manifestantes e policiais. O que fazer nesse caso?

Você pode muito bem ajudar os policiais, enfrentando as pessoas que lutam por uma causa justa, ou eliminar os oficiais da lei, permitindo que a manifestação avance até a prefeitura. No primeiro caso, você fará uma má ação, resultando em um karma negativo.

Assim, você terá acesso à uma escala de poderes malignos, com raios de cor avermelhada, voltados às missões específicas que você enfrentará no decorrer do game. Com uma atitude boa, você terá acesso ao karma positivo – e seus raios se tornam azuis. Até o fechamento

dessa edição, nem a Sony nem a Sucker Punch liberaram detalhes das habilidades bloqueadas pelo sistema de karma. Entretanto, na GDC, a reportagem teve acesso à tela com os poderes de Cole McGrath – vale lembrar que a versão testada era beta e a assessoria de imprensa deixou claro que haveria mudanças versão final. Há uma barra superior divididas em quesitos como ataque, defesa e saltos, por exemplo.

Dentro de cada uma dessas opções, há três ou mais habilidades que podem ser liberadas conforme você avança nas missões ou conforme o caminho escolhido. Você é livre para aprimorar qualquer poder ou habilidade que desejar.

## O QUE É SANDBOX?

A mecânica de jogos sandbox, como *inFamous*, é não-linear, ou seja, com total liberdade para que o jogador faça seu caminho, resolvendo missões conforme desejar e com múltiplos objetivos e formas de concluí-las. O nome vem da caixinha de areia que brincamos quando crianças: você tem um espaço limitado para se divertir, mas pode fazer o que quiser dentro dele. Outros jogos famosos que usam Sandbox são *Assassin's Creed*, a série *Grand Theft Auto*, *Saints Row*, *Prototype* e *Crackdown*, por exemplo.





No game, o campo eletromagnético é um bom método de defesa, principalmente para rebater objetos gigantescos que são lançados contra você



Ficar em cima de grades elétricas é a única maneira de dar poderes ilimitados para Cole

## Mundo real, resultados mais reais

**A** Sony aposta todas as suas fichas em *inFamous* para o primeiro semestre de 2009, obviamente atrás de *Killzone 2*. Assim, o game está recebendo um refinamento na jogabilidade e nos gráficos antes do lançamento, algo que nem o título da Guerrilla Games recebeu da empresa-mãe.

Pelo que a reportagem pode ver, o jogo tem tudo para agradar até os jogadores mais exigentes. A história será longa, mais do que *GTA IV*, informou a Sony na GDC. Ainda, haverá conteúdo para download (DLC) seis meses após *Infamous* chegar às lojas. Pois é, os donos do PS3 terão um game eletrizante nas mãos por muito tempo. Ou, pelo menos, até *God of War III* chegar, não é mesmo?



# SEM CONFUSÕES

Há muitas semelhanças nos games da Sucker Punch com os da Radical Entertainment. Enquanto a primeira produz *inFamous*, a segunda prepara o lançamento de *Prototype*. Ambos os títulos são de ação em terceira pessoa e mecânica sandbox, além de seus protagonistas apresentarem suas habilidades especiais.



## O arsenal da Sandbox Games

Conheça ou relembre alguns dos jogos que usam o design sandbox. Eles dão toda a liberdade que você precisa para criar sua própria história e seu próprio ritmo. Não é à toa que eles são um sucesso.

### FarCry 2



**Desenvolvedor:** Ubisoft Montreal  
**Produtora:** Ubisoft  
**Plataforma:** Multi

### Série Elder Scrolls



**Desenvolvedor:** Bethesda Software  
**Produtora:** Bethesda  
**Plataforma:** Multi

### Hulk: Ultimate Destruction



**Desenvolvedor:** Radical Entertainment  
**Produtora:** Vivendi Universal Games  
**Plataforma:** Multi

### Série Grand Theft Auto



**Desenvolvedor:** Rockstar Games  
**Produtora:** Rockstar Games  
**Plataforma:** Multi

### Freelancer



**Desenvolvedor:** Digital Anvil  
**Produtora:** Microsoft Game Studios  
**Plataforma:** PC

### Postal 2



**Desenvolvedor:** Running With Scissors  
**Produtora:** Whiptail Int., Linux Game Pub.  
**Plataforma:** PC

### Assassin's Creed



**Desenvolvedor:** Ubisoft Montreal  
**Produtora:** Ubisoft  
**Plataforma:** Multi

### Saints Row



**Desenvolvedor:** Volition, inc.  
**Produtora:** THQ  
**Plataforma:** Multi

### Crackdown



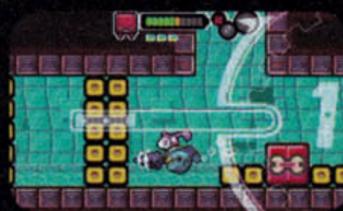
**Desenvolvedor:** RealTime Worlds  
**Produtora:** Microsoft Game Studios  
**Plataforma:** Xbox 360

### Prototype



**Desenvolvedor:** Radical Entertainment  
**Produtora:** Activision  
**Plataforma:** Multi

### Pokémon



**Desenvolvedor:** Game Freak  
**Produtora:** Nintendo  
**Plataforma:** Multi

## E AS ARMAS?

Por ter energia limitada, você pode pensar em roubar as armas dos adversários. Isso, no entanto, não será possível por uma questão simples: a eletricidade que corre pelo corpo de Cole McGrath explodiria as balas dentro uma pistola, por exemplo. Ele também não pode nadar ou mesmo tocar na água, uma vez que o líquido é um alto condutor elétrico. Ele também não pode gerar eletricidade, apenas manipulá-la. Por isso, economize em ataques.

# A mais inovadora loja virtual de games do país

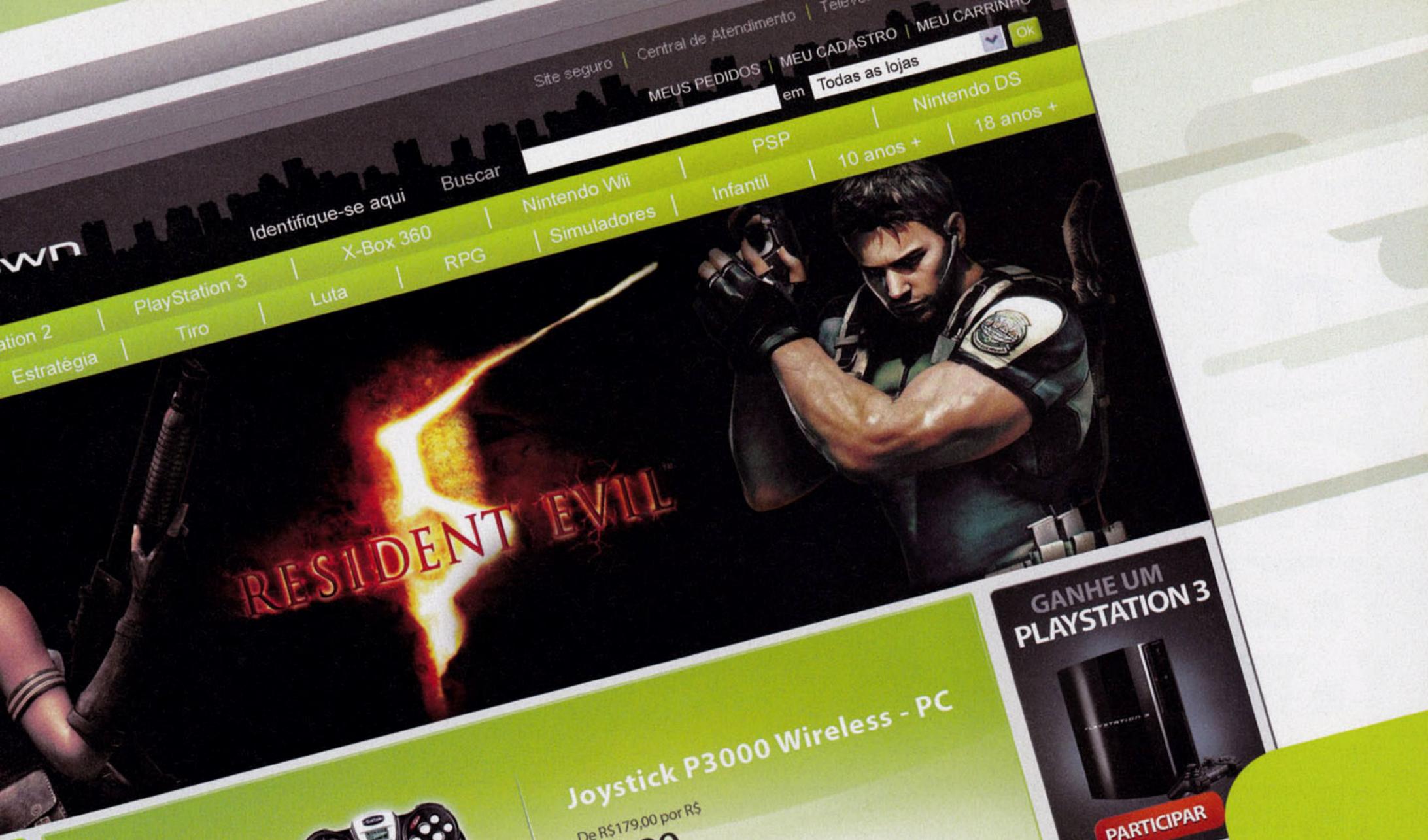
- Mais de 1200 títulos de jogos
- Todos os consoles
- Completo mix de acessórios
- Parcelamento em até 6 x sem juros
- Entrega em até 24 horas\*



A GamesTown nasceu para criar um novo marco no mundo dos Games na internet brasileira. Experiência de compra simples, inovadora, segura. Reviews, vídeos dos jogos, screenshots das fases difíceis, resenhas, tags, interatividade, relacionamento, blog. E, principalmente, o maior portfólio de games com disponibilidade para entrega imediata de todo o mercado.



\*Apenas para São Paulo e Grande São Paulo. Imagens e preços meramente ilustrativos. | GamesTown é uma marca registrada da Peacock Serviços de Informática e Comércio Ltda. Todas as outras marcas e personagens apresentados aqui pertencem aos seus respectivos proprietários.



### Joystick P3000 Wireless - PC

De R\$179,00 por R\$  
**99,90**  
 ou em 6x de R\$ 16,65 sem juros

1 2 3 4

**GANHE UM PLAYSTATION 3**



**PARTICIPAR**



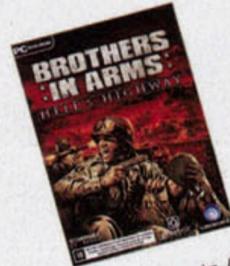
Clássicos: FIFA 07  
 por R\$ 99,90  
 ou 6x sem juros de R\$ 16,65 no cartão



DVD Rom Spore PC  
 por R\$ 99,90  
 ou 6x sem juros de R\$ 16,65 no cartão



Far Cry 2 PC  
 por R\$ 89,90  
 ou 6x sem juros de R\$ 14,98 no cartão



Game Brothers in Arms: Hells Highway - PC  
 por R\$ 89,90  
 ou 6x sem juros de R\$ 14,98 no cartão



**Compre já**



Need for Speed: Carbon PC  
 por R\$ 59,90  
 ou 6x sem juros de R\$ 9,98 no cartão



Left 4 Dead PC



Harry Potter e a Ordem da Fênix - PC  
 por R\$ 69,90  
 ou 6x sem juros de R\$ 11,65 no cartão



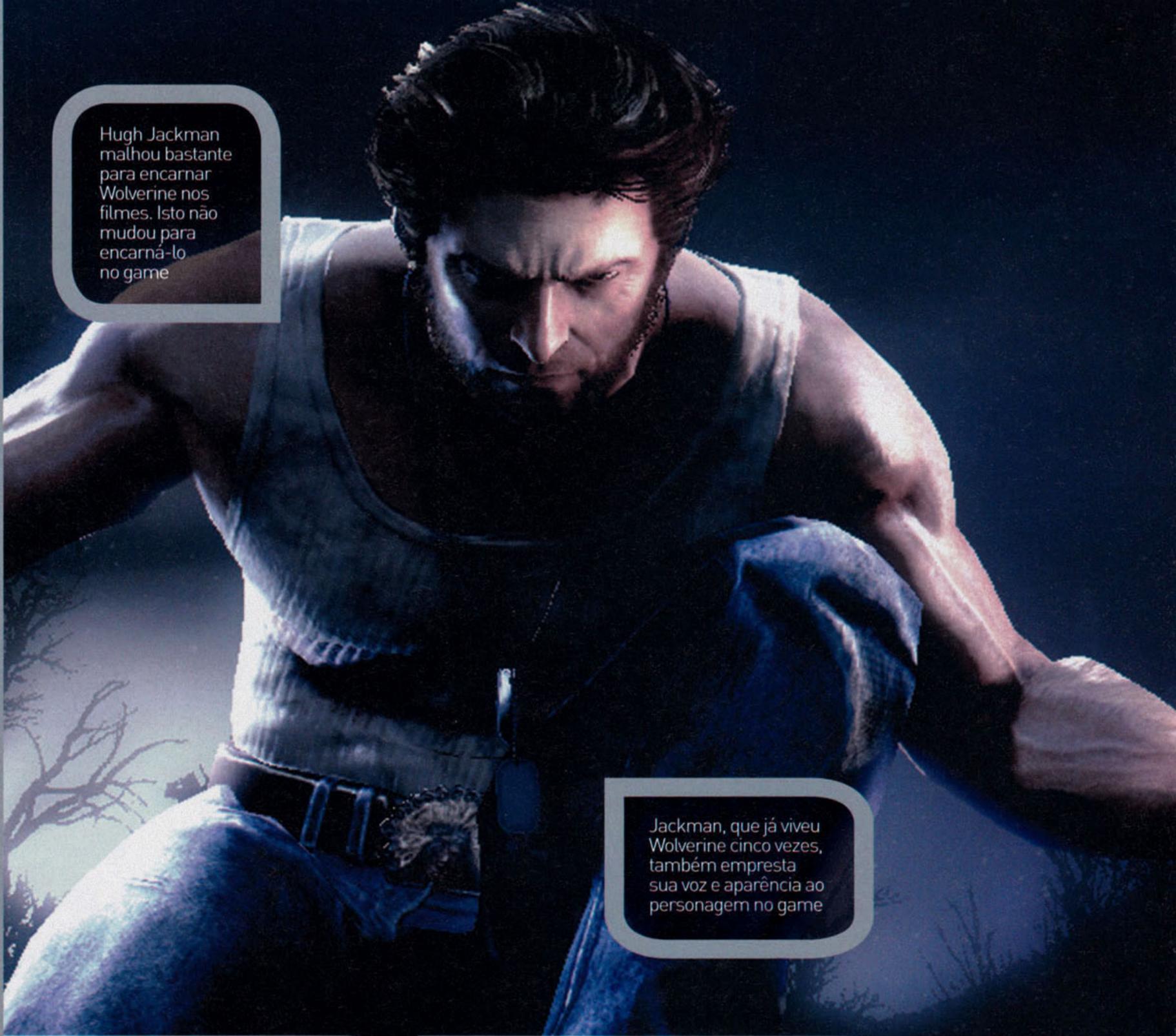
The Lord of the Rings: Conquest - PC  
 por R\$ 99,90  
 ou 6x sem juros de R\$ 16,65 no cartão

**Participe da Campanha de Lançamento**

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

# PREVIEWS

Hugh Jackman malhou bastante para encarnar Wolverine nos filmes. Isto não mudou para encarná-lo no game



Jackman, que já viveu Wolverine cinco vezes, também empresta sua voz e aparência ao personagem no game

32



X-Men Origins: Wolverine

34



God of War III

36



Fuel

37



Need for Speed: Shift

38



Venetica

39



Singularity



Sem dó ou piedade, Wolverine ataca tudo o que se move em sua frente. Nem mesmo inimigos em helicópteros ou tanques escapam de suas garras de adamantium. Elas são melhores que as facas Ginsu!



Texto: Matheus Bourg

# X-MEN ORIGINS WOLVERINE

O jogo que mostra o herói da Marvel em sua essência cruel, inteligente, voraz e ligeiramente bombada

**I**i, ei, ei: pode tratar de desativar esse olhar suspeito, bastante utilizado por nós comunidade gamer quando colocados frente a frente com um jogo que tem tudo para ser bomba. A saga de Wolverine faz bem este tipo, já que não é inspirada apenas em uma HQ, como em um filme de mesmo nome, mas está longe de oferecer perigo. Tudo por conta do talento e da paixão da galera que, desde 1990, embala a Raven Software, produtora que há alguns meses esbarrou com um dilema e tanto: se o carrancudo Logan já tem suas próprias histórias em quadrinhos, por que é que ninguém jamais pensou em parabenizá-lo com um jogo todo seu?

*Origins* funciona como um game de ação que, ao longo de suas 15 horas de jogo, busca explicar um pouco mais sobre o passado de James Howlett – nome verdadeiro do herói – e seu esqueleto de adamantium. Até seria um pouco clichê, não fosse por um detalhe: a maior parte do jogo não se dedica a “blablablá” e, sim, a verdadeiros banhos de sangue. Como existem quatro botões relacionados à execução de socos, chutes e agarrões, o jogador pode investir nos mais variados e acrobáticos tipos de combos. O destaque, por ora, fica com os chamados “instant-kills”. Liberados após a execução de determinados comandos, esses movimentos especiais envolvem desmembramentos e decapitações.

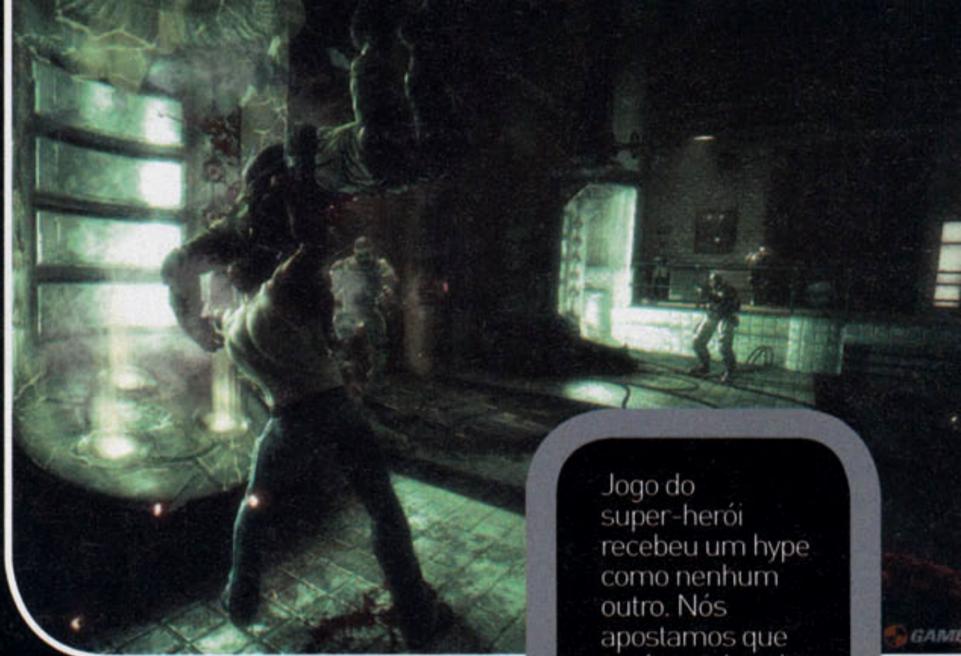
O que altera um pouco esse ritmo de

machuque-e-siga é o fato de cada morte dentro do universo do jogo render pontos que, posteriormente, podem ser utilizados no desbloqueio de novos golpes e habilidades especiais. Nada que você jamais tenha visto por aí, mas ao mesmo tempo um sistema que acaba conferindo um toque especial ao game. Com o tempo, você percebe que estar com as características afiadas é de suma importância não apenas para sobreviver e assistir às cenas não-inclusas no longa-metragem, como também para curtir outros extras, como dificuldades ainda menos toleráveis, novas armaduras e coisas do gênero. O bom de falar em dificuldade é poder fazer uma ponte e explicar melhor como funciona o esquema de energia em *Origins*. Vamos combinar? Barrinhas tradicionais estão definitivamente de fora do pacote. O que rola por aqui é um sistema pelo qual o estado físico de Wolverine se vê intimamente associado a seu lado estético. Conforme perde energia, o cara tem sua vestimenta e sua pele rasgadas, podendo inclusive ficar com seus órgãos vitais à mostra. Vitais, hein galera?



## Malhando os neurônios

**A** princípio, *Origins* contaria com uma carga bem elevada de GCs intercaladas com a jogatina. Foi aí que a Raven decidiu transformar boa parte das animações em sequências extremamente interativas que colocam o jogador em situações delicadas, como dilemas morais dignos de uma obra baseada em uma série de HQs.



Poder transformar qualquer inimigo em um saco de pancadas é um prazer quase indescritível para Wolverine

Jogo do super-herói recebeu um hype como nenhum outro. Nós apostamos que será uma bomba daquelas

Plataformas Multi

Produtora Activision

Desenvolvedora Raven Software

Gênero Ação

Previsão maio

**ATÉ LÁ, JOGUE**  
Marvel U. A.

## ATOR PROFISSIONAL

**A**lém de trabalhar no longa-metragem que estreia nas telonas em maio, o ator australiano Hugh Jackman também empresta seu talento para o personagem que protagoniza o game. Para Jackman, o processo de dublagem foi “bem divertido”.

