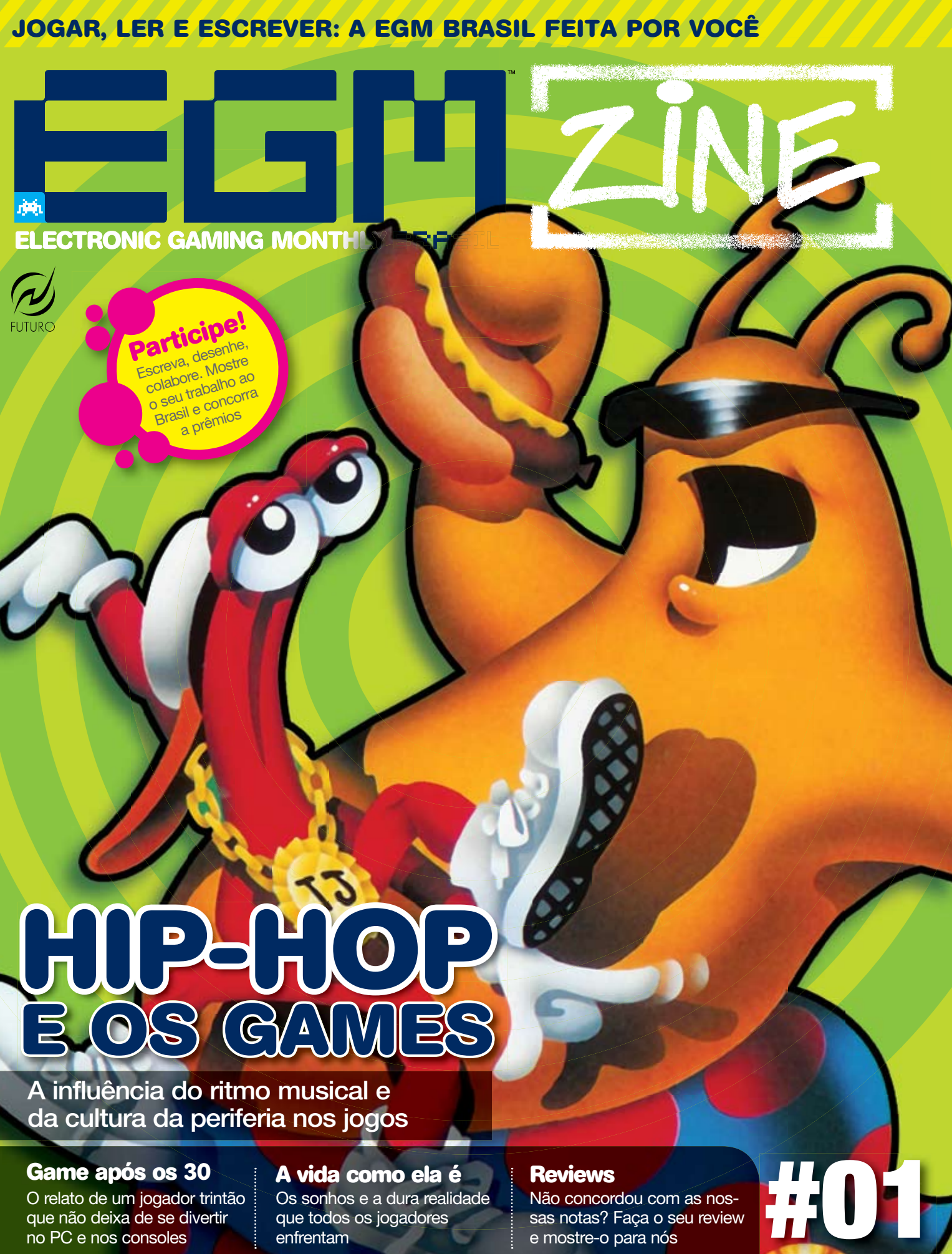
JOGAR, LER E ESCREVER: A EGM BRASIL FEITA POR VOCÊ

EGM ZINE

ELECTRONIC GAMING MONTHLY BRASIL

FUTURO

Participe!
Escreva, desenhe, colabore. Mostre o seu trabalho ao Brasil e concorra a prêmios



HIP-HOP E OS GAMES

A influência do ritmo musical e da cultura da periferia nos jogos

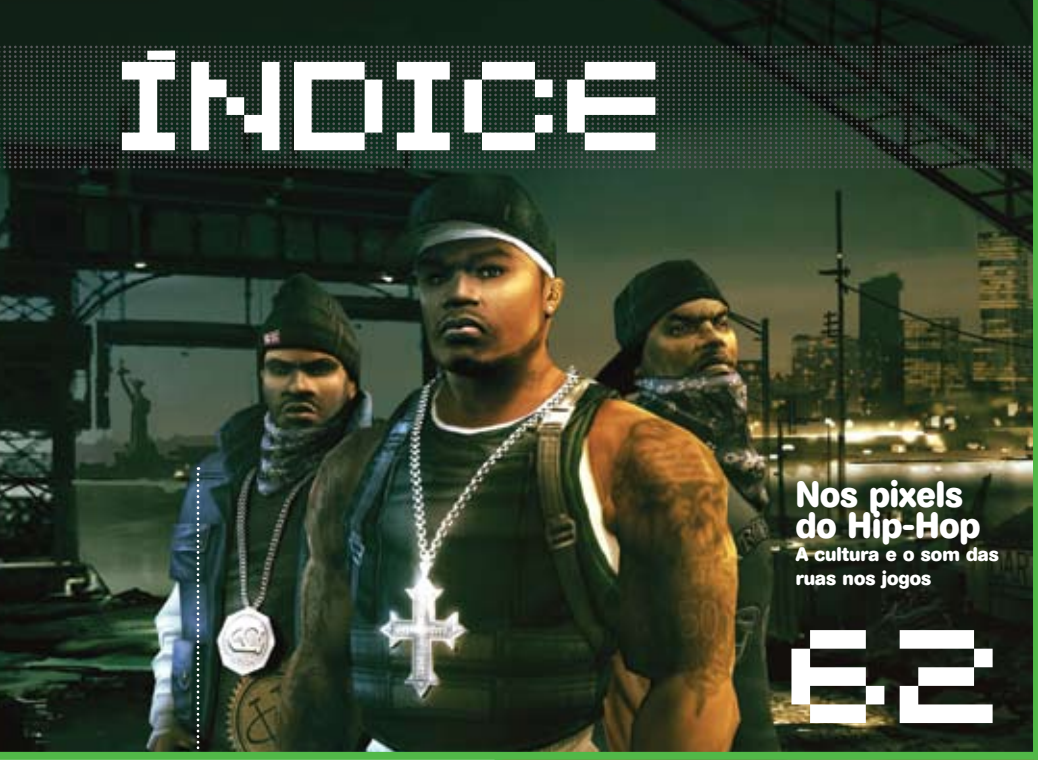
Game após os 30
O relato de um jogador trintão que não deixa de se divertir no PC e nos consoles

A vida como ela é
Os sonhos e a dura realidade que todos os jogadores enfrentam

Reviews
Não concordou com as nossas notas? Faça o seu review e mostre-o para nós

#01

INDICE



Nos pixels do Hip-Hop
A cultura e o som das ruas nos jogos
62



Existe game após os 30
Estamos adultos, mas não deixamos de jogar
68



A vida (do jogador) como ela é
World of Warcraft dos sonhos... e o que temos que enfrentar
74

LEITORES CONTRIBUINTES



RONIEL FELIPE
■ Roniel cursa jornalismo, joga, escreve, desenha e fotografa. Ele só não disse ser músico. Mas apostamos que deve curtir muito Hip-Hop.
Site: flickr.com/photos/roniel



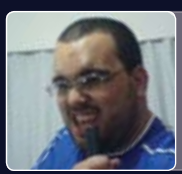
JERÔNIMO STREHL
■ Com 30 anos, Jerônimo quer aproveitar esse espaço para pedir sua noiva em casamento. Brincadeira! Mas ela já deve aguardar isso de você, hein?
E-mail: je2design@hotmail.com



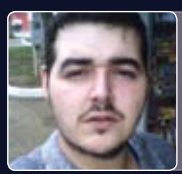
FRANCIS MORI
■ Formado em Direito, Francis treina advocacia em *Phoenix Wright: Ace Attorney*. Quando não está advogando ou jogando, ele toca guitarra com a sua banda.
Site: myspace.com/homelands



THAÍS BARREIRO
■ Você já deve ter visto esse rosto antes. Sim, ela é a "Gamer Girl" da edição passada. Mais do que uma "beldade", Thaís mostra que entende de games.
E-mail: thais_coft@hotmail.com



HENRIQUE FEDOROWICZ
■ Henrique se define como "jogador, aspirante a comediante e analista de sistemas". Mas perdeu uma namorada por jogar demais. Cuidado, Henrique!
E-mail: henrique@fedorowicz.com.br



JULIANO DE BARROS GUILHERME
■ Jogador desde o Atari, Juliano fez escola com os jogos. Aprendeu inglês e se tornou mais ágil e criativo com eles. Ah, se nas escolas ensinassem a jogar!
E-mail: jg_salto@hotmail.com

EDITORIAL



Revista 2.0

A EGM Brasil sempre antecipou matérias, jogos e tendências. Hoje, a revolução da internet conhecida pelo singelo nome "Web 2.0" é referência para muitos, e uma tendência para todos. Agora, o conceito de conteúdo colaborativo, que dita o rumo da grande rede em sites como YouTube e Wikipedia, chegou à EGM Brasil.

