



EDIÇÃO DE COLECIONADOR • 132 PÁGINAS

A EVOLUÇÃO DA EGM A EGW

EGW 100

GAMEWORLD 2010: OS BASTIDORES DO EVENTO DE GAMES QUE FEZ HISTÓRIA NO BRASIL



Nº 100
R\$ 9,90 | € 3,90
tambor
00.100
9 772175 226004
WWW.EGW.COM.BR



A Rede de Games que mais Cresce no Brasil!
São Paulo - Rio de Janeiro - Rio Grande do Sul

Tri Campeã



"Melhor Experiência de Compra"

Seja
Nosso
Franqueado

Faça Parte Deste Crescimento!

uzgames@suafranquia.com

(11) 3660-2201

EXPANSÃO POR
 Bittencourt



Shopping Anália Franco

SHOPPING VILLA-LOBOS
DIFERENTE DOS OUTROS. IGUAL A VOCÊ.

Internacional
SHOPPING GUARULHOS

BarraShopping

SHOPPING PÁTIO PAULISTA



Sobre a UZ Games

A UZ Games é a maior e mais tradicional Rede de lojas especializadas em Games do país; começou nesse mercado em 1984. Em 2008 iniciamos a expansão por franquias.

Contamos com 23 lojas, contando com nossa loja virtual (www.uzgames.com).



Na UZ Games, seu usado vale dinheiro*.

Avaliação diretamente em nossas lojas.

Converta sua Loja de Games

Se você já é proprietário de loja de Games e quer ser oficial, tendo acesso aos benefícios exclusivos dos melhores distribuidores, a produtos de primeira linha, com quem tem mais de 25 anos de mercado, não espere mais!

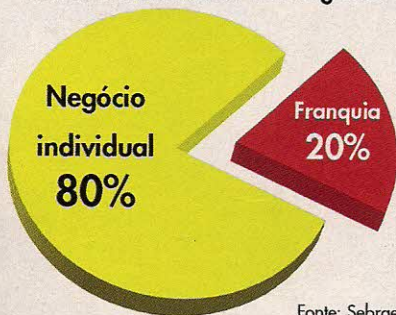
Entre em contato para saber maiores detalhes sobre a conversão.



Por que vender Games?

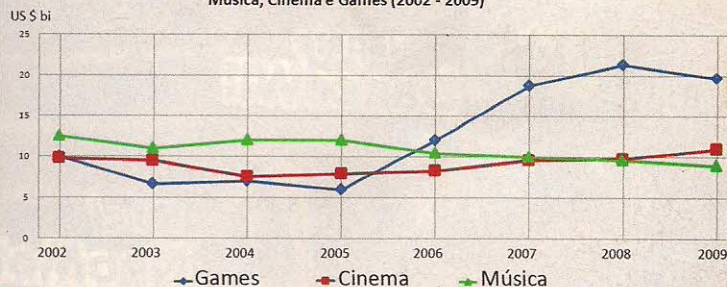
Pesquisa feita em 2009 e continuada em 2010 pelo NPD Group (National Purchase Diary) confirma que apesar da crise o setor mantém-se acima do cinema e da música. O setor de Games também tem apresentado positivismo no exterior e no mercado interno, inclusive com a chegada de gigantes do ramo.

Taxa de mortalidade dos negócios



Fonte: Sebrae (2009)

Resumo das vendas anuais da indústria norte americana de: Música, Cinema e Games (2002 - 2009)



Fontes: NPD Group, ESA, MPAA (2009, 2010)

* exceto linha PC



Amigos são como
Quando você mais



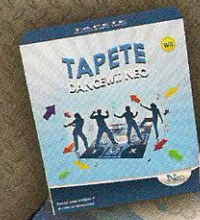
Adaptador
PS2/Wii



Guitarra
RockWii NEO



Adaptador
Motion Plus NEO



Tapete
DanceWii



Kit cl/
NeoMote &
NeoChuck



Visite nosso site e conheça toda a linha de produtos Neo: www.neotronics.com.br



AMERICANAS.com

LOJAS AMERICANAS
www.americanas.com.br

Walmart

PONTOFRIO.com

extra.com.br

BIG

comprafacil.com

MULTISIM

ipiranga.shop.com

DADALLO

0.
8

100%
BRASILEIRA

Parceira:



Afilhada:



os produtos da Neo:

precisa, pode confiar.

Controle Remoto
DVD/PS2



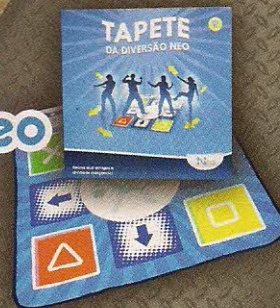
Volante RacerFlex



Guitarra Rock3



Tapete da Diversão Neo



Controle 4 in 1 wi-fi



Quer ser um Distribuidor Neo? Fale com a gente.

Info Neo:

(51) 3039-3080
vendas@neotronics.com.br

www.neotronics.com.br

Encontre o distribuidor mais próximo na sua região acessando o site.

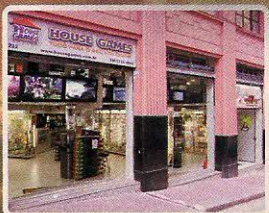




Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil.



Novo
Final Fantasy XIII
Compre agora!



Imagens ilustrativas. God Of War é marca registrada da Sony Computer Entertainment America Inc. "PlayStation", "PS3", "PSP" e o logo da família "PS" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. "Xbox 360" é marca registrada da Microsoft Corporation. "Wii" e "Nintendo DS" são marcas registradas da Nintendo. Todos os outros logos e títulos de jogos são marcas registradas de seus respectivos proprietários.

Chegou o momento da

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

últimos lançamentos:



Visite nossa loja:

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

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

Aceitamos os cartões



Diners Club
International



mapa de localização



Fonte: Google Maps

Wii. XBOX 360. PS3. NINTENDO DS. PC PlayStation.2 PSP



www.NaçãoDesign.com.br

verdadeira batalha dos deuses.

No final, só haverá o caos. Acesse nosso site e garanta já o seu God of War III, para PS3.



Televendas:
(11) 3326-0045 / 3929-4715

Acesse nosso site: www.housegames.com.br

NOVO e-mail e msn: vendas@housegames.com.br

House Games[®] online

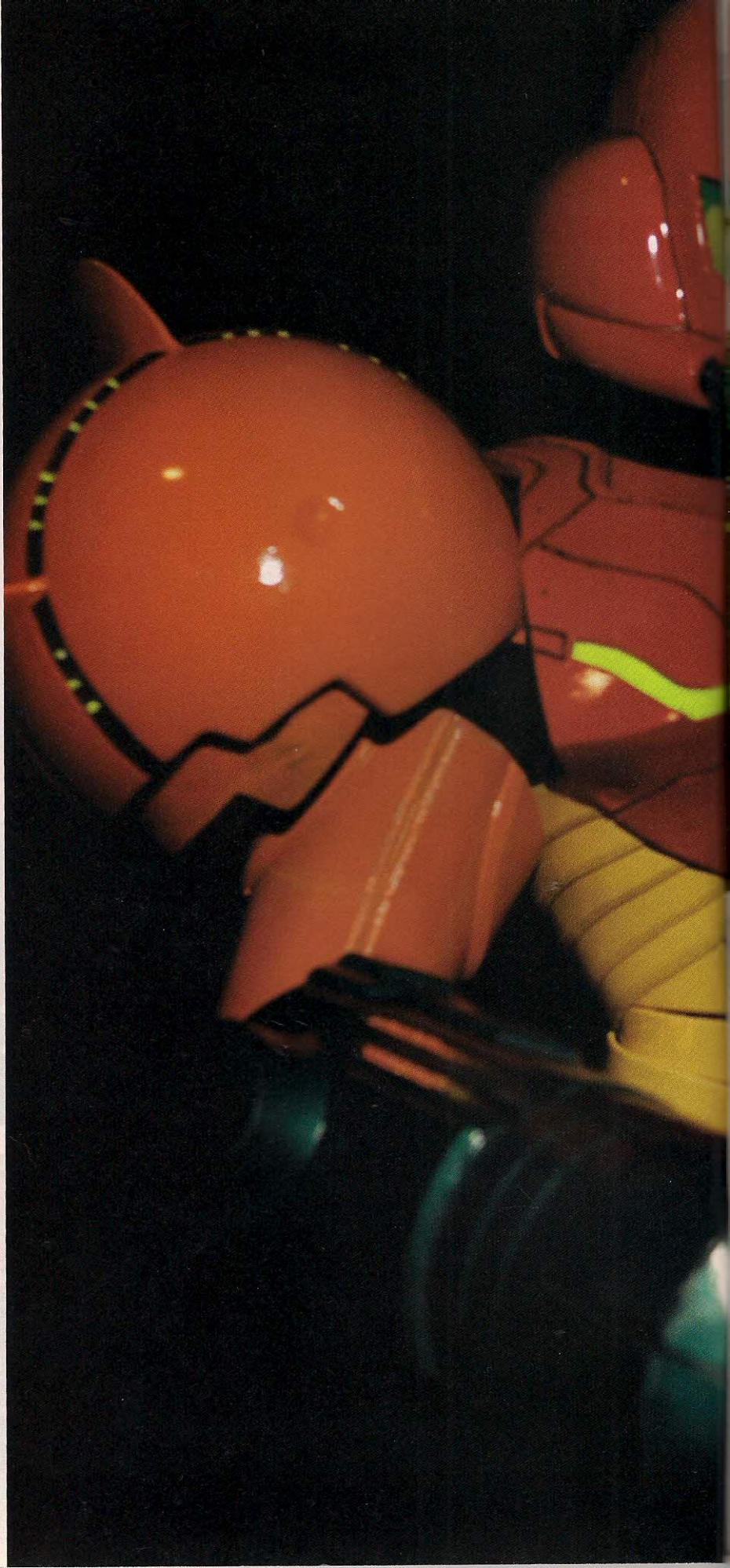
ÍNDICE

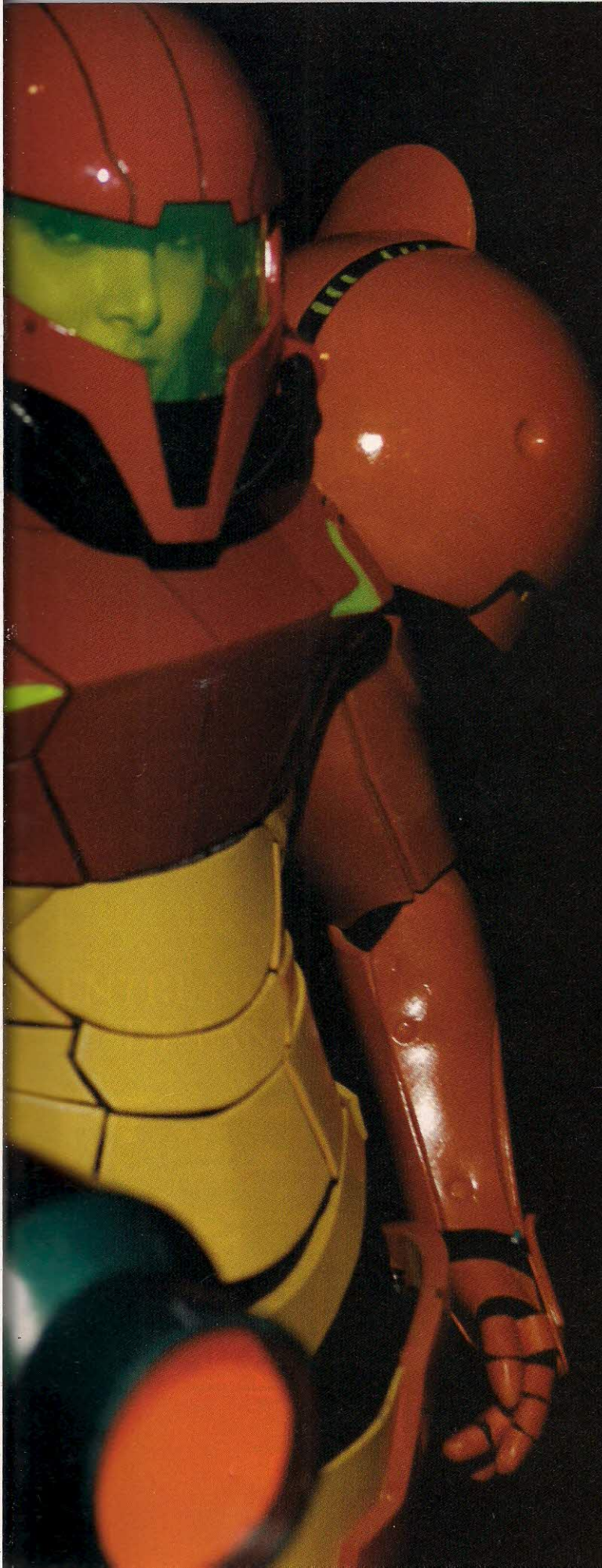
➤ número 100 • Abril de 2010

Toda vez que você olhar para este canto da revista, saiba que uma notícia espionada estará aqui!



- 14 Os jogos mais caros
- 18 Encontro com os leitores
- 20 Inteligência artificial no Splinter Cell
- 26 Nippon
- 32 Guerra Sony vs. Microsoft
- 36 Fifa Copa do Mundo
- 44 100 vezes EGW
- 64 Especial: Gameworld 2010
- 92 Dantes inferno
- 96 Teste de produtos
- 99 Zine
- 108 Reviews
- 126 Jogos para mobile





> EDITORIAL

A HORA DO START

FAZEM POUCOS DIAS QUE ACONTECEU O

GAMEWORLD 2010 e ainda estamos sob o impacto do que aconteceu. Foi um dos mais bem sucedidos eventos de games do Brasil, e histórico de vários pontos de vista. A cobertura da mídia, então, foi sem precedentes – quando um evento de games merece 5 minutos do *Jornal da Globo*, você sabe que foi um sucesso.

Como o mundo mudou. Passei a adolescência no Fliperama, como se dizia então. Atividade que a sociedade e nossos pais viam com muita desconfiança, e realmente, os Flippers reuniam uma boa quantidade de moleques matando aula. Acredite se quiser: passei centenas de horas jogando *Asteroids*, *Space Invaders*, *Fire Action* e *Cavaleiro Negro* enquanto fumava – as máquinas tinham um cinzeirinho soldado.

Eu estava por perto quando a Ação Games nasceu, na Editora Azul (eu era editor da revista Bizz). Quando saí para montar minha própria editora, 1993, os videogames estavam no meu radar. No ano seguinte, a primeira tentativa: a revista *Sega Mania*, focada no Mega Drive. Durou pouco.

Logo veio a Herói, com foco em animação, quadrinhos e cinema, mas com espaço garantido para games. A revista foi fenômeno; o site segue forte, www.heroi.com.br. Em 1998, trouxemos para o Brasil a revista oficial da Big N; hoje, a Tambor é responsável pela revista e site oficiais, Nintendo World.

Em 2002, foi a vez da EGM, o mais famoso título de games do planeta; e é a edição número 100 desta revista que você tem agora nas mãos. A decisão de extinguir o título, nos Estados Unidos, nos levou a uma mudança de nome. Ter agora revista e evento com o nome Gameworld foi a solução perfeita.

Mas ficamos felizes com a volta da EGM americana, em versão mezzo digital, mezzo impressa. Steve Harris, fundador da revista, está à frente da nova empreitada. Ele me deu a oportunidade de ouvir seus planos e garanto que vem coisa boa por aí.

Nos últimos dois anos, aprendemos muito. Hoje, a Tambor se comunica mensalmente com 3,4 milhões de fãs de tecnologia e entretenimento todos os meses. Passamos a oferecer serviços de marketing e criação para clientes; produzimos conteúdo para dois importantes canais do MSN, MSN Jogos e MSN Tecnologia; agora, fizemos o Gameworld.

Se chegamos a este ponto, é porque o próprio mercado nacional de games já evoluiu muito. Mercado, neste caso, quer dizer as empresas, o varejo, os distribuidores, os desenvolvedores - e, claro, os gamers, nossos patrões. E vai evoluir muito mais, e muito rápido. Ver os games no Brasil chegarem a este estágio é como ver um personagem de games tomar vida (como a Samus ao lado, que parou o Gameworld).

Mas escrevo este editorial no dia 7 de abril, Dia do Jornalista. E é para todos eles minha homenagem. A todos os jornalistas de games do Brasil, os que foram meus colegas, os concorrentes, os veteranos, os iniciantes – repórteres, editores, blogueiros, designers - dedico esta **EGW 100**.