→Texto: Matheus Bourg

# GOD OF WAR III

A ira de Kratos tem data para terminar: final do ano. Até lá, ficará difícil matar a vontade de pegar inimigos malas e esmagá-los...

Kratos retorna para fechar sua trilogia com um jogo que promete fazer o PS3 tremer e ainda espirrar muito sangue pelas paredes



e você parar por alguns minutos e fazer as contas, perceberá que já passamos do segundo aniversário de lançamento de *God of War II*. Mais de dois aninhos desde que o game estampou a seção de reviews da **GameMaster**

com um orgulhoso 10 e redefiniu o gênero da ação quando todos achavam que o PS2 já estava morto. De lá pra cá, *Chains of Olympus* até que tentou controlar a ansiedade da galera, mas tudo o que os fãs de Kratos queriam era saber sobre este jogo aqui – o episódio derradeiro que, além de concluir a trilogia iniciada em 2005, pretende mostrar do que o novo console da Sony é realmente capaz.

Pegando o bastão já a partir da sequência final de seu antecessor, *God of War III* retoma a ação que havia sido apenas sugerida quando Kratos, depois de voltar no tempo e ter reunido Gaia como sua aliada, decidira retornar ao Olimpo para destruir seu pai, o bam-bam-bam Zeus, e seus irmãos metidos à besta. Essa luta entre o brutalhão e uma seleção de deuses dos mais variados tipos é que embala a jogatina do game que, curiosamente, agora é dirigido não por Cory Barlog (*GOW II*), mas sim pelo igualmente competente Stig Asmussen. Envolvido no desenvolvimento da série desde o primeiro episódio, Stig é quem decidiu tocar o projeto mais importante de sua vida com três grandes objetivos em pauta: redefinir o termo “ação” frente a nova geração de máquinas; proporcionar momentos inesquecíveis aos jogadores; e, por fim, criar um novo conceito de escala dentro dos jogos da mesma categoria.

Esse papo de escala está longe de ser balela por conta de duas razões: primeiro, porque os cenários presentes no novo episódio são realmente grandes, e segundo porque os inimigos também seguem a mesma linha. Saca aqueles titãs recrutados no final do segundo game? Lá eles



No último game da trilogia, Kratos usará todas as habilidades adquiridas nos primeiros jogos para eliminar todos os deuses do Olimpo



podiam ser apenas algumas linhas de código programadas para impressionar – aqui, representam criaturas vivas e integradas ao universo do jogo. Tão vivas que algumas servem como fases inteiras, outras como personagens controláveis pelo jogador. Esse esquema de montaria, inclusive, é um dos grandes trunfos da continuação: além de permitir que você viaje com mais facilidade pelos cenários, ele confere ao jogador a possibilidade de atacar um sem-número de inimigos ao mesmo tempo – e, no PS3, haverá um monte deles ao mesmo tempo na tela.

No que diz respeito aos combates propriamente ditos, a grande novidade não consiste necessariamente na presença de novas armas – como o Cestus, o tal par de luvas que melhora sua performance no mano-a-mano – e sim no modo como o jogo clama para que você alterne entre os benefícios de cada ferramenta. A idéia, segundo o combat-design responsável pelo game, é fazer com que o jogador não fique atrelado à espada de Artemis ou à lança do Destino e invista em um leque variado de brinquedos. Como incentivo,

*God of War III* chega com um sistema que permite a Kratos iniciar um combo com um determinado item e ir alternando de arma com o simples toque de um botão. Brutal, mas sempre com o maior estilo.

Com mais inimigos ao mesmo tempo na tela, os combates tendem a ficar mais difíceis. E, é claro, ainda mais interessantes...

#### Acaba logo, 2009!

No que depender de Stig Asmussen, o diretor responsável pelo projeto, o grande objetivo do episódio final é recompensar os marmanjos que estiveram com a série desde o início. Sendo assim, a equipe de produção surgiu com um enredo profundo e cheio de reviravoltas que, dizem por aí, conta com um final capaz de deixar até o povo mais cético com o queixo no chão.

#### SÓ AQUI

Se em *GOW II* Kratos era visto em cena graças à ação de cerca de 5 mil polígonos, agora o número quadruplicou e saltou para 20 mil. Por conta disso, explicam os produtores, seria virtualmente impossível carregar um modelo individual do cara no PS2.

Provavelmente o melhor game para PS3. Até o lançamento confirmar, ou não, esta hipótese, confiaremos no legado de *GOW*

- ▶ Plataforma PS3
- ▶ Produtora SCEA
- ▶ Desenvolvedora SCE Santa Monica
- ▶ Gênero Ação
- ▶ Previsão Final do ano

**ATÉ LÁ, JOGUE**  
God of War I e II

O visual de *Fuel* é fantástico. Você poderá enxergar o terreno que está a centenas de quilômetros à sua frente. Será que X360 e o PS3 aguentam?



Os efeitos do clima prometem atrapalhar a mais acirrada das corridas. Contra um tornado, fica difícil de ganhar uma prova, certo?

Com um cenário gigantesco e efeitos climáticos "reais", quem disser que não quer jogar este game é doente da cabeça

→ Plataformas  
Multi

→ Produtora  
Codemasters

→ Desenvolvedora  
Asobo Studio

→ Gênero  
Corrida

→ Previsão  
Maio

**ATÉ LÁ, JOGUE**  
Dirt, MotorStorm

# Fuel

Um cenário gigante, mas gigante mesmo, e você nem precisa se preocupar com o combustível

→ Texto: Matheus Bourg

**T**odo mundo sabe que domingo é o tipo de dia em que você não presta para nada: seu sonho de consumo é uma TV passando um futebolzinho, uma gelada e nenhuma importunação. Aí surge a ideia de ligar o videogame e jogar alguma coisa na maior casualidade – jogos de corrida costumam ser ótimos para isso. Experimente fazer isso com *Fuel*, o mais novo projeto assinado pela galera de *DiRT* e *Grid*, e logo você verá que tem algo muito errado nesse papo todo de descompromisso. Só para chegar de um canto ao outro do mapa são necessárias cerca de quatro horas do seu (muitas vezes precioso) tempo.

Trata-se de um objetivo bem claro dentro do estúdio francês que desenvolve o game: não basta uma jogabilidade bacana e um visual caprichado, o lance é contar com o maior universo aberto já reproduzido dentro de um jogo do gênero. São cerca de 14 mil km<sup>2</sup> de área total e 40 km de "draw-distance", ou seja, o quão longe você consegue enxergar. Falando assim, até parece exagero, mas acontece que os números não param por aí: para povoar tamanha imensidão, a produtora promete mais de 200 eventos. Há desde competições normais, com circuitos definidos como manda o figurino,



até perseguições e provas aleatórias nas quais cabe ao jogador a tarefa de definir suas próprias rotas.

Podíamos parar por aqui e *Fuel* já seria promissor o bastante por muitos motivos, mas ainda assim alguns detalhes especiais merecem ser mencionados. O principal deles é o modo como o aquecimento global abarrotou o universo do game de problemas climáticos como furacões, tempestades de areia e outras coisitas mais. Pode soar como perfumaria, mas as imagens ao redor desse preview não nos deixam mentir: os fenômenos realmente modificam o cenário e redobram a dose de cuidado que você deve ter ao comando do seu possante. Online, no qual o suporte será para até 16 jogadores, as coisas devem ficar ainda mais divertidas.



## PARA ESFRIAR A CABEÇA

O fato de o game ser ligeiramente hardcore não quer dizer que as jogatinas entre a galera de domingo estão comprometidas. A produtora promete um modo no melhor estilo free-ride, que permitirá a livre exploração dos cenários.

O visual de Shift é, como você já deve ter notado, um show à parte. A "culpa" é de uma engine ultra-secreta desenvolvida pela nova produtora do game, a mesma responsável pelos competentes GTR e GTR 2



# Need for Speed: Shift



Querendo ser mais *Gears of War* e menos *Gran Turismo*, game abandona nitro e perseguições policiais

→ Texto: Matheus Bourg

**S**e você leu o *Need for Speed* ali em cima e logo fez um sinal da cruz e pensou em virar a página, saiba que não está sozinho: tem sido assim com a maioria dos jogadores, eventuais fãs ou não da franquia, que se sentiram insultados perante o recente *Undercover*. De tão ruim, o episódio deveria ter permanecido escondido até que *Shift* ficasse pronto e não fizesse tão feio. Desenvolvido pela talentosa Slightly Mad – de *GTR* e *GTR 2* –, o game chega para mostrar que a série é uma espécie de Amy Winehouse: está sempre tentando se recuperar.

A diferença é que, agora, depois de muitas tentativas frustradas, a história parece estar dando certo. E isso é porque a EA mudou radicalmente os rumos da série: decidiu abandonar do nitro ao tuning e dos slow-motions às perseguições policiais. O foco está em reproduzir a sensação que um verdadeiro motorista tem enquanto dirige a altíssimas velocidades. É por conta disso que a novidade mais gritante dentro de *Shift* consiste na câmera, que agora replica com uma perfeição assustadora os

**Mais realidade.** Este é o foco que a Electronic Arts quer dar no novo game da franquia de corrida. Se ela conseguir, é um mistério, mas pelas imagens, pelo menos o jogo apresentará um grande nível de detalhamento dos carros turbinados

mínimos movimentos realizados pelo tronco do jogador. A ideia, de acordo com a própria EA, é fazer um jogo mais *Call of Duty* e menos *Forza*; mais *Gears of War* e menos *Gran Turismo*. Talvez seja justamente por isso que um passeio com um dos mais de 80 possantes disponíveis no game assuste logo de cara por conta do realismo – culpa em grande parte do esquema de câmera visto de dentro do cockpit. Sob este ângulo, qualquer tranco passa a ser sentido pelo jogador, que também se torna suscetível a tonturas, pequenos choques e até mesmo a uma irritante, porém verossímil sensibilidade à luz. Rola por aí que um dos principais objetivos da Slightly Mad atende por fazer com que você tenha pavor de bater o carro. Quando isso acontece, a tela primeiro chacoalha, depois fica borrada, em seguida emudece e, por fim, escurece. Só resta o som do seu coração palpitando – *Need for Speed* parece finalmente estar voltando à vida.

*Shift* tenta salvar a franquia, que fracassou em *Undercover*. Como gostamos de dirigir, esperamos que o game seja bom

- Plataformas Multi
- Produtora Electronic Arts
- Desenvolvedora Slightly Mad Stud.
- Gênero Corrida
- Previsão 2009

**ATÉ LÁ, JOGUE**  
Forza 2, GT 5 ProL

Voltar no tempo é um recurso interessante para se acabar com inimigos. Veremos se isto funciona melhor do que um tiro

Plataformas Multi

Produtora Activision

Desenvolvedora Raven Software

Gênero Tiro

Previsão 2009

**ATÉ LÁ, JOGUE**  
TimeShift, F.E.A.R.2

# Singularity

Quando brincar de pausar, avançar e retroceder no tempo vira coisa do passado, algo está muito errado

→ Texto: Matheus Bourg

**J**ogos de tiro em primeira pessoa que investem na temática à la De Volta para o Futuro são quase como jogos de corrida: existem aos montes, mas nem todos são necessariamente bons. Poucos são. E partindo do princípio de que o meia-boca *TimeShift* foi a última investida no gênero, é interessante observar as premissas pra lá de ousadas de *Singularity*, o mais novo projeto assinado pela Activision, e perceber o quão bem o game pode se sair caso seus produtores não pisem na bola. Aqui, o grande diferencial reside na ideia de que você não pode exatamente voltar ou avançar no tempo – isso é coisa para os elementos e personagens ao seu redor.

Parece confuso e a coisa fica ainda pior conforme a Raven Software tenta explicar a obra. O ano era 1950 e o lugar, uma ilha perdida no meio do nada. Foi ali que forças do exército soviético iniciaram uma série de experimentos secretos envolvendo o 99º elemento da tabela periódica, projeto este que por algum motivo acabou causando mutações medonhas em grande parte da população local. Meio século depois – mais precisamente, em 2010 – o jogador se vê neste mesmo local com a tarefa de investigar o que acontecera. Até estaria tudo bem, não fosse o seu avião, que decide cair logo na chegada à Ilha. E é em meio aos destroços da aeronave que o game lhe apresenta o fantástico TMD. Sigla em inglês para “dispositivo de manipulação temporal”, o aparelhinho

Manipular o tempo é interessante, mas queremos ver como essa jogabilidade será implementada sem comprometer a ação de um jogo de tiro em primeira pessoa. Faltou incluir o McFly para deixar o game mais divertido

é a materialização da ideia por trás de *Singularity*. Trata-se de uma espécie de luva que pode ser utilizada para alterar levemente o campo gravitacional ao seu redor e avançar ou retroceder o estado físico dos objetos ao seu redor. Em outras palavras, isso significa que aqui você não precisa pausar o tempo para se aproveitar

e transformar seu inimigo em peneira. Basta apontar o TMD para ele e decidir se ele deve voltar ao estado fundamental da matéria ou se transformar em um bocado de cinzas. O sistema vale principalmente para objetos do cenário, como escadas quebradas, pontes destruídas e alavancas emperradas, o que confere um toque de estratégia ao até então genérico FPS.

A arma que manipula o tempo permite tanto fazer inimigos voltarem ou avançarem no tempo quanto os objetos. Assim você resolverá quebra-cabeças

## QUEREMOS UM DESTAQUE!

**A**lém do TMD, outra buginganga bacana disponível em *Singularity* consiste na Chronolight, uma lanterninha que lhe permite enxergar e até mesmo utilizar itens que já fizeram parte do cenário no passado, mas que agora não existem mais.



Diga aí: se parece ou não com Fable II? Não que isso seja um problema, pois o jogo promete trazer muitos elementos inspirados nos melhores RPGs do mercado



# Venetica

Com enredo bacana, game aposta nas habilidades de uma Scarlett que está longe de ser a linda Johansson

→ Texto: Matheus Bourg

**C**om ar de nobre, visual caprichado e uma heroína delicada, *Venetica* poderia muito bem se passar por um RPG do estilo de *Fable* ou *Dark Cloud* – daqueles de história leve, trilha sonora água-com-açúcar e por aí vai. Pergunte se é isso que a Deck 13 quer. Aclamada mundialmente por conta do seu trabalho com adventures do estilo point 'n click, a produtora aposta todas as suas fichas em um projeto que não poderia ser mais fantasioso. Situado em Veneza, na Itália, o game narra a trajetória de Scarlett, o tipo de menina que você jamais gostaria de namorar – ela é filha da Morte.

Extremamente lúdica, a trama de *Venetica* faz questão de explicar esse inusitado... Er, detalhe: na verdade, Scarlett vive em um universo no qual a morte é representada não por um esqueleto usando capa preta e foice, mas sim por uma pessoa normal cujo ofício é designado de tempo em tempo por um conselho secreto. Como pinta uma vaga para o trampo e o candidato que seria escolhido acaba sendo expulso da organização,

cabe à nossa heroína a tarefa de assumir o posto que outrora pertencera a seu pai. E sabe como é: com grandes poderes vêm grandes responsabilidades.

Antes que você nos pergunte, Scarlett não deve sair por aí assassinando pessoas aleatoriamente e tocando o terror na cidade. Na verdade, seu grande objetivo consiste em dar um fim à pseudo-vida de Victor, o tal vilão que assumiria o cargo de Morte, mas que acabou levando um pé na bunda e voltando ao mundo dos vivos. Com isso em mente, o jogador pode se valer tanto de lugares-comuns de um RPG de ação, e aí entra em cena o uso de espadas e outras armas medievais, como também investir pesado no uso de poderes especiais cabíveis apenas a alguém na posição da moça.

O grande lance é que *Venetica* parece simples, mas não é. Desde o visual de primeira, passando pelos cenários destrutíveis e chegando até o sistema de alternância entre dia e noite, tudo está no jogo por algum motivo. A cereja no bolo acaba sendo o sistema de diálogos, que permite ao jogador levar as conversas in-game para os mais variados lados. Dizem que parece com *Fable*, mas quem ousaria reclamar disso?

O toque de fantasia do jogo tem tudo para encantar os fãs de RPGs que esperam ansiosos por *Final Fantasy*

→ Plataformas  
Multi

→ Produtora  
DTP

→ Desenvolvedora  
Deck 13

→ Gênero  
RPG

→ Previsão  
2009

**ATÉ LÁ, JOGUE**  
Fable I e II

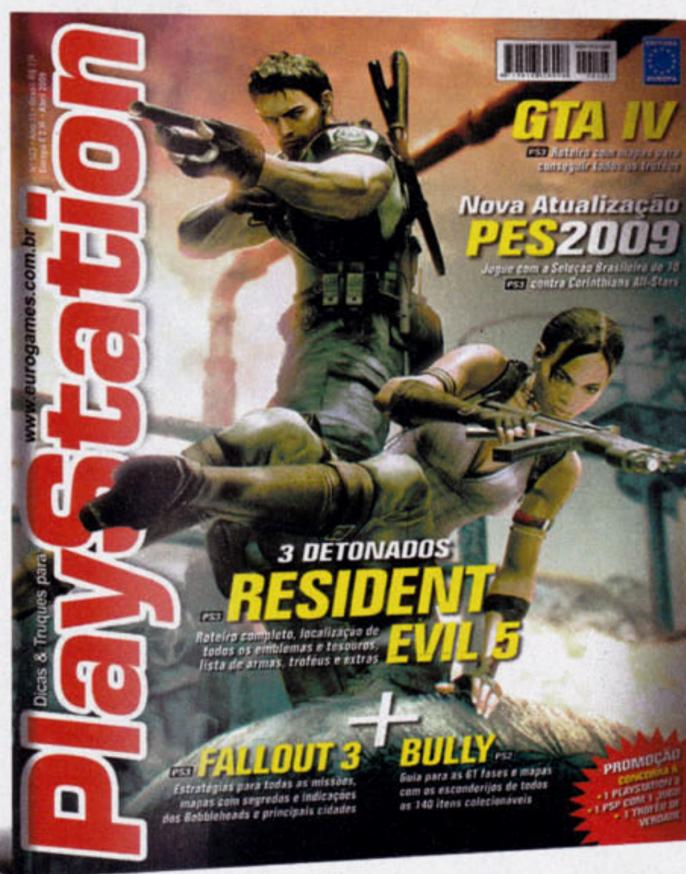
## VENÊ O QUÊ?

**N**ão sabemos exatamente o porquê de *Venetica* se chamar assim, mas se nos permite um pitaco, talvez tenha a ver com o fato de o jogo se passar em Veneza. A réplica presente no jogo, aliás, conta até mesmo com os famosos canais da cidade italiana.

# Lançamentos da Editora Europa



Aqui você acha tudo sobre Nintendo



A revista de videogame mais vendida do Brasil



A revista oficial do Xbox no Brasil



Inspiração, técnica e design de ponta

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



# artemosgames

nem só de engine vivem os games

## **Infamous**

Mundos abertos e possibilidades quase infinitas de jogo estão na moda, o que não é ruim. Mesmo assim, *infamous* se destaca por conta dos grandes poderes elétricos do personagem. Além disso, decisões morais esquentarão as partidas.