Mais do que uma seção, a EGM Zine será tratada como uma revista extra, e com a força da maior referência em games do país, a EGM Brasil. Produzida por você, leitor e jogador, a EGM Zine abrirá espaço aos melhores trabalhos enviados à promoção "Revista do Futuro", sem deixar de aceitar novas colaborações, premiando os leitores que tiverem suas criações publicadas.

Afinal, você pode não perceber, mas já está colaborando por aí na internet. Publica notícias ou artigos em seu blog, comenta posts de amigos e navega pelas comunidades do Orkut, sempre defendendo suas opiniões com unhas e dentes. Chega a produzir vídeos para o YouTube, para que todos vejam o seu trabalho. Como de praxe, recebe e publica mais comentários. Por fim, não deixa de acessar a Wikipedia para ficar por dentro de assuntos atuais e históricos, agradecendo às boas almas que ajudaram a enciclopédia online a se tornar o que é hoje.

Agora você terá a chance de escrever o review de um jogo cujo qual demos uma nota baixa ou alta. Se não concordou com as nossas palavras, não fique só na crítica: desconstrua o review, pergunte a si mesmo se não é capaz de fazer melhor. E faça, dê a sua nota, mostre o seu trabalho para nós! Veja, na página ao lado, instruções para participar. Aguardamos por suas colaborações, sejam elas textos ou ilustrações. Mesmo com prêmios, nenhum será maior do que aparecer na EGM Brasil e fazer parte da EGM Zine, a Revista 2.0.

—Bruno Zerbinatti, Editor de EGM Zine
bruno.zerbinatti@gameworld.com.br

A EGM BRASIL FEITA POR VOCÊ

Maior e melhor do que nunca, a EGM Brasil conclama seus leitores a enviarem textos e ilustrações à revista – e ainda ganhar prêmios por isso. A EGM Zine trará as melhores contribuições enviadas a nós pelos leitores que jogam, escrevem, desenham e, agora mais do que nunca, participam da maior revista de games do país.

Jogar, ler e escrever estimulam a criatividade. Portanto, faça os três juntos. Com cinco anos nas bancas, **a EGM Brasil entra em uma nova fase,** dando espaço para que seus leitores participem ativamente da revista com reviews, previews, cobertura de eventos, artigos ou qualquer outra matéria que você produza. Escreva seu texto, desenhe uma arte, dê a sua nota. **Envie o seu trabalho e apareça para todo o país!**

Maior que o prêmio de estar na EGM Brasil, não há. Ainda assim, **premiaremos as melhores contribuições** com tocadores de MP4, MP3, fones de ouvido e outros prêmios bacanas. Você ainda verá sua foto em nossas páginas, poderá contar o que faz **e se orgulhar com a revista e seu trabalho, mostrando-a para amigos e parentes.**

Para participar, leia o regulamento abaixo e envie o seu material para

egmzine@gameworld.com.br



Participe e concorra a prêmios! Nós da EGM Brasil e o país inteiro queremos ver as suas produções!

LEIA ATENTAMENTE O REGULAMENTO

1. A participação na EGM Zine é aberta a todos os leitores da revista EGM Brasil residentes no Brasil, sem limite de idade;
2. Não poderão participar os funcionários da Futuro Comunicação, de empresas coligadas e colaboradores regulares de suas publicações, bem como seus respectivos parentes;
3. Para participar da EGM Zine, o leitor deve:
a) Fazer uma criação sobre games (texto ou arte) para a revista EGM Brasil;
b) Enviar o trabalho para o e-mail egmzine@gameworld.com.br;
c) Anexar os arquivos de sua criação junto de foto de seu rosto (não deve ultrapassar o limite de 200 KB) e breve histórico pessoal;
4. Cada pessoa poderá enviar quantos trabalhos quiser;
5. Não há garantia que todos os trabalhos serão publicados. Além disso, as criações enviadas podem vir a ser publicadas posteriormente, não necessariamente no mês em que foram enviadas, continuando elegíveis aos prêmios;
6. Não há data limite para envio das criações, mas a EGM Brasil se reserva o direito de não aceitar mais trabalhos a partir de qualquer momento, mediante aviso em sua publicação;
7. Todos os trabalhos enviados para a EGM Zine, vencedores ou não dos prêmios, poderão ser publicados em qualquer veículos de informação da Tambor Comunicação, físicos ou digitais, a qualquer tempo, com crédito ao autor, sem qualquer tipo de ônus à Tambor Comunicação;
8. Os melhores trabalhos serão avaliados e escolhidos pela equipe da EGM Brasil, entre todos os que forem enviados, de acordo com os quesitos de criatividade, apuro de informações, estilo, estética e empenho. Não é sorteio. A escolha será feita pela Tambor Comunicação e não caberá apelação de nenhuma forma à decisão final;
9. Os leitores cujos trabalhos forem publicados serão premiados conforme segue, em ordem de conceito:
a) Trabalhos de grande destaque (capa): 01 (um) tocador MP4
b) Trabalhos de exposição mediana (demais matérias): 01 (um) tocador MP3
c) Trabalhos menores (reviews): 01 (um) fone de ouvido;
10. Os prêmios são pessoais, intransferíveis e não poderão ser substituídos;
11. A Tambor Comunicação se reserva o prazo de 90 dias para entrega dos prêmios a partir da divulgação dos vencedores;
12. Após a divulgação dos resultados, não havendo resposta do vencedor, o seu direito ao prêmio prescreverá dentro de 180 dias;
13. Todos os trabalhos inscritos poderão ser publicados nos veículos de informação da Tambor Comunicação. A equipe da empresa pode decidir não publicar um trabalho, sem que necessite avisar previamente ou assumir qualquer ônus. Não há vínculo empregatício ou remuneração de qualquer espécie. Os participantes são livres provedores de conteúdo por vontade própria;
14. Os leitores participantes da EGM Zine declaram-se automaticamente cientes de que estão cedendo os direitos de uso sobre seu nome e imagem, bem como de das criações que enviou, com o objetivo de:
a) Divulgação do resultado
b) Eventual veiculação em material promocional da Tambor Comunicação
c) Publicação nos veículos de informação da Tambor Comunicação, podendo passar por processo de edição para maior clareza e adequação ao tamanho
Isso em caráter exclusivamente de divulgação, sem vínculo empregatício e por prazo indeterminado, sem que isso acarrete à empresa qualquer ônus e indenizações;
15. Os leitores participantes da EGM Zine assumem total responsabilidade legal sobre eventuais problemas advindos da publicação de seus trabalhos, incluindo, mas não limitados a, violações de direitos autorais, informações imprecisas, direito de uso de imagem sobre as fotos enviadas etc., sem que haja qualquer ônus à Tambor Comunicação;
16. A Tambor Comunicação se reserva o direito de eliminar os participantes que não estiverem de acordo com o regulamento acima.



Fotos: Ronaldo Bueno

> MUSICA E GAMES

Nos pixels do HIP-HOP

A influência do ritmo da periferia nos jogos

Por Roniel Felipe



Roniel, que também pode ser chamado de Ronin, mora em Campinas e cursa Jornalismo na PUC da cidade. Além da paixão pelos games e por escrever, Ronin mostra ser um garoto prodígio, desenhando e fotografando a vida que vive.

SE VOCÊ PENSA QUE as grandes invenções dos anos 70 se resumem a sapatos plataforma, calça boca-de-sino e o rebolado discotech de John Travolta, está muito enganado. Em 1972, na terra do Tio Sam, nascia o Magnavox Odyssey. Mais do que o primeiro console da história, a bugiganga reforçava as previsões dos cientistas malucos da época, que afirmavam que a televisão não servia apenas para assistir a seriados como Vila Sésamo ou Mulher Biônica.

Enquanto isso, em Nova Iorque, precisamente no bairro do Bronx, um movimento cultural que tem como expressões máximas o breakdance, o grafite, os disque jóqueis e a mistura de ritmo e poesia (também conhecido pelas três letrinhas Rap) engatinhava seus primeiros passos. Três décadas se passaram e tanto os videogames quanto o Hip-Hop tornaram-se verdadeiras minas de ouro.