E a todos, sem distinção, convido para entrar na grande corrente para mudar de vez nosso mercado: www.impostojustoparavideogames.com.br.

O melhor está por vir. Estamos apenas no Start.

André Forastieri

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

CONSELHO EDITORIAL
André Forastieri, André Martins,
Isac Guedes, Pablo Miyazawa,
Renata Honorato, Renato Villegas
e Flávia Gasi

EDITOR-CHEFE
Fernando Souza Filho

ARTE
Renata Delabio (diretora de arte), Robson Teixeira,
Thiago Alves e Natalia Valadares (designers)

REDAÇÃO
Bruno Lazzarini, Edson Kimura,
Felipe Levra, Flávio Croffi,
Geraldo Figueras, Juliano Kimura,
Lucas Patrício, Marcelo Vieira,
Pablo Miyazawa, Paula Romano,
Rafael Arbulu, Rafael Barbosa,
Renato Villegas, Rodrigo Rezende,
Thiago Simões e Viviane Werneck

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadu (Alberto Kaduoka)

DIRETOR DE NEGÓCIOS - ENTRETENIMENTO
Isac Guedes

EXECUTIVA DE CONTAS
Fernanda Gabriela

CONTATO PUBLICITÁRIO
Evertton Martins

WEB
GERENTE DE TI
André Jacon

PROGRAMADOR
Roger Diniz

WEB DESIGNER
Thiago Hila

PARA ANUNCIAR
E-mail: publicidade@tambordigital.com.br

SERVIÇO AO LEITOR
Para compra de números anteriores,
envie e-mail para:
atendimento@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2877-6050
Fax: (11) 2877-6076

O horário de atendimento
de segunda a sexta, das 9h às 17h.

Cartas: Rua Heitor Penteado, 585 - Sumarezinho
CEP 05437-000, São Paulo SP

www.tambordigital.com.br

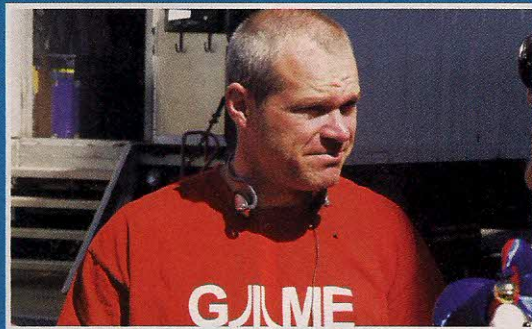
Produção: Tip Graf
Impressão: Prol Indústria Gráfica
Distribuição: DINAP

100 anos sem solidão...

CARTA DO MÊS

UWE BOLL É RUIM DEMAIS

Agora que vi que a EGW de fato lê e-mails, vou criticar um pouco: percebi que alguns jogos importantes não foram analisados por vocês como *Resistance 2* e *Ratchet & Clank A Crack in Time*. Não seria o caso de cortar pela metade as análises sobre jogos para celulares no mês de lançamento de jogos tão importantes? E pra finalizar, Uwe Boll para dirigir *Fallout*? Estão loucos? Alguém assistiu *Postal*? Se os radicais árabes matam porque um cartunista ocidental brinca com Alá, imaginem o que fariam se levassem o filme a sério, afinal, começa com dois terroristas discutindo sobre quantas virgens há no céu esperando por eles depois da morte por detonarem o World Trade Center?!? Se vão entrevistar alguém, ainda mais em uma edição que tem *Bioshock 2* na capa,



deveriam ter tentado falar com Gore Verbinski (*Piratas do Caribe*), que dizem que está a fim de filmar *Bioshock*.
Enio Kiyoshi Kobayashi (Taubaté/SP)

Gostando ou não dos filmes do Uwe Boll, não tem como negar que ele leva muito a sério o lance de games que viram filmes.

JOGOS ESQUECIDOS

Gostaria de parabenizar todos da redação. Acompanho a revista há muitos anos e nunca deixei de comprar uma edição sequer. Vocês sempre prezaram por qualidade e nunca falharam nesse quesito. Depois de muito tempo lendo a revista, resolvi mandar este e-mail para comentar sobre a matéria "Os Esquecidos", da edição nº 98. Esta matéria não esqueceu de mencionar o fabuloso *Knights and Merchants*, um jogo que ainda considero fantástico e, como foi dito na matéria, ver o padeiro, o açougueiro e todos que trabalham no seu reino é simplesmente de encher os olhos tamanho o nível de detalhe.

Lucas Felipe da Cunha
(Joinville/SC)

Apesar de toda a evolução hi-tech atual, você tem razão, Lucas: alguns clássicos transcendem até a tecnologia.

POR UMA EGW MAIOR

Primeiro, gostaria de parabenizar pelo excelente trabalho que vem

sendo feito desde a época da finada EGM. Depois da puxação de saco, algumas sugestões:

- Deixar em um local mais visível no site o contato para enviar e-mails para revista. Estou procurando até agora;
- Disponibilizar a possibilidade de assinatura para os leitores;
- Não tem como aumentar o tamanho da revista? Está acabando rápido demais. Acho que o dobro seria suficiente.

Christian Costa
(Belo Horizonte/MG)

Como a gente sempre ouve o leitor antes de tudo, Christian, já colocamos a partir desta edição o endereço do e-mail nesta página. Quanto à assinatura, a editora aqui vai anunciar em breve novidades para assinaturas das revistas EGW, Nintendo World e Movie. Quanto a aumentar o tamanho da revista, se você se refere ao número de páginas, vamos estudar essa possibilidade com carinho (esta edição que você tem em mãos está com 132 páginas porque é especial).

PC BOM PARA JOGAR

PC para jogar? Uma busca rápida no Buscapé acha por R\$ 900,00, por exemplo, máquinas com Intel Dual Core 5200 ou AMD Phenom X3, ambas excelentes e com 3 GB de RAM. Frete? Moro no Amapá e comprei recentemente uma plasma de 42" com frete inferior a R\$ 100,00. Via Mercado Livre acha fácil NVIDIA 9600gt/256bits ou ATI 4670/128bits, ambas com memória DDR3 (importante!). Acha com saída SVIDEO ou HDMI, conforme a entrada da sua TV, e ambas por menos de R\$ 300,00. A instalação desta placa de vídeo fica por uns R\$ 30,00 em uma boa loja de informática aqui em Macapá. Não deve ser muito diferente no Nordeste. Sem necessidade de um conhecimento técnico apurado e por R\$ 1.300,00 temos uma ótima plataforma para jogos.

Eduardo F. Ferreira
(Macapá/AP)

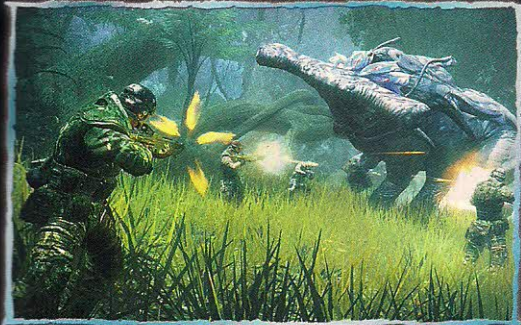
Valeu pela dica, Eduardo. É bom saber que os preços andam mais em conta.



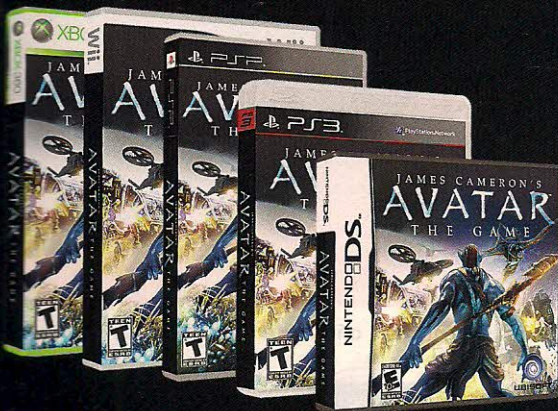
JAMES CAMERON'S

AVATAR™

THE GAME



ENTRE NO MUNDO
DE PANDORA



DISPONÍVEL NAS
MELHORES LOJAS.

XBOX 360 PS3 PSP Wii NINTENDO DS



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO:



James Cameron's Avatar: The Game © 2009 Twentieth Century Fox Film Corporation. Software do jogo não inclui elementos da Twentieth Century Fox Film Corporation. © 2009 Ubisoft Entertainment. Todos os direitos reservados. James Cameron's Avatar: The Game, James Cameron's Avatar, Twentieth Century Fox são marcas registradas da Twentieth Century Fox Film Corporation. Licenciado para Ubisoft Entertainment pela Twentieth Century Fox Film Corporation. Ubisoft, Ubi.com e o logo da Ubisoft são marcas registradas da Ubisoft Entertainment Inc. nos Estados Unidos e em outros países. Microsoft, Xbox e o logo Xbox são marcas registradas do grupo de empresas Microsoft e são usados sob licença da Microsoft. "Playstation" e os logotipos "PLAYSTATION" e "PS" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. As marcas registradas são propriedades dos respectivos proprietários. Nintendo DS e Wii são marcas registradas da Nintendo.

ZAP GAMES E ENTR

BRINCA E SERI



Distruidora oficial de publishers como:

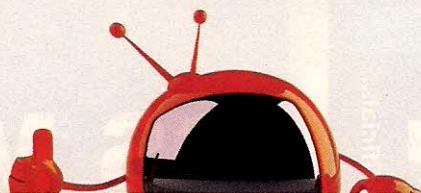
ACTIVISION.



LUCASARTS.



ETENIMENTO



ADEIRA IDADE

ANDAM LADO A LADO

Prova disso, é que já estamos entre as melhores distribuidoras oficiais de games do país e já possuímos a "logística mais eficiente do Brasil" *.

Zap Games, levamos muito a sério esta brincadeira.

* Fonte: Grupo Tambor.

VIAPROPAG (11) 2677-5573



Cadastre sua loja e receba produtos oficiais Zap Games

Tel: (5511) 3124.4545 - contato@zapgamesonline.com.br - www.zapgamesonline.com.br

SIGA A ZAP NO TWITTER



GAMES E ENTRETENIMENTO

START

Os jogos mais caros da história, inteligência artificial...

> PESQUISA EGW

OS MAIS CAROS

Os orçamentos mais caros da indústria dos jogos eletrônicos nem sempre tiveram todo o retorno esperado e ainda dava para fazer muita coisa com o dinheiro gasto **por Paula Romano**

NÃO É NOVIDADE QUE OS VIDEOGAMES ESTÃO COM A BOLA TODA E AS PRODUTORAS NÃO ANDAM HESITANDO EM COLOCAR A MÃO NO BOLSO NA HORA DAS PRODUÇÕES.

Anteriormente, lá por meados dos anos 1990, o orçamento de um jogo girava em torno dos US\$ 100 mil. Quando *Doom 3* foi lançado, em 1993, seu custo passou pela casa dos US\$ 200 mil e ele foi então considerado o jogo mais caro da história.

Hoje, acima da indústria do cinema, os videogames conseguiram

o que nenhuma outra mídia ainda havia alcançado até então: que você se conecte com o personagem ao mesmo tempo em que o seu personagem se conecta a você. Por isso, não é de estranhar que os orçamentos sejam multimilionários, já que tecnologia para algo deste porte tem um custo bem alto.

A **EGW** pesquisou e você confere os 10 orçamentos que mais consumiram dinheiro das produções gamísticas. E de quebra o que você poderia fazer caso colocasse as mãos em alguma dessas boladas. **PH**

10 KILLZONE 2 US\$ 40 milhões

Lançado em 2009 e exclusivo para o PlayStation 3, *Killzone 2* esteve em desenvolvimento por mais de quatro anos, com um orçamento original de US\$ 20 milhões. Porém, o FPS, que narra uma trama de ficção científica, precisou ter sua produção estendida e, por conta disso, dobrou seus gastos para US\$ 40 milhões.

O que daria para fazer com esse dinheiro: Uma Lamborghini Reventon chega a custar US\$ 2 milhões, ou seja, com esse dinheiro você poderia comprar 20 dessas belezinhas. Mas corra, pois são limitadas e vendem bem rápido...



9 FINAL FANTASY XII US\$ 48 milhões

A série *Final Fantasy* é conhecida por seu detalhismo e perfeição. Além disso, os jogos da Square Enix também são famosos por estarem entre os games mais caros que já saíram no Japão. *Final Fantasy XII*, lançado em 2006, superou os outros jogos e teve sua produção calculada em US\$ 48 milhões. Entretanto, fontes não-oficiais indicam que o recém-lançado *Final Fantasy XIII* superou essa marca em 50%.

O que daria para fazer com esse dinheiro: Estrelado por Arnold Schwarzenegger, *O Exterminador do Futuro* teve um orçamento de produção estimado em US\$ 6 milhões. Desta forma, com os US\$ 48 milhões seria possível produzir sete filmes dele e ainda sobrava US\$ 2,5 milhões para um churrasco com todo o elenco.



8 LA NOIRE US\$ 50 milhões

Quando o assunto é esbanjar, a Rockstar, produtora do GTA, sempre aparece na frente. *LA Noire*, que ainda está em desenvolvimento, irá recriar uma Los Angeles dos anos 1940 ainda mais real e explorável.

O que daria para fazer com esse dinheiro: Se você está decorando seu apartamento, não seria nada mal investir na belíssima tela *Dream*, de Pablo Picasso, vai? O quadro custa US\$ 48 milhões. E ainda sobram US\$ 2 milhões para o transporte da peça e para um chá na hora de mostrar a obra de arte aos amigos.



7 APB US\$ 50 milhões

Já faz cerca de cinco anos que a produtora Realtime World investe pesado no game online *All Points Bulletin*. Ela até já declarou muitas vezes, que este é o jogo mais caro em que já trabalhou.

O que daria para fazer com esse dinheiro: Você poderia experimentar o coquetel mais caro do mundo por esse valor. Como um drink pode custar isso tudo? Por conta de diamantes. Conhecido como Jay Malik, o coquetel traz um anel de diamantes no lugar da azeitona. Quem quiser degustá-lo, vai ter que dar uma passadinha no bar da Harvey Nichols, em Manchester, Inglaterra.



6 HALO US\$ 55 milhões

A propaganda e o desenvolvimento deste game custaram bastante para o bolso da Bungie e da Microsoft. Desde 2001, ano em que o jogo foi produzido, a série acumula uma legião gigantesca de fãs por todo o mundo e já chega ao quinto título.

O que daria para fazer com esse dinheiro: Se você é um entusiasta pelo espaço sideral e exploração, pode comprar cerca de dois ônibus espaciais já aposentados para colocar em seu quintal: cada um deles custa em média US\$ 28 milhões. Ah, mas não adianta que eles não vão voar.



5 METAL GEAR SOLID 4 US\$ 60 milhões

É o jogo mais complexo da série *MGS* e levou quatro anos para ficar pronto. O custo médio do game foi estimado em US\$ 60 milhões e a conta foi dividida entre as companhias Kojima Productions e Sony.

O que daria para fazer com esse dinheiro: Que tal seguir o modo "Metal Gear de ser" e criar seu próprio exército? Levando em conta que um rifle AK47 da Bulgária custa cerca de US\$ 1.500, dá pra comprar umas 40 mil armas desse tipo. Mas, é claro, antes disso você vai preso. Porque comprar armas não é legal – nos dois sentidos da palavra.



4 TOO HUMAN US\$ 60 milhões

Essa é a prova viva de que alto investimento não garante sucesso, já que *Too Human* não vendeu muito. O seu desenvolvimento enfrentou muitos problemas e foi preciso acrescentar US\$ 10 milhões ao orçamento.

O que daria para fazer com esse dinheiro: Você curte voar? Se sim, uma boa opção seria comprar um jatinho. Ou quem sabe vários deles, para deixar guardado. Se um quebra, você usa o outro, né? Com US\$ 60 milhões, dá pra comprar quase 10 jatinhos Phenom 300, um dos mais avançados existentes hoje no Brasil. Eles têm até espaço para colocar uma cozinha.



3 SHENMUE US\$ 70 milhões

Shenmue ostentou o recorde do jogo mais caro já produzido por quase dez anos. Desenvolvido para o SEGA Dreamcast, em 1999, o game contém uma vasta área explorável e um sistema completo de tempo real e clima. Porém, mesmo com o alto investimento, o jogo não agradou e suas vendas foram bem fracas.

O que daria para fazer com esse dinheiro: Eu, por exemplo, conseguiria contratar dois Ronaldinhos Gaúchos para o meu São Bento de Sorocaba! Isso é que é pechincha!



2 GRAN TURISMO 5 US\$ 80 milhões

É bem provável que seja o melhor e maior jogo de corrida já lançado. O game está em desenvolvimento há mais de cinco anos e contará com mais de mil opções de carros.