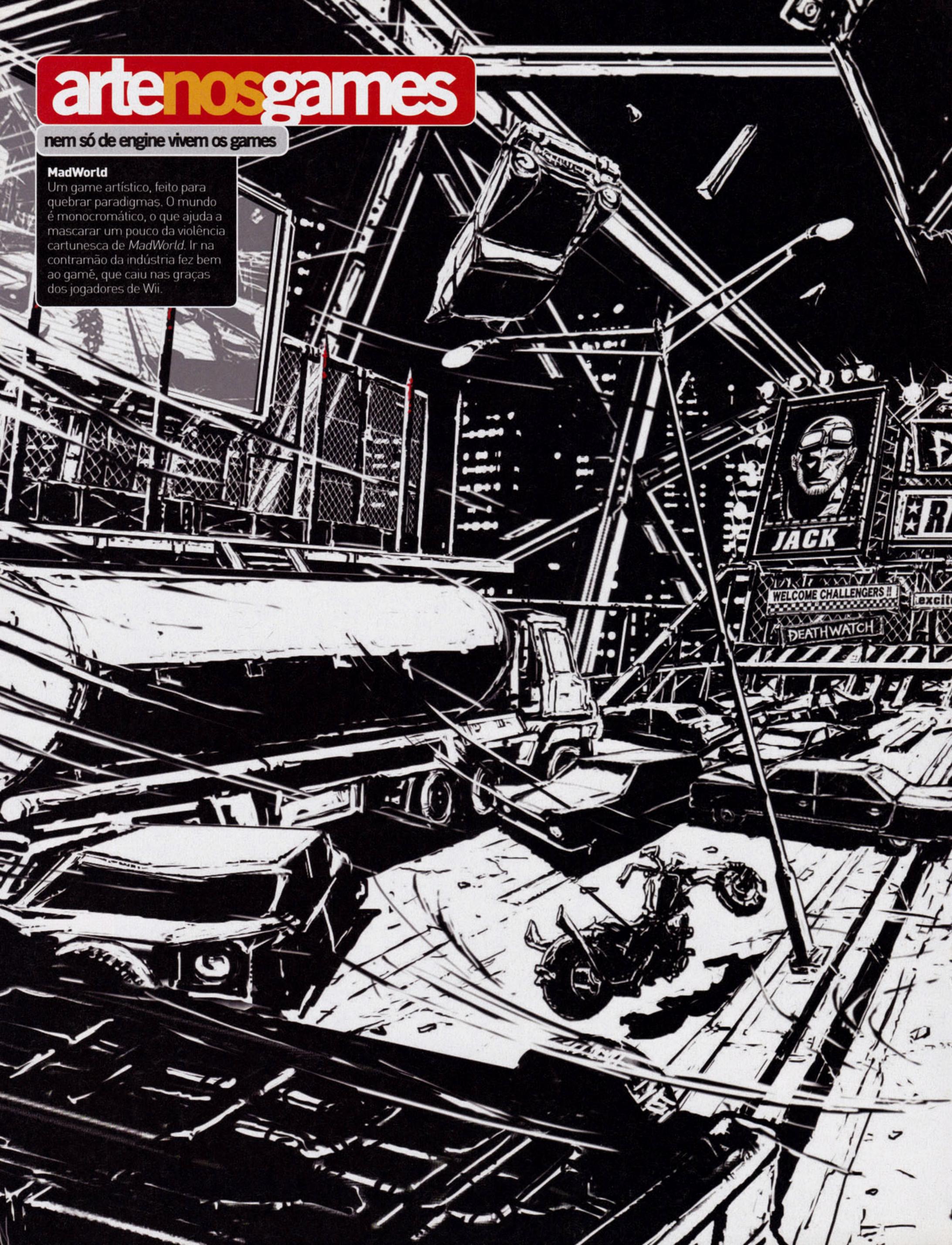


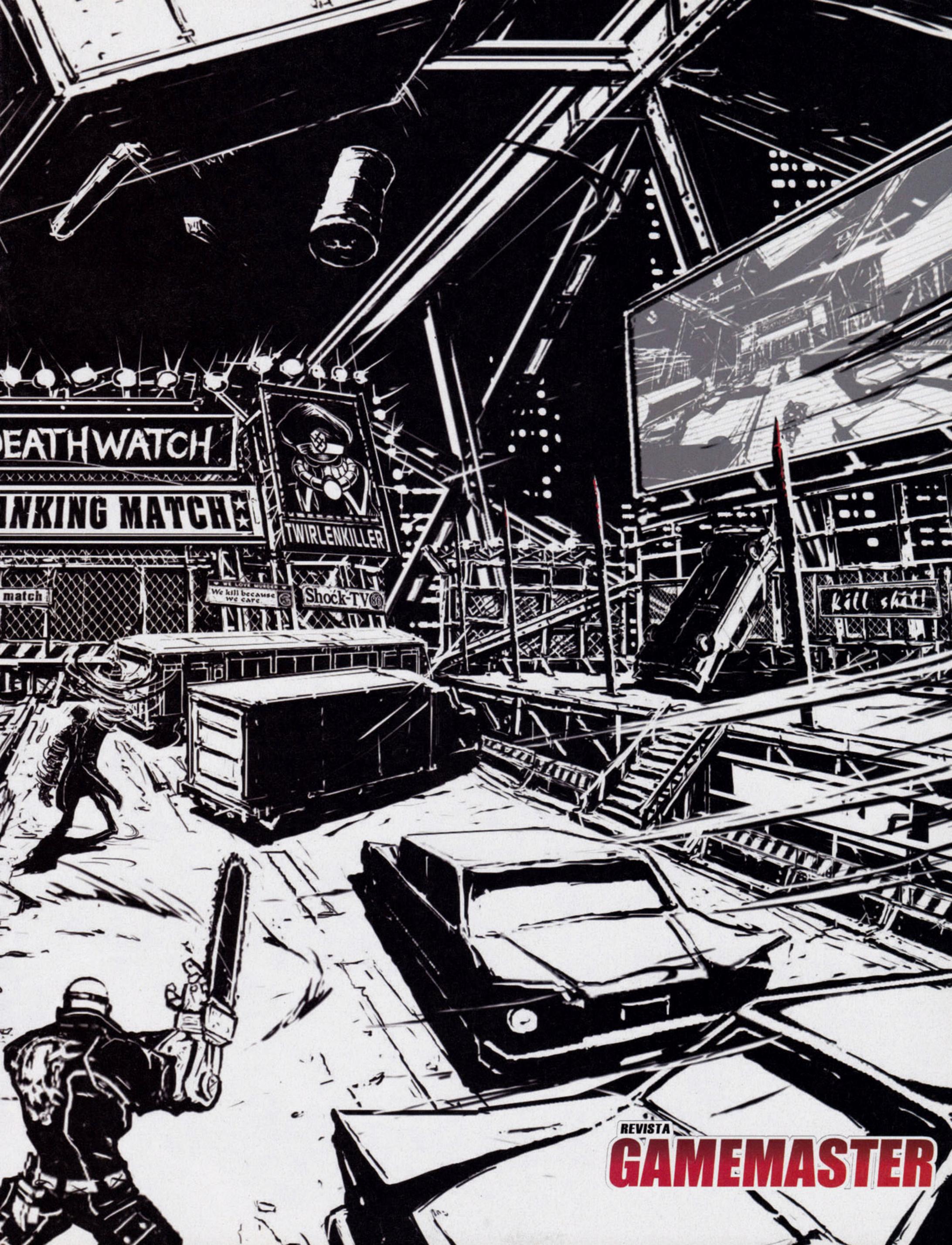
# artenosgames

nem só de engine vivem os games

## MadWorld

Um game artístico, feito para quebrar paradigmas. O mundo é monocromático, o que ajuda a mascarar um pouco da violência cartunesca de *MadWorld*. Ir na contramão da indústria fez bem ao gamê, que caiu nas graças dos jogadores de Wii.





REVISTA  
**GAMEMASTER**



# Lançamento! O melhor do 3D

Chegou a revista que vai transformar você em um fera da computação gráfica. Licenciada da revista inglesa 3D World, tem conteúdo preparado pelos melhores profissionais da indústria de 3D e efeitos visuais. Você não pode perder.



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



# DESENVOLVENDO o futuro

Game Developers Conference 2009 volta seus olhos para os produtores independentes, para o iPhone, para a novíssima tecnologia do "Cloud Gaming", para soluções anticrise e para os velhos óculos 3D



# WOLVER

↳ **Texto:** Gustavo Petró e Théo Azevedo, enviados especiais a São Francisco, nos Estados Unidos  
↳ **Fotos:** Gustavo Petró  
↳ **Arte:** Alexandre (Nani) Dias

**A** língua dos desenvolvedores, programadores, músicos, artistas e entusiastas na Game Developers Conference 2009, foi uma só: os jogos. Isso superou as barreiras culturais e permitiu compartilhar experiências de sucesso entre as mais de 17 mil pessoas que compareceram ao evento este ano no Moscone Center, na cidade de São Francisco, nos EUA.

Diferentemente da E3, a GDC não é um evento voltado à imprensa e, sim, a quem trabalha desenvolvendo games. E este ano, os produtores, preocupados com a crise econômica que fechou estúdios e demitiu milhares de pessoas na indústria, buscaram descobrir meios para uma recuperação rápida.



A Microsoft quis mostrar suas novas ferramentas de criação de games para o público com diversos quiosques para teste



Qualquer um podia testar os novos jogos à vontade na GDC. Não havia muitas filas para isso



Havia toneladas de livros quem ensinam a produzir jogos. Todos baratinhos

Diferentemente da E3, a GDC não é um evento voltado à imprensa e, sim, a quem trabalha desenvolvendo games. Este ano, a maior preocupação foi a crise mundial

A principal aposta para driblar esses problemas é o gadget mais famoso do momento: o iPhone. Aliás, ele e os celulares foram tema de diversas palestras. Estas foram as mais lotadas do evento.

Mas além de o iPhone permitir a criação de jogos totalmente inovadores, que utilizam o sensor de movimentos do aparelho e sua tela sensível ao toque e tornando-o o principal rival do PSP e do DS, a plataforma serve como porta de entrada para os desenvolvedores independentes. Afinal, seus jogos são vendidos por meio de download pela internet e não precisam

de um distribuidor, o que facilita a ampla divulgação e os lucros – que são altos.

Para quem pensa em fazer jogos independentes, este é o momento. Pelo menos é o que todos os grandes produtores da atualidade dizem: Peter Molyneux, Will Wright, Rod Humble, David Perry e Neil Young, chamados lá de “Os Iluminados”.

As ferramentas atuais (gratuitas ou com preços acessíveis) facilitam o trabalho, economizam tempo e dinheiro. Os jogadores, também, exigem jogos criativos, e isso os independentes estão conseguindo fazer. Tanto que esses games inovadores foram reverenciados durante a premiação do Independent Game Festival.

Além disso, a presença de Hideo Kojima, que fez uma palestra sobre os desafios de se produzir a série *Metal Gear*, sua criação mais famosa, e de Satoru Iwata, presidente da Nintendo, que falou sobre como seu maior produtor, Shigeru Miyamoto cria os games, só engrandeceram o evento.

A GDC já tem data para voltar a São Francisco: 9 a 13 de março de 2010. Até lá, ela irá para Vancouver, no Canadá, em maio; Colônia, na Alemanha, em agosto; Austin, nos Estados Unidos, em setembro; e na China em outubro.

Confira o que a reportagem pode ver este ano na Game Developers Conference.

Este ano os produtores, preocupados com a crise econômica que fechou estúdios e demitiu milhares de pessoas na indústria, buscaram descobrir meios para uma recuperação rápida e eficiente



O estande da OnLive foi o mais procurado entre os visitantes do evento. O novo "console" promete inovar a indústria através de jogos por streaming

## OnLive e a revolução

O conceito é tão original e, até certo ponto, tão óbvio, que nos perguntamos por que não pensaram nisso antes. A Rearden Studios, de Steve Perlman, que já passou por Atari, Apple e WebTV, e Mike McGarvey, fundador da Eidos Interactive, escolheu a GDC 2009 para revelar o OnLive, uma tecnologia que possibilita jogar títulos de ponta em qualquer PC ou diretamente da TV, tudo com performance de alta qualidade.

Como é possível? A resposta está no streaming de vídeo. Isso mesmo: o que você joga, na verdade, é o vídeo. O game está nos computadores da Rearden e, por isso, praticamente qualquer PC, notebook ou laptop dá conta do recado. Basta instalar um cliente de 1 MB para rodar o OnLive. Caso você opte por jogar na TV, é necessário ter o hardware (pequeno como um set-top-box), que acompanha um joystick.

Preços, planos, data de lançamento? Nada disso. Já que o OnLive ainda está em beta test fechado, a Rearden queria apenas fazer barulho. E conseguiu. A tecnologia já tem apoio de empresas como Electronic Arts, Take-Two, Ubisoft, Epic Games e até da Nvidia.

O OnLive promete entregar vídeo com qualidade de até 720p e 60 frames por segundo. Tudo, claro, depende da sua conexão: para uma performance com qualidade de televisão, é necessário pelo menos uma conexão de 1,5 MB, enquanto para alta definição a exigência aumenta para 5 MB. O lag, segundo a Rearden, é tão pequeno que se torna imperceptível.

Durante a GDC, testamos o OnLive com os games *Crysis* e *Grid* e a tecnologia funcionou tal qual foi alardeado: alta definição e zero de lag. Se vai funcionar no Brasil, já são outros quinhentos, vide a qualidade das conexões por aqui, sem mencionar o fato que, segundo a Rearden, o País não consta nos planos iniciais do OnLive.

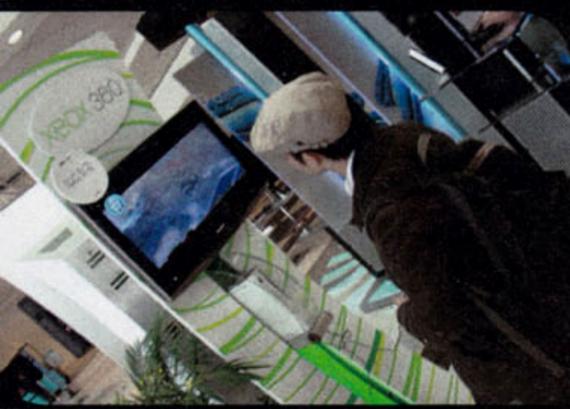
O OnLive mostrou pouco, mas já o suficiente para alvoroçar gamers de



todo o mundo. E as empresas, com certeza, também. Impossível não tentar imaginar como ficariam, por exemplo, os upgrades de PCs. E os consoles? É cedo ainda pra dizer, mas se o OnLive pegar, tem tudo para mudar os games.



Se você não tem um PC, pode jogar o OnLive com este console pequenino e este controle



## Conhece o Rolando?

No momento, ao lado de *MGS touch*, *Rolando* é o melhor jogo de iPhone e iPod touch do momento, mesmo não sendo original. O fato de o celular e o iPod sensível a toque da Apple serem os gadgets do momento fez Neil Young sair da EA para fundar a ngmoco. Em menos de um ano, o empréstimo para criar a empresa fundação foi pago com jogos muito originais para essas plataformas. "Há um vácuo entre os jogos para PSP e DS e os para celular. O iPhone e o iPod touch preencheram esse espaço com jogos de qualidade, interação, conectividade, baixo preço e com visual melhor que dos concorrentes da Sony e da Nintendo", disse Young.

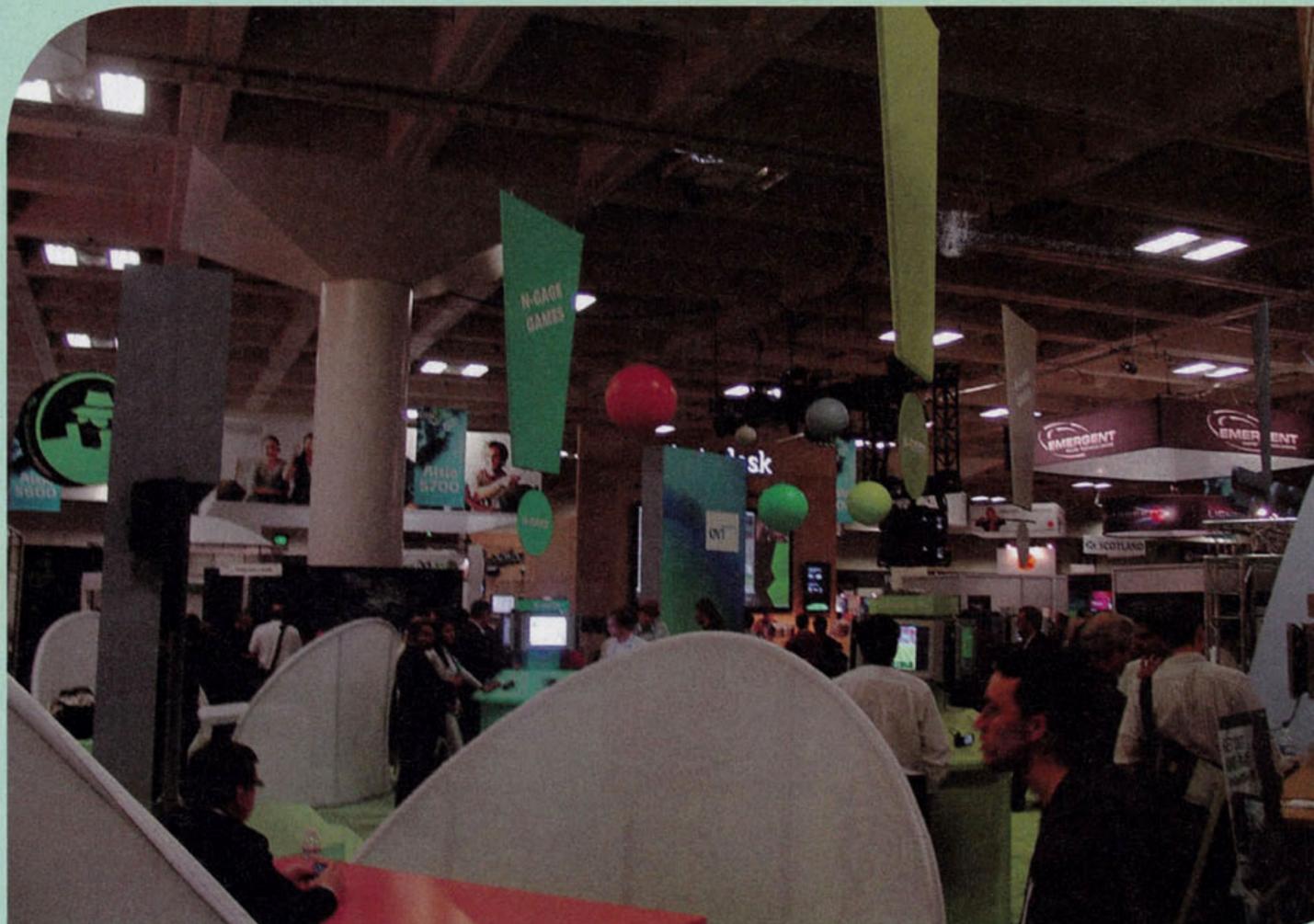
A palestra do CEO da ngmoco estava lotada, sinal de que o celular da Apple está se tornando a nova plataforma portátil de games. Também, com jogos originais que podem ser comprados em qualquer lugar com uma rede Wi-Fi ou 3G e que custam, no mínimo, 0,99 centavos de dólar, fica difícil não fazer sucesso.

O iPhone e o iPod touch também são perfeitos para desenvolvedores independentes, outro foco da apresentação de Young. "O momento para os independentes é perfeito: há o kit de desenvolvimento da Apple, que é um dos melhores do mundo, custando pouco (ele custa, na verdade US\$ 99); há muita experiência no mercado e todos querem ajudar os outros com dicas; e o retorno com a distribuição digital é garantido." Young aproveitou e anunciou que, quem comprou *Rolando* receberá quatro updates gratuitos com cinco fases cada até maio. Ele anunciou que, em julho, lançará *Rolando 2* e, em novembro, *Rolando 3*. Ambos os jogos

Se o iPhone fez Neil Young sair da EA e fundar sua própria empresa, há algo de muito bom no celular da Apple. Para o CEO da ngmoco, o aparelho é a galinha dos ovos de ouro de todos os desenvolvedores do mundo



Acima, Neil Young fala sobre o sucesso de seu jogo, *Rolando*, para iPhone. Abaixo, os vários estandes do evento



terão updates gratuitos, o que o CEO da ngmoco classificou como "o motivo que faz os usuários do iPhone e do iPod touch ficarem presos nos jogos".

Só para se ter uma ideia, são lançados mais de 165 novos jogos

e aplicativos (apps) para os aparelhos diariamente pela iTunes Store.

Será que o DS e o PSP sobreviverão a esse grande rival que se fortalece com conteúdo novo diariamente? A briga promete ser quente.





## Quem quer ser um bilionário?

“E lá vem o Zeebo, descendo a ladeira.” Na GDC 2009, o trocadilho fez sentido. Em uma palestra intitulada “Gaming for the Next Billion”, John Rizzo, CEO da Zeebo Inc., e Mike Yuen, diretor de games e serviços da Qualcomm, além do brasileiro Reinaldo Normand, subiram ao palco para “vender” o Zeebo a centenas de profissionais da indústria. Para você, desde o ano passado, o console da Tectoy pode não ser mais uma novidade, mas nos Estados Unidos foi talvez a primeira aparição pública da máquina.

O Brasil ilustrou o cenário ideal do Zeebo, ou seja, um mercado emergente tomado pela pirataria e onde os publishers não conseguem arrecadar dinheiro algum. Foram exibidas imagens da Rua 25 de Março, conhecido centro comercial de São Paulo: a Ladeira Porto Geral cheia de gente em busca de ofertas e, claro, as

banquinhas com software pirata. Boquiabertos, os produtores presentes no evento souberam que um Wii “legal” custa o equivalente a US\$ 1.000 no País, dentre outras pérolas que o nosso mercado de games, infelizmente, oferece.

O Zeebo, já à venda em caráter de teste na cidade do Rio de Janeiro pelo equivalente a US\$ 199, já tem data para chegar ao México (2009), Índia e Leste Europeu (2010) e China (2011). “O consumidor pode adquirir jogos sem sair de casa, gastar dinheiro com ônibus e ainda arriscar-se a tomar chuva ou em meio à violência dos grandes centros”, argumentou Normand, que revelou ainda que a produção de um jogo com cerca de 25 MB para o console sai entre US\$ 100 mil e US\$ 350 mil.