Porém, antes daquela "coisa que estraga a TV" se popularizar e a música de sujeitos parrudos invadirem as paradas musicais de todo o planeta, muitas coisas aconteceram, como a guerra dos consoles.

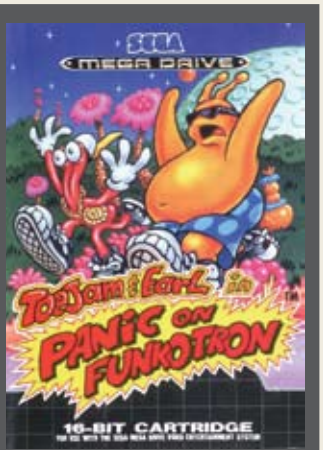
Momentos memoráveis como a batalha entre Sega e Nintendo nos 16-bits marcaram uma geração completa. O Hip-Hop, infelizmente, não ficou atrás nesse quesito, já que os rappers americanos da Costa Leste e Costa Oeste até hoje alimentam uma relação explosiva, retratada com maestria em *GTA: San Andreas*, onde os Groove Street, gangue de CJ, faz em sua guerra particular com os famigerados Ballas.

Nos acostumamos com as novas tecnologias e siglas "cabulosas" como DVD, MMORPG e FPS, entre outras inúmeras expressões e gírias. No Hip-Hop, as coisas não foram diferentes, já que quase todo mundo balbuciou, mesmo que involuntariamente, canções como "Can't Touch This" (MC Hammer) ou "Ice Ice Baby" (Vanilla Ice). A evolução do Hip-Hop não parou nas rádios: o grafite, antes visto como vandalismo, hoje é encarado como arte e colore as paredes de grandes metrópoles e de galerias de arte. O breakdancing tornou-se uma dança universal, que até ganhou um Campeonato Mundial com participantes mais agradáveis que qualquer outro de reality show. Isso sem mencionar a popularidade dos DJs e dos MCs.

Em outras palavras, o Hip-Hop, tipicamente da periferia, caiu no gosto de todas as classes. As produtoras, percebendo que a dobradinha Hip-Hop e videogames daria muito lucro, passaram a criar jogos baseados na cultura do gueto. Além da já citada franquia da Rockstar, nesses anos as mais diversificadas vertentes do Hip-Hop chegaram aos nossos lares, em jogos de dança, grafite ou ação. É hora de viajar no tempo e relembrar os melhores (e piores) jogos de videogame que de alguma forma retrataram a cultura de rua das grandes cidades.

RETROMANOS

Não se sabe ao certo qual foi o primeiro jogo a trazer algum elemento da cultura Hip-Hop para os videogames. No entanto, os simpáticos ToeJam e Earl fatalmente serão lembrados como um dos primeiros "retromanos" da história. No início dos anos 90, a Sega trouxe à órbita do Mega Drive a dupla de extraterrestres do planeta Funkotron. Eles caíram acidentalmente na Terra, após um choque com um asteróide. Em busca dos pedaços da nave Funkotronic, ToeJam (o baixinho de três pernas) e Earl (o gorducho alaranjado) defrontam as mais loucas criaturas como dentistas insanos, nerds bizarros e as inesquecíveis dançarinas de Ula-Ula. A possibilidade de "fazer música" em uma espécie de mini-game e o modo cooperativo com telas divididas também foram um marco na história dos games.



Grafite



Uma lata de spray nas mãos, uma idéia na cabeça e sebo nas canelas para correr. Assim era a vida dos grafiteiros, vistos como elementos de alta periculosidade nos anos 80. Os tempos mudaram, as camisas floridas já não são o must e, hoje, o pessoal do grafite demonstra sua arte nos pontilhões, viadutos e muros das metrópoles. Nos games, as coisas não são tão tranqüilas. Geralmente, os policiais virtuais preferem rosquinhas à arte, e por isso odeiam qualquer tipo de grafite. O que resulta em borracha no lombo dos protagonistas que, além de artistas, são exímios patinadores e possíveis dublês do Homem-Aranha.

JET SET RADIO

■ **Plataformas:** Dreamcast, Xbox e Game Boy Advance ■ **Produção:** Sega e Smilebit ■ **Lançamento:** 2000

Como já dizia o poeta, “patinar e grafitar é preciso”

A cidade é Tokyo-to e a boa é ganhar respeito grafitando mais que as gangues adversárias, brincando de pega-pega com a SWAT. Detalhe: toda essa ação é feita com o auxílio de patins in-line. Esse é o enredo de *Jet Set Radio*, franquia originada no falecido console da Sega. O jogo é um show sonoro e um delírio visual, resultado de um dos mais belos cel-shadings da geração passada, somado a uma ótima jogabilidade.





O melhor: pintar um sete em uma marquise e ainda sorrir para a SWAT
O pior: escorregar da marquise e ser tratado carinhosamente pela SWAT
Clichês: uma versão para o Wii com direito a pixações virtuais por toda a casa

MARC ECKÖ´S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

■ **Plataformas:** PlayStation 2, Xbox, PC, Celulares ■ **Produção:** Atari ■ **Lançamento:** 2006

Le Parkour com grafitê e sem frescurê, mano

Se no Brasil a cara pintada foi a forma encontrada pelos jovens para protestar contra a pilantragem política, em New Radius, cidade do jovem Trane, as coisas são diferentes. Para protestar contra as falcatruas do corrupto prefeito Sung e de seus jagunços da CCK - e ainda obter respeito por toda cidade -, o grafite é a melhor arma do destemido herói, que usa e abusa de movimentos típicos daquele aracnídeo famoso. Apesar do convincente conjunto da obra e de não ser extremamente violento, o jogo, que foi desenvolvido sob a supervisão direta do próprio Marc Eckö (veja o box), foi motivo de polêmica na Austrália. Sob acusação de apologia à pichação, o título foi banido na terra dos cangurus e do bumerangue. Será que o prefeito Sung tem parentes influentes na Oceania?









O melhor: protestar bancando o Homem-Aranha
O pior: cair sentado em cima da lata de spray
Cuidado: Le Parkour com patins pode ser perigoso

MARC ECKÖ: O MAIS MARQUETEIRO DOS GRAFITEIROS

Empresário, filantrópico e designer de moda, Marc Eckö iniciou seu império vendendo camisetas nos anos 80. O negócio deu tão certo que em 2004 a Marc Eckö Enterprises chegou a faturar um bilhão de dólares, o que colocou o rapaz no ranking das celebridades mais ricas e influentes dos EUA, segundo a revista New York Magazine. No ano passado, o artista protagonizou um vídeo polêmico (http://www.youtube.com/watch?v=eP0iSJQLfJ4) que se espalhou rapidamente pela internet. Na produção, após grafiteiros encapuzados pularem cercas de arame farpado e passarem despercebidos por guardas e cães policiais, o próprio Eckö grafitava o Air Force One, o avião presidencial dos EUA, com os dizeres “Still Free” (Ainda Livre). O vídeo é falso, já que Eckö admitiu que alugou um Boing 747 e forjou toda a situação. Jogada de marketing ou protesto, o vídeo deixou muita gente com a pulga atrás da orelha. “Eu queria fazer algo que tivesse significado, criar um momento da cultura pop”, disse o grafiteiro. Definitivamente, Marc Eckö é gente que faz.

Rap

As batidas fortes, a rima criativa, a ginga e todo o glamour do mundo do Rap ganharam o mundo dos jogos das mais diversas formas. Até mesmo as polêmicas que permeiam o universo do Gansta Rap, um ritmo mais pesado com letras que metralham a sociedade e a polícia, ganharam espaço no universo virtual. A realidade é que, como na vida real, a maioria dos jogos baseados no ritmo musical tem duas vertentes distintas: uma formada pelos fanfarrões e marqueteiros que se aproveitam da fama e da polêmica para vender produtos sem qualidade alguma e encher o bolso, e outra formada por aqueles que realmente fazem algo planejado, consciente de conteúdo.



DEF JAM: FIGHT FOR NEW YORK

■ **Plataformas:** PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ **Produção:** Electronic Arts ■ **Lançamento:** 2004

Nesse clube da luta, só entra quem é mano

O mundo do show business sempre foi recheado de baixarias clássicas. No mundo do Rap, as coisas não são nada diferentes, fato que pode ser constatado em *Def Jam: Fight for NY*. Seqüência de *Def Jam Vendetta* (2003), o jogador se vê convidado a participar da baixaria promovida pelos artistas da gravadora Def Jam, com alguns convidados de honra como Carmen Electra. No controle de Snoop Dogg, Method Man e Bustha Rhimes, além da fogosa Lil Kim, a ordem é acabar com o inimigo usando cinco diferentes estilos de luta. Apesar dos ótimos gráficos e da excelente trilha sonora, o maior destaque de *DJFNY* fica por conta da jogabilidade e o ambiente das tretas. O clima da arena de batalha lembra bastante o clássico *Pit Fighter* (com ausência dos marmajos de fraudão, logicamente). Outro ponto positivo é a customização do personagem do modo história, onde é possível deixar seu mano nos trinques com bonés, calças, jaquetas e até aqueles brincos de pedras brilhantes que os rappers tanto usam.