O que daria para fazer com esse dinheiro: Já ouviu falar no único hotel 7 estrelas do mundo? O nome dele é Burj Al Arab Hotel e fica em Dubai, nos Emirados Árabes Unidos. Com 321 metros de altura, é considerado o hotel mais alto do globo – e também o mais luxuoso. Construído sobre uma ilha artificial, possui pilares maciços em ouro 22 quilates. Sabe aquela história de: "money, sex, fame, glamour"? Lá é assim!



1 GRAND THEFT AUTO 4 US\$ 100 milhões

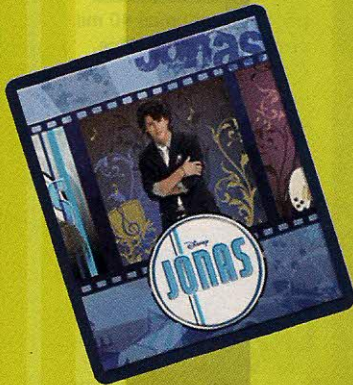
Durante o desenvolvimento, mais de mil pessoas trabalharam na sua confecção, por mais de três anos. A licença das músicas custou em média US\$ 10 mil por faixa. *GTA 4* conta com pelo menos 100 horas de gameplay para o jogador curtir.

O que daria para fazer com esse dinheiro: Que tal gastar os US\$ 100 milhões que foi aplicado em *GTA 4* em balas? Isso mesmo, guloseimas! Daria pra comprar 2 bilhões de balinhas do seu sabor predileto. Morango ou tutti-fruti?



Disney
JONAS

Os melhores títulos
da Disney
você encontra
na Claro!



©Disney

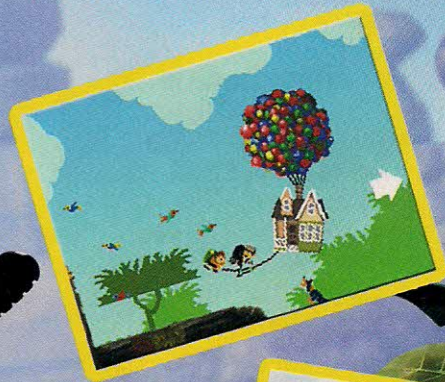
*SERVIÇO PAGO. GAME PARA CELULAR. CONSULTE SEUS PAIS ANTES DE ENVIAR ESSA MENSAGEM.

Disney · PIXAR

UP

ALTAS AVENTURAS

oficina-de-arte.com



**PARA BAIXAR:
TORPEDO* GRÁTIS
PARA 250 COM A
PALAVRA TECTOY**



www.claroideias.com.br



Tectoy
mobile

www.ttmobile.com.br

Jogo para celular. Consulte a disponibilidade dos serviços para a sua região, a compatibilidade com a tecnologia e o modelo do seu celular e tarifa dos serviços no site www.claroideias.com.br ou ligue 1052 do seu Claro ou de qualquer telefone. Serviços disponíveis por tempo indeterminado, podendo ser descontinuados sem aviso prévio. Tráfego de dados tarifado. Confirme compatibilidade e as tarifas de acordo com a sua operadora. © Disney. Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença da Tectoy Mobile no Brasil. Imagens ilustrativas.



EGWISTAS

LEITORES NA REDAÇÃO

EGW convidou leitores de sua comunidade do Orkut para conhecer a redação e trazer sugestões por Paula Romano

INTERAGIR PARECE SER O FOCO DESTES NOSSOS NOVOS MILÊNIO.

Depois de unir os mais chegados, as redes sociais conseguiram ir mais longe, alcançando o mérito de juntar até os desconhecidos que possuem desejos em comum. Por conta disso, o dia 2 de março último teve um ar diferente, tanto para a equipe **EGW** como para seus fiéis leitores. Convidamos alguns leitores da revista, que participam da Comunidade Oficial da **EGW** no Orkut, para participar de um encontro na redação.

Os escolhidos foram Anderson da Cunha, Bruno Dhiêgo, Fernando Santana e Luis Andion, que estão entre os mais ativos da comunidade. Por parte da redação, estavam presentes os diretores André Forastieri e André Martins, o editor Fernando Souza Filho e os reda-

tores Flávio Croffi, Lucas Patrício, Paula Romano e Rafael Arbulu.

O intuito do encontro foi aproximar quem é o alvo primordial do trabalho da redação. Com um papo regado a muito humor e descontração, não ficou nada de fora. Os leitores tiveram espaço para expressar toda e qualquer opinião sobre o caminhar da **EGW**.

André Forastieri e André Martins explicaram todo o trajeto da publicação, incluindo a migração da **EGM** para a **EGW**. E, diferente de outras revistas de games, na reunião foi descoberto que a **EGW** é a única que contém "istas" – aqueles que são fanáticos por determinados consoles, e defendem a marca preferida com unhas e dentes –, mas neste caso, **EGWistas**.

Os leitores realmente são fiéis e isso ficou evidente quando diversas revistas antigas foram lembradas e

comentadas. Foi o caso da edição com a capa da "Pirataria – Um dossiê completo sobre a indústria da falsificação no Brasil", quando ela ainda era editada por Fábio Santana. E, segundo os próprios leitores, aquela edição da pirataria, em especial, foi eleita como a melhor edição publicada até hoje. Muito foi falado sobre as migrações de editores e como as coisas melhoraram (ou degingolaram) durante esse tempo.

OUIDOS ABERTOS

Ideias novas e sugestões de melhorias não faltaram na conversa. E a equipe **EGW** ouviu com muito carinho. Aos poucos, nas próximas edições, algumas das sugestões já serão implementadas. A cada edição será trabalhado para que você, leitor, leia cada linha com fome de quero mais.

Como todos já sabem, estamos na edição 100. É interessante observar como o mundo consegue interagir de forma lógica junto com os acontecimentos, pois não havia tempo melhor para uma reunião como esta.

Podem parecer piegas, mas a **EGW** não existiria sem você, sem os seus leitores. Um obrigado bem forte de todos da redação. E que venham mais 100 edições! 🎮



Essa conversa durou a tarde inteira



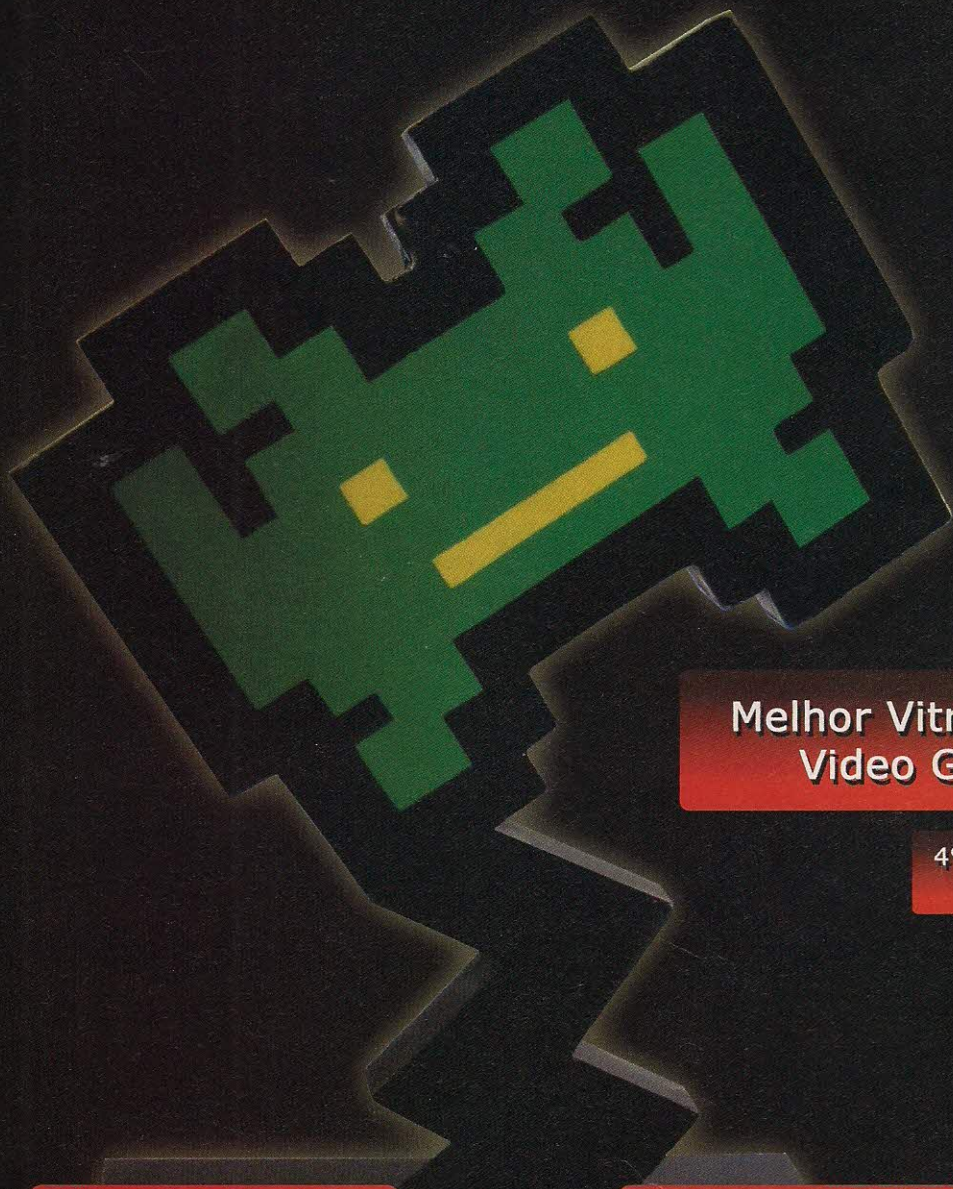
E eles chegaram cheios de ideias...



6º TROFÉU
**GAME
WORLD**

2 Participações - 2 Prêmios

A OnlyGames agradece aos realizadores e participantes desse grandioso evento, assim como funcionários e clientes de suas lojas por mais essa vitória.



Melhor Vitrine de
Video Game - 2010

4º Melhor Loja
do Brasil - 2009

Shopping Curitiba



3233-4771 / 3077-8636



contato@onlygames.com.br

Shopping Palladium



3212-3949



contato@onlygames.com.br

www.onlygames.com.br



> BASTIDORES

SPLINTER CELL POR DENTRO

Diretor de criação do game explica como a inteligência artificial virou parte essencial do jogo por **Fernando Souza Filho**

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL JÁ É PARTE INTEGRANTE DOS GRANDES JOGOS DA ATUALIDADE. SPLINTER CELL CONVICTION LEVOU ESSE CONCEITO A UM PATAMAR MAIS ALTO. A EGW conversou com Maxime Béland, diretor de criação da Ubisoft e designer de jogos como *Rainbow Six* e *Assassin's Creed*, que diretamente de Montreal, Canadá, nos conta mais detalhes dos bastidores deste jogo.

EGW: Conviction foi adiado diversas vezes. Quais as razões de tantos adiamentos?

Maxime Béland: Mudanças de direcionamento. O que você viu

no jogo há alguns anos era focado exclusivamente na ação furtiva, em se esconder no meio de uma multidão. Ainda que tenha sido uma abordagem interessante, percebemos que ela não estava levando todo o conceito de *Splinter Cell* para o jogador. Estávamos bem longe disso. No último ano, usamos ao máximo toda a tecnologia e sistemas que criamos para adaptá-los ao novo direcionamento.

Quando começaram a incluir esse novo direcionamento?

A partir de 2008, mais ou menos.

Quais são esses novos elementos incluídos no jogo?

Baseamos os princípios do jogo em simplesmente levar ao jogador a fantasia de ser e viver Sam Fisher, o melhor agente do mundo. Tudo no game, inclusive seu design, é baseado nesse princípio. Queremos que o jogador sintase como se fosse um predador, um agente durão como Sam, e para isso construímos todo um sistema para passar essa sensação para quem está jogando. A mais nova funcionalidade no gameplay é o Mark and Execute, que exige que você fique disfarçado, camuflado, escondido, observando a situação e localizando os inimigos antes de agir. Você localiza seus alvos e, quando estiver pronto, sai de sua posição para atacar.



■ Sam está mais brutal do que nunca em *Conviction*

START

“A ação furtiva exige precisão e deixa o jogo bem tático. Nossa ideia foi expandir esse princípio para novos patamares”

Last Known Position também é uma funcionalidade nova.

Sim, é outra funcionalidade que aguça o feeling de predador do jogador. Ela permite que você faça um jogo de gato e rato para caçar seus inimigos. Quando você é descoberto, uma figura aparece no mapa, no lugar onde os inimigos viram você. Então, o jogador pode usar essa informação para desenvolver suas táticas de ataque.

Falando de táticas, elas estão bem diferentes no gameplay de *Conviction*, não?

Exato. As táticas envolvem movimentos rápidos e até mesmo atléticos de Sam. Elas funcionam de forma bem diferente em relação aos episódios anteriores. Refizemos as táticas porque queríamos que o jogador atuasse de forma mais veloz e precisa, reagindo rapidamente a qualquer situação de perigo. Sam está mais rápido e brutal do que nunca.

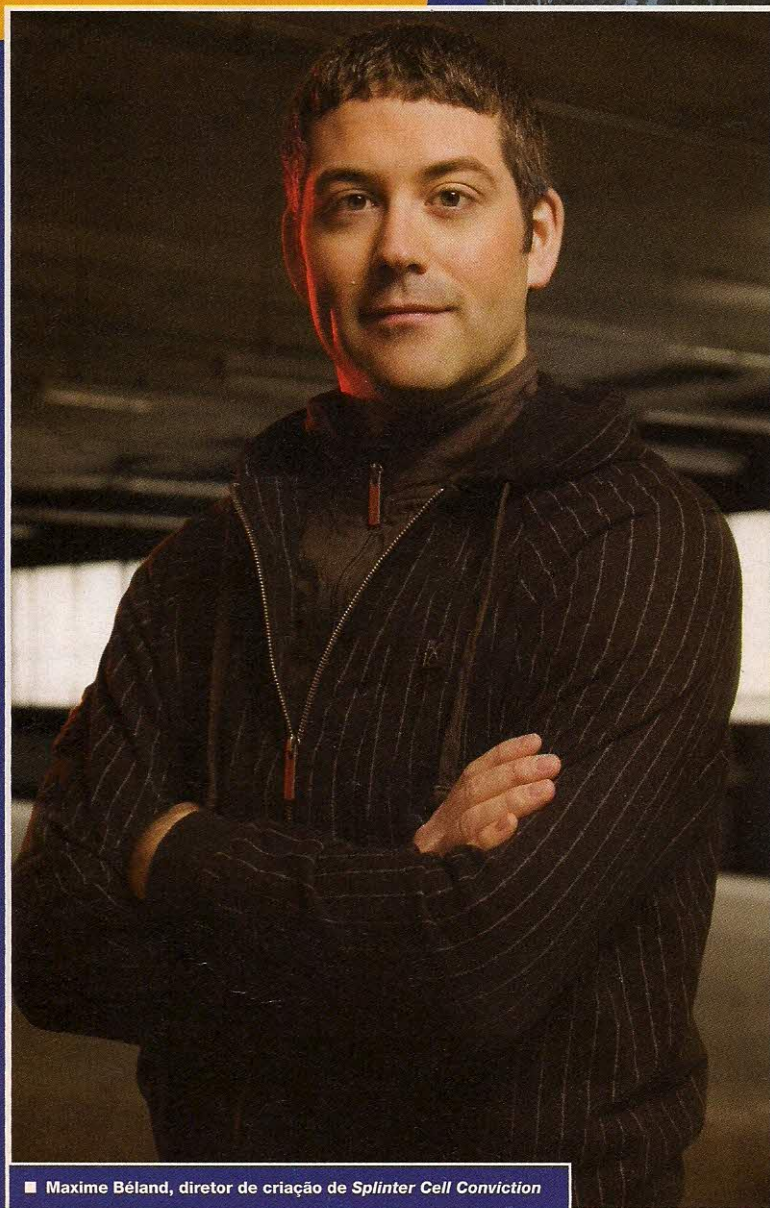
***Conviction* tem também muito mais ações em lugares abertos, com participação de multidão, de transeuntes. Alguma razão particular para isso?**

Isso não chega a ser o aspecto principal do gameplay, mas é uma forma de enriquecer a experiência global do jogador. Muitas partes do game acontecem em locais abertos, a multidão está presente em diversas locações. De uma certa forma,

a presença da multidão permitiu-nos desenvolver um ritmo diferente ao jogo. É meio exótico, mas bem interessante.