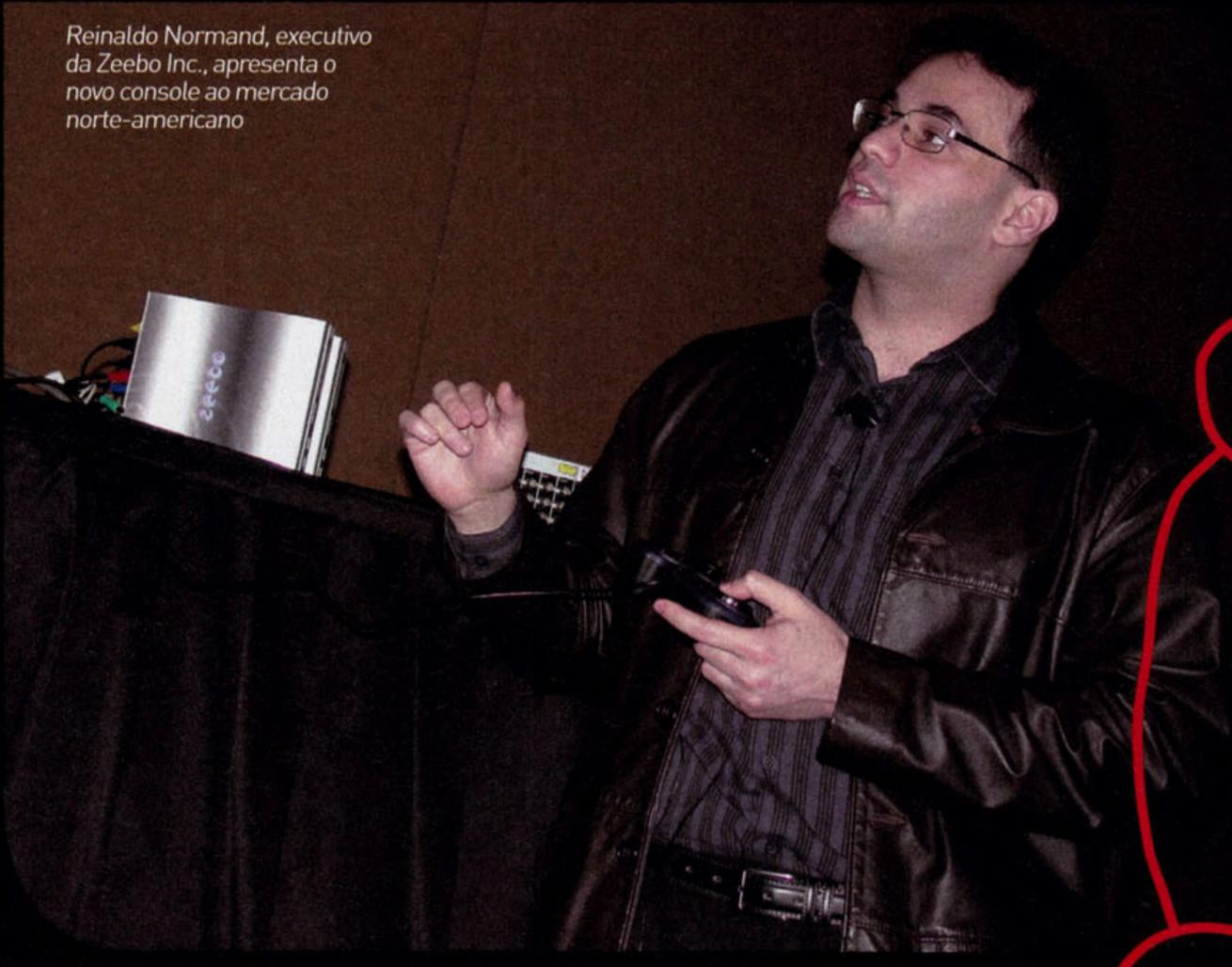
A incógnita é saber se o apelo à consciência do consumidor quanto à

importância de estimular o mercado legal é tão forte assim. Afinal, lado a lado com o PS2, o Zeebo ainda é mais caro (o console da Sony, agora, sai por US\$ 99), não tem tantos jogos e mesmo as produções que oferecem ainda sequer sonham em chegar aos pés de um *God of War*, só para citar um exemplo.

Há 800 milhões de pessoas no Bric, grupo de países composto por Brasil, Rússia, Índia e China, que, segundo estudo do banco americano Goldman Sachs, até 2015 ganharão maior poder aquisitivo e integrarão a classe média. Boa parte delas quer jogar videogame, mas não tem dinheiro para um console como Wii, PS3 e Xbox 360. Se é o Zeebo que vai preencher esta lacuna, ainda é cedo para dizer. A GDC marcou mais um passo da jornada, mas o início será mesmo no Brasil.

O Zeebo deu as caras finalmente nos Estados Unidos. Muitos acharam interessante, outros nem tanto. Pelo menos, muitos desenvolvedores ficaram interessados em poder criar para a nova plataforma que já está em fase de testes

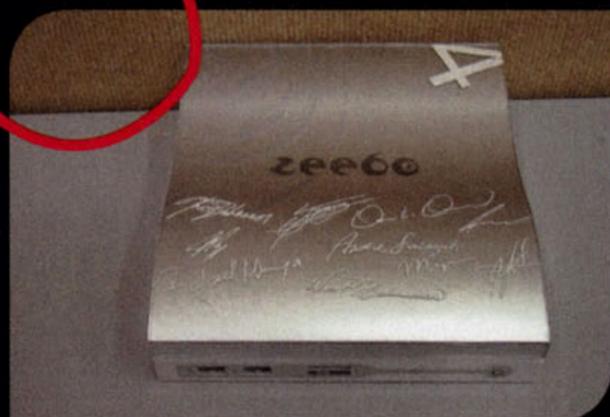
Reinaldo Normand, executivo da Zeebo Inc., apresenta o novo console ao mercado norte-americano



## ZEEBO PERDIDO

Ao final da GDC, algumas coisas bizarras acontecem. Credenciais são encontradas no chão, pastas deixadas em cima das mesas onde ocorrem as reuniões, notebooks esquecidos e muito mais. Entretanto, foi a primeira vez que um console foi esquecido. No caso, um Zeebo foi abandonado por lá. Não conseguimos descobrir quem o deixou e como foi parar lá, mas a cena foi estranha. Ele também estava autografado e possuía um número quatro em sua carcaça. Pagamos recompensa para quem desvendar esse mistério.

Até mesmo o exército norte-americano (à direita) estava com um estande para promover seus jogos





## Game Connection

**A** GDC é o lugar de se fazer negócios. Assim, todas as produtoras se reúnem nesse minievento paralelo para trocar cartões e conhecer novos produtos brazucas e de outros cantos do globo. Eles passam o dia em corredores estreitos e em salinhas fazendo negócio. A América Latina foi um dos locais mais procurados. Depois do anúncio do Zeebo, todos só queriam saber dele. Na Game Connection, estava o pessoal de diversas empresas como Insolita e Tectoy Digital. Os meninos do Mother Gaia, que fizeram o vencedor de prêmios *City Rain*, estavam presentes para fechar negócio, além de assistir a palestras e concorrer ao IGF. Pena que eles não ganharam dessa vez...



Na Game Connection as empresas brasileiras puderam fechar muitos negócios com as produtoras gringas

## Seja Indie

**P**elo menos é o que Rod Humble, produtor de jogos como *The Sims*, *MySims*, *SimAnimals*, *EverQuest*, da EA, disse em sua palestra.

Ele, considerado o sucessor de Will Wright, quis mostrar como se dar bem no ramo de desenvolvimento de games, mostrando um pouco das suas experiências. Aqui estão algumas de suas declarações na palestra "The Indie Advantage? A view from both sides".

- "Faça jogos pela razão certa. A primeira delas é amar games, não pensar em fazer outra coisa da vida. Pense que o que você faz é uma arte a ser apreciada por milhões de pessoas. Faça pelo amor, pela arte. Faça pessoas felizes. Faça pela glória de ter um jogo no mercado. Faça porque é a única razão de ser feliz e nunca apenas pelo dinheiro."

- "Com os jogos, você pode mudar a vida das pessoas. Portanto, o investimento financeiro vale a pena."

Rod Humble durante a palestra em que disse que "nem todo o dinheiro do mundo gasto em um game vale a pena se você não gostar do que faz."

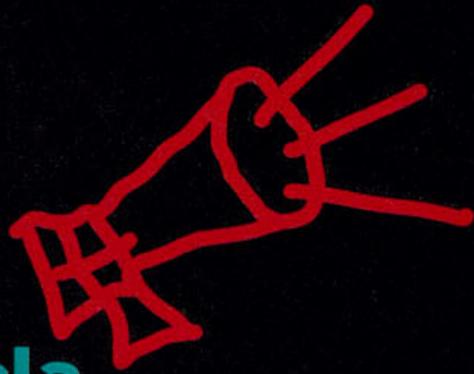


- "É importante fazer uma previsão de quanto o seu jogo pode vender. Assim você saberá o quanto precisa ganhar para recompor suas finanças. Seja realista."

- "Não se preocupe se seu jogo está ou não entre os melhores. Faça o seu melhor, porque a empresa irá querer sempre um game que venda bem, não se interessando pelo seu conteúdo."

- "A vantagem de ser indie é que você pode arriscar, ser criativo e ir contra a maré, fazendo jogos que as grandes produtoras não acreditam que venda bem. E há muitos casos de jogos indies que venderam bem."

- "Seu primeiro jogo pode ser um sucesso, mas o segundo não. Esteja preparado. Esteja pronto para cair e levantar. Saiba lidar com o fracasso."



## Molyneux fala

**D**e 2006 para cá, encontramos Peter Molyneux algumas vezes profissionalmente, é claro -, em feiras como a E3, a própria GDC e até mesmo na X06, aquele evento promovido pela Microsoft para mostrar as próximas novidades do Xbox 360. Às voltas com *Fable II*, Sir Molyneux parecia sempre tenso, fruto de cobranças internas, próprias de um perfeccionista absorto com a tentativa de criar um produto revolucionário, e externa, já que *Black & White* e *The Movies*, dois dos títulos recentes da Lionhead, nasceram de ideias geniais, mas tornaram-se fracassos comerciais.

Na GDC 2009, a história foi diferente.

*Fable II* no mercado, vendendo 2,6 milhões de cópias. No Metacritic, a média do RPG gira em torno de 8.9. Nada mal. Molyneux parecia carregar algumas toneladas a menos nos ombros - o que, claro, não o impediu de enumerar uma longa lista de falhas do jogo que gostaria de corrigir. Foi neste clima mais light que o produtor concedeu à **GameMaster** uma entrevista na qual falou sobre jogos independentes, o mercado de PC, *Fable*, planos para o futuro e até sobre o iPhone. Confira os principais pontos:

### CENA INDIE

“Acho que 2008 foi ótimo para quem desenvolve jogos independentes. Vejo jogos como *World of Goo*, *Castle Crashers* e *Braid* e me lembro de quando comecei a produzir games. Quando criei *Populous* não tínhamos todos os recursos de hoje, como padrões de programação, produtores e diretores, e mesmo assim conseguimos fazê-lo. Estes “caras” têm o mesmo espírito, o mesmo fogo nos olhos, as ideias que não são simples, as ideias que fogem aos padrões e que quebram paradigmas. Isso é fantástico. Se você quer ingressar no ramo, faça como o pessoal de *World of Goo*: encontre um amigo que possa ser um programador, um artista ou um animador. Juntem-se e busquem uma ideia diferente das ideias de todo mundo e faça logo. Que bom que podemos fazer isso hoje.”

### O MERCADO DE PC

“O mercado de jogos para PC nunca esteve tão bem; o que mudou foi o gosto dos jogadores, que agora são muito mais casuais. No que diz respeito aos gamers hardcore, aí sim temos um problema, que só deve piorar: se eu estivesse fazendo jogos para PC, tentaria usar o máximo do hardware. Mas agora, os fabricantes de PC não estão lançando máquinas novas e os consumidores não têm necessidade de trocar de computador com tanta frequência. Amo o PC e o mouse, mas se não fosse por *Fallout 3*, não teria jogado nada no PC recentemente. Mas o que é fascinante sobre os computadores é que há um bilhão deles. Então ainda existem oportunidades aí, só que são necessários games mais abrangentes. Existem jogos assim, mas são muito poucos.”



Peter Molyneux estava muito mais tranquilo este ano na GDC

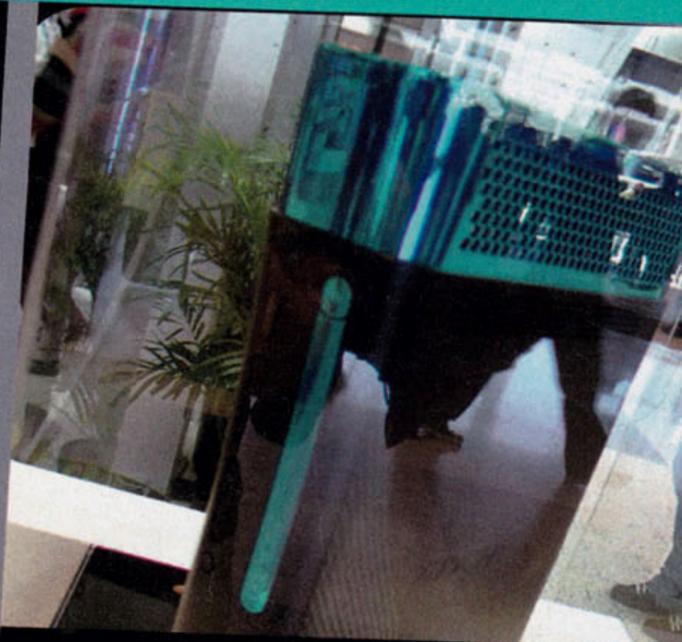
### BLACK & WHITE DE NOVO?

“Eu estava pensando sobre a ideia por trás de *Black & White*, que é genial. Com *Spore* e essa tecnologia de nova geração que temos hoje... bem, vou me encontrar com Will Wright para conversarmos. Nós dois falamos sobre conectar nossos jogos com frequência e que isso seria muito interessante. Ei, não estou revelando nada aqui (risos).”

### FABLE II

“Quando olho *Fable II* fico maravilhado com a comunidade que apoia o jogo, com suas opiniões brilhantes. Entretanto, tenho uma lista de 20 ou 30 coisas que gostaria de ter feito de outra forma, da câmera às animações.

## NOVO KIT PARA X360



A Microsoft aproveitou a GDC para lançar o novo “dev kit” para os desenvolvedores de games. Além de algumas poucas mudanças no hardware, facilitando a programação dos jogos, o visual é novo - e bonito. Pena que a empresa não lançou um console assim.



Mesmo assim, estou muito orgulhoso de *Fable II*: de todos os jogos que já fiz, é o melhor. Vamos continuar expandindo a experiência com o jogo e o próximo DLC, *See the Future*, será mais focado na história.”

### FABLE... III?

“Não posso dizer que estamos trabalhando em *Fable III*, mas posso dizer o seguinte: não trabalharemos em nada de *Fable III* até que tenhamos ideias muito inteligentes. E são essas ideias que fazem *Fable* ser amado no mundo todo. É tudo o que posso dizer.”

### IPHONE

“Gosto da interface de toque.”

# Os games que VIMOS na GDC

## G.I. Joe: The Rise of Cobra

**Produtora:** EA // **Lançamento:** Agosto //  
**Plataformas:** X360/PS3/PC/Wii/DS e PSP



**C**om o filme trazendo de volta os velhos bonecos Comandos em Ação, que tem lançamento mundial previsto para o dia 7 de agosto, nada mais natural do que um jogo baseado no longa-metragem chegasse aos consoles. Mas não é isso que os produtores de *G.I. Joe: The Rise of Cobra* desejam.

Durante a demo, eles deixaram claro que o jogo não contará a mesma história do filme. A intenção é homenagear os 45 anos da franquia, mostrando personagens, veículos, e armas que se tornaram clássicas e apresentando uma jogabilidade simples para todas as idades. Sendo assim, o jogo será tiro para todos os lados.

Foi fácil acertar chuvas de balas nos inimigos. Bastava apontar para eles, segurar o gatilho do controle e deixar tudo por conta da mira automática. É para ser simples, para que pais e filhos possam jogar juntos, segundo os produtores.

Sozinho ou acompanhado, você está sempre com dois Comandos na tela e basta pressionar Select para alternar entre eles. Cada herói possui habilidades diferentes e haverá muitos extras para destravar quando o game chegar às lojas.

## The Legend of Zelda: Spirit Tracks

**Produtora:** Nintendo // **Plataformas:** DS // **Lançamento:** Não anunciado

**A**penas um vídeo foi mostrado durante a apresentação de Satoru Iwata, o presidente da Nintendo. Nele, Link aparece conduzindo um trem, encontrando-se com a princesa Zelda e revelando novos itens e habilidades. O visual é o mesmo de *Wind Waker* do GameCube e, praticamente, idêntico a *Phantom Hourglass*. Certamente, é o jogo mais esperado do DS, mesmo sem data para ser lançado – e ficará melhor quando a Nintendo liberar novos detalhes.

## Ninja Gaiden Sigma 2

**Produtora:** Tecmo // **Plataformas:** PS3 // **Lançamento:** Final do ano

**F**oi numa loja da Sony que o game foi apresentado pela primeira vez à imprensa. Apenas um trailer foi apresentado. Ryu Hayabusa volta com um visual um pouco mais refinado, fruto de um grande trabalho da Tecmo. A grande novidade, entretanto, é a inclusão de um modo cooperativo online e da personagem Ayane, de *Dead or Alive*. Momiji, a bela ninja de *Dragon Sword*, do DS, também dá as caras.

## Boom Blox: Bash Party

**Produtora:** EA // **Plataformas:** Wii // **Lançamento:** Final do ano

**B**ash Party, a próxima edição do game de quebra-cabeças criado por Steven Spielberg. Ele permitirá compartilhamento online de fases criadas por seus usuários. Segundo Amir Rahimi, produtor do game, a grande quantidade de vídeos com fases criadas por jogadores serviu de inspiração para este modo. A própria EA também pretende oferecer fases inéditas e gratuitas no serviço, tornando o jogo infinito. Agora, você poderá quebrar os blocos em diversos ambientes com físicas diferentes como o fundo do mar ou o espaço e os mascotes do game também poderão ser arremessados. No teste, a diversão foi intensa.

# Punch-Out!!! Wii

**Produtora:** Nintendo // **Plataformas:** Wii // **Lançamento:** Maio

**P**unch-Out!!! é um jogo old school total, igual ao clássico do NES. O retorno para o Wii veio em boa hora e utiliza todos os recursos do console.

Para dar socos, basta sacudir o Wii Remote e o Nunchuk como doido. A esquiva, diferentemente de *Wii Sports*, é feita com a alavanca analógica. O game quer ser tão parecido com o original que peca na criatividade: para derrotar os lutadores, basta decorar sua sequência de golpes. No teste, a reportagem estava perdendo a disputa, até que recebeu uma dica de um assessor da Nintendo, que informou como fazer para derrotar o adversário. Desse modo, bastou repetir os mesmos movimentos diversas vezes e, pronto, o inimigo beijou a lona. Mesmo assim, o game é muito divertido. A cada investida bem feita, é engraçado ver a reação dos lutadores caricatos.

Visualmente, no entanto, o jogo acertou em cheio. Os gráficos em cel-shading dão personalidade e fazem o título parecer um belo desenho animado. A movimentação é bacana, os comandos são simples e até a sua avó vai largar a novela para dar porrada em *Punch-Out!!!*.



# Battlefield: Bad Company 2

**Produtora:** EA Dice // **Plataformas:** X360/PS3/PC // **Lançamento:** 2010

**U**m filme de ação com muitos tiros, sangue e palavrões. É assim que *Bad Company 2* deu as caras em um evento particular na GDC 09. O cuidado com a franquia é tamanho que não foi possível filmar ou fotografar as telas do jogo na apresentação. Mas o jogo de ouro da EA Dice não desaponta e pode ser descrito em palavras.

Os combates estão ainda mais frenéticos, com uma guerra repleta de inimigos, muitos tiros, veículos e cenários totalmente destrutíveis. O cenário visto era um pequeno vilarejo no alto de uma montanha gelada, repleta de neve. O grupo de soldados do qual o jogador faz parte chegou ao local e foi recebido à bala pelos hostis. Camuflados no cenário branco, era difícil encontrá-los. Apenas observando de onde vinham os tiros era possível contra-atacar. O vilarejo era cheio de casas, o que ofereceu um desafio grande ao grupo militar, que teve que procurar abrigo a todo o instante para tentar se infiltrar em meio aos inimigos. Sob os gritos dos colegas, que dão dicas para se proteger ou atacar, o jogador teve



# R.U.S.E.

**Produtora:** Ubisoft // **Plataformas:** X360/PS3/PC // **Lançamento:** 2010

**A** ideia por trás deste game é fazer você controlar tropas como em um jogo de tabuleiro. O trailer impressionou mais do que o jogo em si, mas, para quem gosta do gênero, a possibilidade de blefar nas partidas é interessante. Você pode mandar veículos sem nenhum tripulante, enganando o adversário e preparando um ataque fulminante. Se vai dar certo, não sabemos, mas que o jogo é bonito, isso é.

# Duke Nukem : Critical Mass

**Produtora:** Deep Silver // **Plataformas:** PSP e DS // **Lançamento:** 2009

**A** Deep Silver mostrou em primeira mão *Duke Nukem: Critical Mass*, para o DS e o PSP, desenvolvido pela Apogee. Neste game, Duke é enviado para o futuro e encontra o mundo de cabeças para o ar, dominado por alienígenas. No PSP, jogo é de ação em terceira pessoa e cabe a Duke atirar. Para quem conhece a franquia, irá lembrar as armas e os inimigos. No DS, *Critical Mass* segue o gênero de plataforma 2D, mas com alguns recursos tridimensionais. As versões não empolgaram, mas estava em estado de desenvolvimento muito inicial, o que espantou. Afinal, é bom mostrar um bom trabalho e não foi isso que a Deep Silver fez.

que atravessar pela resistência que usava e abusava dos veículos, bazucas e metralhadoras para se defender.

A busca da EA Dice foi fazer as alavancas analógicas do X360 oferecerem a mesma precisão de um mouse, permitindo trocar de alvo rapidamente e mirar mais fácil em pontos vitais do adversário. Após essa explicação, foi bastante fácil eliminar os inimigos. A demo termina com uma batalha contra um helicóptero dentro de um túnel, o que tirou o fôlego dos espectadores.