O melhor: relaxar com compras após socar a fuça de alguns manos
O pior: apanhar de um sujeito chamado "Elephant Man"
A dúvida: será que Snoop Dogg ficou forte com as pílulas de *Altered Beast*?

50 CENT: BULLETPROOF

■ **Plataformas:** PlayStation 2, Xbox, PSP ■ **Produção:** Vivendi e Genuine Games ■ **Lançamento:** 2005

Um game para que tem paciência à prova de balas

Há quase sete anos, Curtis James Jackson III entrou para as manchetes dos jornais americanos após ser alvejado por noves pipocos à queima roupa. Até aí, nada de anormal para um gangsta rapper de Nova Iorque, tirando o fato da possível manifestação do espírito de Chuck Norris que, para alegria de uns e desespero de outros, fez o sujeito escapar da morte, mesmo com diversos ferimentos. Apesar de a história lembrar um daqueles casos do "Linha Direta", esse é o clima de *50 Cent: Bulletproof*, estrelado pelo cantor que optou pela vingança ao invés de fazer uma cirurgia plástica no Brasil. Brutal e sangrento, o jogo pode atrair mais pelo material extra do que pela própria jogabilidade, que em menos de 20 minutos é capaz de transformar um simpatizante de Kirby em um usuário de palavrões de ebonics (o dialeto rapper). Apesar da baixa qualidade, esse clone de *GTA* se saiu muito bem nas vendas, o que comprova que 50 Cent tem estrela.









O melhor: as batidas da trilha sonora, as mulheres dos clipes
O pior: a mira, os controles, a inteligência artificial e 50 Cent
Com 50 centavos: você não compra nem a etiqueta de uma cueca da G-Unit

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

■ **Plataformas:** PlayStation 2, Xbox, PC ■ **Produção:** Rockstar ■ **Lançamento:** 2004

Se essa rua, se essa rua fosse minha

Após conquistar o planeta e deixar o sempre espirituoso Jack Thompon de cabelos em pé, a Rockstar apostou suas fichas no mundo do Gangsta Rap com *GTA: San Andreas*. A escolha da empresa não poderia ser melhor. Na pele de Carl Johson, jovem que volta a Los Santos após a morte da mãe, o jogador tem à mercê uma infinidade de possibilidades até então jamais vistas. Mais do que um jogo abarrotado de novidades e coisas bacanas para se fazer, *San Andreas* acerta em cheio na trama, repleta de personagens inesquecíveis como OG Loc, o pior cantor de rap de todos os tempos, o corrupto policial Pulaski, puxa-saco oficial de Frank Tenpenny (Samuel L. Jackson), e os impagáveis hippies The Truth, que ratificam o bom humor típico da série *GTA*. A trilha sonora, baseada em sucessos dos anos 90, combina perfeitamente com o clima de terra de ninguém que impera nas ruas de San Andreas. O jogo se tornou um clássico, obrigatório até para aqueles jogadores que odeiam rimas, gírias e palavrões.







O melhor: OG Loc botando para quebrar em um programa de rádio
O pior: se perder pelas diversas quebradas do jogo
Quem procura, não acha: ao menos nos consoles, não tem café no bule

Dança, DJs E MCs

Não há festa sem DJ, da mesma maneira que não há quem não fique curioso diante dos engenhosos e criativos movimentos do brake, dança que teve sua origem nas ruas de Nova Iorque. No mundo virtual, os DJs e os breakdancers, também conhecidos como b.boys, geralmente dão as caras em simuladores. Assim, os indivíduos que foram frustrados com o preço salgado de uma pick-up bacanuda e os desprovidos da mínima coordenação motora exigida pela dança de rua encontram em jogos como beatmania e na popular máquina de *Pump It* a chance de fazer bonito e ainda se divertir.



BEATMANIA (HIPHOPMANIA)

■ **Plataformas:** Arcades ■ **Produção:** Konami ■ **Lançamento: 1997**

“Falei pro DJ pra fazer diferente”

Mais do que um simulador musical, *beatmania* é um dos grandes responsáveis pela popularização desse tipo de jogo. Lançado pela Konami em 1997 e conhecido como *HipHopMania* na terra do Tio Sam, beatmania arrebatou fãs por todos os cantos do planeta. Com uma pick-up de mentirinha, o jogador é capaz de simular as ações de um DJ de verdade, apenas apertando as teclas e girando o disco de acordo com as peças que praticamente chovem na telinha. À primeira vista, o jogo parece tão fácil quanto jogar *Tetris* no nível mais baixo. Mas, na realidade, as coisas não são bem assim, tornando beatmania indicado para quem realmente se interessa pelo assunto. Apesar do grau de dificuldade insano e da jogabilidade simples, as boas animações e a contagiante trilha sonora dão um gás extra aos eternos aspirantes a Marky Mark da vida. Como dizem alguns funkeiros: liberta o som, DJ.









O melhor: se sentir um DJ de verdade
O pior: descobrir que falta muito arroz e feijão
Mesmo assim: é muito bom continuar irritando os vizinhos

PARAPPA THE RAPPER

■ **Plataformas:** PlayStation 1 e 2, PSP ■ **Produção:** Sony e NaNaOn-Sha ■ **Lançamento:** 1996

Um cão que cumpre o seu papel, literalmente

Que o cão é o melhor amigo do homem, isso quase ninguém discute. A mesma clareza é demonstrada no indiscutível fascínio que a cachorrada exerce nos cantores de Rap. É só ver os apelidos dos norte-americanos Snoop Dog e Nate Dog, além do brasileiro Dogão. Apesar de tanta concorrência, talvez o título de cachorro mais simpático do Rap fique nas patas de PaRappa, protagonista do revolucionário jogo musical lançado para o primeiro PlayStation em 1996. O motivo da vida do herói de quatro patas é conquistar o coração de Sunny Funny. Para chegar lá, o cãozinho, feito de papel da mesma maneira que todos os personagens do jogo, passa por situações hilárias e deliciosas, como a aula de artes marciais no dojô do Mestre Onion e o épico encerramento, com direito a participação do Rap Master MC King Kong Mushi. Com um sistema de jogo extremamente simples e uma das melhores trilhas sonoras dos 32-bits, *PaRappa The Rapper* teve versões para PS2 e PSP, mas sem o mesmo brilho e inovação apresentando no bom e velho PS1. Imperdível é pouco.







O melhor: o rap do cebolão
O pior: convencer seus amigos que cantarolar o rap da galinha é coisa de gente sã
Não dá pra esquecer: Kick, Punch, Chop and Block

KRISS KROSS: MAKE MY VIDEO

■ **Plataformas:** Sega CD ■ **Produção:** Digital Pictures ■ **Lançamento:** 1992

Brincando de Hans Donner do gueto

Imagine uma dupla de meninos cantores, daquelas que ficam nas grandes praças e ruas do centros da cidade ganhando a vida cantarolando modas sertanejas. Agora, imagine esses meninos cantando Rap e vestindo aqueles camisões e calças que até para seu tio mais obeso ficariam largas.
Agora visualize esses moleques com as roupas vestidas ao contrário. Assim era Kriss Kross, dupla de rappers mirins que fez sucesso nos começo dos anos 90 e estrelaram "Make my Vídeo", série de jogos musicais da Sega, que também tinha o INXS e Marky Mark (o Mark Wahlberg de Planeta dos Macacos e ex-participante da boy band New Kids On The Block).
Na função de VJ (Vídeo Jockey), o jogador pode editar vídeos musicais de três canções dos meninos calçudos e ainda adicionar alguns efeitos especiais. Apesar da inovação tecnológica para a época e da boa intenção, o jogo da Digital Pictures teve vendas pífias e foi detonado pela critica especializada, graças à falta de opções inteligentes e à irritante linearidade para qualquer aspirante a editor.









• Sim, é ele, Mark Wahlberg. Ou Marky Mark. Ou um dos New Kids on the Block

O melhor: rmostrar o vídeo bacana que você fez e humilhar os coleguinhas que ainda jogavam Tiger Heli no Turbo Game
O pior: descobrir que o vídeo está no nível dos clipes do Supla
Ainda bem que não pegou: A moda do de-trás-pra-frente dos meninos calçudos

Eles até tentaram, mas não conseguiram respeito...