Mark and Execute e Last Known Position deixaram o jogo bem mais tático. Como balancear ação e estratégia no game?

A ação furtiva exige precisão e deixa o jogo bem tático. Nossa ideia foi expandir esse princípio para novos patamares, mas mantendo aquilo que mais amamos nesse tipo de jogo: tensão, suspense e matança silenciosa. Por outro lado, o ritmo e as inovações mantiveram-se intactos. Acreditamos que conseguimos equilibrar as coisas de forma a conquistar tanto os fãs novos quanto os mais antigos. Mark and Execute é uma ferramenta incrível para explorar habilidades táticas nas situações de ação mais intensas. Foi uma maneira de criar a sensação de que se pode empregar uma tática



■ Maxime Béland, diretor de criação de *Splinter Cell Conviction*

específica de ação, mesmo quando se está em um quarto cheio de inimigos. O jogador agora pode marcar seu alvo ou partes de um ambiente para se livrar de diversos inimigos ao mesmo tempo. É uma forma de inteligência artificial que incentiva o jogador a pensar de fato como um agente.

Splinter Cell pode ser considerado hoje um jogo baseado em inteligência artificial?

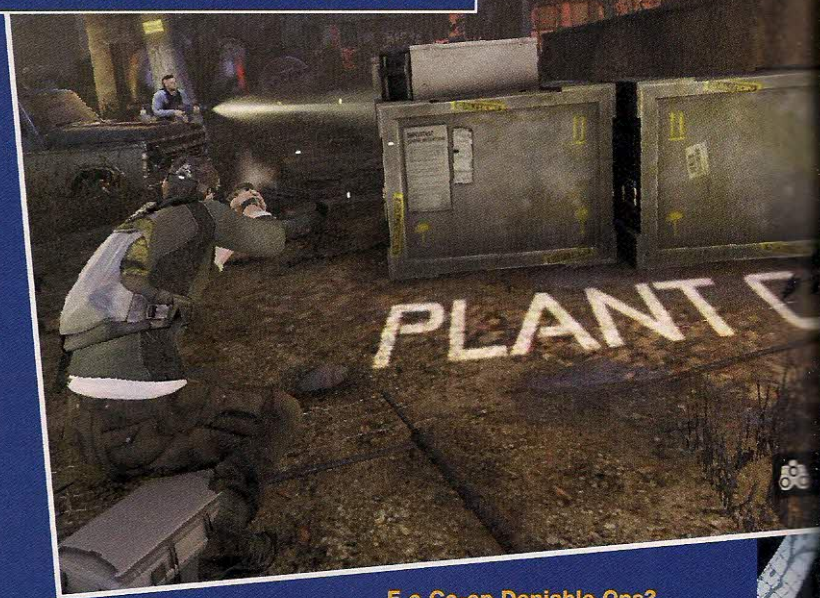
Ah, sim. *Splinter Cell* sempre trouxe esse clima de jogo de caça furtiva, de gato e rato. Sam sempre busca uma forma de enganar os inimigos antes de atacá-los, é uma funcionalidade que deixa o jogador no completo controle do ambiente. O Last Known Position, por exemplo, é um sistema que mostra o lugar exato onde os inimigos viram você pela última vez. Isso permite que você utilize a inteligência artificial, ataque pelos flancos, prepare armadilhas ou simplesmente suma do local onde está: é o melhor jeito de não ser achado.

Esse deve ser o primeiro episódio totalmente voltado para uma nova geração de fãs. Essa é a ideia?

Splinter Cell Conviction é muito diferente, tem um sabor único nos jogos de ação furtiva. Nele, ser furtivo é mais uma ferramenta do que uma necessidade e você pode usar isso a seu favor o tempo inteiro. *Conviction* mantém você dentro da ação e não tem uma história que direcione seu gameplay. Por conta disso tudo, não acho que ele seja direcionado para novos fãs apenas.

Sam Fisher está muito bravo por causa dos eventos finais de Double Agent. Quais atitudes

■ A base da ação furtiva é se esconder antes de atacar



esperar dele em relação a isso?

Vamos colocar assim: o Sam Fisher que você conhecia está morto. Ele se tornou muito mais autoconfiante e mais brutal em suas ações. Ele vai usar todas as habilidades para achar quem matou sua filha.

O modo co-op é uma espécie de prévia da história principal. Isso foi uma forma de ajustar possíveis problemas que pudesse surgir na história?

O modo co-op é um prólogo da campanha single-player, em que você encontrará quatro armas russas que foram roubadas e precisam ser recuperadas antes de caírem no mercado negro. A (agência americana) Third Echelon e a (agência russa) Voron precisam trabalhar juntas para recuperar as ogivas e, para tanto, enviam os agentes Archer (americano) e Kestrel (russo) para o coração do submundo da Rússia. Juntos, eles embarcarão numa missão que exige cooperação, trabalho em equipe e compartilhamento de habilidades.

E o Co-op Deniable Ops?

Bom, ele é composto de uma boa variedade de modos do game, sendo que a maioria deles pode ser jogada no single player. Hunter é um modo desafiador, em que o jogador deve eliminar todos os inimigos em um mapa, enquanto Last Stand deixa o jogador sob tensão contra ondas de inimigos. Face-Off, por sua vez, só rola com dois jogadores, que lutarão entre si. E finalmente temos o Infiltration, que é destravado via UPlay e força o jogador a usar todas as suas habilidades de camuflagem para eliminar todos os inimigos em escala progressiva, sem ser detectado.

Kaveh Cohen e Michael Nielsen fazem sua estreia no mundo dos games em Conviction.

Como foi o trabalho com esses compositores?

Foi uma experiência musical sensacional. Eles captaram nossa ideia na hora e estabeleceram uma mistura de cordas, percussão e música eletrônica para a trilha sonora. Eles são profissionais perfeccionistas e só paravam de trabalhar em uma música quando todos nós estivéssemos satisfeitos. Eles nunca reclamaram das constantes mudanças de solicitávamos. Kaveh e Michael gravaram todas as partes de instrumentos de cordas nos estúdio da Warner Brothers com a Orquestra de Cordas de Hollywood. 🎵

“O Sam Fisher que você conhecia está morto. Ele se tornou muito mais autoconfiante e mais brutal em suas ações”

Disney ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS

BREVE EM
CINEMA 3D

JOGUE COM ALICE NO
PAÍS DAS MARAVILHAS!



PARA BAIXAR:
TORPEDO **GRÁTIS***
COM A PALAVRA
TECTOY PARA
O NÚMERO **880**
DO SEU **OI**

SERVIÇO PAGO. GAME PARA CELULAR. CONSULTE SEUS PAIS ANTES DE ENVIAR ESSA MENSAGEM.

©Disney



Jogo também disponível para Nintendo Wii, DS e PC.

Verifique a compatibilidade de seu aparelho. O tráfego de dados será tarifado: GPRS: R\$ 0,008 / kbyte ou GSD: R\$ 0,30 por minuto. Maiores informações em mundoo2.ci.com.br CONSULTE SEUS PAIS ANTES DE ENVIAR ESTA MENSAGEM. Confirme compatibilidade e as tarifas de acordo com a sua operadora. © Disney. Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença da Tectoy Mobile no Brasil. Imagens ilustrativas.

TEMPOS QUE NÃO VOLTAM

Não adianta tentar fazer um levantamento histórico sobre a saga dos games no Brasil, porque não há registro de nada
por Pablo Miyazawa

DESDE QUE VIREI JORNALISTA “DE VERDADE”, TENHO CONSTANTEMENTE RECEBIDO SOLICITAÇÕES DE ESTUDANTES DE JORNALISMO. Explico: de uns anos para cá, virou praxe nas faculdades fazer trabalhos de conclusão de curso (o chamado TCC) sobre o assunto videogame. Tem gente que direciona bem o trabalho: alguns ex-estudantes, hoje bem-sucedidos colegas de profissão, tiveram a ideia de criar uma revista independente sobre games. O projeto, eles me contaram, os ajudou a ganhar experiência que seria utilizada ao longo da carreira e estreitou os laços com profissionais que já se encontravam consolidados no mercado.

Mas há tantos outros estudantes – bem mais ambiciosos – que não se contentam em fazer um trabalho “simples”. Não são poucos



■ O Telejogo marcou época na pré-história dos games no Brasil

que participou desses acontecimentos ou não está mais viva, ou não se lembra de detalhes porque mudou de área. E não ajuda em nada o fato de não haver bibliografia decente publicada sobre o assunto.

As revistas de games surgiram no Brasil no início dos anos 1990, mas não passavam de páginas coloridas cheias de dicas e telinhas. Só se tornaram realmente interessantes mais tarde.

A publicação que você tem em mãos, aliás, faz parte deste processo de profissionalização da

Não havia especialistas assumidos sobre o tema. E muito menos se discutia o potencial positivo dos jogos em debates intelectualizados.

Toda essa movimentação que você vê hoje é muito recente. E talvez seja justamente este fato que me faça adiar a ideia de escrever um livro aprofundado sobre o assunto. Vou entrevistar quem? Pesquisar onde? Onde andam os executivos responsáveis pelo Telejogo nos anos 1970? E o pessoal que trabalhou na Polyvox, que lançou o Atari?



“Existe um problema para quem se arrisca a investigar o mercado de games no Brasil: não existe registro sobre o início dessa história toda”



Pablo Miyazawa é editor da revista Rolling Stone e escreve no blog Gamer.br (<http://columistas.ig.com.br/gamerbr>).

Escreva para ele em pablomiyazawa@gmail.com


os que me abordam pedindo uma força em tarefas árduas, como, por exemplo, em trabalhos de pesquisa sobre a história completa dos videogames no Brasil.

Esses dias, desencorajei um estudante dos mais dedicados. A proposta dele para o trabalho final do curso de jornalismo era uma reportagem investigativa, na forma de livro, sobre a trajetória da indústria de games brasileira dos anos 1970 até hoje. Em nossa primeira conversa, joguei a real: “Você simplesmente não terá de onde tirar informações sobre isso”. Emendi dizendo que a maioria das pessoas

cobertura jornalística nacional dos games. A **EGM Brasil** surgiu em 2002 com uma proposta diferenciada. Hoje, a revista se chama **EGW**, mas dá uma grande satisfação vê-la alcançando a 100ª edição firme e forte, após vencer tantos percalços e contrariar expectativas.

Fechando o parêntese, voltemos ao tema. Existe um problema grave para qualquer um que se arrisque a investigar a saga do mercado de games no Brasil: simplesmente não existe registro confiável sobre o início e o desenvolvimento dessa história toda. Muito porque a imprensa “séria” sempre ignorou os games.

Há até uns dez anos, os jogos só apareciam nos grandes veículos em matérias depreciativas ou não tanto lisonjeiras. Felizmente, a percepção geral mudou. Hoje, os games não são mais considerados os causadores de surtos psicóticos ou responsáveis pela má atuação dos jovens na escola.

Apesar dos pesares, temos mais é que comemorar essa enorme aceitação dos videogames na sociedade. Se o passado permanece uma incógnita, pelo menos podemos ter certeza de que o período atual está sendo muito bem documentado. 



DATISHOP melhor loja de e-commerce

Troféu GameWorld 2010

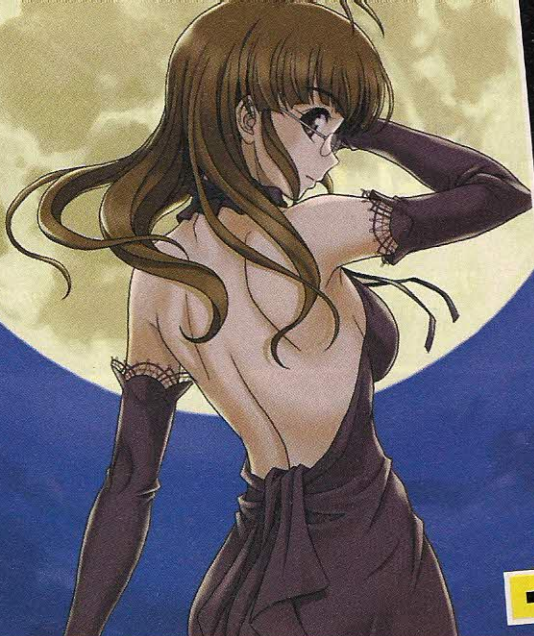
The screenshot shows the Datishop website interface. At the top, there's a navigation bar with links like 'EMPRESA', 'CADASTRO', 'COMO COMPRAR', 'PAGAMENTO E ENVIÓ', 'SEGURANÇA', 'CONFIRMAR PAGAMENTO', and 'FALE CONOSCO'. Below this is the 'datishop' logo and a search bar. A banner for 'GOD OF WAR PS3' is prominent, with a 'Super Promoção: Pague a vista e ganhe 5% de desconto' message. The main content area is a grid of products under 'PRODUTOS EM DESTAQUE'. Each product listing includes a cover image, title, platform, and pricing details. A large green pixelated character is overlaid on the left side of the screenshot.

Produto	Preço	Desconto
PC - Aliens vs. Predator (DVD) - PRONTA ENTREGA	Por R\$ 99,90 ou em 4x de R\$ 24,98 sem juros ou R\$ 94,91 à vista com 5% de desconto.	5%
Xbox 360 - Final Fantasy XIII - PRONTA ENTREGA	Por R\$ 210,42 ou em 6x de R\$ 35,07 sem juros ou R\$ 199,90 à vista com 5% de desconto.	5%
Playstation 3 - Guitarra Rock3 (Sem Fio) NEO p/ PS3 e PC	De R\$ 299,00 Por R\$ 273,50 ou em 6x de R\$ 45,60 sem juros ou R\$ 259,90 à vista com 5% de desconto.	5%
Xbox 360 - Dead or Alive Xtreme 2	De R\$ 69,90 Por R\$ 63,05 ou em 3x de R\$ 21,02 sem juros ou R\$ 59,90 à vista com 5% de desconto.	5%
Playstation 3 - Guitar Hero III Bundle Legends Of Rock (Jogo + Guitarra Wireless)	Por R\$ 199,00 ou em 6x de R\$ 33,17 sem juros ou R\$ 189,05 à vista com 5% de desconto.	5%
Xbox 360 - Too Human - (Importado)	De R\$ 75,00 Por R\$ 73,50 ou em 3x de R\$ 24,53 sem juros ou R\$ 69,90 à vista com 5% de desconto.	5%
PC - Napoleon Total War Limited Edition (DVD) - (Importado)	Por R\$ 157,79 ou em 6x de R\$ 26,30 sem juros ou R\$ 149,90 à vista com 5% de desconto.	5%
Horton Internet Security 2010 - Full - 1 Usuário + Camiseta Personalizada (BRINDE)	Por R\$ 99,00 ou em 4x de R\$ 24,75 sem juros ou R\$ 94,05 à vista com 5% de desconto.	5%
PC - Grand Theft Auto IV (GTA) (DVD) - (Importado)	De R\$ 129,00 Por R\$ 94,63 ou em 4x de R\$ 23,66 sem juros ou R\$ 89,90 à vista com 5% de desconto.	5%
Xbox 360 - FaceBreaker	De R\$ 79,04 Por R\$ 73,50 ou em 3x de R\$ 24,53 sem juros ou R\$ 69,90 à vista com 5% de desconto.	5%
Playstation 2 - Controle Dual Shock para PS2 - Vtrex	Por R\$ 31,47 ou R\$ 29,90 à vista com 5% de desconto.	5%
Playstation 3 - Brothers in Arms: Hell's Highway	De R\$ 157,99 Por R\$ 94,63 ou em 4x de R\$ 23,66 sem juros ou R\$ 89,90 à vista com 5% de desconto.	5%

Nossa missão sempre foi buscar a excelência em nossas operações e no compromisso com nossos clientes! Agradecemos a todos que tornaram este prêmio possível.

Visite nossa loja: www.datishop.com.br

Televendas: (11) 4063-5029
(Atendimento telefônico de Segunda a Sexta em horário comercial)



■ A idolatria por personagens extrapola o mundo virtual no Japão

> NIPPON

QUEM PRECISA DE NAMORADA VIRTUAL?

Namorada virtual e adoração excessiva por Geraldo Figueiras

QUEM SOU EU, SOTERRADO EM UMA COLEÇÃO DE RELACIONAMENTOS FRACASSADOS, PARA CRITICAR ALGUÉM? NÃO SEI, MAS ACOMPANHE. O jogo: *THE iDOLM@STER*, de grafia suficientemente irritante para cair nessas páginas. A personagem: Chihaya Kisaragi, uma virtual idol. A data: 25 de fevereiro. A situação: o aniversário de Kisaragi-chan. O problema: a adoração excessiva.