# VIDA de detonador

Jogar, escrever e entregar o material no prazo limite... Para começar tudo outra vez logo em seguida. Conheça a dura rotina de um detonador de games contada por ele mesmo



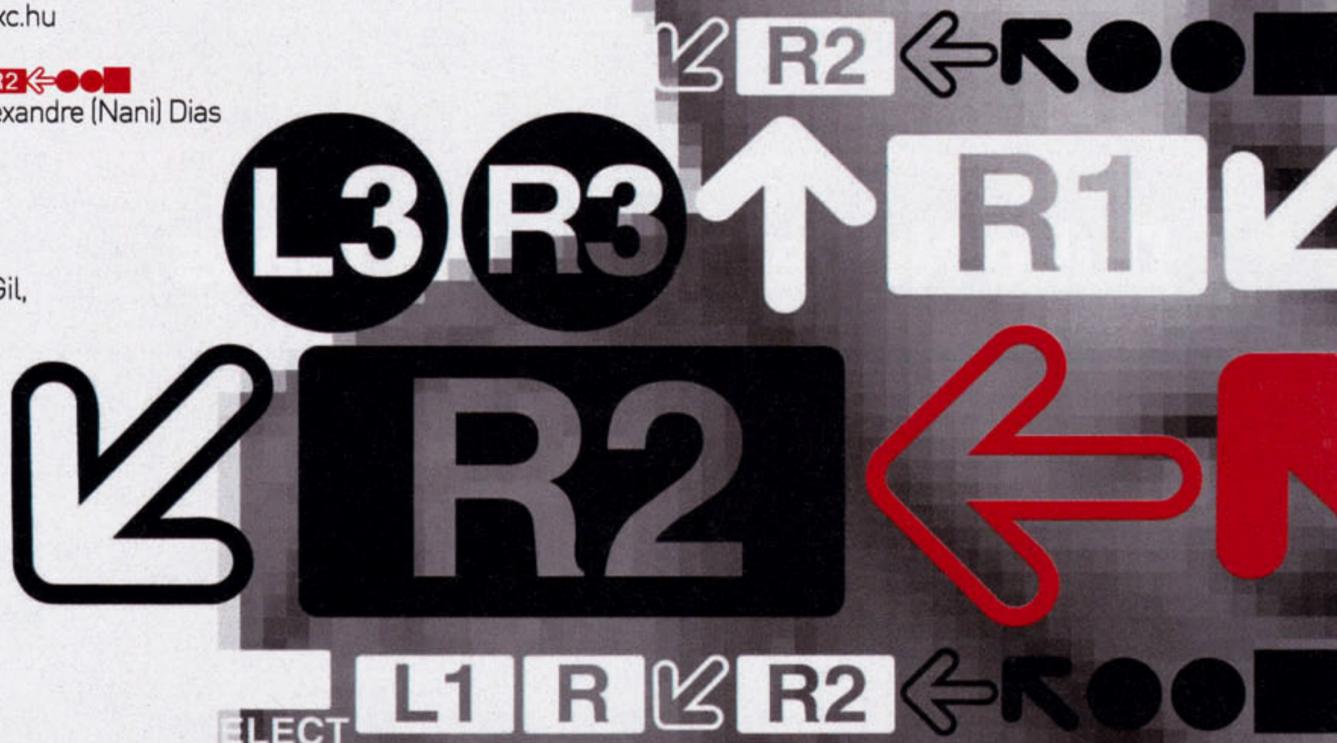
Text: Gilsomar Livramento

Fotos: sxc.hu

Arte: Alexandre (Nani) Dias

**G**ilsomar Livramento, ou simplesmente Gil, como é conhecido na redação, é o detonador oficial da Editora Europa. Todos os meses, ele é quem passa noites em claro para encontrar até o último segredo de um jogo. Às vezes é simples, mas, na maioria delas, é bem mais complicado do que parece. Conheça o cotidiano de quem deixou de ser um fã para se torna especialista em games.

Quem sempre comprou revistas de videogame, em algum momento já deve ter sonhado em trabalhar na área. Já estive do outro lado - ou seja, daquele de





## OS MAIS CASCAS GROSSAS

Itens secretos e áreas escondidas em mapas gigantes são algumas das razões que tornam o detonado de um game um verdadeiro pesadelo. Conheça alguns deles:

### Final Fantasy XII (PS2)



### Dragon Quest VIII (PS2)



### Fallout 3 (X360/PS3/PC)



### Ninja Gaiden (Xbox)



quem compra e folheia a revista todo fim de mês-, e vim parar, por acaso, do lado de quem escreve. Jogar os principais lançamentos e ainda ganhar por isso. Bom? Certamente. mas não é esse mar de rosas que muitos apenas imaginam. Você trabalha em ritmo acelerado e está sempre correndo contra o relógio para entregar tudo perfeito e nos mínimos detalhes.

O processo de desenvolvimento de um detonado, aliás, era fácil para uns e tenso para outros. Havia uma pessoa que jogava (o piloto de games) e outra que redigia o texto. Em alguns casos, não havia um segundo indivíduo para auxiliar no desenvolvimento da matéria, o que complicava muito as coisas. Por sorte, peguei o final dessa fase, quando o título "piloto de games" já deixava de existir. Mas, também, a responsabilidade aumentou bastante.

## Cafés e deadlines

A pessoa responsável por fazer um detonado deve escrever o texto e providenciar as imagens. Até aí tudo bem, mas quando não se trabalha em uma editora de grande circulação, com pessoas encarregadas de escrever e outras de montar as páginas, o bicho pega com uma tarefa extra: diagramar a matéria. Meu primeiro detonado foi com o game *Tomb Raider II: The Dagger of Xian*, lançado para o PlayStation em 1997. Para uma pessoa que nunca tinha usado computador na vida, foi uma prova de fogo ter que continuar o trabalho iniciado pelo Fabio Santana (atual editor da área de livros de games da Editora Europa), na extinta revista de games brasileira *Gamers*.

Era preciso gravar a partida em muitas antigas fitas de



vídeo VHS, assistir e escrever, ligar o videocassete em um computador e, por meio de um software, capturar imagens. Um processo longo, principalmente quando se detona um RPG. Mas a evolução dos programas facilitou a produção de detonados, contribuindo na maratona de trabalho sem fim. E não há nada pior do que pegar jogos dois dias antes do fechamento (quando a revista deve ser enviada para a gráfica), principalmente quando seu editor fala com você em uma noite de sexta-feira e diz "pegamos um jogo com exclusividade mundial e precisamos do detonado para essa edição, que fecha na segunda-feira". Ainda tenho pesadelos quando me lembro de *Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King* para PS2, que teve de ser detonado em 78 horas ininterruptas. No final das contas, o trabalho foi dividido em duas partes para caber na revista.

**Ainda tenho pesadelos quando me lembro de *Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King* para PS2, que teve de ser terminado, detonado, escrito e ainda ter as imagens capturadas em 78 horas**

Ou quando tive que terminar um jogo totalmente em japonês, o *Okami*, e virar noites tentando descobrir como progredir em determinados pontos críticos.

Trabalhando atualmente na Editora Europa, contribuindo para todas as revistas de games da casa, envolvido em vários novos projetos e metido na mesma rotina insana. A semana de fechamento de cada revista



*(Acima) Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King foi um dos piores jogos para detonar. O tempo do prazo era praticamente inexistente e o jogo imenso. Felizmente o detonado saiu*

*(À esquerda) Jogos da Square Enix geralmente significam uma carga de trabalho muito grande. Final Fantasy XII foi um bom exemplo disso. E como foi*



*(Acima) Fallout 3 tem um mapa gigantesco, várias side-quests e horas de jogo. Foi preciso muita concentração só para desenhar o mapa, o resto de detonado então...*

ocorre com alguns dias de intervalo entre elas, e às vezes ao mesmo tempo. Embora alguns leitores achem desnecessário ter detonados nas revistas, a grande maioria pede por tais materiais impressos. E, para competir com a velocidade da internet, é preciso oferecer algo extra e o mais completo possível, além de um visual organizado e agradável que seja melhor do que um punhado de textos jogados numa página

na rede mundial. A revista é uma fonte de consulta rápida e você pode carregar para todo lugar. Atualmente, também é possível levar a internet para todo lugar por conta da portabilidade, mas não há nada melhor do que folhear uma revista.

# Um dia comum com detonado e alguns prazos...

**S**e você acha que é fácil e que está pronto para encarar esse desafio, preparamos uma pequena prévia do que é ser um detonador. Tudo aqui ocorreu em um dia. Alertamos nossos leitores, e as organizações competentes, que nenhum Gilsomar foi ferido durante esta matéria... Pelo menos esperamos que não, porque tem muitos detonados para entregar.



**Quarta-feira, 7:20:** Após o café da manhã, é hora de começar o trabalho. A vantagem é que posso fazer meu próprio horário. A desvantagem é que, durante a semana, eu passo mais tempo trabalhando do que dormindo – alguns engraçadinhos da redação costumam me chamar de “cenário” pois, às vezes, sou o primeiro a chegar e o último a sair da redação. Isso quando não fico a noite toda. O trabalho começa com pesquisas na internet.



**Quarta-feira, 8:12:** Fim da pesquisa inicial, hora de começar a planejar como o detonado será feito. Além disso, é preciso organizar o andamento dos outros trabalhos – já ouviu de Gamers Heaven e OLD!Gamer? Além disso, rola uma ajuda, na medida do possível, dos demais editores de games da Editora Europa. Claro, nem só de trabalho eu vivo: também mando “vídeos do dia” para o pessoal por MSN.



**Quarta-feira, 10:30:** Chegada na redação. Após cumprimentar o pessoal, começa a parte da jogatina. Bendito seja o sistema de “save” dos jogos. Facilita muito poder salvar em vários slots diferentes para, depois de escrever, capturar imagens dos pontos-chave. Apesar de a parte de jogar ser legal, infelizmente o ritmo é acelerado, ou seja, nada de curtição.



**Quarta-feira, 13:27:** O horário em que alguns na redação costumam sair para almoçar. Nem sempre acompanho, então tiro um momento para falar com a galera no MSN ou acompanhar as notícias na internet. Começam a surgir as primeiras linhas de detonado e, vez ou outra, uma consulta com o editor para ver o tamanho do texto. Como sempre, sobra um review de brinde para entregar após o detonado.



**Quarta-feira, 15:44:** Sempre ocorre uma brincadeira, ou conversas que acabam roubando sua atenção. Essa é a rotina da redação. Mesmo em dias de fechamento, quando não há horário para ir embora – quicá final de semana –, o bom humor ajuda a manter a sanidade e a motivação.



**Quarta-feira, 19:36:** Só quando a redação começa a ficar vazia é que as coisas se acalmam. Também é um momento mais produtivo, o silêncio obriga a se concentrar ainda mais na tarefa. Após ver o quanto de texto já foi redigido, rola uma pausa estratégica para reler e acertar detalhes.



**Quarta-feira, 23:50:** O ritmo de trabalho vai bem, o dia foi produtivo. Hora de tirar o time de campo e ir para casa. Mas isso não quer dizer que o trabalho acabou. O arquivo do detonado me espera em casa e a noite vai ser longa.



**Quinta-feira, 1:43:** Após o banho, baixo os arquivos do que mandei, mas para mexer no dia seguinte (quando possível). Hora de trabalhar nos mapas do detonado. Isso leva tempo, dependendo do quão complexo ele é. E, como eles são parte importante da maioria dos detonados, não pode haver falhas. Chega por hoje, hora de comer alguma coisa e dormir – finalmente. Amanhã começa tudo outra vez.

# REVIEWS

60



Resident Evil 5

62



MadWorld

63

GTA: Chinatown Wars

64

Ninja Blade

65

Halo Wars

66

HAWX

67

Tenchu Shadow Assassins

68

Race Pro

69

House of the Dead: Overkill

70

Stormrise

70

Wheelman

72

Sonic and the Black Knight

72

Henry Hatsworth The Puzzling Adv.

73

Fire Emblem: Shadow Dragon

73

Pokémon Platinum



Pelo menos colocaram uma mulher bonitinha para fazer companhia ao anabolizado Chris, que agora gosta de usar roupas apertadinhas



## Resident Evil 5

O Resident menos Evil deste lado da fronteira

Texto: Vitor Tritto

**H**á uma longa lista de itens que podem incomodar os fãs do jogo, mas não é preciso ser gênio para sacar que há alguma coisa muito errada quando não há um único zumbi em um jogo de mortos-vivos. É como tirar o queijo do cheeseburger e esperar que ele ainda seja o mesmo lanche.

Tudo bem que já faz algum tempo que a Umbrella Corporation resolveu diversificar suas atividades no mundo de *Resident Evil* e experimentar com novos vírus e formas de controlar a população de uma área. O Las Plagas de *RE4*, por exemplo, era uma forma de vida primitiva que só podia ser removida com uma dose de radiação.

Bem mais high-tech do que um tiro na cabeça, é verdade, mas sem o mesmo "romantismo" dos outros jogos da série. E, basicamente, é a isso que *Resident Evil 5* se resume: muito volume e pouco conteúdo para

**Carrancudo, bombado e com cara de quem come vidro moído no café da manhã, Redfield se tornou o estereótipo dos heróis de filme de ação – se duvida, basta prestar atenção nas imagens do jogo**

acomodar em tanto espaço. Novamente no papel de Chris Redfield, você é enviado para o país fictício de Kijuju para auxiliar a agente local da BSAA – uma nova agência de combate ao bioterrorismo –, Sheeva Alomar, a desvendar os estranhos acontecimentos que estão levando seu povo a promover carnificinas sem parar. Conforme a trama progride, eles vão perceber que, como já é de costume, Albert Wesker está colocando seu dedo para abrir mais uma ferida no mundo. Eles só

não fazem ideia do tamanho da encrenca em que se meteram.

Se a sinopse já lembra muito mais um filme de ação do que um de suspense, imagine o produto na íntegra.

Desde a primeira vez que Redfield entra em cena no jogo, essa mudança de abordagem fica clara. Carrancudo, bombado e com cara de quem come vidro moído no café da manhã, ele se tornou o estereótipo dos heróis de filme de ação – se duvida, basta olhar no tamanho dos braços da criança. Se antes ele era o mestre em destravar portas, agora é o senhor do gancho de direita. Para contornar esse detalhe e manter a tensão, a Capcom provavelmente teve que utilizar dois recursos sem nenhuma inspiração: um menu estático e um sistema de controles que proíbe que o jogador faça qualquer coisa, a não ser atirar, quando estiver mirando.

Não que isto seja errado. Na vida real, dificilmente alguém consegue a proeza de travar um alvo na mira perfeitamente enquanto corre feito maluco pela savana africana. Quebra bastante o andamento, mas não interfere tanto assim. Uma vez que você tenha dominado o controle, verá que não é

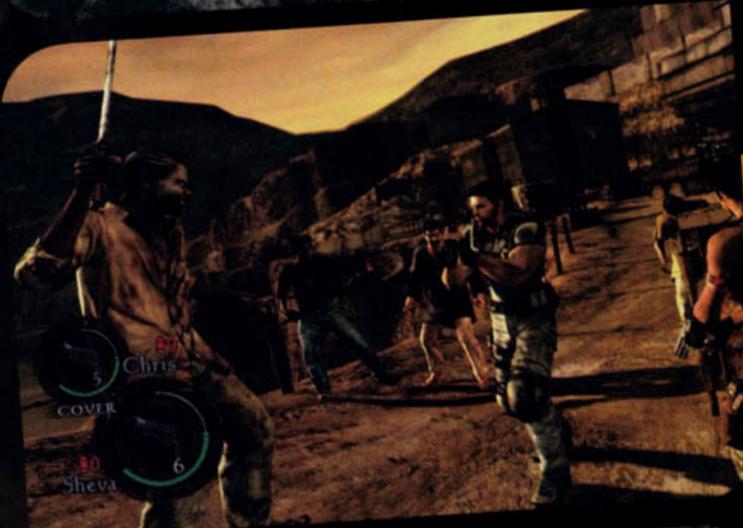


Os monstros, pelo menos, continuam bizarros. Mas enfrentá-los não exige habilidade, apenas uma chuva de balas



## CAMPANHA COOPERATIVA

A maior novidade é possibilidade de uma campanha co-op. Sheeva pode ser controlada por outro jogador, ou não, e ainda preservar suas características. Os mais tradicionalistas preferirão o modo solo, já que a IA da coadjuvante é tão boa quanto à dos inimigos. E você ainda pode escolher como quer que ela atue durante a partida. Basta alterar uma opção ao iniciar o jogo e imediatamente ela agirá de forma diferente. O modo Rogue, por exemplo, faz com que ela parta para o ataque na sua frente. Ela é uma parte tão integrada que, se morrer, é game over para você também.



Os inimigos também diferem do que já estávamos acostumados. Os zumbis lentos e mancos podem ser um clássico; mas os novos, mais rápidos e ferozes, não deixam a desejar. O que incomoda é que uma hora você se dá conta de que eles estão disparando contra você

São novos tempos no mundo do survival horror e, aparentemente, podemos dizer adeus ao horror e olá às explosões e outros modismos hollywoodianos. Existem várias maneiras de tentar explicar o que foi que aconteceu com a série até chegarmos ao que é *Resident Evil 5*. Talvez seja mais fácil dizer apenas que se *RE 5* fosse um livro, ainda que um muito bem feito, seria daqueles que você deixa no banheiro para "leitura complementar", e não do tipo que merece um espaço de honra na estante.

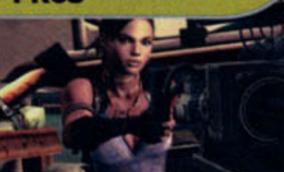
A história até pode ser boa e envolvente e os gráficos de ponta, mas não o bastante para merecer ser levada a sério demais. Se estivéssemos falando de um jogo totalmente novo, sem qualquer envolvimento com a trama da Umbrella, seria um dos grandes lançamentos do ano.

Um título de ação muito bom, mas como se trata de *RE*, terá apenas a nossa consideração.



- PLATAFORMAS X360 e PS3
- PRODUTORA Capcom
- DISTRIBUIDOR Synergex do Brasil
- GÊNERO Ação
- JOGADORES 1 a 2 (até 2 online)

### PRÓS



Um bom game de ação, com muitos confrontos, tiros e explosões. Tem um visual muito bacana, um dos melhores da atual geração.

### CONTRAS

Enredo estapafúrdio, controles estranhos e falta dos quebra-cabeças que estamos acostumados na série.

tão estranho e realmente dá uma certa angústia em momentos de aperto. Mas é um tiro que sai pela culatra: Chris "conseguir" ficar parado para mirar é o perfeito exemplo da descaracterização de *Resident 5*. O clima passou de desesperador para "ameno o bastante para mirar sem pressa".

Já o menu estático se mantém um problema constantemente. Enquanto você estiver acessando a tela para conferir seus itens, não pode mover o personagem, mas, em compensação, os monstros à sua volta podem fazer a festa com a sua carcaça. Para amenizar um pouco, você pode selecionar quatro objetos para serem acessados rapidamente com um toque no controle digital.

Os inimigos também se diferem do que já estávamos acostumados. Os zumbis lentos e mancos podem ser um clássico; mas os novos, mais rápidos e ferozes, não deixam a desejar. O que incomoda é que uma hora você se dá conta de que eles estão disparando contra você. Sim, usando armas de fogo enquanto você toma cobertura em barricadas ao estilo *Gears of War*.

nota **7**

Por conta do visual inusitado, foi possível criar personagens ricos em detalhes e disfarçar um pouco a violência



## MadWorld

Finalmente um jogo inovador de verdade para os consoles

→Texto: Henrique Sampaio

**S**em exagero. *MadWorld* é um verdadeiro colírio aos olhos e um dos jogos mais bonitos desta geração. Não se trata de tecnologia, mas de estética. Mais do que qualquer outro jogo que tenha tentado, ele consegue captar perfeitamente o clima das histórias em quadrinhos, não apenas pelo visual monocromático e totalmente estilizado, mas também pela narrativa inteligente. A estética é tão rebuscada que acaba ofuscando a própria mecânica, já não tão inspirada assim.

*MadWorld* é um "beat 'em up", isto é, seu objetivo é aniquilar tudo que se move. Para isso, você conta não apenas com os próprios punhos (e uma serra-elétrica anexada em um deles, para a alegria dos mais sádicos), mas também com armadilhas e objetos como sacos e latas de lixo, placas de trânsito, garrafas de refrigerante e dezenas de outros objetos aparentemente inofensivos. Tudo gira ao redor da pontuação. Para destravar novas armadilhas, minigames e o chefe da fase, é preciso atingir determinadas



A repetição é o que impede *MadWorld* de atingir seu potencial, uma vez que o jogo não exige muita exploração, resumindo-se à matança generalizada

preferência usando objetos e armadilhas. Muitos golpes e execuções exigem a movimentação brusca dos controles ou demoradas chacoalhadas, o que pode ser um tanto cansativo, principalmente nas batalhas contra chefes. Embora a ação dê uma variada, incluindo minigames engraçados e criativos e duas fases bem ralas de velocidade, em que você controla uma moto turbinada, a repetição está sempre presente. Além disso, o jogo é curtíssimo: é possível chegar ao final em aproximadamente quatro horas.

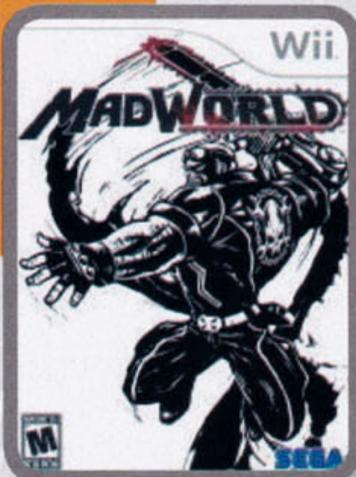
Felizmente, as qualidades de *MadWorld* superam seus defeitos. A ação é sempre intensa, principalmente as batalhas contra chefes, que exigem táticas especiais, habilidade com os controles e reações imediatas. Além disso, o jogo esbanja capricho em todos os aspectos, seja na parte sonora, com dublagens sensacionais (incluindo dois narradores hilários), na trilha musical excepcional (um hip-hop capaz de agradar mesmo a quem não curte o gênero, como o meu caso), animações bem trabalhadas e por aí vai.