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

■ **Plataformas:** PlayStation 2, GameCube, Xbox, PC ■ **Produção:** Luxoflux e Activision ■ **Lançamento:** 2005

New York, New York... lá lá lá

A competente reprodução da Big Apple é o cenário da trama de *True Crime: New York City*, jogo que em alguns aspectos dá de dez em seu antecessor, lançado em 2005 e baseado nas histórias policias de outra grande cidade americana, Los Angeles. No controle de um policial durão oriundo do lado negro da força (ex-traficante), o jogador tem a missão de resolver o caso do assassinato de um amigo de profissão, além de estabelecer a ordem nas selvagens ruas de Nova iorque.





O melhor: parar o trânsito para mostrar que o seu distintivo não foi comprado no camelô
O pior: bugs que não param na cidade que não dorme
DJ Bug and Slo Dawn: parece nome de dupla de Rap, mas não é

25 TO LIFE

■ **Plataformas:** PlayStation 2, Xbox, PC ■ **Produção:** Eidos ■ **Lançamento:** 2006

25 gramas e três histórias bobas

Imagine uma partida de *Counter-Strike* entre os manos mais cascas-grossa da paróquia. Parece brincadeira de mau gosto, mas é o grande (e um dos poucos) atrativos deste jogo de tiro em terceira pessoa. O modo principal se baseia nas aventuras de um policial bom samaritano cercado por tiras corruptos. A sensação de mais do mesmo é constante, já que as fases apresentam similaridade. Com a jogabilidade fraca e a instável I.A. dos inimigos, faz de *25 To Life* um belo fiasco.





O melhor: os momentos em que a trilha sonora combina com a ação
O pior: as monótonas fases repetitivas
Matemática básica: *25 To Life* vezes dois é pior que *50 Cent: Bulletproof*

Até tu, Mario?

Com pouco mais de 20 anos de estrada, o polivalente bigodudo mostrou que canta Rap com a mesma competência e intensidade que demonstra ao pisotear cascos de tartarugas e salvar a princesa Peach.
No final dos anos 80, o mascote da Nintendo já mostrava ser bom de gogó na abertura do nostálgico desenho "Super Mario Bros. Super Show", estrelado pelo "ex-lutador de luta livre" Lou Albano (http://www.youtube.com/watch?v=pEmiYmDpaL8).
A incursão de Mario no mundo do Hip-Hop não parou por ai.
Outra produção mostra que alem de tenista, piloto, árbitro de luta de boxe e médico, Mario também é adepto do modo gangsta de ser (http://www.youtube.com/watch?v=ZahsE0YWNgI).
E por falar em Mario (não aquele do armário), o Rap real tem um cantor chamado Mario (http://www.mariowinans.com).



Existe game APÓS OS 30

Nostalgia e desventuras no decorrer da vida de um jogador

Por Jerônimo Strehl



Com um cavanhaque de 20cm e um noivado que dura anos, Jerônimo escreveu, ilustrou e pré-diagramou essa bela matéria. Gaúcho que em breve virará paulista, Jerônimo usou boa parte de seus 30 anos de vida para jogar. Só não entendeu porque seu N-Gage não deslanchou.

ACREDITO PLENAMENTE QUE TODOS OS CONTEMPORÂNEOS DE MINHA GERAÇÃO nasceram em uma época fantástica, presenciando o surgimento comercial dos videogames e todas as mudanças que eles acarretaram em nossa sociedade. Apesar do relativo sucesso da primeira geração de consoles, foi com o surgimento da segunda que o mundo veio a comprovar que os videogames não eram uma onda passageira. Nas próximas páginas estão resumidas algumas passagens da vida de um jogador que vivenciou a infância dos videogames, percorrendo as experiências e o amadurecimento dessa mídia até o estágio atual.

O princípio de tudo

Minha aventura no mundo dos games começou semelhante a muitos de minha geração: com o famoso Atari 2600, quando eu tinha seis anos de idade. Naquela época, o console era do filho de uma amiga de minha mãe, a qual eu torcia para visitarmos freqüentemente. Esse foi o princípio de uma infância promissora, já com vários amigos, passando tardes e noites jogando. Grosso modo, essa foi a época em que uma infinidade de gente podia ficar incontáveis horas vidrada em cubinhos coloridos animados.



QUANDO TUDO COMEÇOU

- Os incontáveis controles aniquilados ao se jogar Decathlon;
- Os primeiros jogos eróticos, como *X-Man*;
- O primeiro grande fracasso comercial de um jogo: *E.T. the Extra-Terrestrial*;
- O incomum e competente console *Odissey*.



O primeiro console a gente nunca esquece

Durante anos joguei na casa de amigos por não ter o meu próprio videogame, até que após muito tempo, ganhei algo que me diferenciou de todos: um MSX. Coincidentemente, a partir desse dia a maioria das reuniões foram parar na minha casa, onde criamos um "clubinho". Se vocês acham que alguns jogos atuais possuem um enorme tempo de carregamento, é porque nunca precisaram esperar 15 minutos para um jogo ser carregado em fita cassete. A experiência de ter um jogo gravado e carregado em uma fita dessas é sem igual. A variedade de jogos era incrível - curti *Metal Gear* dez anos antes de muita gente...

VELHO COMPANHEIRO

O MSX foi o nome dado a uma arquitetura de microcomputadores de 8-bits. O primeiro tinha um clock de 3,58Mhz e contava com 16KB de memória de vídeo, além de uma robusta memória RAM de 64KB. Era comum ser usado apenas como um videogame de luxo, com jogos lançados em cartuchos ou em fitas cassete. Mais tarde, outros MSX mais poderosos foram lançados. Por ter sido uma plataforma aberta, muitas empresas se arriscaram nesse mercado – no Brasil, tivemos a Gradiente.

A guerra dos clones

Início da geração pós-Atari no Brasil, com o surgimento não-oficial da Nintendo por estas bandas. Na verdade, o que houve foi a introdução dos famosos clones do NES, produzidos pelas indústrias nacionais sem nenhuma licença oficial da Nintendo. Alheios a tudo isso, as reuniões de jogatina se diversificaram e mudaram. Eu estava no começo da adolescência (pura puberdade), e nos fins de semana, já era possível dormir na casa de amigos.

Resumindo, era comum passar as tardes jogando MSX e as noites de sábado com um grupo de amigos em um CCE Top Game VG8000, muito conhecido por ter duas entradas de cartucho (uma para o padrão americano, outra para o japonês). Para nós, essa plataforma era conhecida por destruir nossos dedos, com seu controle fazedor de calos e causador de cãimbras. Inesquecíveis as sessões de *Ninja Gaiden*, *Castlevania*, *Contra*, *Mega Man* e os dificílimos *Super Mario Bros. 3* e *Battletoads*.

O Master System foi um pouco incomum para nós, pois somente alguns conhecidos os tinham. Nunca usei a pistola nem os óculos, mas gostei muito de jogar *Out Run*, *Jogos de Verão*/*California Games* e *Double Dragon*. Detestávamos *Alex Kidd*, mas aprendemos JoKenPo, o famoso pedra-papel-tesoura.

MENÇÕES HONROSAS

- A maioria dos controles da época causavam algum inconveniente físico, mas ninguém se importava;
- As primorosas animações de Ninja Gaiden;
- A absurda dificuldade de Battletoads;
- O surgimento dos maiores clássicos de RPG: Zelda, Final Fantasy e Dragon Quest;
- As terríveis ilustrações das embalagens dos jogos.



A era dos 16-bits

O grande salto foi com a vinda dos videogames de 16-bits. Foi nessa época que surgiu as duas maiores torcidas organizadas do país: os seguidores da Sega e os adoradores da Nintendo. Era uma disputa acirrada. De minha parte, eu era mais fã da Sega, mas nunca tive um Mega Drive, chegando a ter dois consoles Super Nes. Estava no ápice da adolescência, com pais que viajavam e agora me deixavam sozinho por alguns dias. Maior liberdade, mais obrigações, mas muito menos dinheiro. Dessa forma, fazíamos uma "vaquinha" para alugar os videogames junto com alguns cartuchos, tudo para passar um final de semana, regado a muita Tubaína e Milhopan.