Colecionadores ou freaks, está além da minha compreensão. Porém em mais um destes momentos em que se tenta imaginar situação semelhante aqui no nosso país, é que o público japonês demonstra o quanto leva a sério seu hobby e sua adoração, independente de qual seja. De causar inveja em muita criança, a data comemorativa teve bolos incrivelmente decorados, cenário impecável e centenas de figuras da protagonista. Uma ode ao tempo e ao dinheiro de sobra.

TOEIC TEST SUPER COACH

Recentemente foi noticiado que 67% dos leitores japoneses do Nippon estão ofendidos e frustrados devido à fama atribuída pela sessão Engrish. A solução foi o desenvolvimento deste TOEIC Test Super Coach, mais um software de línguas para o Nintendo DS, desta vez com a premissa de preparar os usuários para o famoso Teste de Inglês para Comunicação Internacional.

Lições, questionários, um percentual considerável de imagens bizarras, e temos o produto ideal para quem tem preguiça de fazer um curso de inglês e acha que o DS não tem jogos bons para ocupar o tempo.

PENGUIM NO MONDAI

Há momentos em que nos deparamos com títulos realmente interessantes. A fórmula é bacana: um misto de plataforma, minigames e Smash Bros bem executados; personagens frutos da mescla de

pinguins, ovos de páscoa e um colorido de *Mega Man 8*.

Extremamente improvável que aporte no DS ocidental, transformando-se em uma excelente opção para quem busca o tresloucado design japonês, mas com alguma qualidade, é claro.

MUAMBA

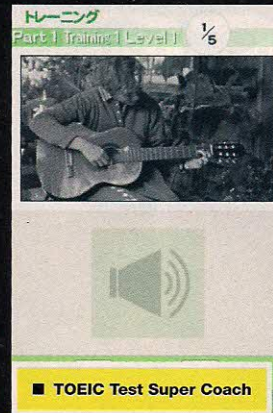
Que Deus o tenha. Em uma homenagem aos primeiros portáteis desenvolvidos pelo mestre Gunpei Yokoi, que posteriormente viria a desenvolver o Game Boy, a fabricante de brinquedos TakaraTomy licenciou da Nintendo o design dos aparelhos Game & Watch para utilizar em chaveiros.

Aproximadamente 40% menor do que o próprio portátil, os chaveiros funcionam como relógio e despertador, abastecidos por luz solar. Não, apesar de fornecer modelos diferentes como Octopus e Fire, não são jogáveis. Não resmungue. Lançados este mês por aproximadamente R\$ 20.





■ Chihaya Kisaragi fez aniversário virtual, mas ganhou bolo real



■ TOEIC Test Super Coach

ENGLISH

Sim, alguns clássicos passaram longe dessas páginas, mas somente porque eles estavam esperando o momento ideal...

"A winner is you!" – O brado de vitória em *Pro Wrestling*, ousando na construção verbal com "um vencedor é você". Um clássico, digno de virar camiseta.



"You spoony bard!" – Considerado extremamente ofensivo na versão japonesa de *Final Fantasy II* o uso do termo "bastardo", a localização para o mercado ocidental apostou no "seu bardo meloso!". Maior prova de que, em termos de insulto, Capitão Nascimento nunca seria japonês.

"I'm getting sleeping" e "I feel asleep" – No primeiro *Metal Gear*, lançado para MSX, um sonolento guarda reclama: "estou ficando dormindo" e, posteriormente, "me sinto adormecido". Exatamente o que faltou em *Guns of the Patriots*.

"Plans for world domination has faild" – Tido como o nascimento precoce de um meme, Dr. Wily, derrotado em *Mega Man VI*, admite que os seus "planos para dominação do mundo falham". Ou "flharm", "falhm". Faça sua escolha.

GELO PICADO

Na outra ponta (literalmente), em um formato duvidoso, trata-se de um artigo lançado há alguns anos, mas que devido às suas particularidades é merecedor deste espaço. Ice cones, uma receita de gelo finamente picado com alguma cobertura doce, e bastante popular no Japão.

Pikachu, uma espécie de ratazana amarela e principal Pokémon, capaz de produzir desconumais descargas elétricas. Sempre desafiando a lógica ocidental, concebeu-se, então, um ice crusher com o personagem, no qual o produto final, digamos, é expelido. Escapasse. Sai por baixo. Me chamem de preconceituoso, mas é mais fácil associar este produto a leptospirose do que a uma sobremesa saborosa. Mas cada um, cada um.

CADÊ MEUS IENES?

Discussões acerca das crises econômicas, recessão e o declínio da indústria japonesa já são um tema comum. Mas é quando as complicações financeiras e jurídicas tomam a frente que se tem uma melhor compreensão da gravidade da situação.


A nipônica Majesco, que publicou, entre outros, a série *Cooking Mama* e o RPG *Advent Rising*, recentemente foi notificada sobre uma retirada da lista de corretagem da bolsa Nasdaq, pois os papéis da companhia têm falhado em manter-se acima de US\$ 1. Ainda que seja possível reverter a situação até o

final de agosto deste ano, a notícia contribui com o tema da decadência da indústria japonesa, colocando em perigo mais uma empresa de renome do meio gamer.

Em situação igualmente preocupante, a pequena Cing entrou com pedido de falência devido a uma dívida de 256 milhões de ienes. O estúdio responsável por *Hotel Dusk* e *Little King's Story*, títulos de excelente recebimento pela crítica – tanto ocidental quanto oriental – apontam para as dificuldades de sobrevivência em uma indústria em crise, na qual nem títulos de qualidade garantem o status econômico da empresa.

Se as razões dos casos citados estão diretamente relacionados ao fracasso administrativo das empresas ou a uma verdadeira crise de identidade japonesa, não sabemos. Mas em um interessante apontamento em sua coluna Itagaki's Thought, o famoso designer de *Ninja Gaiden* e beerrão assumido Tomonobu Itagaki lembra-se de outros mercados além da tríade EUA-Europa-Japão.

Na opinião do polêmico bad boy, toda forma de entretenimento é global, e as empresas nipônicas deveriam começar a preocupar-se com mercados como o chinês, o russo e o brasileiro.

É uma hipótese. E fica agora a expectativa do recebimento global do título a ser lançado pelo seu atual estúdio formado majoritariamente por dissidentes da Tecmo, o Valhalla Studios. 

■ Game & Watch: são só chaveiros...



msi™

insist on the best



LCD PC "Tudo-em-um"



Placa de Vídeo LIGHTNING Series

Componente Militar Dupla Fan Melhor Refrigeração



Placa Mãe BIG BANG Series

MSI recomenda Windows®

A Melhor Seleção de Produtos...



Tela LED



Wireless



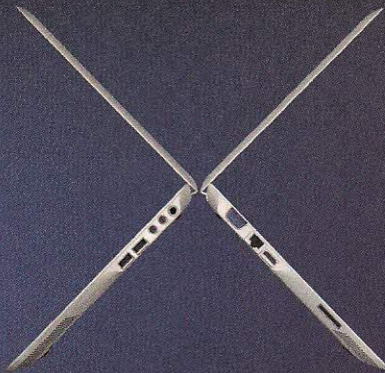
Bluetooth



Webcam
1.3 m



Notebooks



Alta Performance

Sua Melhor Escolha para Áudio e Vídeo!

FUZION



Tecnologia Hydra

HYDRA roda GPUs de diferentes fabricantes ou até mesmo de GPUs não idênticos (multi-GPU)

Xtreme Speed

OC Genie



SuperPipe



DrMOS

www.msicomputer.com.br

100 por Geraldo Figueras

Cem edições. Sem sentido para alguns. Um número para outros. Um marco, um poema? Ou uma excelente oportunidade de parar tudo, olhar para o passado e tentar melhor compreender o que está acontecendo hoje?

Sem todas as edições em mãos, mas com a maioria destas até chegar ao número cem, folheio com alguma pressa, observo. Em alguns momentos, é inevitável abrir mais os olhos, recostar-se em uma almofada e absorver com calma cada palavra impressa nessas finas folhas.

Um veículo testemunha de grandes momentos que fizeram desta indústria o que ela é hoje, essa mistura de honrosa inocência juvenil.

Um número redondo e imponente, que nos incentiva a redigir listas. Os cem melhores jogos. Os cem piores momentos. Os cem atos mais sem noção. Uma lista pessoal com cem jogos importan-

tes que ainda devem ser jogados.

São vários fatores que demonstram o comportamento desta nossa amada indústria em todos estes anos. Eles estimulam o imaginário a buscar respostas de como todas estas principais forças que construíram, por bem ou por mal, cada detalhe do meio gamer, serão utilizadas no período de tempo de mais cem edições da revista.

Arriscado demais e até ingênuo apostar em cem fatos concretos que serão realizados nos próximos cem meses, ou até apontar que mesmo sem mudanças, tantas outras podem se confirmar. Mas o centenário da revista, apesar da carga de experiência e formação que o número acarreta, não chega nem perto do potencial que a indústria tem.

Pensamos no número cem, pensamos no fim dos dias, pensamos em tarefas cumpridas. Mas, apesar deste sem-número de grandes fatos conquistados nestes cem meses, games não passam de um bebê de colo, bonitinho, que requer cuidados extremos, e que faz com que nós, sonhadores pais, nos percamos naqueles mais ambiciosos sonhos para o nosso filho.



Geraldo Figueras é professor dos cursos de Qualidade e Criatividade e Análise Metodológica de Games. Nas horas vagas, perde o sono escrevendo pra EGW.

SOU PARTE DISSO por Lucas Patricio

Passei um tempão tentando buscar algum número que conseguisse casar com essa edição histórica. Li edição por edição contando os textos que escrevi. Já pensou se somassem 100 exatos? Deu 140. Quando acabei a conta, refleti. Há dois anos e meio escrevo nas páginas dessa revista, primeiro EGM Brasil, agora EGW. Mesmo tendo a sensação que passou um tempão e que escrevi muitos textos, lembro também que comecei na edição #71, ou seja, faço parte de "apenas" 30% da história da revista.

Nesse tempo, muitos jogos passaram pela minha mesa, muitos textos voltaram no meu e-mail e muita ansiedade bateu ao esperar cada edição chegar às bancas. Sim, porque mesmo recebendo a revista em casa todos os meses, eu faço questão de continuar uma tradição antiga: ir até a banca e, como leitor, comprar a nova edição. Faço isso porque ainda me sinto fã de tudo que sai impresso nessas páginas. Eu admiro os profissionais que produzem esse material tão fantástico chamado revista de games.

A equipe da revista mudou bastante de dois anos pra cá, assim como mudou a cada dois anos de existência. É normal, tem que ser assim. A EGM Brasil formou todos os especialistas em games que nosso mercado possui atualmente. É só você olhar a lista dos melhores redatores dos grandes portais e demais publicações, e perceberá que, em algum momento de suas vidas, houve uma ligação com a revista.

Mesmo não sendo um veterano do mercado, me sinto na posição de dizer que meu dever está cumprido. Enquanto ainda ficar ansioso toda vez que passar ao lado da banca, acho que vocês vão continuar me vendo resmungando nessa coluna. Na falta de uma forma de acabar esse texto, vou fugir para o clichê: obrigado. Mas é um obrigado sincero, daqueles que nos fazem colocar um ponto final ao lado da lágrima.



Lucas Patricio é lusitano, mas não é burro; sabe muito bem quando um jogo é mais "hyped" do que merece. Ele é editor do blog www.goluck.com.br.

GOLDSMITH 100 por Rogério Félix

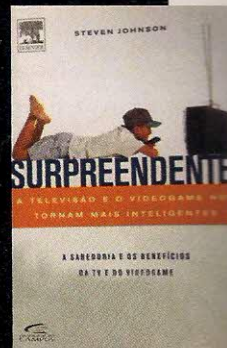
Aproveitando a energia da 100ª edição da revista EGW, marca que com certeza temos que comemorar, vou aproveitar para prestar minha homenagem ao centenário do nascimento do Thomas Goldsmith.

Nascido em 9 de janeiro de 1910, Goldsmith nos deixou em 5 de março de 2009 aos 99 anos, sendo um dos pioneiros no desenvolvimento da televisão e, junto com Estle Ray Mann, inventou o que podemos chamar de o primeiro videogame. Enquanto testavam equipamentos para o desenvolvimento de televisores e monitores em 1947, ligaram um tubo de raios catódicos em um osciloscópio e os traços de luz exibidos simulavam mísseis. O equipamento foi patenteado em 1948 com o nome de Cathode Ray Tube Amusement Device, o que podemos dizer também que foi o primeiro jogo de videogame patenteado.

O que dizer para um físico que ajudou no desenvolvimento da televisão e do videogame? Obrigado com certeza é pouco. Porém, não podemos esquecer que nem tudo são mar de rosas, nem preciso falar sobre como a televisão e o videogame muitas vezes são alvos de discussões sobre o quanto ajudam ou atrapalham na formação educacional.

Mas será que é obrigação destes equipamentos educar? Esses equipamentos são excelentes ferramentas, se usadas de forma adequada, no auxílio da educação. Um livro que li há um bom tempo que aborda o quanto a televisão e o videogame podem nos ajudar ou atrapalhar é: *Surpreendente! – A Televisão e o Videogame nos Tornam mais Inteligentes – A Sabedoria e os Benefícios da TV e do Videogame*. O livro do consagrado escritor de best-sellers Steven Johnson com certeza aborda um assunto polêmico e tem como objetivo demonstrar que nossa cultura não está em declínio, mas sim passando por transformações.

Um bom conselho: não mais manifestar suas opiniões sobre a TV ou o videogame antes de ler esse livro. Talvez você possa mudar de opinião.

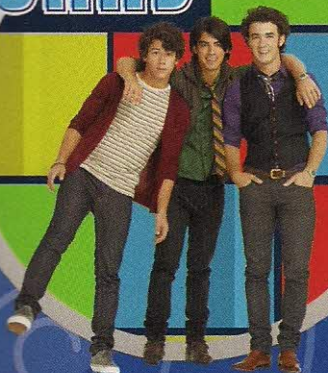


Rogério Félix é coordenador de ensino do curso PlayGame da Saga e mestrando em Games no TIDD – PUC/SP. Gostou da coluna? E-mail: rogerio.felix@saga.art.br.



SUCESSOS DISNEY NO SEU Oi!

Disney JONAS



FORÇA-G

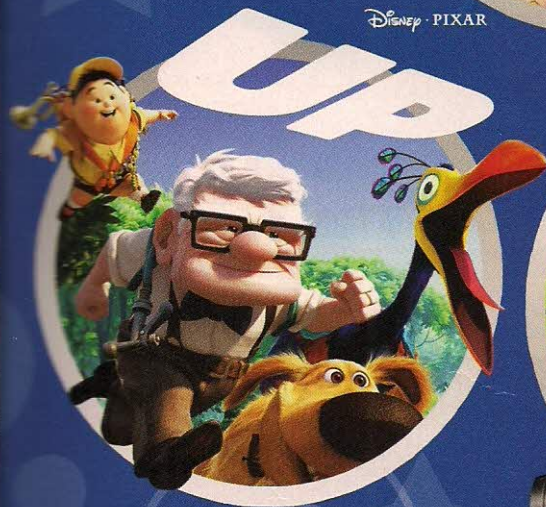


Disney · PIXAR

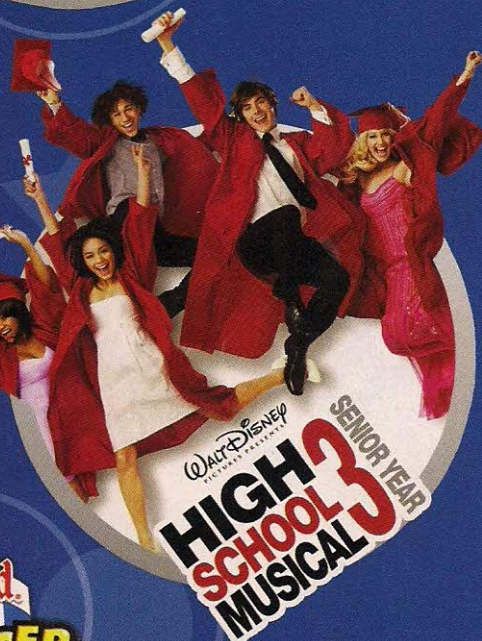
TOY STORY MANIA!



Disney · PIXAR



Disneyland KART RACER



Disney HIGH SCHOOL MUSICAL 3 SENIOR YEAR

Para baixar
é só enviar
a palavra TECTOY
para o número
880 do seu Oi.