A estética dos quadrinhos foi bem utilizada no game, mas a jogabilidade, que envolve chacoalhar os braços, nem tanto. Pelo menos você ficará fortinho

pontuações. Para isso, o jogador precisa ser criativo nas mortes: atravessar o inimigo com um bastão de metal, prendê-lo em um pneu e pendurá-lo em um gancho pontudo é algo recorrente em *MadWorld*. O diferencial

é que, por mais grotesco e ofensivo que seja, o jogo nunca deixa de ser cômico e bem-humorado.

A repetição é o que impede *MadWorld* de atingir seu potencial, uma vez que o jogo não exige muita exploração, resumindo-se à matança generalizada. Os cenários são bastante variados, cada qual trazendo armadilhas únicas e divertidas, mas a fórmula é sempre a mesma: mate para ganhar pontos, de



PLATAFORMA  
Wii

→PRODUTORA  
Sega

DESENVOLVEDORA  
Platinum Games

GÊNERO  
Ação

JOGADORES  
1

### PRÓS



Visual sem precedentes, com uma estética inovadora para os games; ação intensa e divertida; capricho e criatividade em todos os aspectos.

### CONTRAS

Mecânica repetitiva; exige movimentos de doer os braços; modalidade principal não dura mais que cinco horas.

nota **8**

Pena que a ação é contada por meio de telas estáticas, o que perde um pouco da caracterização da série



## Grand Theft Auto: Chinatown Wars

Eu sou o rei do crime! Agora, em qualquer lugar que eu quiser

→ Texto: Eduardo Trivella

A ideia de um *GTA* em um sistema Nintendo, até poucos dias atrás, ainda era algo surreal para mim. Precisei ligar o game e ver a inscrição "Licensed by Nintendo" para ter certeza de que o jogo existia mesmo. Afinal, quantas não foram as declarações de funcionários de alto escalão da empresa dizendo, durante anos, que "a Nintendo não precisa de jogos assim". Não mesmo?

E, apesar de ser em um portátil, não se pode diminuir a importância do game, que de pequeno não tem nada. *Chinatown Wars* é tudo aquilo que se espera de um título de uma franquia poderosa como essa. Existem carros, motos e barcos à disposição para serem roubados e pilotados, mas não aviões. Dentro de cada categoria, há diferenças no modo de dirigir

Por mais que o game tenha sido lançado em uma plataforma Nintendo, é visível que a empresa deu total liberdade para a Rockstar usar todos os elementos de contravenção de sua mais famosa franquia. Assim, temos mais um excelente *GTA*

entre um veículo e outro, no entanto, elas não são tão acentuadas como nas versões "maiores". A visão aérea, sem dúvida, contribuiu para que a cidade fosse inteiramente transposta do *GTA IV* para o DS, já que, dessa forma, o jogo exibe bem menos detalhes. Para não haver risco de embaralhamento nos gráficos, as ladeiras sumiram e a cidade ficou plana. Huang trabalha em sua escalada no mundo do crime como todo protagonista dos jogos da série e a maior parte de suas negociações envolve tráfico de entorpecentes em um jogo sucessivo e lucrativo de leva e traz. As pessoas falam frases aleatórias nas ruas, mas a história é toda conduzida por texto e telas estáticas. Isso diminui um fator que sempre foi importante na série: a caracterização. Mas então você abre o DS ao tirá-lo do modo sleep e ele fala alguma coisa engraçada, ou abre uma lixeira à procura de armas e esmaga baratas, ou ainda massageia o coração de uma pessoa infartada na tela de toque... E você tem a certeza: este é mesmo um legítimo *GTA*.

É por isso que, mesmo não sendo o Bozo, eu faço questão de trabalhar em prol da série e utilizar meu espaço nesta publicação para afirmar que, por baixo da violência e da polêmica que sempre acompanharam os jogos *GTA*, este é um dos bons. Faltou apenas a versão para o Wii, que estarei aguardando com a mesma sede que aguardo por qualquer *GTA*.

O game tem uma arma não-letal, o taser. Mas, se ela for usada continuamente em alguém, o resultado é ruim



→ PLATAFORMA  
Nintendo DS

→ PRODUTORA  
Rockstar Games

→ DESENVOLVEDORA  
Rockstar Leeds

→ GÊNERO  
Ação

→ JOGADORES  
1

### PRÓS

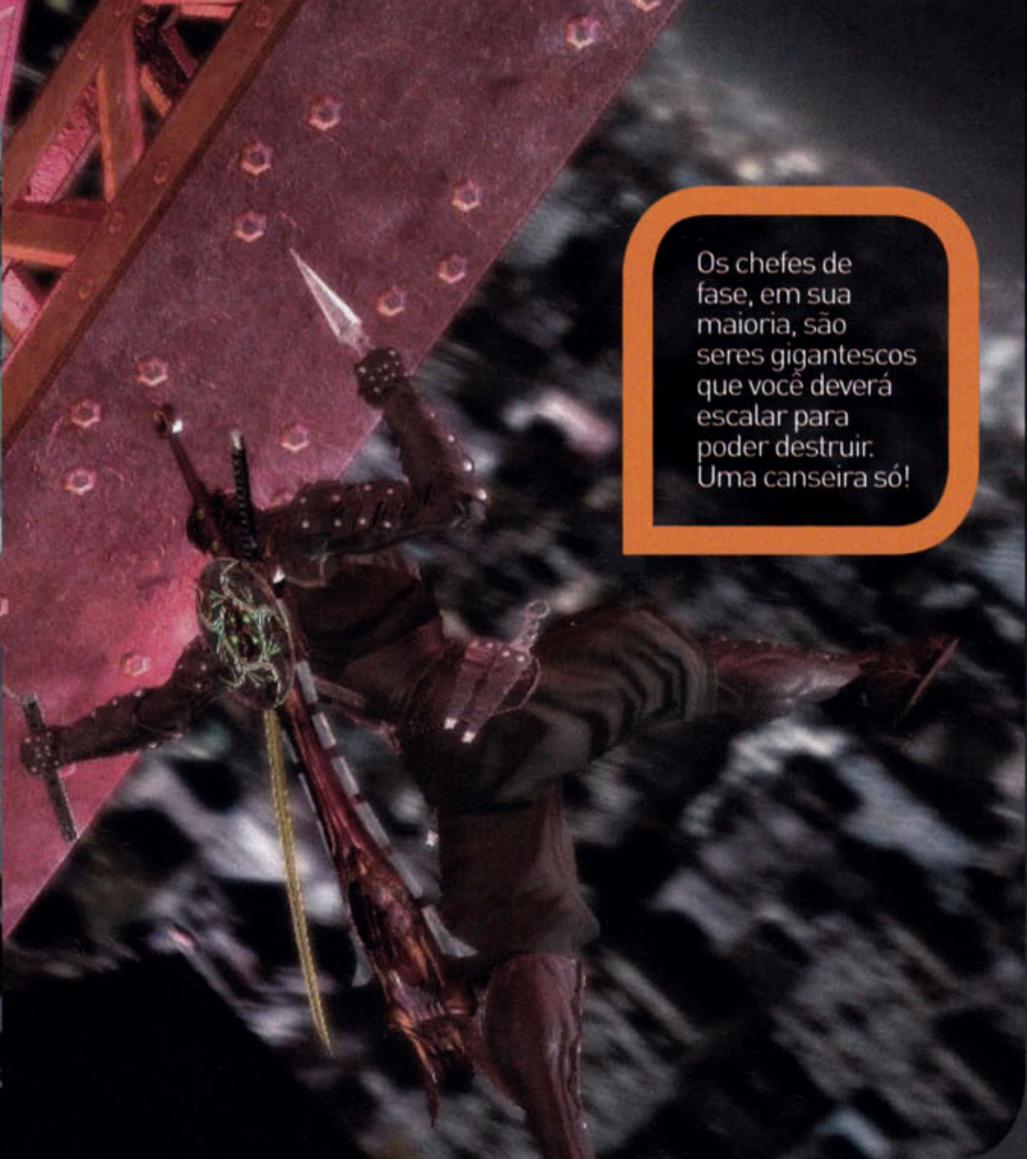


Um *GTA* de bolso, com todos os elementos que marcaram a série. A câmera vista de cima é boa e remete aos velhos games da franquia no PC.

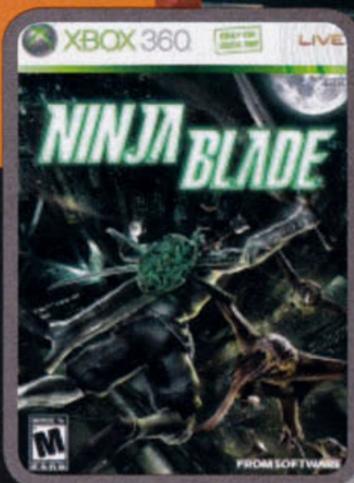
### CONTRAS

Não há falas e a história é levemente prejudicada pela falta de caracterização. E este é o único problema do game.

nota **9**



Os chefes de fase, em sua maioria, são seres gigantesco que você deverá escalar para poder destruir. Uma canseira só!



PLATAFORMA  
X360

PRODUTORA  
From Software

DESENVOLVEDORA  
Microsoft Game St.

GÊNERO  
Ação

JOGADORES  
1

## PRÓS



Ação a todo o instante, controles excelentes para combates insanos e um visual de primeira.

## CONTRAS

Os Quick Time Events são legais, mas são muitos durante todo o jogo, o que chega a encher o saco depois de algumas horas.



## Ninja Blade

Um jogo em que ação se escreve com "A" maiúsculo

→ Texto: Nelson Alves Jr.

**H**á jogos que tentam ser sérios e não passam de pastelões. Há outros que, justamente por deixarem claro tratar-se de exagero forçado, ficam divertidos.

*Ninja Blade* é o *Duro de Matar* dos videogames. Não o leve a sério e você terá em mãos um jogo divertido.

A premissa é que uma larva mutante voltou a dar as caras na cidade de Tóquio. Evidentemente, para acabar com ela, não basta uma simples ação militar. É preciso um clã de ninjas high-tech, da qual o protagonista faz parte. Além dos inimigos imensos, da ação frenética e o fato de mesclar ficção científica com artes marciais, *Ninja Blade* se destaca dos demais títulos de ação, sendo *Ninja Gaiden* a lembrança mais evidente, por colocar você no controle de todas as cenas animadas. A From Software não se contentou em criar animações espetaculares de luta, mas decidiu que você deve participar de todas elas. O resultado disso são



As cenas de ação são muitas e a única coisa a fazer é pressionar botões no momento certo. Isso, com o tempo, acaba incomodando, pois você quase não joga o game. Pelo menos, parece um filme do Stallone...

eventos Quick Time (aqueles em que surgem botões na tela) de prender a respiração. Não torça o nariz antes de ver isso na prática. A ideia garante uma agilidade ao jogo poucas vezes vista e, diferentemente do que possa parecer, não tira de você a participação dos momentos principais – algo comum quando se trata de eventos QT.

A interatividade é tão intensa que cinco minutos bastam para você não soltar mais o controle. A princípio parece algo desajeitado, mas basta pegar prática e você se perguntará por que diabos os outros jogos não fazem uso do mesmo sistema.

**A ação sem limites é o foco do game. Não sabemos, no entanto, da onde surgem tantos ninjas para o jogador trucidar. São muitos! Tudo para poder aliviar o estresse de uma semana carregada de trabalho**

E isso tudo com menos de duas horas de partida. A insanidade serve apenas para dar o tom do que te espera até o final. *Ninja Blade* é um jogo que tende a surpreender muita gente, até porque não sofreu o infame processo de "hype" promovido por produções milionárias. Talvez você tenha ouvido falar pouco dele, entretanto, é daqueles títulos pra manter na coleção pra não esquecer tão cedo.

nota **9**

Os bichos feios da série Halo estão de volta. Pelo menos, agora você os enxerga de longe, o que nos poupa palavras para descrever sua feiúra



# Halo Wars

Estratégia sem teclado e mouse!

→Texto: Nelson Alves Jr.

**H**á tempo deixou de ser novidade os RTS funcionam bem em computadores porque a velocidade do mouse e o acesso a funções rápidas no teclado são incomparavelmente mais eficazes do que dos controles de videogame. Acontece que, ultimamente, algumas produtoras têm apostado em levá-los aos consoles.

Os controles, nesses casos, por mais simplificados, não eram confortáveis. Ações mais complexas exigem paciência.

Para contornar o problema e criar um RTS funcional no X360, a extinta Ensemble resolveu fazer o caminho inverso: desenvolver um jogo pensando unicamente no console.

## Controles amigáveis

Durante todo o desenvolvimento, a empresa deu garantias de que havia encontrado um modo de simplificar os comandos sem prejudicar a complexidade existente nos RTS. Pois ela conseguiu mesmo. De todos os jogos do gênero no X360, *Halo Wars* é de longe o mais confortável de controlar. A disposição dos comandos centrais, como selecionar unidades e dar ordens, é intuitiva e permite que você encare uma partida facilmente sem passar pelo tutorial. Na verdade, se você testar um botão por vez durante o jogo, não levará mais que dois minutos para entender tudo o que é possível fazer. Até mesmo as ordens mais complexas, que normalmente exigiriam navegar por duas ou três telas, são executadas sem menu algum. A preocupação dispensada em tornar a experiência de jogo



*O visual do game é primordial e permite ver em detalhes todas as construções da franquia Halo*

acessível e agradável no controle do videogame foi estendida à narrativa e à ambientação. A história acontece anos antes do que foi visto na trilogia da Bungie e, justamente por conta disso, funciona bem tanto para quem nunca ouviu falar em

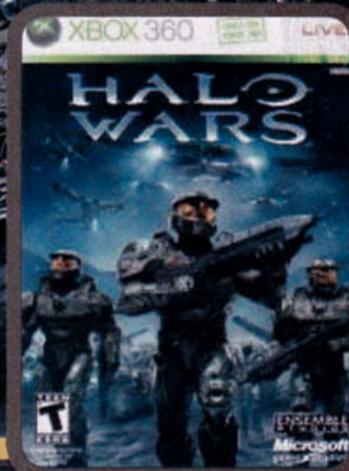
*Halo* quanto para os mais aficionados. Há um início, meio e fim próprios, suficientes para dar uma experiência completa aos novatos na série.

Para quem gosta de estratégia em tempo real e não tem um bom PC, tenha *Halo Wars* na sua coleção. Mas não pense que ele é o melhor game do gênero. Ele é bom somente no X360



Cenários e construções, como não poderia deixar de ser, seguem à risca o universo da ficção. Por trazer só cinco estágios com quatro missões em cada, fica a sensação de que tudo passa rápido demais. Ao menos no modo solo, porque há a opção de co-op, além das disputas via Live. E se você é daqueles que curtem sofrer, saiba que a dificuldade chega a ser irritante. Aí, *Halo Wars* se torna um jogo para poucos.

nota **8**



PLATAFORMA  
X360

PRODUTORA  
Microsoft

DESENVOLVEDORA  
Ensemble Studios

GÊNERO  
Estratégia

JOGADORES  
1 (até 6 online)

### PRÓS

Os controles são os melhores já vistos em um RTS para consoles. Com poucos comandos, você controla todo um exército facilmente.

### CONTRAS

Deveria haver um roteiro que contasse a história do ponto de vista dos inimigos da franquia *Halo*.

Durante as missões você pode apreciar o cenário. Este, por exemplo, é na cidade do Rio de Janeiro.



## HAWX

Melhor simulador de combates aéreos do momento



→Texto: Vitor Tritto



Destruir aeronaves com mísseis é uma tarefa simples, principalmente porque o jogo dá uma grande ajuda para você. Tudo, mas tudo mesmo, é feito automaticamente, até na maior dificuldade de HAWX

Os jogos que levam a marca *Tom Clancy* geralmente envolvem um bocado de "capacidade de processamento" por parte do jogador, trabalho em equipe e visão estratégica. *HAWX*, por outro lado, foge bastante destes pré-requisitos e, mesmo para um simulador extremamente realista na parte dos gráficos, pode deixar a desejar um pouco na dificuldade.

Apesar de o visual ser mais refinado do que os antigos simuladores como a série *Ace Combat*, a IA não melhorou desde aquela época. Vestindo o capacete do mercenário, major David Crenshaw, um ex-soldado, você acompanha a trajetória do piloto em diversas missões a mando da Ártemis, uma organização militar particular.

Durante estas incursões, você recebe funções diferentes, que dependem das intenções de quem está requisitando os serviços.

Tudo muda quando você ataca forças do exército estadunidense que estão invadindo o Rio de Janeiro, e Crenshaw resolve que já é hora de voltar para o seu lado de origem. O sistema do jogo facilita bastante a sua vida durante as missões, com alguns Quick Time Events. Então, se você não estiver conseguindo acertar um alvo que está cercado por prédios, basta se guiar pela rota dada pela CPU e você executará a manobra perfeita para atingi-lo.

Depois que você absorver o sistema de controles, é provável que nem precise mais recorrer a esse recurso e passará a criar rotas até melhores para atingir o objetivo. Infelizmente, isso não é um sinal de que o jogador está se aprimorando, só de que o jogo é fácil mesmo. Os inimigos, mesmo na dificuldade Elite – a mais top do game –, são fáceis de derrotar.

*HAWX* é um jogo bacana para quem curte o estilo, mas não se deve ficar impressionado pelos gráficos, ou pela quantidade e qualidade dos modelos presentes no game. No final das contas, é um game casual com um pouco de requinte.

→PLATAFORMAS  
X360, PS3, PC e Wii

→PRODUTORA  
Ubisoft

→DESENVOLVEDORA  
Ubisoft Romania

→GÊNERO  
Ação

→JOGADORES  
1 (até 2 online)

### PRÓS



Os controles são muito bons e o visual mostra como as cidades são na realidade. A jogabilidade é balanceada.

### CONTRAS

Pequena seleção de aviões, narrativa inexistente, poucas armas e falta de batalhas multiplayer online.

nota **8**



O visual foi muito bem produzido pela equipe. Assim, você consegue visualizar onde se esconder e como atacar melhor os ninjas inimigos



# Tenchu Shadow Assassins

Ninjas sorrateiros se escondem nas sombras, mas não sabem lutar

→Texto: Cláudio Prandoni

**T**enchu se caracterizou como uma série de videogames da Sony, mas surpreendeu ao aparecer para Wii. Felizmente, a nova casa trouxe também mudanças que, mesmo sutis, fazem a diferença para melhor.

*Shadow Assassins* prioriza o lado espião dos ninjas. A mudança trouxe originalidade à franquia e se encaixou perfeitamente aos controles do Wii, já que os poucos comandos que utilizam sensores de movimento podem ser feitos com calma.

O sistema stealth é engenhoso e divertido. O intuito é permanecer escondido nas sombras, sinalizadas por uma névoa, que demarca onde você se torna invisível para os inimigos. Além dos pontos de penumbra do cenário, como arbustos, é possível gerar escuridão apagando

Por mais legal que seja se esconder, seria bom ter um modo de combate melhor. Pelo menos esse não é um daqueles jogos em que você tem que sacudir o Wii Remote a todo o instante, causando uma canseira nos braços

Colocar o controle na horizontal ou vertical é moleza, mas tente na diagonal para aprender o significado de frustração.

A jogabilidade é uma gangorra de boas ideias e realização precária, mas os quesitos técnicos passam bem. O áudio tem músicas e dublagens boas e o visual é dos mais bonitos do Wii. Efeitos de iluminação são poucos, mas certos, criando uma atmosfera de mistérios da meia-noite. Texturas limpas, grande quantidade de detalhes nas fases e uma só picaretagem: a repetição de inimigos – nas primeiras fases, todos são idênticos.

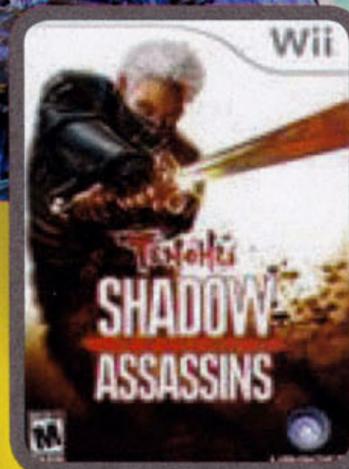
As animações poderiam ser melhores, mas o resultado não é nada atroz.

Encerrada a curta aventura, *Shadow Assassins* faz bom serviço em manter a atenção com dezenas de desafios adicionais que testam todos os aspectos de jogabilidade – e ainda rendem um extra ao serem completados.

velas e se pendurando no teto, por exemplo.

A falha reside no fato de as fases admitirem apenas uma solução para os problemas. Caso ouse inovar, você será avistado e mandado ao começo da fase.

Nos combates, o jogo falha miseravelmente. São em primeira pessoa e lembram *Red Steel*. O duelo acontece em rodadas: o inimigo ataca, você defende posicionando o Wii Remote conforme o jogo pede. Depois é hora de atacar. O game tarda a reconhecer o movimento e ainda por cima exige reflexos ninjas.