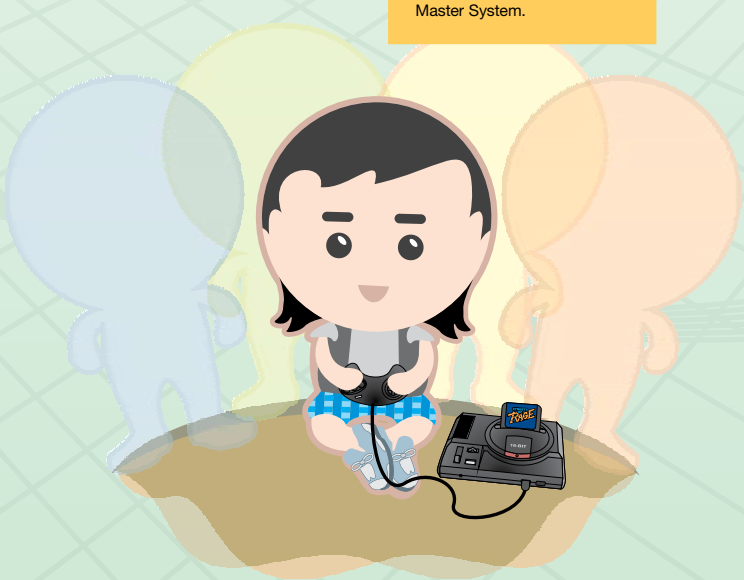
Primeiro com o Mega Drive (carinhosamente chamado de Mega), jogando a maioria dos jogos de luta, como *Fighting Master*, *Golden Axe* ou *Streets of Rage*. Depois com o Super Nintendo (ou Super NES para os íntimos), com o aluguel de jogos, pois este console foi mais fácil de muitos poderem comprar. Alugávamos um jogo (geralmente RPG), ficávamos um mês inteiro com ele, passando de mão em mão, e no final dividíamos as locações. Foram memoráveis as partidas de *Zelda*, *Final Fantasy* e *Secret of Mana*.

Quando chegou o Neo-Geo, foi uma loucura só, começando pelo tamanho: enorme console, enorme teclado e enormes cartuchos. Era o sonho do fliperama em casa, apesar de eu e nenhum amigo ter tido um. Também nunca me adaptei ao controle "tijolão", do qual sequer alcançava os botões direito.

Da minha turma, eu era o único a ter apreciado o Sega CD, quando este apareceu. Foram horas de diversão jogando *Sonic CD*, *Final Fight CD* e *Lunar*, ou tentando ver alguma coisa na péssima imagem da conversão de *Mad Dog*, no qual parecia que uma tempestade de areia tinha tomado conta da tela.

DIGNO DE NOTA

- As disputas acirradas de quem era melhor: Sega ou Nintendo, Sonic ou Mario;
- Terminar *Secret of Mana* em uma fazenda no interior, em uma TV de 10 polegadas;
- Terminar *Phantasy Star* em dupla e fazendo turno integral: quando um ficava com sono, o outro assumia, e vice-versa, jogando por meio do adaptador Mega Drive / Master System.



A geração 32-bits e 64-bits

Parece que foi hoje. A turma toda reunida para assistir a um vídeo do 3DO - o detalhe é que eu estava com 38,5ºC de febre - mostrando *Crash`n Burn* e outras coisinhas que esse console poderia fazer. Quando realmente o conheci, só me diverti com o maravilhoso *Road Rash* e com a trilha sonora do sofrível *Way of the Warrior*. Uma total decepção. Outra mágoa veio com o fraquíssimo Jaguar, que só de ver o controle já dava uma tristeza.
Com o surgimento do Saturn e do PlayStation, surgia uma luz no fim do túnel dos, até então, órfãos da quinta geração. A dúvida da vez era tentar descobrir que console comprar. O alto custo forneceu apenas uma solução: dividir a compra de um dos consoles. Junto com um amigo, comprei um Saturn, que conseqüentemente ficava uma semana na casa de cada um. Lembro que a escolha decisiva foi uma grande discussão sobre qual era o melhor controle (sim, controle, e não console).



O BOM, O MAL E O FEIO

- Saturn, bom poder, mal para programar, feio resultado;
- Alguns bons jogos do planeta da Sega: *Panzer Dragoon*, *Guardian Heroes*, *Virtua Fighter II*, *Sega Rally*, *Nights* e todos os jogos de luta 2D;
- Jaguar, bom era não ter conhecido, mal fiquei depois de conhecer, feio de doer foi seu controle;
- 3DO, bom em causar esperanças, mal em obter resultados, feio foi seu marketing;
- PlayStation, boa jogada da Sony, mal para a Nintendo, feio para a Sega.



Depois de um tempo, surgiu o Nintendo 64. Tinha um ótimo controle, além da capacidade nativa de jogar com quatro amigos ao mesmo tempo. Fantástico, não fossem dois problemas: usava cartuchos e somente *Super Mario 64*, *Mario Kart 64* e a série *Zelda* faziam valer verdadeiramente a pena ter esse console.
Como nunca tive um Playstation, jogava na casa de amigos eventualmente. Mas uma vez fiquei doente e um amigo me emprestou o Play dele. Me realizei jogando *Resident Evil*, ligado a um sistema de home-theater recém adquirido. Foi uma experiência única – terror, suspense e febre alta juntos. Até hoje não sei se tudo que eu vi no jogo foi real ou não.

OS MELHORES

- *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* é considerado por muitos o melhor jogo já feito. Junto com Super Mario 64, redefiniu o conceito de jogos em 3D;
- O Playstation provavelmente possui a maior e melhor biblioteca de RPGs, com as séries *Final Fantasy, Dragon Quest, Legend of Dragoon, Legend of Mana, Valkyrie Profile, Vagrant Story, Wild Arms*...

Retorno às origens

Neste ponto, minha experiência nos jogos mudou completamente, retornando às origens: comprei um PC. Foram horas de diversão com jogos dos mais variados estilos e disputas em rede. Também foram contínuos upgrades e telas azuis. No primeiro computador, veio *Carmageddom*, *Baldur`s Gate* e *Icewind Dale*. No segundo, *Driver*, *Max Payne* e *Tactical OPS*, já curtindo o visual 3D limpo que as placas de vídeo proporcionavam. Com o terceiro micro, *Manhunt*, *Freedom Force*, *Painkiller* e o clássico *Half-Life 2*. Agora, curto *Warcraft III*, *Lord for the Rings: The Battle of Middle-Earth* e *F.E.A.R.*.



PARADOXO

A maior revolução em jogos de computador se resume aos que não são de computador: os emuladores de videogames. Com eles, criou-se discussões acaloradas sobre a legalidade ou não da emulação, que vai muito além da pirataria, cruzando teorias da informação e comunicação, jurídicas e inclusão. Hoje, a emulação anda meio parada, mas uma revolução que surgiu nos PC's invade os consoles: a jogatina online multijogador.

O advento dos 128-bits

A sexta geração passou quase despercebida por mim. Estava envolto em trabalho e estudos, jogando quase sempre no computador. O Dreamcast fora para mim uma das maiores incógnitas do mundo dos videogames: surpreendente em todos os quesitos técnicos, com um dos melhores controles que já usei e pronto para o mundo online. Era tudo de bom, mas desapareceu quase sem deixar resquícios.
O PlayStation 2 pouco joguei, mas *God of War*, *Shadow of the Colossus* e *Okami* são obras primas para mim. *Final Fantasy X* também foi muito bom. Destes eu pouco tomei conhecimento: o GameCube, com um design muito carismático, e eu torcia a favor, mas não vingou; e o o Xbox, que era uma "geladeira" e eu torcia contra, mas vingou.

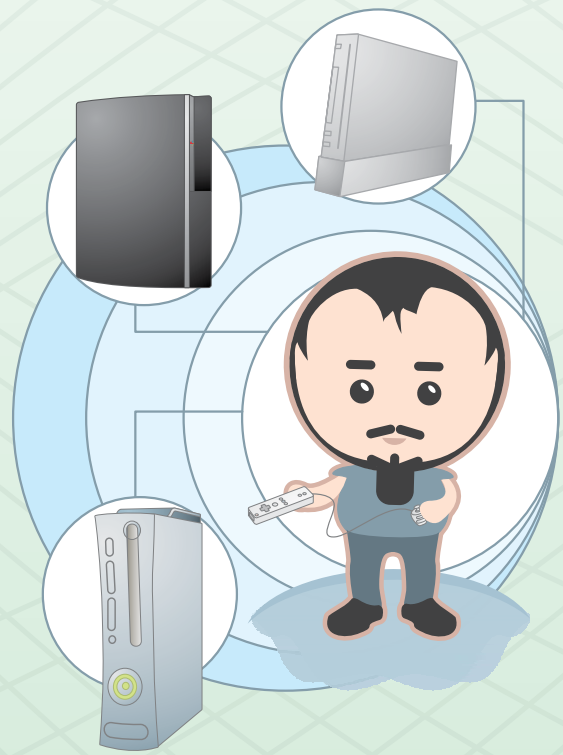


PERGUNTAS QUE NÃO QUEREM CALAR

- Por que o Dreamcast ficou só no sonho?
- Por que os melhores jogos do PlayStation 2 vieram quando todo mundo só pensava na nova geração?
- Okami é jogo ou arte interativa?
- O Playstation 2 é feio ou só esquisito?
- O Xbox é feio, esquisito, ou somente estranho?