SERVIÇO PAGO. GAME PARA CELULAR. CONSULTE
SEUS PAIS ANTES DE ENVIAR ESSA MENSAGEM.

©Disney



Tectoy

mobile

www.ttmobile.com.br

Verifique a compatibilidade do seu aparelho. O tráfego de dados será tarifado: GPRS: R\$ 0,008 / kbyte ou CSD: R\$ 0,30 por minuto. Maiores informações em mundooi2.oi.com.br CONSULTE SEUS PAIS ANTES DE ENVIAR ESTA MENSAGEM. Confirme compatibilidade e as tarifas de acordo com a sua operadora. © Disney. Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença da Tectoy Mobile no Brasil. Imagens ilustrativas.



> MERCADO

A GUERRA DO VIDEOGAME

O clima está quentíssimo entre a Microsoft e a Sony na briga pelo mercado mundial de games. Mas agora a situação piorou e ganha ares de guerra declarada **por Luiz Silva**

NÃO É DE HOJE QUE A GUERRA DOS VIDEOGAMES ENTRE SONY,

Nintendo e Microsoft toma ares de “guerra mundial”. Recentemente, no entanto, ataques dos dois lados esquentou a disputa e a transformou em uma guerra declarada.

Tudo começou quando Rob Dyer, vice-presidente da Sony Computer Entertainment America,

jogou no ventilador uma declaração que enfureceu muita gente da Microsoft: “Eles têm poucos estúdios first-party, enquanto nós temos os nossos próprios”, disse Dyer ao site IndustryGamers, ironizando o fato de o Xbox 360 depender muito de terceiros para seu desenvolvimento.

Para ele, a Microsoft faz “jogo

sujo” ao pagar pelas exclusividades como *Mass Effect* e *Alan Wake*. Ainda assim, defende ele, a qualidade e inovação dos jogos da Sony têm tudo para bater de frente ou até fazer melhor do que os jogos do X360 neste ano. *Gran Turismo 5*, *God of War 3* e *Heavy Rain* são alguns dos exclusivos da Sony para este semestre e todos



■ Alan Wake, uma das apostas da Microsoft pro Xbox

eles têm tudo para fazer bonito nas vendas. Já o X360 deverá viver um de seus melhores anos graças a pesos pesados como *Splinter Cell Conviction*, *Alan Wake* e *Halo: Reach*.

Mas, se analisarmos bem, é notável que todos os grandes jogos do PlayStation 3 neste semestre estão sendo feitos pela própria Sony, enquanto os exclusivos do X360 estão sendo encomendados de empresas independentes. Seria isso um problema?

VIRADA DE MESA

Para Aaron Greenberg, diretor de produto da Microsoft, não há problema em terceirizar o desenvolvimento dos jogos. "Não existe outra plataforma que ofereça tantos exclusivos quanto o Xbox 360. É óbvio que o PS3 vai contar com grandes jogos, nós respeitamos isso, mas o nosso objetivo é ter os títulos mais aguardados e os mais exclusivos. Acredito que este ano teremos isso", disse ele.

A troca de palavras não se restringiu tão somente aos dois executivos. Uma vez que repercutiram em grande escala, não foi raro ver em fóruns pela internet fãs das duas empresas discutindo. Entre mortos e feridos, alguns lembraram que "*Uncharted* é um exclusivo da Sony que não vendeu nada" e que

"o Xbox 360 pressiona os produtores a diminuir a qualidade de seus jogos multiplataforma".

Qual o significado disso tudo? Significa que a mesa virou, literalmente. Se antes o PlayStation 2 contava com o peso das marcas das third-parties e o Xbox 1 precisava se contentar com o que lhe fosse possível, hoje é a Microsoft que conta com o apoio das produtoras, enquanto o PS3 usa e abusa de todo o poder que tem nos jogos da própria companhia. "Nós não vamos competir com a Microsoft nessa frente", disse Dyer.

De um lado, a Microsoft acredita no mantra "vamos dar o que os jogadores querem", enquanto de outro a Sony mantém sua filosofia "podemos fazer isso". Em outra frente, a confiante Nintendo tem seu espírito de "nós conseguimos".

O resultado dessa disputa até agora é que no panorama global a Nintendo continua líder, mas a distância para quem vem depois diminuiu bastante. Tanto que a Sony acredita ser possível passar o X360 nos EUA e a Microsoft acredita ser possível chegar no patamar do Wii.

CORRENDO POR FORA

É só analisar o ano passado, considerado um dos melhores da indústria, quando tivemos *Killzone 2*, *Halo 3: ODST* e *Monster Hunter 3*,

■ Rob Dyer: alfinetadas na Microsoft



■ Luke Smith e Aaron Greenberg: investindo na exclusividade

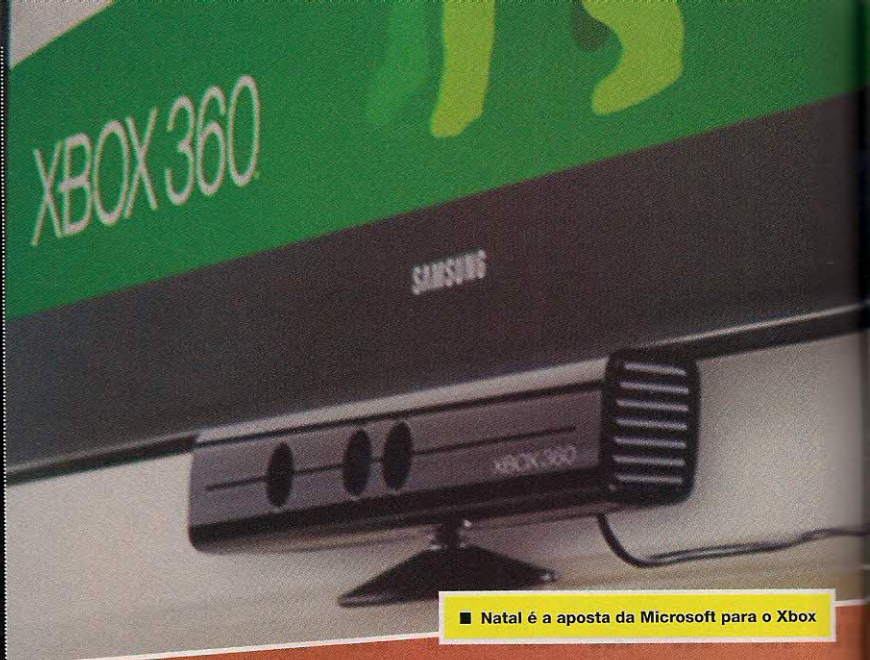
Microsoft entra na disputa dos sensores de movimento e promete seu ano mais promissor

"O maior ano do Xbox será 2010!" Com esta frase, Robbie Bach deu a largada para um novo round nesta disputa que vale milhões de dólares. O novo round já é chamado de "a guerra dos sensores de movimento". O Wii já tem pelo menos três anos nesse mercado, tendo estabelecido uma base enorme, e já é considerado o "sistema a ser batido". Porém, tanto Sony quanto Microsoft já deram mostras de que estão dispostas a arrebatar uma boa parcela desse mercado com seus novos lançamentos. Os analistas apontam que o Project Natal, por ser mais ambicioso, será o maior rival do Wii e também será um novo começo para o Xbox 360. Mas por que será que um acessório está sendo considerado o renascimento do X360?

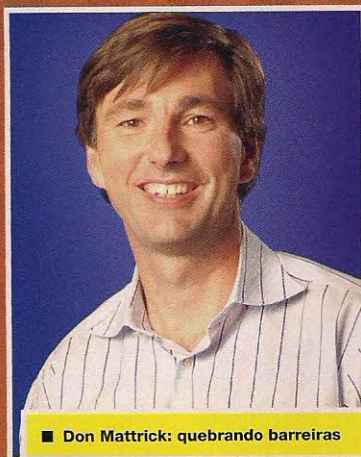
Foi na E3 2009 que todos puderam ver a magia do Project Natal ser feita, para uma plateia bem exigente. A Microsoft revelou o que muita gente desconfiava há algum tempo: que o Xbox 360 ganharia em breve um controle sensível a movimentos que rivalizasse com o Wii. Ele ganharia mesmo um concorrente de peso, pensavam. Estavam enganados. Não havia um novo controle de movimento, mas sim um meio de transformar o jogador num controle.

Na ocasião, a Microsoft tomou para si todas as atenções no maior espetáculo dos games no planeta. "Para nós, esta E3 serve para quebrar barreiras entre gerações, entre os jogos e o entretenimento e, mais importante, entre os sonhos e o futuro, de uma forma que apenas o Xbox 360 pode", disse Don Matrick, claramente orgulhoso do que estava mostrando na ocasião. O hype já estava criado.

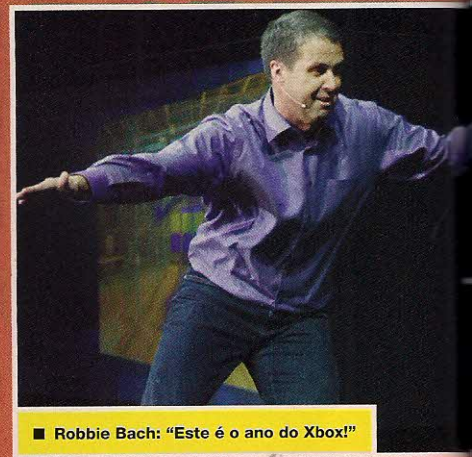
Faça as contas: com quase cinco anos de vida, o Xbox 360 já está completando o tempo de vida médio de um console. Porém, devido ao advento do novo acessório, o console da empresa poderá ser "continuado" até 2015, especulam os analistas. É praticamente como o lançamento de um novo console.



■ Natal é a aposta da Microsoft para o Xbox



■ Don Matrick: quebrando barreiras



■ Robbie Bach: "Este é o ano do Xbox!"

além dos grandes multiplataforma como *Modern Warfare 2*, *Resident Evil 5* e *Guitar Hero 5*. Quantos desses jogos chegaram a casa dos milhões? Todos eles. É consenso que esta disputa dos videogames está proporcionando números de vendas impressionantes em todas as plataformas e, quanto mais jogos exclusivos ela tiver, mais unidades ela vende, simples assim.

Por isso, as empresas se engalfinham tanto para conseguir jogos exclusivos ou pelo menos conteúdos exclusivos. Imagine se cada um desses jogos fosse exclusivo de uma única plataforma? É certo que ela teria um grande acréscimo nas vendas.

E é exatamente isso que cada uma das empresas quer tirar da outra. Quando alguém la imaginar que um *Final Fantasy* da cronologia poderia ser jogado em outra

plataforma que não a da Sony? E quando alguém pensaria que o conteúdo *Ballad of Gay Tony* de *GTA* seria anunciado oficialmente no PS3? E ainda tem o caso da Nintendo, que pode colocar o Sonic como um personagem jogável em *Super Mario Galaxy 2*.

BRIGA MARCADA PARA A E3

A confrontação das empresas também atingiu a Nintendo. O mesmo Dyer disse que as editoras de jogos não vão gastar seu dinheiro produzindo para o Wii. "Elas perceberam que seus produtos não vendem bem naquela plataforma", disse. "E os jogos para Wii não são tão inovadores."

De fato, parece que os ânimos dos executivos estão exaltados. O próximo capítulo disso se dará em breve, quando a feira americana de



▶ A FORÇA DO MARKETING

O marketing até agora fez seu serviço, várias pessoas estão entusiasmadas com o futuro do Xbox 360, muitos dizem por aí que o Natal será o motivo derradeiro para quem ainda não investiu na plataforma aderir ao sistema. E isso não apenas no Ocidente, mas também no Oriente.

Na feira japonesa Tokyo Game Show de 2009, os asiáticos tiveram a oportunidade de ver de perto como será o futuro do Xbox. Sabe-se que Kojima ficou impressionado com o Natal, tendo dito que o sistema mudará para sempre não só os videogames, mas também o modo de se fazer negócios e de se relacionar com os jogos. Toshihiro Nagoshi (*Super Monkey Ball*) foi além e proferiu em alto e bom som: "Lembram-se do filme *De Volta Para o Futuro*? Estamos bem perto daquele futuro agora".

Até agora são conhecidos quatro jogos para o Natal, sendo eles *Milo & Kate*, *Fable 3*, *Ricochet* e *Paint Party*, mas já é certo que estarão disponíveis 14 jogos no dia do lançamento, que aliás será em novembro mesmo. A Microsoft já demonstrou todos os quatro, sendo que *Milo &*

Kate (o carro-chefe do sistema) se trata daquele garoto que interage de forma divertida com o seu jogador.

Fable 3 será a sequência do conhecido RPG de Peter Molyneux, que já mostrou que não terá status na tela como energia ou arma sendo utilizada. Infelizmente, o gameplay ainda não saiu.

Ricochet é um game em que o jogador deve rebater bolas que vêm em sua direção. E o último, *Paint Party*, é uma aplicação que permitirá ao jogador pintar seus quadros virtualmente. Outros ainda em segredo: *Burnout Paradise* e *Half Life 2*.

No fator preço, o Natal avulso não deverá ser menos que US\$ 50,00 e não mais que US\$ 80,00. O preço foi estabelecido neste patamar graças a soma de dois fatores: a retirada de um chip interno do aparelho que encarecia o sistema e o fato de a Microsoft acreditar que só com um preço acessível será capaz de disseminar o Natal.



■ Toshihiro Nagoshi, o otimista



■ Tony Hawk, o skatista entusiasta do Natal

games E3 começar, em junho. Lá, as pessoas verão os novos jogos das três plataformas e as novidades acerca dos novos sensores do movimento (Project Natal e Arc). Esses novos sensores devem chegar em breve para abocanhar o mercado construído pelo Wii e isso deverá ter ainda mais consequências do que podemos imaginar.

HORA DA NINTENDO

Analistas de mercado acreditam que a Nintendo precisa urgentemente reduzir o preço de seu console para aumentar sua base antes que os concorrentes surjam. Mas, antes que entendam que a Nintendo está com medo, é melhor pensar de novo.

Miyamoto já sinalizou que está trabalhando em um novo hardware. O que seria? Um novo console, ou

um novo acessório?

Seja o que for que essas empresas estejam preparando para vencer umas as outras, quem ganha somos todos nós, que vamos ver jogos cada vez melhores e mais inovadores. Afinal, só haverá um modo de uma delas sair vencedora de verdade e não perder mercado:

lançar cada vez mais e mais os ditos jogos platinados.

E o melhor de tudo é que nem sempre esses jogos platinados estão disponíveis para um único console. Então, pegue seu videogame (seja qual for) e fique no aguardo, pois se depender das produtoras só haverá pérolas surgindo para ele. 🎮



Você pagaria 200 dólares por um faceplate do Xbox? http://egw.com.br/conteudo_blog.php?id=2379



FIFA WORLD CUP SOUTH AFRICA 2010

> PRIMEIRA MÃO!

O jogo oficial da Copa do Mundo tem o clima da maior festa desportiva do mundo e o selo de qualidade FIFA. A África do Sul nunca esteve tão perto! por Lucas Patricio



■ World Cup não tem muitas diferenças em relação ao FIFA 10

PÊNALTIS MAIS EMOCIONANTES

Quem não se lembra da final da Copa de 1994? Brasil e Itália protagonizaram uma partida incrível, que só foi resolvida nas penalidades máximas. O Brasil venceu graças ao deslize de Baggio, que errou o tiro. Isso sem falar nas dezenas de outras decisões importantes que aconteceram nos pênaltis. Não dá para negar que, em Copa do Mundo, a disputa de chutes a queima-roupa é muito importante e emocionante.

Para tentar tornar os pênaltis virtuais mais próximos aos reais, a Electronic Arts mudou o sistema de cobrança. Agora, ele acontecerá em três passos: precisão, força e lado. Na primeira etapa, uma barra aparece no local do indicador de chute e você precisa acertar uma retícula que passa rapidamente de um lado

para o outro no ponto verde. Quanto mais próximo do centro, mais preciso será o chute. Em seguida, você escolhe a força do remate, apertando o botão normalmente. E logo depois, rapidamente, escolhe o lado. Esse novo sistema permite cobranças variadas, onde o jogador decide se quer fazer um chute colocado ou dar uma pancada.

Os goleiros ganham melhor movimentação e animação, o que vai garantir defesas mais espontâneas caso ele pule para o lado certo. Para encerrar o rol de novidades, o garoto Neymar, do Santos, poderá respirar tranquilo: a paradinha foi permitida – pelo menos virtualmente! E é um artifício muito legal para deixar as decisões ainda mais emocionantes.