→ PLATAFORMA  
Wii

→ PRODUTORA  
Ubisoft

→ DESENVOLVEDORA  
From Software

→ GÊNERO  
Ação

→ JOGADORES  
1

## PRÓS



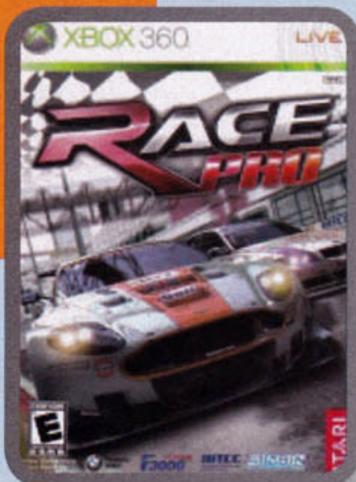
Belo visual, boa jogabilidade voltada para o stealth. Os efeitos de luz são ótimos e ajudam você a saber onde se esconder.

## CONTRAS

Há apenas uma forma de solucionar os problemas e as batalhas são travadas em rodadas maçantes.

nota **8**

A simulação se torna ainda mais real se você tiver um volante de corrida e jogar na visão dentro do cockpit



## Race Pro

É feio como o Fiat 147, mas funciona como uma Ferrari

→Texto: Nelson Alves Jr.

**A**ntes de mais nada, se pretende comprar este jogo por conta dos gráficos, pense de novo, porque esta é a razão errada. *Race Pro* não possui nenhum atrativo visual que sirva para você cair de amores por ele. A modelagem dos carros é simplérrima, quase comparável a um jogo de Xbox, o sistema de destruição é precário e os cenários pecam por falta de detalhes.

Por outro lado, caso seja um amante de simulação, eis aqui uma compra obrigatória. Tradicional em criar simuladores, a sueca SimBin estreia nos consoles e já deixa claro do que é capaz. A empresa desenvolveu uma engine física especificamente para *Race Pro*. O que isso significa na prática? Que o foco primordial da partida está no comportamento dos carros. A diferença entre os eles é impressionante e exige adaptação antes de cada prova.



Diferentemente de *Forza 2*, os carros não andam em filas. Então, não acredite na imagem ao lado. O único problema é que eles não rodam na pista

O desempenho na pista é algo impressionante e mostra a que ponto chegou a preocupação com o realismo. O modo no qual você pilota pode ser ajustada nos mais diversos detalhes. Um exemplo bem simples: é

possível alterar quanto de pressão é necessário aplicar nos freios antes de um travamento nas rodas. A maluquice vai além: você pode alterar a angulação das rodas para aumentar ou diminuir quanto do volante deve ser girado nas curvas, o que muda também a velocidade máxima adequada em cada tangência. Muitos dos ajustes exigem conhecimento técnico dos carros que, a meu ver, será aproveitado por uma minoria muito específica.

Mesmo com a física impressionante, fica a sensação de que *Race Pro* será um desafio interessante somente nas disputas multiplayer. Todo o cuidado visto na simulação some quando o assunto são os oponentes. Eles não rodam de jeito nenhum. Os caras são grudados na pista.

Em termos de dificuldade, e considerando que você curte simulador, é bom esclarecer que o modo carreira é mamão com açúcar. Com a precariedade da IA, sua maior preocupação é manter o carro na pista. Isso significa domar os distintos modelos, ora com tração traseira, ora dianteira e com as variações de potência.

No geral, *Race Pro* tende a chamar a atenção de quem gosta de corrida e se preocupa com o comportamento real dos veículos.

nota **7**

→ PLATAFORMA  
X360

→ PRODUTORA  
Atari

→ DESENVOLVEDORA  
SimBin

→ GÊNERO  
Corrida

→ JOGADORES  
1 (até 12 online)

### PRÓS



O melhor simulador de corrida do momento, com dezenas de opções de customização, desde pressão dos freios até calibragem do volante.

### CONTRAS

O visual é terrível e a Inteligência Artificial dos rivais é absolutamente nula. Melhor é jogar online.

Desde a época do House of the Dead original, tudo mudou muito pouco. Felizmente essa é uma ótima notícia para quem é fã da série



# House of the Dead: Overkill

Um jogo digno de Quentin Tarantino: cheio de sangue

→ Texto: Nelson Alves Jr.

**M**esmo que sua idade não permita se lembrar de quando a série *House of the Dead* chegou aos fliperamas, é certo que tenha conhecido o jogo na coletânea lançada para Wii em 2008. *Overkill* vai muito além de um novo episódio. Na verdade, só se sabe que é um *House of the Dead* por três razões: o título, os zumbis e o agente G. Todo o resto é digno de uma nova franquia. Para começo de conversa, e eis a qualidade que mais chama a atenção, *Overkill* não se leva a sério. Aqui o objetivo cômico é escancarado desde a primeira tela. O clima é de cinema de quinta categoria, com imagem chuviscada e narrador intercalando a ação, roteiro de filme de terror B e um festival de sangue jorrando. Na verdade, se você assistiu ao filme *Planet Terror*, de Robert Rodriguez, já pode ter uma ideia de como *Overkill* se desenrola.

A princípio, tem-se a sensação

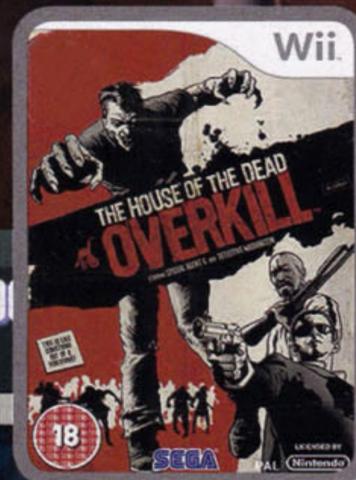


*Zumbis e monstros são legais para acertar tiros de pistola, metralhadora, fuzil, bazuca, lança-granadas... Principalmente nos que usam uniformes...*

de que o jogo é curto demais, principalmente se considerar que há somente sete estágios. Entretanto, mesmo após acabar pela primeira vez, há razão suficiente para se manter preso à partida. Primeiro, porque após o desfecho, uma nova modalidade é aberta, chamada Director's Cut. Trata-se do modo história com algumas passagens inéditas pelas fases e dificuldade maior.

Segundo, há um bocado de extras a serem destravados e que exigem certa dedicação.

Para quem deseja desafio extra, há a possibilidade de repassar todo o jogo com o modo Dual Wield ligado. Em suma, você utiliza um controle em cada mão. Ainda que isso soe como tolice, *Overkill* prende a atenção por tudo o que foi dito, mas principalmente porque é divertido demais. Do gênero "atire em tudo e todos" visto até aqui no Wii, este é de longe o melhor já feito. Do conjunto da obra, a única reclamação vai para a configuração do controle. O deslize, entretanto, não tira o brilho da partida. *Overkill* é obrigatório na sua coleção. Ah, e uma dica: não pule os créditos



→ PLATAFORMA  
Wii

→ PRODUTORA  
Sega

→ DESENVOLVEDORA  
Headstrong Games

→ GÊNERO  
Tiro

→ JOGADORES  
1 a 2

## PRÓS

Um jogo bem-humorado. O tirotoio é bom, talvez o melhor da série. E o replay do game é ótimo, principalmente pelos extras.

## CONTRAS

Os controles poderiam ser melhores. Você não precisa trocar de arma com frequência e as granadas são inúteis.



nota  
**8**



Não pense em gastar seu rico dinheirinho com este jogo. Ele é um RTS, mas gostaria de ser um game de ação



## Stormrise

Uma lição atrás da outra em matéria de clichê e mediocridade

→Texto: Vitor Tritto

**S**e tivéssemos que manter um registro, usando apenas as mãos, de todas as vezes que um futuro pós-apocalíptico fez parte do enredo de um game, precisaríamos de três vezes mais dedos do que a Cicarelli. Por outro lado, se precisássemos apenas contar, aqueles que valeram a pena jogar, não precisaríamos mais do que a mão esquerda do Lula. E adivinhe em qual

dedo contaríamos *Stormrise*?

O título se passa séculos depois de uma catástrofe que separou a população entre os Sai, que possuem organização mais tribal, e os Echelon, versão high-tech dos humanos. É deste lado que está seu personagem, Gary. Apesar de não se distanciar demais do roteiro de outros jogos, *Stormrise* não consegue pegar no fio da meada. O dito 'RTS' do game é uma mistura bizarra de *C&C* com uma câmera fixada sobre o ombro do

personagem à lá *Gears of War*. Atrapalha mais do que ajuda.

Felizmente, há um pouco de redenção. O que o modo campanha tem de podre, o multiplayer tem de potencial, já que é neste modo, pela primeira e única vez no jogo, que você pode realmente exercer um pouco de estratégia.

Isso se, depois da experiência no single player, você fizer questão mesmo de defender até mesmo a sua avozinha dentro do jogo.

nota **4**

PLATAFORMAS  
X360, PS3 e PC

PRODUTORA  
SEGA

DESENVOLVEDORA  
Creative Assembly

GÊNERO  
RTS

JOGADORES  
1 (até 2 online)



Vin Diesel, amigo, se você tivesse ficado apenas em *Velozes e Furiosos*, ninguém estaria enchendo o seu saco agora...



## Wheelman

Vin Diesel fazendo o que mais sabe... Afundar a fuça dos outros

→Texto: Vitor Tritto

**V**in Diesel tem um histórico com carangos envenenados e pancadaria que deixaria Steven Seagal dirigindo carrinhos de golfe pelo resto da vida. *Wheelman*, entretanto, não fez jus a essa reputação.

O primeiro erro é ser uma adaptação do novo filme do brucutu no qual ele interpreta um motorista em fuga de passagem por Barcelona.

Lá, é claro, ele consegue se meter em problemas com a cidade inteira e tem que dar um jeito de sair inteiro.

Nada de inovador no roteiro, que é compensado com alguns features bacanas durante o jogo. O sistema é um apanhado de elementos legais de jogos como *GTA* e *Burnout*, na qual você deve realizar missões espalhadas por toda a cidade. Mas, com a presença de perseguições a velocidades insanas, há um trunfo na manga: a capacidade de

arremessar o seu carro contra outros e criar cenas de colisões em câmera lenta, ao melhor do estilo de Hollywood.

Infelizmente, também podemos encontrar alguns dos recursos mais podres da indústria do cinema. A IA dos seus inimigos é digna de dó, seguindo sempre as mesmas rotas na cidade e incapazes de dar emoção durante as perseguições. Eles apenas diferenciam o game de um outro jogo de corrida qualquer.

nota **8**

PLATAFORMAS  
X360, PS3 e PC

PRODUTORA  
Midway/Ubisoft

DESENVOLVEDORA  
Midway

GÊNERO  
Ação

JOGADORES  
1

# KAWAI ONNA

(Se você acabou de chegar no anime, KAWAI ONNA quer dizer garota bonita)

The book cover features a large illustration of a girl with long black hair and a yellow top, smoking a cigarette. To her left is a girl in a red school uniform with long black hair. To her right is a girl with orange hair in a pink outfit. The background is red with a sunburst pattern.

g i r l s . o f a n i m e

EDITORA  
EUROPA

As  
**121**  
mais  
célebres  
gatas dos  
animes

mais de  
**100**  
artes  
incluindo

- Evangelion
- One Piece
- Chobits
- Bible Back
- Slayers
- Hellsing
- Appleseed
- Ikki Tousen
- Trinity Blood
- Burst Angel
- Urusei Yatsura
- Ah! My Goddess
- Cowboy Bebop
- Ghost in the Shell
- Samurai Champloo
- Final Fantasy Unlimited

**E muito  
mais...**

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





Não se engane, imagem não é tudo. Este jogo do Sonic é mais um lixo que o Sonic Team foi capaz de criar



# Sonic and the Black Knight

Um ouriço na corte do Rei Arthur. Ah, falou...

→Texto: Cláudio Prandoni

**S**onic and the Secret Rings teve certo sucesso. Para a época, o visual era bonito e até mesmo os falhos controles sensíveis a movimento chamaram a atenção. Hoje em dia, já figura como um jogo ultrapassado e fraco.

Assim, não é grande surpresa o fato de que *Sonic and the Black Knight* também não seja lá grande coisa. Apesar de ser uma aventura nova e

original, o sistema é basicamente o mesmo do antecessor, com pequenas mudanças que até se esforçam para trazer inovação, mas acabam sendo falhas chatas.

Sai o mundo árabe e entra em cena a Idade Média cheia de mistério e fantasia das lendas do Rei Arthur e a Excalibur. Aqui, o monarca foi possuído por espíritos do mal que o transformaram na forma decadente conhecida como Cavaleiro Negro. Isso

acaba sendo motivo o bastante para colocar uma espada na mão do ouriço e fazer-lo correr por fases detonando inimigos com a lâmina em punho. A principal novidade é que agora a alavanca analógica do Nunchuk controla Sonic, propiciando muito mais precisão.

Assim como outros jogos do herói, é uma falha atrás da outra que frustra e deixa o jogador furioso. Não há mais do que duvidar: Sonic nos games já era...

nota **6**

- PLATAFORMA  
Wii
- PRODUTORA  
Sega
- DESENVOLVEDORA  
Sonic Team
- GÊNERO  
Ação
- JOGADORES  
1



Sinergia é a palavra de ordem deste game original para o Nintendo DS



# Henry Hatsworth In The Puzzling Adventure

Mais uma mistura que deu certo no Nintendo DS

→Texto: Henrique Sampaio

**A** criação de jogos inspirados não é algo que vemos com frequência. No caso de *Henry Hatsworth*, as duas mecânicas que o compõe estão longe de serem únicas e inovadoras. Na tela superior, temos um bom jogo de plataforma. Na tela de baixo, um puzzle bastante similar a *Meteos*. Então por

que raios *Hatsworth* é um dos jogos mais interessantes? A resposta é simples: sinergia. As duas mecânicas não funcionam individualmente e compõem um só jogo incrivelmente divertido e equilibrado. O jogador passa a maior parte do tempo olhando para a tela superior, onde se passa a aventura. Os inimigos eliminados e power-ups coletados são transformados

em peças especiais na tela de baixo, onde bloquinhos de um puzzle vão se acumulando até alcançarem a tela superior. Caso isso aconteça, elas escapam do puzzle e passam a atacar o jogador na tela superior. É preciso entrar no modo puzzle para eliminar as peças em tempo e ativar os power-ups. Tudo para deixar o jogador com a cabeça em parafuso.

nota **8**

- PLATAFORMA  
DS
- PRODUTORA  
Electronic Arts
- DESENVOLVEDORA  
EA Tiburon
- GÊNERO  
Quebra-cabeças
- JOGADORES  
1



Um dos melhores remakes de jogos antigos da Nintendo de todos os tempos. E o veja só, dá para jogar online!



## Fire Emblem: Shadow Dragon

A prova de que panela velha é que faz comida boa!

→Texto: Felipe Azevedo

**S**hadow Dragon é a escolha perfeita para quem quer se iniciar no universo de Fire Emblem por dois motivos: trata-se de um remake do primeiro jogo que, ao contrário da versão original, na qual você era jogado em uma batalha sem qualquer explicação sobre o sistema de jogo, conta com um prólogo que funciona como tutorial. É lá que você

aprende o principal segredo para vencer os combates: comparar o poder de ataque dos seus aliados com o dos inimigos antes de tomar qualquer decisão. Sim, pois como você já deve saber (ou não), soldados mortos desaparecem para sempre do jogo – o que, para bem ou para o mal, cria um elo emocional entre os personagens.

Além do prólogo, há inúmeras outras mudanças como o fato de alguns personagens agora serem de classes

diferentes, por exemplo. A maioria, no entanto, serve para tornar a experiência de jogo mais completa e, sem dúvida, um pouco menos frustrante para quem é "emblemeiro" de primeira viagem. Uma dessas diferenças é a possibilidade de salvar a partida no meio de uma batalha, acessando save points existentes nos mapas. O modo online mostra que, com empenho, os remakes servem para tornar jogos antigos ainda melhores.

nota **8**

- PLATAFORMA DS
- PRODUTORA Nintendo
- DESENVOLVEDORA Int. Systems
- GÊNERO RPG Tático
- JOGADORES 1 (até 2 online)



## Pokémon Platinum

Ainda mais bichinhos novos para você pegar... Não cansou ainda?

→Texto: Vitor Tritto

**A** GameFreak realmente descobriu a mina de ouro com Pokémon. Pouco trabalho, muita diversão e muito lucro, e Platinum obedece exatamente esta lógica: mudamos a capa do jogo, adicionamos um monstinho lendário aqui, um labirinto extra acolá e pronto, temos um game "novo". E o pior de tudo é que, 11 anos depois de Red e Blue, ainda caímos nesse conto do vigário.

Seguindo a tradição da série, o terceiro segmento da versão atual traz apenas alguns bônus para os fãs. A história ainda se passa ao redor do personagem clássico que um dia tem uma epifania e descobre que quer ser o mestre dos mestres. As únicas mudanças palpáveis são a presença do novo pokémon lendário, Giratina; um pouco mais de capricho nos gráficos; a alteração na ordem em que algumas coisas acontecem; e um novo

calabouço. Apesar de os dois primeiros serem elementos manjados, o dungeon é um feature bacana. Construída em 3D, a nova área permite que você ande pelas paredes, teto e, se estiver entediado, pelo chão mesmo.

Apesar da aparente falta de motivos para se lançar uma nova versão, o jogo faz sentido dentro da lógica de seu universo: é viciante pegar todos os mais de 500 bichanos pelo mundo do game.

nota **8**

- PLATAFORMA DS
- PRODUTORA Nintendo
- DESENVOLVEDORA Game Freak
- GÊNERO RPG
- JOGADORES 1 (até 2 online)

Mais do mesmo. Pelo menos o visual é mais bonitinho e há um maior número de bichinhos para pegar com a sua Poké-bola

## Tabelão de **Reviews**

Todo mês trazendo para você o apanhado de muitas horas de jogo

JOGO	REVISTAS NACIONAIS					REVISTAS GRINGAS		
	GM	EGMBR	ROX	NGB	D&T	GI	PLAY	EDGE
Resident Evil 5 ( Multi)	7	-	-	-	-	9	-	7
MadWorld ( Wii)	8	-	-	-	-	9	-	6
Ninja Blade ( Multi)	9	-	-	-	-	7	-	-
Grand Theft Auto Chinatown Wars ( DS)	9	-	-	-	-	9	-	9
Halo Wars ( X360)	8	-	-	-	-	9	-	8
Tom Clancy's HAWX ( Multi)	8	-	-	-	-	7	-	-
Tenchu Shadow Assassin ( Wii)	8	-	-	-	-	-	7	-
Race PRO ( X360)	7	-	-	-	-	9	-	-
House of the Dead Overkill ( Wii)	8	-	-	-	-	7	-	7
StormRise( Multi)	4	-	-	-	-	4	-	-
Wheelman( Multi)	8	-	-	-	-	9	7	-
Sonic and the Black Knight ( Multi)	6	-	-	-	-	7	-	-
Henry Hatsworth Puzzle Adv. ( Multi)	8	-	-	-	-	9	-	-
Fire Emblem Shadow Dragon ( DS)	8	-	-	-	-	-	-	-
Pokémon Platinum ( DS)	8	-	-	-	-	-	-	-
Street Fighter IV ( Multi)	10	10	9	-	-	9	-	-
Skate 2 ( Multi)	9	7	9	-	-	9	-	7
Afro Samurai ( Multi)	7	7	5	-	-	8	-	8
F.E.A.R. 2 Project Origin ( Multi)	7	7	7	-	-	8	-	8
Deadly Creatures ( Wii)	7	8	-	-	-	7	-	5
Dissidia Final Fantasy ( PSP)	10	-	-	-	10	-	-	-
Sim Animals ( Multi)	6	-	-	-	-	-	-	-
Burnout Paradise: Ultimate Box ( Multi)	9	9	-	-	-	9	-	-
Football 09 ( PC)	8	-	-	-	-	-	-	-
SmackDown vs. RAW ( Multi)	7	-	-	-	-	-	-	-
LIT ( Wii)	8	-	-	-	-	-	-	-
High Voltage Hot Rod Show ( Wii)	8	-	-	8	-	-	-	-
Snowboard Riot ( Wii)	5	-	-	6	-	-	-	-
Killzone 2 ( PS3)	9	-	-	-	-	9	-	7
Call of Duty: World at War ( Multi)	9	8	-	5	-	-	7	-

### LEGENDA

- GM** // GameMaster
- NGB** // NGamer Brasil
- D&T** // Dicas & Truques para PlayStation
- ROX** // R. Oficial do Xbox no Brasil
- EGMBR** // EGM Brasil
- GI** // GameInformer
- Play** // Play Magazine
- EDGE** // EDGE Magazine

## Edições do mês

O que rola nas revistas gringas e saiba o que os estrangeiros estão colocando em suas capas.