Uma nova esperança

Após esse longo desinteresse, voltei a prestar muita atenção na chamada sétima geração dos videogames (a conversa de bits já não interessa mais). Não sei dizer, mas algo me dizia que dessa vez seria diferente. Geração que ainda está amadurecendo, mas algumas experiências foram concebidas.
Pela primeira vez apostei na Microsoft. Seu Xbox 360 me cativa, com um design arrojado e bons jogos. Ainda pode melhorar. O PlayStation 3 é uma decepção, a começar pela fonte utilizada no nome do console. Como ela, por enquanto só vi jogos sem identidade própria. Espero que essa impressão mude.
O Wii é o maior dos achados, sendo o primeiro console a tirar o marasmo da sala de estar, além de fazer com que muitos avessos a jogos se interessem por um videogame. Desde a época dos 16-bits que um console não me desperta tanto interesse. A premissa é básica: menos brilhos, raios e combos e mais diversão intuitiva e interativa.



QUESTÃO DOS 30

A era negra dos videogames, para mim, começou no final dos anos dos 32-bits e terminou no meio da era 128-bits. Nesse período, os jogos estavam mais voltados para os gráficos, sons e quadros por segundo do que para o fator diversão. Uma infinidade de jogos em que você apertava um só botão e a tela brilhava em uma infinidade de golpes reluzentes e coloridos, com 50 hit combo e vibrando o controle. E só. Interação plena, de diversão pura e simples, era deixada para trás. Em muitos desses jogos senti que subestimaram minhas capacidades motoras, mentais e cognitivas. Terei eu amadurecido para jogar ou os jogos que não amadureceram para serem jogados?



Existe game após os 30

Como toda essa trajetória pôde mostrar, a vida de um jogador, como na indústria dos videogames, é repleta de altos e baixos, erros e acertos. Mas espera-se sempre que os altos e os acertos sejam em maior quantidade.
O videogame veio para modificar a forma com que as crianças interagem com o mundo, se divertem e ludicamente aprendem. Sobre isto não existe mais dúvida, mas a novidade é que os primeiros jogadores viraram adultos, muitos com família constituída. Pouco ou nenhum estudo existe sobre a influência desta mídia na vida adulta. O que se sabe é que esta geração será completamente diferente das dos seus pais.
Para este jogador, comprometido com os afazeres do dia-a-dia, é preciso jogos dinâmicos, rápidos e para vários jogadores, que causem diversão a toda a família, entretendo cônjuges e filhos.

Reviews

Leitores que concordaram (ou não) com os nossos reviews



PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS

■ **Produção:** Ubisoft ■ **Desenvolvimento:** Ubisoft Montreal
■ **Jogadores:** 1 ■ **Site:** www.princeofpersiagame.com

AS NOTAS
(de 0 a 10)

THAÍS
8.0
BOM

HENRIQUE
10.0
EXCELENTE

O melhor: Liberdade! Movimentos! Isto é Wii!
O pior: é o mesmo jogo de 2005
O que poderia: ser 100% novo

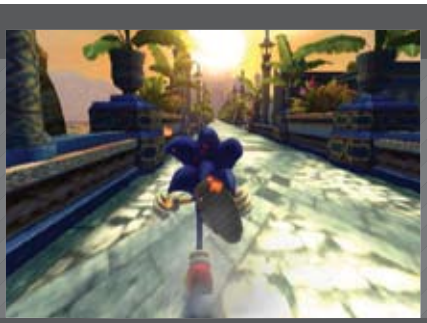
Déjà Vu? Não, Rival Swords

✚THAÍS: Para quem não sabe, *Rival Swords* é baseado em *Prince of Persia: The Two Thrones*, lançado em 2005 para PS2, GameCube, Xbox e PC. Como já era de se esperar, o jogo continua ótimo, porém, sem muitas mudanças. Mesma história, efeitos sonoros, gráficos etc.. **O maior diferencial, com certeza, são os comandos que, aplicados ao Wii Remote, tornam as lutas melhores e mais instintivas.** Mas nem tudo mudou para melhor. Um exemplo é a câmera, que está desajeitada e muito difícil de ser controlada. Minha crítica maior, entretanto, é pelo jogo permanecer praticamente o mesmo, sem nenhuma melhora significativa (leve em conta que o original foi lançado há dois anos). Portanto, se você já jogou *The Two Thrones* e não quer "matar as saudades", *Rival Swords* não é a escolha certa para você.

✚HENRIQUE: Talvez por eu não ter jogado *Two Thrones*, não tenha achado *Rival Swords* "mais do mesmo". Achei muito bonito, com enredo forte. O Príncipe está mais ágil do que nunca. E, agora sim, vejo um Wii Remote bem aproveitado (essa é para quem leu minha avaliação de *Sonic and the Secret Rings* do Wii, nesta mesma edição). **Dá gosto brincar de príncipe aqui, você sente a liberdade de movimentos. É como se estivéssemos por aí desferindo espadadas e andando em paredes.** Não consigo imaginar sensação melhor do que esta em um jogo de videogame. Talvez brincar de Spider-Man. Por isso, e pela beleza do jogo e do enredo (mesmo sabendo que são "repetidos"), esse leva o meu 10! Agora deixa eu correr mais um pouco pelas paredes. Irrá!

Thaís Barreiro é estudante e curte videogames desde os 5 anos de idade. Guarda um Mega Drive que não funciona, mais apenas pela recordação de *Quack Shot* e das divertidas sessões de jogos com amigos. **Henrique Fedorowicz**, 30 anos, jogou no Atari e presenciou a época de ouro do mercado brasileiro de jogos. Após anos se divertindo, brigou com a namorada por jogar demais. Hoje, está atrás de outra pretendente.

Wii



SONIC AND THE SECRET RINGS

■ **Produção:** Sega ■ **Desenvolvimento:** Sonic Team
■ **Jogadores:** 1-4 ■ **Site:** www.sega.com/sonicrings

AS NOTAS
(de 0 a 10)

THAÍS
8.0
BOM

HENRIQUE
6.0
REGULAR

O melhor: SEEEGAAAAAAA
O pior: Agora vai... mas não foi
Queremos: Sonic Adventure 3

A noite da Arábia e o dia também

✚THAÍS: Depois de muitas tentativas, na minha opinião todas frustradas, não esperava muito da estréia de Sonic nos consoles da nova geração. Mas parece que depois de tanto errar, finalmente resolveram colocar a série nos eixos. **A história do jogo coloca os personagens de Sonic nos contos do livro "As Mil e Uma Noites", e o resultado só poderia ser um belíssimo trabalho.** Os gráficos são, até agora, os melhores do Wii, e o som do jogo manteve o estilo dos anteriores, com músicas cantadas, na voz de Steve Conte. A jogabilidade foi bastante simplificada: para jogar, você não utiliza o Nunchuck, apenas o Wii Remote. No começo, Sonic não é tão rápido, mas depois de algumas missões concluídas e novas habilidades adquiridas fica até difícil desviar de obstáculos. A movimentação não é mais livre, como nos jogos anteriores. Sonic corre por conta própria e você apenas deve inclinar o controle para os lados para desviar de obstáculos ou pegar itens. *Sonic and the Secret Rings* só peca nas câmeras, que em certos momentos causam problemas aos jogadores. Fora isso, é, com certeza, um dos melhores títulos de Sonic já lançados.

✚HENRIQUE: Outro Sonic na área, uma nova temporada de expectativas do tipo "agora vai" e mais uma decepção. O mascote azul continua rápido, porém, de uns tempos para cá, mais chato do que nunca. Detalhe do texto da Thaís: "Sonic corre por conta própria e o jogador apenas deve inclinar o controle para a direita ou para a esquerda para desviar de obstáculos ou pegar itens". Sinceramente? Senti-me meio idiota. Um misto de decepção e raiva por ter em mãos um jogo que pressupõe que apenas virar para um lado e para o outro é o que eu sou capaz de fazer. Também não entendi muito bem a questão da evolução do protagonista. **Para mim, o Sonic nasceu rápido, e não aprendeu a correr com o tempo!** Mas Sonic é Sonic e mesmo criticando, eu "gostei" de Secret Rings. Recentemente, a Sega anunciou que vai colocar o azulão no estaleiro por um tempo para efetivamente trazê-lo de volta e com calma. Talvez seja o caminho correto. Após ouvir essa declaração, fica na nossa mente o seguinte: agora vai!