■ A torcida reage mais às boas jogadas



O pessoal da Warner explicou que por ser uma versão ainda em construção, alguns uniformes e escalações não são os que vão aparecer na versão final. Alguns segundos depois, percebi que isso era verdade. Para alegria de uns e tristeza de (pouquíssimos) outros, Ronaldinho Gaúcho está na Copa. Pelo menos virtualmente.

O plantel do Brasil contava com bem mais que 23 jogadores. Fiquei curioso para saber se quando o jogo chegar às lojas ainda será possível escolher entre outros boleiros que não vão para a África do Sul. Meu chute é que isso vai acontecer em modos como Kick Off. Mas nos demais, onde você simula a Copa de fato, acredito que haverá limitação de jogadores.

COMEÇA O JOGO!

No estádio de Soccer City, em Johannesburg, as duas seleções sul-americanas entraram em campo sob forte barulho da torcida. A animação de entrada ganhou vários segundos a mais que as de *FIFA 10*, contando com tomadas da torcida – devidamente uniformizada – e dos técnicos.

E aqui vai uma observação feita no momento em que Dunga apareceu com aquela cara de... Dunga: “Pelo menos no jogo ele não se veste mal”. Sim, a piada é malvada, mas tenho que concordar que o terno e a gravata do treinador estavam muito mais comportados que os estilos malucos que sua filha o faz usar na vida real.

Maradona cumprimenta Dunga e eu já percebi o quão nervoso estava. Vi Carlos Tevez aquecendo e observei como a modelagem dos personagens ganhou mais qualidade. Até mesmo as cicatrizes de Carlitos foram feitas em seu modelo virtual. Efeitos de luz foram trabalhados com mais carinho e o resultado disso foi uma das únicas melhorias técnicas de *World Cup*.

DRIBLES COMO ANTES

Após uma chuva de papel picado (verde e amarelo, claro), o jogo começou. Ainda testando os comandos, conferi se todos os dribles de *FIFA 10* estavam ali. Sim, tudo igual. Aliás, a jogabilidade se parece demais com a última versão do simulador da EA – o que é bom, já que não temos quase nenhuma reclamação para fazer sobre ela.

Após acertar um (lindo) chapéu de carretilha no zagueiro argentino, testei as diversas câmeras do jogo: Tele, Dynamic, Pro, todas elas estavam lá, intactas. Senti uma leve melhoria no ângulo da câmera Pro, mas acredito que a melhor qualidade visual do estádio tenha me pregado uma peça.

Após um 0x0 com cara de treino (Robinho e seu voleio na trave que o digam), comecei a explorar o que *FIFA World Cup* tem de diferente.

VIVA, MOLDÁVIA!

Nós, brasileiros, somos o único povo do mundo que nunca viu a seleção nacional ficar de fora de uma Copa. Mas imagine como

■ Customização de times e reação da torcida foram aprimorados



Dicas para Zelda: Spirit Tracks: <http://legw.com.br/conteudo.php?id=2027>





■ As táticas se refinaram no FIFA



■ As defesas ficaram mais realistas

deve estar sendo difícil para os nossos vizinhos colombianos não fazer parte desta festa. E seguindo a linha democrática, *World Cup* permite que você escolha qualquer uma das 199 seleções licenciadas pela FIFA e jogue desde as eliminatórias até os jogos da Copa.

Já pensou uma final entre Brasil e Bósnia? Pior se fosse contra a Botswana e nossa seleção perdesse de virada com um gol de Jerome Ramatlhakwane, atacante do Santos da África do Sul. No mundo virtual, tudo é possível. Sentir o poder de mudar a história é algo que mexe com a imaginação de nós, jogadores. E aposto todo meu GameScore e Troféus, que as conquistas vão exigir que esse tipo de situação aconteça para quem quiser pontos extras. Podem me cobrar.

Outra forma de vivenciar a competição é no papel de um jogador que deseja participar e jogar no torneio. O *Captain your Country*, modo que estreou no jogo da Eurocopa há dois anos, voltou reformulado. Você escolhe uma seleção e então um jogador. No papel do boleiro, você precisa provar que é importante para seu país e subir na hierarquia da equipe até conquistar uma vaga de titular e, quem sabe, até de capitão e ter a chance de levantar a tão desejada taça da Copa.

Nesse modo, até quatro jogadores podem jogar simultaneamente. Chame três amigos, cada um no papel de um jogador, e tentem juntos classificar sua seleção para a Copa e ser destaque da competição. Além de poder usar um jogador real das equipes, ainda existe a opção de criar um novo ou dar load no seu Pro de *FIFA 10*.

VAI ENCARAR MESMO?

Outra novidade em *FIFA World Cup* é o modo chamado *Story of Qualifying*. Nele existem dezenas de situações que desafiam o jogador a vivenciar e alterar a história de partidas das eliminatórias da Copa. Será que você consegue fazer a Argentina virar o 3 a 1 que estava levando do Brasil em

2009 nos últimos 20 minutos de jogo? Nós esperamos que você não consiga, mas existem muitos outros desafios que, além de relembrar momentos marcantes da história das Copas, ainda oferecem uma experiência arcade e semelhante ao modo *Scenario*, do inesquecível *International Super-Star Soccer*, de Super Nintendo.

Cada desafio que você cumprir rende pontos. Por exemplo, ao aceitar o desafio de virar o jogo da França conta a Itália, na final da Copa de 2006, você ganha pontos extras se não levar gols, se marcar mais tentos e se não der cabeçadas com o Zidane. OK, essa última é só brincadeira, mas foi o próprio jogo que lembrou.

MAIS DESAFIOS

Muitos desafios começam travados e é preciso usar os pontos ganhos nos demais para liberá-los. Eles são divididos por região e por uma seção apenas com momentos inesquecíveis das Copas. É a hora de se vingar da França, pessoal.

Uma das minhas surpresas durante o teste foi uma informação que recebi sobre um novo modo de jogabilidade que debuta em *World Cup*: *New 2-Button Control*. Como o nome deixa bem claro, esse sistema permitirá jogar *FIFA* com apenas dois botões: um para chutar e outro para tocar.

Não existe prova maior que essa para ilustrar o quanto *2010 FIFA World Cup* é um jogo que visa um público casual e que quer experimentar a emoção de fazer parte de uma Copa do Mundo – mesmo sem ter jogado futebol virtual antes.

Infelizmente, a versão que testei não tinha essa opção disponível. Fiquei muito curioso para saber como funciona esse sistema, mas suspeito que seja algo que simplifica direções de chutes, passes e faz cruzamentos automaticamente. Claro que o jogador hardcore de *FIFA* nunca vai jogar assim, mas é uma boa pedida para quem só quer dar uma goleada na Argentina e ver o Maradona cabisbaixo.

E como mencionado no começo da matéria, o jogo em si é muito



> ENTREVISTA

BRASIL É PRIORIDADE

Diretor de marketing regional da Warner fala sobre a estratégia do lançamento de *FIFA World Cup*

EGW: Qual a importância de trazer *FIFA World Cup* oficialmente para o Brasil?

Rodrigo Drysdale: É muito importante. Esse talvez seja o principal jogo lançado em 2010. O Brasil está em um momento muito bom com a Seleção, os jogadores estão mais valorizados do que nunca no futebol mundial e isso só tem a agregar em um jogo como o *2010 FIFA World Cup*. E pela primeira vez teremos todas as 199 seleções da FIFA. Assim como a Copa do Mundo, a ideia do jogo é abranger

todas as nações e permitir que o mundo inteiro participe do evento. Somado a isso está o forte mercado de videogames do país e a paixão dos brasileiros por esse esporte. Somos o país do futebol.

O jogador de *FIFA* provavelmente vai gostar dessa nova versão. Mas o que o *FIFA World Cup* tem que pode atrair jogadores de outras franquias de futebol do mercado?

O *FIFA World Cup* permite, com exclusividade, que os fãs de games

de futebol sintam a emoção de competir em uma Copa do Mundo. A interatividade do jogo também impressiona com a nova opção de disputar o campeonato inteiro pela internet e com adversários do mundo todo. A jogabilidade foi aprimorada, o que é uma novidade em games de Copa do Mundo. Ou seja, não é apenas uma roupagem nova. Para os menos experientes, o jogo todo pode ser disputado com a simplicidade de apenas dois botões, chute e passe. Além disso, ele conta com coisas bem divertidas, como as novas comemorações dos gols, que podem ser atualizados pela internet.

A abordagem mais casual é uma estratégia que vai começar no *World Cup* e seguir nos demais títulos da série ou é

“O mercado de videogames está forte no Brasil e, além disso, o brasileiro é fanático por futebol”

—Rodrigo Drysdale, diretor de marketing da Warner





■ Você pode mudar a história e fazer o Baggio marcar "aquele" gol...

apenas uma oportunidade para aproveitar a Copa do Mundo?

A abordagem para os demais títulos da série ainda não está definida, mas certamente será baseada na preferência dos fãs.

O World Cup é um FIFA 10 repaginado. Somando isso com o fato dele ser um jogo com esse apelo mais casual, o jogador hardcore vai ter motivos para comprar essa versão?

Claro. A partir do FIFA 10, sugestões de fãs foram ouvidas e mais de 100 mudanças foram feitas para o FIFA World Cup. O jogo também conta com os elementos únicos presentes numa Copa do Mundo e que, por isso, não podem ser encontrados no FIFA 10. Além disso, tem a interatividade e as novas atualizações já citadas.

E sobre o FIFA 11? Alguma informação que já pode ser revelada sobre o lançamento?

Ainda não temos informações do FIFA 11, mas, com certeza, ele receberá novidades para agradar ainda mais os jogadores.

parecido com FIFA 10. O clima retratado nos detalhes é que diferencia a experiência. Nas telas de Load, você acompanha informações e curiosidades sobre seleções de todo o mundo. Ao começar o jogo, papel picado fica perto da linha de fundo e lateral do campo. A torcida reage positivamente quando você está ganhando. O técnico aparece dando instruções para o jogador que vai entrar na hora das substituições. São tantos pequenos detalhes que, mesmo simples, enriquecem o título.

JOGADORES ESPECIAIS

Durante minha indecisão sobre quem escalar na ótima seleção da Espanha, percebi que alguns jogadores possuíam uma estrela do lado do nome. Voltei para a seleção brasileira e vi que Kaká, Ronaldinho, Robinho e Lúcio também tinham a tal estrela.

Não foi difícil entender que essa era a indicação de jogadores especiais de cada equipe. Não sei ao certo se isso afeta alguma coisa no gameplay, mas provavelmente é apenas um indicador de "Ei, tome cuidado com esse cara. Ele faz a diferença!"

Algo que melhorou muito aqui foi a avaliação dos jogadores após o jogo. A tela de estatísticas ficou muito mais detalhada e as notas dos jogadores ganham intervalos

de um ponto decimal, ou seja, agora as notas poderão ser 9,4 ou 8,8, por exemplo.

O critério de avaliação dos jogadores mudou um pouco. Com mais dados para avaliar a performance, percebemos que errar passes é crucial para ter uma nota muito mais baixa.

O novo sistema de avaliação é super importante no modo Captain your Country, já que quanto maior suas notas, mais chances de parar no time principal e ir à Copa.

LEVANTE A TAÇA

2010 FIFA World Cup South Africa não é uma evolução da série FIFA – e nem tenta ser isso. O jogo é um singelo presente para aqueles que gostam de Copa do Mundo, independente se jogam ou não futebol virtual com frequência.

O clima do evento está presente em todos os cantos, desde modos de jogo, música, até as telas de load. A experiência promete ser ainda mais completa com os modos online, que vão permitir simulações do torneio de forma emocionante.

Se você é, assim como eu, perna de pau com a redonda de verdade, não custa nada tentar se dar melhor na versão virtual do evento desportivo mais legal e emocionante do mundo. Agora, todos podem fazer parte da festa. 🍻

100 VEZES EGM

Descubra os bastidores e os pequenos segredos de como foram os primeiros dias da **EGW**, quando ela ainda se chamava EGM Brasil por Renato Villiegas

E LÁ SE VÃO 8 ANOS E 100 EDIÇÕES.

Engraçado ver uma publicação como essa chegar tão longe, sabendo que fui um dos responsáveis pelo seu “nascimento”. Era fim de 2001. Eu havia acabado de sair da Editora Panini, meu primeiro emprego em um bom tempo que não era relacionado a videogames. Mas não fiquei muito tempo longe da indústria: logo, o André Forastieri – o big boss aqui da Tambor e simplesmente o cara que deu a minha primeira oportunidade no mundo editorial, lá no meio dos anos 1990, quando era também o big boss da saudosa editora Acme – me chamou para criar um projeto para uma revista multiplataforma. Naquela época, a editora tinha apenas a Nintendo World tratando de games, e sabia que precisava crescer no mercado.

Mercado que vivia uma fase singular, que acho que nunca vi antes. Era definitivamente um tempo de mudanças. Foi exatamente nessa época que games começaram a ser levados mais a sério na indústria do entretenimento mundial, deixando de ser visto como “coisa de criança”.

O PlayStation 2 dominava de longe o mercado e a Microsoft

começava realmente a fazer barulho com o Xbox. A Nintendo tentava empolgar com o GameCube, que ainda vivia seus primeiros dias. O GameBoy Advance era o portátil mais quente do momento, em uma época que Pikachu e seus amigos Pokémon ainda dominavam milhões pelo mundo afora.

COMO FAZER UMA REVISTA

Fazer uma nova revista multiplataforma no meio desse cenário era um desafio dos grandes. Até porque era uma época em que o próprio mercado editorial estava mudando radicalmente. Revistas especializadas estavam saindo de circulação e o perfil do consumidor – tanto gamer quanto o leitor de revistas – estava mudando. Mais velho, mais maduro, e principalmente mais exigente: era preciso criar um produto sério.

E mais do que isso, era preciso provar que uma boa revista de games ainda tinha lugar no mercado, em um mundo que começava a ser invadido pelo tsunami de informações gratuitas da internet, que vivia seus primeiros dias de banda larga por aqui.

Fui lá rabiscando o meu projeto, montando equipe, planejando

coisa, quando um belo dia me veio a notícia: a editora estava negociando licenciar a EGM. A tal revista que eu estava rabiscando poderia se tornar a edição brasileira da Electronic Gaming Monthly, simplesmente a minha maior referência pessoal em videogames naquela época, uma revista que eu lia desde adolescente.

Pouco depois, eu já espelhava o número 1 da EGM Brasil, que foi lançada em abril de 2002. Uma matéria especial sobre RPGs na capa, conteúdo exclusivo da matriz americana, com matérias produzidas pela equipe aqui no Brasil, tudo com uma abordagem totalmente diferente do que o mercado estava acostumado.

Nunca os games haviam sido tratados daquele jeito, nunca uma revista especializada tratou os leitores com tanto respeito e seriedade. O sucesso foi imediato e até deu nova força ao mercado no país, que passou a seguir os passos e o caminho aberto pela EGM Brasil.

Fico feliz em saber que contribuí diretamente nesse processo. E hoje, 100 edições depois, tenho muito orgulho de ver que o que iniciamos segue crescendo e ganhando cada vez mais respeito.



CÁPSULA DO TEMPO

Na **EGW** nº 50, foram feitas 50 promessas para serem conferidas no nº 100 da revista. Confira o que aconteceu e o que não aconteceu por Luiz Silva

APESAR DE PARECER CONFUSO, NÃO É ABSURDO DIZER QUE ESTAMOS VIVENDO NO FUTURO, pelo menos se levarmos em consideração que a nada menos que 50 edições atrás o pessoal que aqui estava se propôs a um desafio muito difícil: prever esse futuro. A

idéia era simples, bastava prever quais seriam as tendências que reinariam, o que estaria por cima e o que jogaríamos quando esta revista que você tem em suas mãos chegasse à edição de número 100.

O tempo passou e aqui estamos comemorando a edição de número

100. Impressionante, não? Mas antes de qualquer coisa estamos curiosos para ver se o futuro (presente) é de fato do modo como imaginávamos. Por isso, vamos juntos abrir aquela cápsula do tempo para ver o que acertamos e o que erramos.

50 TETSUYA NOMURA ESTARÁ À FRENTE DE FINAL FANTASY XIII E KINGDOM HEARTS 3

Não foi bem assim que aconteceu. Nomura trabalhou como designer dos personagens. Em compensação, é ele que está à frente do aguardado *Final Fantasy Versus XIII* como diretor e designer. Aliás, ele também trabalhou como designer em *Final Fantasy Agito XIII*. Quanto a *Kingdom Hearts 3*, bem, digamos que ainda é uma promessa para o futuro. Mas não fique triste, pois *Birth by Sleep* está quase aí.