**Play Magazine**  
Kingdom Under Fire II



**Famitsu**  
GDC 2009



**GameInformer**  
BioShock 2



**Nintendo Dream**  
Professor Layton



**Xbox UK**  
Brütal Legend

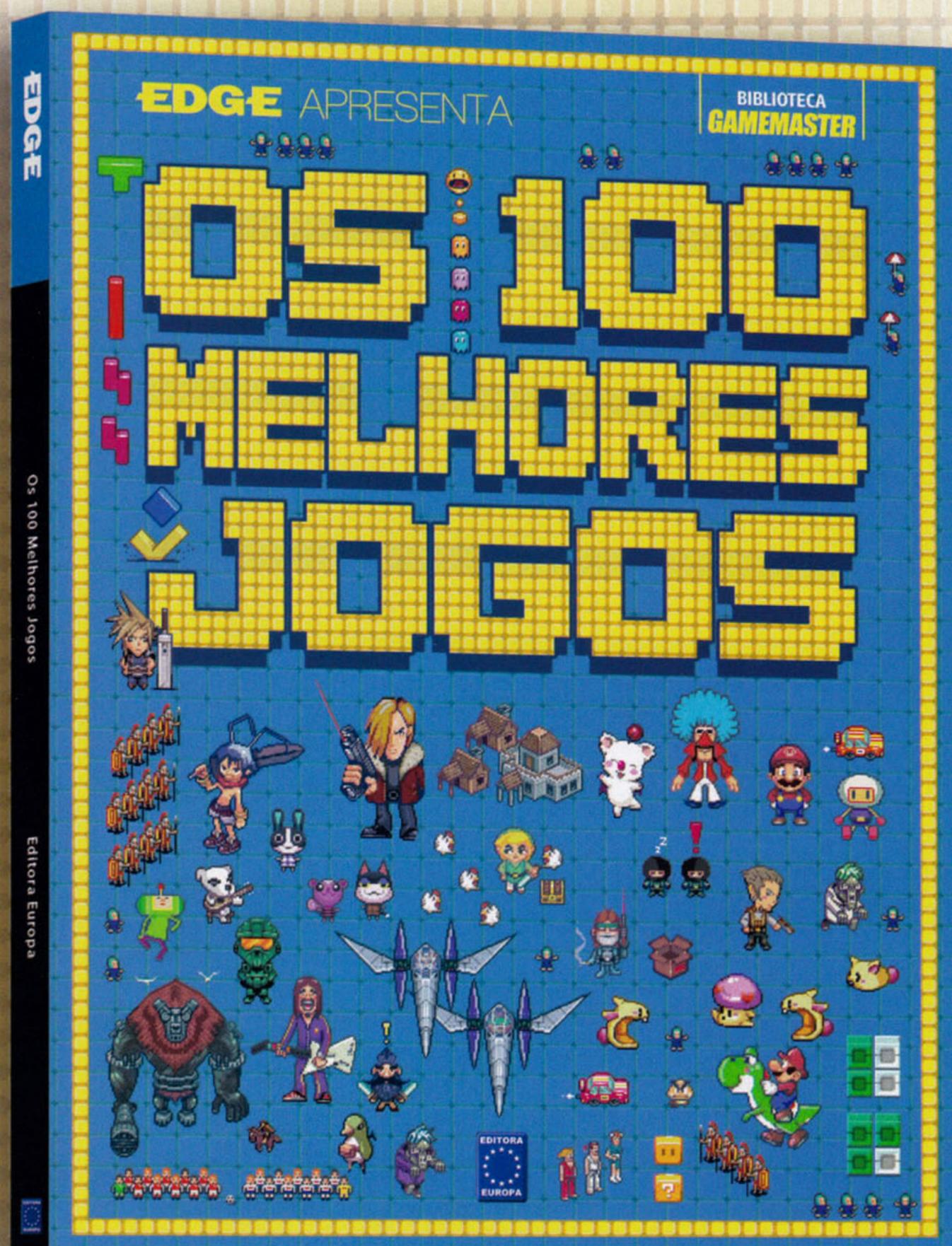


**Dangeki PS.**  
Final Fantasy Advent Children



**NGamer UK**  
Little King's Story

# PARA QUEM LEVA A CULTURA GAMER A SÉRIO.



Uma seleção superespecial com os melhores jogos de todos os tempos, para todas as plataformas.

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



# oldgamer

o que é que há, velhinho?

## A volta do

# 8-BIT



A saudade impulsiona as primeiras gerações de gamers a ressuscitarem os consoles da primeira era dos videogames

Texto: Vitor Tritto  
Arte: Alexandre (Nani) Dias

**D**emorou algum tempo, mas a cultura gamer amadureceu bastante aos olhos do resto da sociedade nos últimos anos. Aqueles que antes eram apenas nerds hoje executam operações na bolsa de valores. Para manter a nostalgia viva entre as gerações cada vez mais distantes dos primeiros videogames, mais e mais jogos tentam ressuscitar a Era 8-bit.

Os mods de consoles, versões modificadas criadas pelos próprios fãs para rodar jogos de uma determinada – ou várias – plataformas, têm-se tornado extremamente populares neste quesito. Mas, devido à facilidade, os emuladores, que desde a metade da década de 90 estão disponíveis para qualquer um que tenha um computador, são hoje a maior fonte sobre games antigos. De todos estes jogos, os feitos originalmente para o NES e SNES são os mais requisitados. O site [virtualnes.com](http://virtualnes.com), por exemplo, possui um acervo de quase 500 jogos disponíveis em

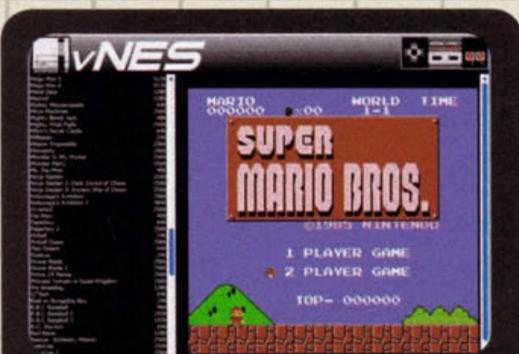
Os emuladores, que desde a metade da década de 90 estão disponíveis para qualquer pessoa com um computador, são hoje a maior fonte sobre games antigos. De todos estes, os feitos originalmente para NES e SNES são os mais requisitados

de idade, "Eu sou fã do NES desde quando eu tinha três anos. Demorei uns quatro meses para terminar a primeira versão do programa e, desde então, estou sempre o atualizando para rodar mais jogos e consertar bugs". Para evitar problemas com a ESA, órgão que regulamenta a venda de videogames nos EUA, o site possui todos os jogos que estão disponíveis na página.

A maior parte deles foi adquirida por meio de doações de outros gamers. "Eles têm pagado bastante no nosso pé ultimamente por

sua página, todos para o 8-bit da Nintendo.

O detalhe é que nenhum deles precisa ser baixado para ser jogado, uma vez que o emulador vNES roda direto do site. O software foi criado por Jamie Sanders, que na época tinha 15 anos



## Super time

Pouca gente sabe, mas *Super Mario World* contava com um time de estrelas. Koji Kondo, por exemplo, já participou da série *The Legend of Zelda* e de *StarFox*. Mais recentemente, Kondo trabalhou na produção de *Wii Music*.



## BIP BIP

Ainda que a maioria dos jogos do NES não possuíssem trilhas sonoras requintadas em surround, como hoje, existem sites que se dedicam unicamente aos sons destes games. Em [tinyurl.com/dfehk2](http://tinyurl.com/dfehk2), você pode conferir uma galeria destas trilhas sonoras e ainda visitar mais sites com o mesmo foco.



## Como seria do mundo sem o 8-bit?

Muito provavelmente, o conceito que teríamos de jogos eletrônicos seria extremamente diferente. Foi nessa geração que os consoles caseiros começaram a tomar forma. O NES, por exemplo, já era da terceira geração de consoles e foi o responsável por consolidá-los em escala global. Se não houvesse esta transposição, os videogames continuariam restritos somente ao ambiente acadêmico.

nós disponibilizarmos estes jogos, mas vale o preço", conta Jamie.

O console da Nintendo ficou marcado como um símbolo para tantas pessoas que ainda hoje há jogos que são desenvolvidos "para ele". *D-Pad Hero* é um exemplo. Com a alcunha de "um jogo novo em folha para NES", a mistura de *Guitar Hero* com sons e gráficos de 8-bit pode não agradar todo mundo, mas já possui uma legião de fãs grande o bastante para incluir o game no Virtual Console e ser usado como novo meio de propaganda das músicas da banda Daft Punk, que emprestou as canções para o jogo. "Sweet Child of Mine", da banda Guns 'n' Roses, também está no repertório. Da mesma forma que o vNES, o jogo também está disponível pelo site [www.dpadhero.com](http://www.dpadhero.com) e pode ser baixado para Windows, Linux ou Mac.

A novidade é que, desta vez, os jogos estão sendo feitos pelos fãs e não das companhias que utilizam deste recurso para tirar um pouco mais de dinheiro dos jogadores. Só nos últimos dois meses, dois grandes clássicos foram lançados; *Gradius Rebirth* e *Sonic Ultimate Genesis Collecton*. Este ficou em terceiro lugar no ranking dos mais vendidos apenas uma semana depois de seu lançamento para Xbox 360 e PS3. Não queremos que esta prática pare, mas haverá outras formas acessíveis para os fãs matarem as saudades.

A novidade é que, desta vez, ela está surgindo dos fãs, que possuem vínculo mais afetivo com essa geração, e não das companhias que utilizam deste recurso apenas para tirar dinheiro dos jogadores.



## O botão vermelho

A versão dos controles do NES feita para o FAMILCOM – sua contraparte em território japonês – não possuía os botões de Start e Select. Em compensação, vinha com um microfone embutido, ainda que poucos jogos se utilizassem dele. O design inicial dos botões também foi alterado. Os de formato quadrado ficavam presos dentro do controle. Para contornar este problema, o desenho foi alterado e os icônicos botões vermelhos foram adotados.



## Direto do passado

O que aconteceu em abril...

**30/4/1976**

A Atari lança *Breakout*, cujo protótipo foi criado pela Apple.

**4/1984**

*The Lords of Midnight*, um inovador jogo de estratégia é lançado.

**01/4/1986**

Nanco lança *Genpei Toma Den* para o Namco System 86.

**21/4/1987**

Namco lança *Wonder Momo*, seu último jogo em 8-bit.

**4/1991**

A revista EGM dos EUA traz a primeira das tradicionais brincadeiras de 1º de abril da revista.

# consumo

você não precisa, mas que é legal é



Já não basta sermos "obrigados" a comprar todos os Guitar Hero, agora teremos que comprar os personagens também? Haja grana!

PARA A ESTANTE

## Lars Ümläüt e Johnny Napalm

As séries feitas pela McFarlane Toys sempre são uma garantia de que os fãs vão levar alguma coisa de qualidade para casa – mesmo que paguem a mais por isso. Se você duvida, é só dar uma olhada nessa figura feita para comemorar o lançamento do último **Guitar Hero**. A "Series 1" é a terceira linha de brinquedos baseada no jogo da Activision e traz seus personagens com partes móveis em duas versões diferentes. Cada boneco tem 15 centímetros de altura e custa apenas US\$ 10. Mas, se isto não é o bastante, também há figuras maiores e com arte melhor por US\$ 24 no mesmo site. Johnny Napalm parece pronto para "derrubar o sistema".

**PRODUTO:** Guitar Hero Series 1:

Lars Ümläüt e Guitar Hero 10" Johnny Napalm

**FABRICANTE:** McFarlane Toys

**PREÇO SUGERIDO:** US\$ 10 e US\$ 24

**ONDE COMPRAR:** Lars Ümläüt: [tinyurl.com/dnzqs2](http://tinyurl.com/dnzqs2)

Johnny Napalm: [tinyurl.com/dfryk2](http://tinyurl.com/dfryk2)

PARA O COTIDIANO

## Master Chief got mail

O primeiro posto que você ocupa nos exércitos de Master Chief é o de carteiro. Pode parecer inglório diante da missão de salvar a galáxia, mas, como recompensa, você ganha esta mochila bacanuda. Como não estamos no mundo de **Halo** de verdade, esta você tem que comprar. O modelo de cor cinza sai por US\$ 35 e o marrom, por US\$ 40.

**PRODUTO:** Halo 3 Messenger Bag

**FABRICANTE:** ThinkGeek

**PREÇO SUGERIDO:** De US\$ 35 à US\$ 40

**ONDE COMPRAR:** [tinyurl.com/cwk6v9](http://tinyurl.com/cwk6v9)





Se seu antigo console não funciona mais ou você o vendeu, não se preocupe. Este aqui dará conta do recado direitinho!

PARA GUARDAR

## Os bons tempos estão vivos!

Querendo reviver aquele game para NES ou SNES, mas sem grana para comprar um console da era de ouro ou para reformar o seu? Que tal matar dois cogumelos com uma "mariosada" só? O Sistema Duo oferece suporte para os dois consoles da Nintendo. Basta colocar seu cartucho antigo e pronto: você está novamente no Reino dos Cogumelos.

**PRODUTO:** Retro Duo NES/SNES Game System

**FABRICANTE:** ThinkGeek

**PREÇO SUGERIDO:** US\$ 50

**ONDE COMPRAR:** [tinyurl.com/bos2o3](http://tinyurl.com/bos2o3)

PARA USAR

## Sopre os cartuchos

Pode não fazer sentido algum e realmente, não há nada que comprove que soprar cartuchos de jogo os façam funcionar melhor. Pelo menos é o que diz a "ciência", pois todos nós sabemos que isso funcionava muito bem. Lembre-se sempre daquele tempo com esta camiseta e diga ao mundo que você acredita. Garota não inclusa.

**PRODUTO:** Quick Fix T-Shirt

**FABRICANTE:** NerdyShirts

**PREÇO SUGERIDO:** US\$ 18,50

**ONDE COMPRAR:** [tinyurl.com/cpuv6a](http://tinyurl.com/cpuv6a)



Se você acredita que soprar cartuchos os faz funcionar melhor, vista esta camiseta e contrarie o mundo científico. A loirinha ao lado garante que funciona!

PARA USAR

## Quando o dever aperta

Se você quer sair por aí dizendo que acabou de enfrentar uma corja de nazistas sem precisar vestir um uniforme cheio de buracos de bala, esta é a melhor pedida.

**PRODUTO:** Call of Duty Buckle

**FABRICANTE:** Urban Collector

**PREÇO SUGERIDO:** US\$ 15,50

**ONDE COMPRAR:** [tinyurl.com/cjwobc](http://tinyurl.com/cjwobc)



**PARA ANUNCIAR  
AQUI, LIGUE:**

(11) 3038-5093 e 3038-5094  
ou mande um e-mail para:  
[publicidade@europenet.com.br](mailto:publicidade@europenet.com.br)

**HOUSE GAMES**  
**TUDO PARA O SEU VIDEOGAME**  
COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA  
LAN GAMES • CAMP. DE VIDEO GAME  
VENHA JOGAR PS2 POR HORA  
FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 15X\*  
☎ 3326-0045  
ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO:  
MasterCard VISA  
[WWW.HOUSEGAMES.COM.BR](http://WWW.HOUSEGAMES.COM.BR) [HOUSEGAMES@HOTMAIL.COM](mailto:HOUSEGAMES@HOTMAIL.COM)  
Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)  
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844

**BIG BOY Games** DESDE 1989  
DIVERSÃO DE VERDADE

[www.bigboygames.com.br](http://www.bigboygames.com.br)  
WEB VENDAS (19) **3308-6998**  
VENDAS PARA TODO O BRASIL  
VENDA & ASSISTÊNCIA TÉCNICA

● CONSOLES  
● JOGOS  
● ACESSÓRIOS

TODO O SITE  
**10X**  
S/ JUROS  
VISA

DESCONTO  
**10%**  
BOLETO  
SEDEX

VENDAS PARA TODO O BRASIL

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

**ASAGAMES**  
ESPECIALIZADA EM PEÇAS PARA VIDEO GAME

AWG rolo de fio  
Carcaça de PSP  
Antena de TV digital para PSP  
LCD NDSL  
LCD PSP FAT  
GPS para PSP  
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](http://www.asagames.com.br) • MSN: [asagamesvendas@hotmail.com](mailto:asagamesvendas@hotmail.com)

EDGE APRESENTA

**OS 100 MELHORES JOGOS**

BIBLIOTECA GEMMASTER

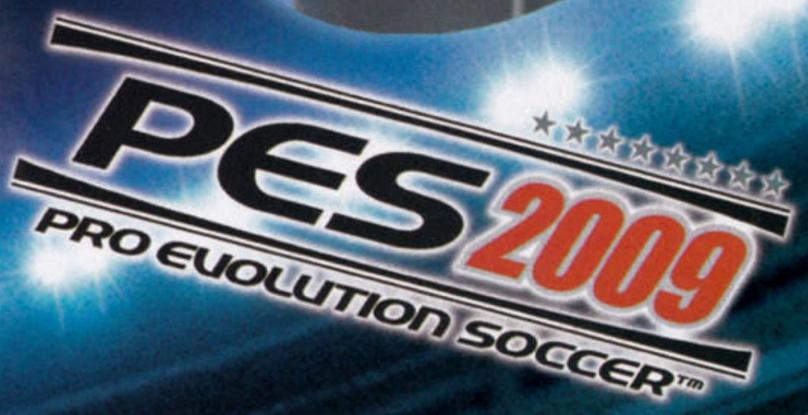
**Uma obra indispensável para quem é gamer de verdade**  
apenas R\$ 69,<sup>90</sup>

Garanta já o seu  
Ligue para 0800 55 76 67 ou  
acesse: [www.europenet.com.br](http://www.europenet.com.br)

EDITORA EUROPA



# 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.cbfd.com.br>



**Organização:**   
Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual

**Co-Organização:**   
Federações Estaduais

**Patrocínio:**   
Venda e Assistência Técnica

**Cobertura Oficial:**  EDITORA EUROPA

 REVISTA GEMEMASTER

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

**João Luiz Bernardes Jr.**

Pesquisador do INTERLAB  
Laboratório de Tecnologias Interativas  
Departamento de Engenharia de  
Computação e Sistemas Digitais  
Escola Politécnica - USP

# Jogos e Múltiplos Cores 2

No Papo Tech anterior, falamos sobre usar múltiplos cores em jogos, mas só pudemos começar o assunto. Vamos ver um pouco mais de detalhes

→Texto: João Luiz Bernardes Jr. →Imagens: Divulgação

**N**ão é de hoje que se divide o processamento de jogos em partes separadas (que chamaremos de threads). Mesmo antes de muitos cores serem comuns nos processadores, algumas tarefas já eram separadas como, por exemplo, tocar a música de fundo. Isso não é complicado pois não depende tanto de cada detalhe calculado no jogo. Comunicação em rede é outro exemplo para evitar que o lag da rede interfira muito no processamento. Carregar os mapas em uma thread separada conforme você anda no game faz sumir aquelas chatas e demoradas telas de "loading".

Mas, hoje, precisamos paralelizar ainda mais. E aí aparecem as complicações. Quando precisamos tentar fazer ao mesmo tempo coisas que dependem muito uma da outra. Por exemplo: a detecção de colisões (saber o que bateu em que, para evitar que se atravesse

Aprender a programar usando a divisão de tarefas é essencial para desenvolver games cada vez mais complexos e com visual e jogabilidade mais modernos. E não é tão difícil quanto se imagina. Basta ler muito sobre o assunto

paredes ou saber que um tiro pegou) depende da posição de todos os personagens e objetos, que dependem das ações dos jogadores, da IA dos NPCs e da simulação física. Mas a IA também depende das posições para tomar suas decisões e a simulação física precisa saber as posições e as colisões para dizer onde tudo vai parar! E detecção de colisões, IA

e simulação física são justamente algumas das tarefas que mais exigem processamento e que precisamos paralelizar. Quando tentamos processar esse tipo de tarefas ao mesmo tempo, podem acontecer vários problemas. Deadlock é quando uma tarefa para porque está esperando o resultado de outra, que também para e espera algo da primeira: aí, travou (é mais difícil de evitar do que parece). Outros possíveis problemas: um

processador acabar sua parte muito rápido e desperdiçar tempo parado enquanto os outros terminam, ou então uma thread usar resultados desatualizados de outra misturados com resultados novos, o que dá uma bela confusão.

Apesar de todos esses problemas, paralelizar é possível e vale a pena. Muitos jogos e engines hoje usam diferentes estratégias para isso e conseguem resultados impressionantes. E nem falamos de gráficos! Mês que vem terminamos esse assunto falando deles e de como a placa gráfica pode funcionar como vários processadores extras.



*The Lost and Damned é um dos diversos jogos que usam o processamento em partes separadas. Assim, não há loading entre cada cenário ou cidade*



# Egma Games

ASSISTÊNCIA TÉCNICA  
COMPRA - VENDA - TROCA

## A sua loja de VÍDEO GAMES E ELETRÔNICOS



Os melhores jogos  
c/ os melhores  
preços  
estão aqui  
aproveite !...

### Assistência Técnica Especializada em Todos Vídeo Games

PS1 - PS2 - PS3 - PSP - Wii - X-BOX 360 - NINTENDO DS

### COMPRAMOS SEU VÍDEO GAME USADO DINHEIRO NA HORA !

ENVIAMOS  
PARA  
TODO  
O BRASIL



PAGUE EM ATÉ 6X S/ JUROS NO CARTÃO.

Assistência  
Técnica  
c/ Preços  
Especiais  
p/ Lojistas.



# 4332-4430

Boulevard Jardim: Av. Brig. Faria Lima, 1.257 - Loja 08 - S.B.C. - SP

www.egmagames.com.br

e-mail: contato@egmagames.com.br

# PERFECT WORLD

levelupgames.com.br



oficina-de-arte.com

O mundo que você sempre imaginou



- ❖ Liberdade de movimentos e habilidade de voar
- ❖ Customização total de personagens
- ❖ Mais de 5.000 missões

ACESSE LEVELUPGAMES.COM.BR E JOGUE DE GRAÇA!

完美时空  
PERFECT WORLD

12 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS  
Tema: Estratégia  
Contém: Agressão Física

Level UP!  
levelupgames.com.br

# Retro AVENGERS

## Em prol da cultura gamer

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

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

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

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

Digitalizada por: evil\_arthas

Editada por: Douglas Ielker

Revista: evil\_arthas

 [facebook.com/retroavengers](https://facebook.com/retroavengers)

 [retroavengers@gmail.com](mailto:retroavengers@gmail.com)



[retroavengers.com.br](https://retroavengers.com.br)