Wii/PS2/PS3/360/PC



SPIDER-MAN 3

■ **Produção:** Activision ■ **Desenvolvimento:** Treyarch
■ **Jogadores:** 1 ■ **Site:** www.sm3thegame.com

AS NOTAS
(de 0 a 10)

JULIANO
8.5
BOM

O melhor: pendurar-se de um lado para o outro
O pior: não ser Spider-Man de verdade
Venom: finalmente um páreo duro

Um bom "jogo-de-filme"

✚JULIANO: Sempre fui fã do cabeça de teia. Estive nas estréias de Spider-Man e Spider-Man 2, assistindo-os até a chegada do terceiro filme. Ao contrário dos "críticos" de plantão, que dizem que a última produção peca pelo excesso de drama, eu adorei a versão cinematográfica de Spider-Man e de Venom.
Jogar *Spider-Man 3* para mim era obrigatório, mais por gostar do aranha do que pelo jogo em sí. **Todos sabemos que versões de jogos de filmes de sucesso sempre são verdadeiros caça-níqueis**, mas desde a versão de *Spider-Man 2*, lançado na mesma época do filme, mudei de opinião, pois aquele jogo contava com uma estrutura ótima, divertida e eficaz. O mesmo não pude dizer de *Ultimate Spider-Man*, que, embora tenha um visual legal, peca pela repetição.
Em *Spider-Man 3* - o jogo -, minhas expectativas foram supridas na medida exata. Não se trata de um título que vá além do que se esperava para quem jogou *Spider-Man 2*, a não ser nos gráficos e nos controles. Controlar Spidey continua fácil, tanto no PlayStation 3 quanto no Xbox 360. O jogo segue basicamente o roteiro do filme, que gira em torno do misterioso traje negro que dá poderes ainda mais fantásticos ao aracnídeo.
E, assim como na película, **o novo Duende Verde, o Homem-Areia e o monstro Venom estão presentes, além de uma infinidade de novos inimigos que não aparecem nas telonas.** As novidades ficam por conta de terrenos subterrâneos e para o "sentido aranha", uma espécie de visão infravermelha para o perigo. Seguindo a onda *God of War*, Peter Parker também usará um novo elemento em combate: apertar o botão certo na hora certa. Muitos atores emprestaram suas vozes para o jogo, o que o torna ainda mais brilhante.
As versões para o Xbox 360 e para o PlayStation 3 são praticamente idênticas. A diferença principal fica nos extras.
A máquina da Microsoft lhe dá a opção de usar a Live e o sistema de conquistas, enquanto a versão para o console da Sony (no pacote Premium, que é um pouco mais caro) vem forrada de extras, como making of do filme, entrevistas e bastidores. As versões para PlayStation 2 e Wii são praticamente iguais, com diferenças óbvias na jogabilidade, devido ao uso do Wii Remote.
Para finalizar, digo que este jogo na verdade nada mais é do que a evolução de *Spider-Man 2*. Aqueles que já jogaram o segundo e já viram os filmes da série vão gostar muito mais da experiência.
Aqueles que nunca se atreveram nesse mundo vão ter uma experiência agradável e digna de boas horas de diversão.
Um viva para O Incrível Homem-Aranha!

Juliano de Barros Guilherme é assistente administrativo e credita aos jogos sua fluência no inglês e sua criatividade.

PlayStation 2



TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

■ **Produção:** Activision ■ **Desenvolvimento:** SuperVillain / Toys for Bob
■ **Jogadores:** 1-4 ■ **Site:** www.thdownhilljam.com

AS NOTAS
(de 0 a 10)

JULIANO
7.5
BOM

O melhor: descer a milhão pelas ladeiras
O pior: pouca variedade
Toninho Gavião: este ainda é o rei

Sem o Wii Remote, e sem o Mineirinho

✚JULIANO: Quem jogou *Tony Hawk's Downhill Jam* no Wii vai se sentir em casa nesta versão - e ainda dará muitas risadas quando inclinar o controle pensando que vai obter alguma resposta. Aqueles que não desfrutaram do jogo na plataforma da Nintendo, mas que já jogaram algum *Tony Hawk's* no PlayStation, vão se acostumar rapidinho, devido ao sistema similar de controle.
Mas se você nunca colocou as mãos em nenhuma das empreitadas do famoso Tony Hawk nos videogames, vai se divertir muito com as frenéticas corridas ladeira abaixo que este jogo oferece.
Tony Hawk's Downhill Jam é um título casual, longe do comprometimento das versões anteriores. Nele, você deixa de lado as fases abertas para jogar algo parecido com *SSX* - ou seja, um jogo de corrida.
Nestas "corridas" várias regras imperam, seja no modo para um jogador, seja no de multijogadores. Mas todas, basicamente, seguem o estilo "chegar em primeiro lugar". Para tanto, quanto mais manobras radicais você fizer, maior é a sua aceleração, e mais chances você terá de se sagrar o vencedor.
A versão para o PlayStation 2 foi turbinada com extras. Três personagens inéditos dão as caras, assim como novos modos de jogo: quatro novos eventos para a jogatina solo e três para múltiplos jogadores.
O visual está fantástico, com muitas animações e detalhes, como carros e pedestres, além de ambientes mais abertos. Há diversos efeitos que deixam tudo mais agradável, mas mantendo um fluxo agradável.
Você vai passar por diversas localidades, inclusive no Rio de Janeiro. O jogo só peca pela falta de variedade: em pouco tempo, você já tirou tudo que o título pode oferecer.



> PARA RIR OU CHORAR

A vida (do jogador) COMO ELA É

Apresentando: World of Warcraft

Por Francis Mori



Francis Mori é formado em Direito e trabalha como funcionário público. Para esquecer das toneladas de processos cabeludos e leis entediantes que tem de analisar todos os dias, aproveita as horas vagas para dar uma relaxada nos games.

HÁ BASTANTE TEMPO VOCÊ É FÃ DA SÉRIE WARCRAFT. Acompanha desde o primeiro jogo, o de estratégia, até a recente expansão para o RPG online *World of Warcraft*. Agora, finalmente vai começar a jogar o aclamado *Burning Crusade*.

COMO DEVERIA SER...

Você senta em sua poltrona ergonômica e liga o seu computador de última geração com tela LCD widescreen de 32". Em poucos minutos, o jogo chega ao seu disco-rígido, graças a uma conexão de 10Mb. A instalação é feita com alegria. Com um clique do mouse, você adquire sua conta por apenas alguns reais e imediatamente começa a jogar.

Olha só quantas classes e raças para escolher! Sem pensar duas vezes, você cria aquele poderoso guerreiro da Aliança. Um guerreiro importante deve ter um nome igualmente importante: Hércules.

Quando o jogo começa, você encontra todos os seus colegas que já estão se divertindo. Eles te ajudam a subir de nível rapidamente. Hércules é um sucesso e todos querem te adicionar na lista de amigos.

O jogo é viciante, mas, mesmo assim, você não precisa passar muito tempo jogando e está sempre saindo com a namorada e com os amigos. Quando chega em casa, está na hora de se preparar para enfrentar aquela super quest na Raid Party com mais vinte amigos. For the Alliance!

...E COMO É...

Você senta em sua cadeira e liga o seu computador, não sem antes levar umas bordoadas e xingamentos de sua irmã, que estava conversando com o namorado em um bate-papo.

Você dá um "Alexfull" nela (aquele golpe do Guile no *Street Fighter*) e continua sua diversão. Finalmente, o arquivo já foi baixado da internet - até que os oito dias não foram tão demorados. Depois de dezoito tentativas, você consegue instalar sem nenhum erro. O cartão de crédito internacional emprestado da sua tia termina o serviço e você finalmente consegue criar sua conta e entrar no jogo.

Olha só quantas classes e raças para escolher! Sem pensar duas vezes, você cria aquele poderoso guerreiro da Aliança. Um guerreiro importante deve ter um nome igualmente importante: Hércules.

Baaam! Já existe um usuário com este nome. Não tem problema, você aposta que ninguém pensou em Conan ainda...

Finalmente, Ercules16 embarca no mundo de *Warcraft*! Você encontra todos os seus colegas que também estão jogando, mas misteriosamente seus recados não são respondidos: aparece apenas uma mensagem de "ignored".

Não importa, não é? Afinal de contas, o que vale é a diversão! Tudo bem que você morreu doze vezes porque ninguém na sua casa quis atender o telefone e você teve de levantar da sua cadeira de plástico. Tudo bem também que a sua irmã arrancou o computador da tomada bem na hora de matar o chefe daquela quest. Você até agüentou ficar sem almoço, pois sua mãe gritou várias vezes e não quis esperar mais. Não tem problema, você ainda tem um pacote de bolachas. Quanta emoção!

Lá se vai um mês e algo lhe diz que as coisas não estão mais tão divertidas. Seu personagem de dez em dez minutos é morto por aquele Orc de cueca nível 70 que fica te perseguindo. Uma estranha dor incomoda seu braço direito, mas o pior vem com o fim do seu namoro. Você achou que sua namorada também entraria em *World of Warcraft*, mas ela largou o pé de você. Que coisa não? Pelo menos agora nada mais pode dar errado...

O telefone chama. Mais uma vez, você vai atender. "Alô?! Oi, meu sobrinho querido! Sabe o que é, minha conta do cartão foi faturada e o dólar passou para R$4. Você vai ter que me dar uma pequena diferença...".