■ Tetsuya Nomura

49 DEVIDO À GUERRA TECNOLÓGICA DOS CELULARES, UMA GRANDE EMPRESA LANÇARÁ UM MODELO CELULAR-PSP

Só uma palavra: iPhone. Quando a Apple decidiu lançar este equipamento, poucos torceram o nariz, afinal, o pequeno notável era (e ainda é) sinal de tecnologia de peso. Mas será que o iPhone pode ser um concorrente do PSP e do DS? Na verdade, não só um concorrente, como também um concorrente perigoso. Não à toa que jogos famosos como *Silent Hill*, *Super Monkey Ball* e *Metal Gear Solid* chegam ao celular fazendo bonito tanto em número de vendas quanto em faturamento. A qualidade dos jogos do iPhone é igual àquela velha história dos consoles, ou seja, saem mais jogos ruins do que bons.

■ Silent Hill, agora no iPhone



48 HAVERÁ UM CABO PARA TODOS OS SEUS EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS

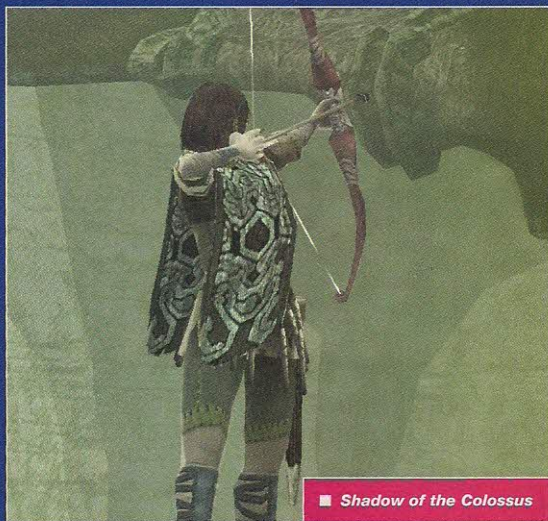
Não é possível! Por que eles não nos ouvem? Quatro anos se passaram e ainda estamos carregando vários cabos para nossas câmeras digitais, celulares, PSP, MP3 etc. Parece que pouco ou nada mudou, a mesma fabricante desses eletrônicos e de outros ainda insiste que precisamos de muitos fios nos bolsos. Por isso vamos prorrogar essa aposta para daqui mais quatro anos.

47

SHADOW OF THE COLOSSUS ESTARÁ EM DESENVOLVIMENTO PARA O PS3 E SUAS CAPACIDADES ONLINE

SERIAM UM TRUNFO PARA A REDE ONLINE DO CONSOLE CONTRA A XBOX LIVE

Na verdade, nossa bola de cristal estava empoeirada no dia que essa previsão foi feita, impossibilitando-nos de ver que o nome para o futuro não seria *Shadow of the Colossus*, mas sim *Team Ico* e/ou *Fumito Ueda*. Se não tivéssemos sido “enganados” por isso, poderíamos ter facilmente deduzido que o trunfo para o PS3 se tratava de *The Last Guardian* e que o jogo promete ser tão épico quanto *Shadow of the Colossus* e *Ico*. Até o momento, não se sabe muito sobre ele, a não ser o fato de que ele será lançado este ano e vai levar o PS3 aos seus limites.



■ Shadow of the Colossus

46

PUBLISHERS ENTRARÃO NUMA ONDA DE FUSÕES E COMPRAS

ATÉ QUE APENAS AS MAIS FORTES SOBREVIVAM

Opa, acertamos na mosca. Tá certo que a Ubisoft não deixou de existir, mas ainda assim outras empresas caíram na onda da “sobrevivência do mais forte” e o resultado disso foi Square Enix + Eidos, Activision + Blizzard e Tecmo + Koei. Isso para não mencionar a tentativa de compra da Take Two pela EA. E podem esperar que no futuro outras aquisições sejam feitas.

44

LOST ODYSSEY 2 SERÁ MULTIPLATAFORMA EM 2010

Parece que Hironobu Sakaguchi tomou aulas de “como fazer suspense” com Hideo Kojima, pois até agora não se sabe muito sobre seu novo game. Pra dizer a verdade, ninguém sabe nada. Só que ele é uma nova franquia nomeada *The Last History* e será exclusivo do Wii. Detalhes adicionais ainda estão escondidos a sete chaves. Mas só isso já dá a certeza de que *Lost Odyssey 2* está longe, ainda que os rumores apontem que teremos novidades na E3.



■ Lost Odyssey

45

ENERGIA ESTARÁ CADA VEZ MAIS LIMPA E RENOVÁVEL

O conceito de energia ilimitada ainda é discutido e analisado por cientistas ao redor do mundo, mas a novidade durante esses quatro anos mesmo são as fontes de energia verde. Lembre-se do filme *Uma Verdade Inconveniente*, em que Al Gore mostrou que as atitudes humanas estragam o planeta. Depois disso, ocorreram vários debates visando diminuir o efeito estufa e a busca de fontes de energia menos poluentes, como o etanol e o biodiesel. Ainda pode-se dizer que a energia totalmente limpa e infinita é para o futuro, mas os debates estão aí e a preocupação com o meio ambiente nunca esteve tão em alta.

43

ATSUSHI INABA SEGUIRÁ SEU CAMINHO ARTÍSTICO NA NOVA GERAÇÃO DE VIDEOGAMES E NOS SURPREENDERÁ MAIS UMA VEZ

Ele foi o cara por trás do elogiado *Okami* que, aliás, ganhará uma “sequência” no Nintendo DS denominada *Okamiden*. Inaba contribuiu como designer em *Mad World* (Wii) e em *Infinity Space* (DS). Nada impede que num futuro próximo ele faça seu próprio jogo para os novos consoles. É mais uma aposta prorrogada para o futuro.



■ Atsushi Inaba



42

JOGOS INTEIROS PODERÃO SER BAIXADOS PELA INTERNET, E NÃO SÓ OS DA VELHA GUARDA...

Já ouviram falar em *The Lost and Damned* e em *Ballad of Gay Tony*? Pois é, a Rockstar provou que os pacotes de expansão de *GTA IV* podem ser tão extensos quanto o próprio game (dependendo do jogador). E não é só a Rockstar que está pensando nesse mercado. Vide faturamentos monstros em *Rock Band*, pacotes DLC em *Modern Warfare 2* e por aí vai. Praticamente todos os jogos da atual geração acabam fazendo uso de pacotes para manter seus jogadores entretidos até que suas sequências saiam.



■ *GTA IV*: pacotes via web

41

A AQ INTERACTIVE SERÁ MUITO GRANDE NO FUTURO

Cry On foi cancelado em 2008, mas nem por isso significava que o jogo era ruim, muito pelo contrário. Todos tinham altas expectativas para o projeto que prometia ser grandioso. De qualquer maneira, mantenha um olho na empresa, pois é ela que tem ambições de publicar jogos artísticos como os já lançados *Tetris: The Grand Master ACE*, *Bullet Witch*, *Blue Dragon Plus* e *KORG DS-10*. Se mais games assim surgirem e a AQ usar todo o seu poderio para financiar novas obras, os jogadores terão muito que agradecer.

40

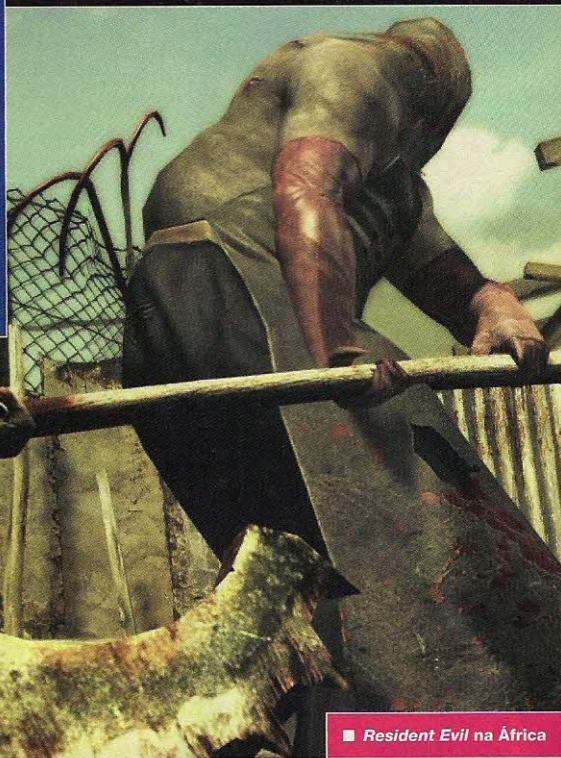
NARIZ E TATO DEN- TRO DOS GAMES

Há mais de um ano os cientistas da Universidade de Birmingham na Inglaterra estudam meios de integrar os aromas à tecnologia audiovisual. Eles querem produzir um videogame capaz de exalar cheiros como pólvora, terra ou borracha queimada. Esses aromas seriam provenientes de tubos de parafina enceradas e os aromas redirecionados ao olfato humano por ventiladores nos joysticks. Quanto ao tato nos games, o painstation está em constante evolução, ainda que ele cause dor ao invés de sensações semelhantes à aspereza de uma parede ou pelos de gato.

38

RESIDENT EVIL VAI ALÉM...

Há quatro anos, saboreamos o poder de *Resident Evil 4* e nos empolgamos imaginando o futuro da série. Não estávamos errados. *Resident Evil 5* tem tudo o que queríamos: multiplayer, novos modos de jogo, AI (inteligência artificial) avançada e até uma locação quase real: Kijuju, que poderia facilmente ser uma cidade real na África. Há também a possibilidade de baixar conteúdos no jogo como modos de jogo, entre outras coisas. Com polêmicas envolvendo racismo, *Resident Evil 5* mostrou que o tempo estava a seu favor.



■ *Resident Evil* na África

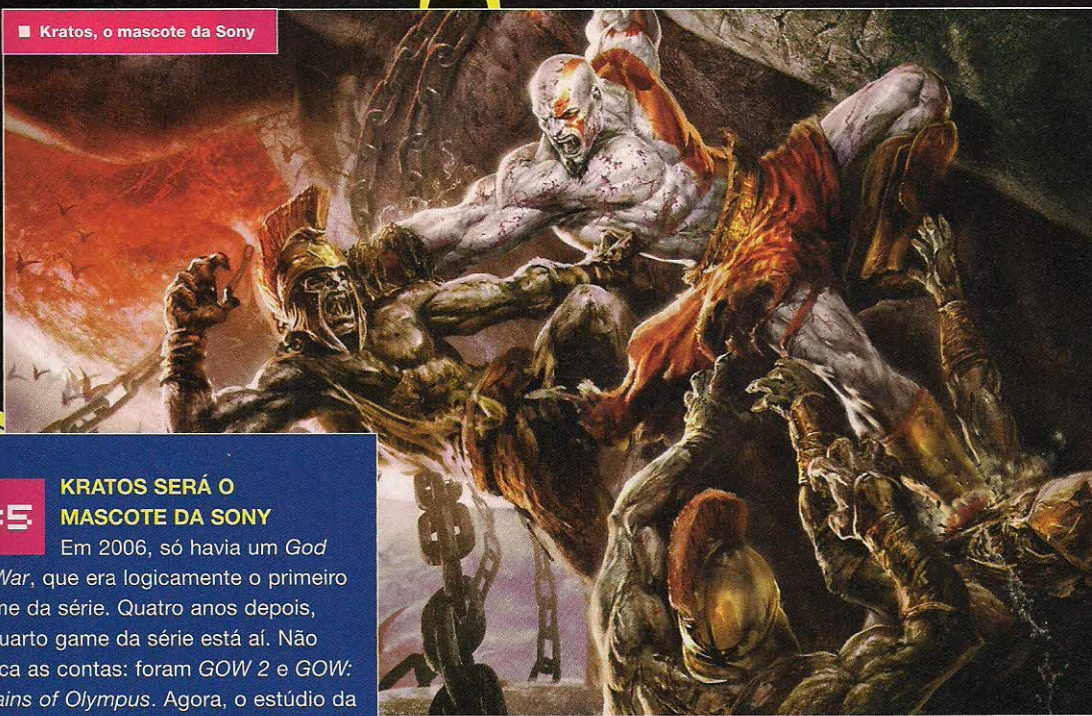
39

OS JOGOS COREANOS SERÃO TÃO CONHECIDOS QUANTO OS JAPONESES E AMERICANOS

É bem verdade que as pessoas ainda subestimam o poder tecnológico da Coreia do Sul, mas a situação vem melhorando gradativamente. Se nos consoles domésticos os jogos coreanos ainda são minorias, ao menos nos computadores com os MMOs e com os celulares o cenário coreano vai despontando. Se nos PCs temos *Cabal Online*, *Fly For Fun*, *Lineage*, *Guild Wars*, *Priston Tale*, *Ragnarok*, *RF Online*, *Crazyracing Kartrider*, que, se não são novidade, ao menos foram crescendo muito em número de usuários ao longo dos anos. Já nos celulares, é possível comprar verdadeiros sucessos em pelo menos três dúzias de países como *Super Action Hero*, *Street Sports Club*, *Sniper Rifle*, *Virus* e *Tower Defense*. O crédito aos coreanos pode ainda não ser devidamente dado, mas é assim que eles trabalham: viciando os jogadores e ganhando sua confiança gradativamente.



■ Kratos, o mascote da Sony



35

KRATOS SERÁ O MASCOTE DA SONY

Em 2006, só havia um *God of War*, que era logicamente o primeiro game da série. Quatro anos depois, o quarto game da série está aí. Não perca as contas: foram *GOW 2* e *GOW: Chains of Olympus*. Agora, o estúdio da Santa Mônica prepara o que será o fim da trilogia *God of War*, mas não o fim da série, já que está confirmado que mais games da série surgirão no futuro. Mas e Kratos tornou-se o mascote da Sony? É até bizarro dizer isso, mas sim ele é o símbolo máximo do PlayStation 3, que põe à prova todo o seu poder neste novo game.

36

JOGUE ONLINE COM SEU VIZINHO SEM PROBLEMAS

As estatísticas não mentem, o mundo nunca esteve tão integrado como hoje. Tudo graças à melhoria contínua das conexões online. O resultado disso é que tanto a Xbox Live, quanto a PS Store e a Wii Shop Channel tiveram aumento no número de usuários, ocasionando uma verdadeira explosão de conteúdos online que podem ser adquiridos por qualquer um. E até o número de jogadores online via PC aumentou bastante. Nem parece que anos atrás tudo se resumia a bugs, lags, sistemas desbalanceados e problemas sem fim. A tendência é que o número de pessoas conectadas à rede aumente ainda mais e os poucos problemas que ainda persistem desapareçam por completo.

37

PETER MOLYNEUX VAI QUEBRAR PARADIGMAS NO QUE SE REFERE À INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Desde 2006, Molyneux lançou somente um único jogo: *Fable 2*. Parece pouco, mas *Fable 2* vendeu pelo menos 2,6 milhões de unidades no X360 e colecionou prêmios de melhor jogo do ano em 2008. Só isso foi o suficiente para dar a ele tanta credibilidade que a Microsoft lhe encomendou um novo *Fable* e o carro chefe do Project Natal, batizado de *Milo and Kate*. Este game (será que pode ser chamado de game?) permitirá ao jogador interagir com Milo, através dos movimentos do jogador. De fato, parece que com o orçamento e a pouca pressão imposta, Molyneux pode quebrar paradigmas e revolucionar o mundo dos jogos.

■ "Oi, eu sou o Milo. Você é a Kate?"





34 MMOGS SERÃO A NOVA ONDA DAS GRANDES FRANQUIAS

Vamos à lista: *Dragon Ball Online*, *Star Trek Online*, *DC Universe Online*, *Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned*. Todos eles estão em fase de desenvolvimento e têm previsão de lançamento para breve. Sim, parece que as donas dessas marcas começaram a ver os jogos eletrônicos, mas especificamente os MMOGs, como um mercado a ser explorado e virtualmente lucrativo.

33 TETSUYA MIZUGUCHI CONTINUARÁ FAZENDO O SIMPLES, MAS

AINDA ASSIM COM BOAS IDÉIAS NO MAINSTREAM

Ele não deu as caras durante um tempo. Quer dizer, não é que ele não esteja fazendo nada, o motivo é que ele é o tipo de japa que simplesmente não gosta de aparecer sem um motivo aparente. A prova disso é o sucesso de *Every Extend Extra* para a Xbox Live e as versões de *Gunpey* para Nintendo DS e PSP. Claro que esses jogos fazem um bom tempo. Talvez por isso o não tão memorável *Ninety-Nine Nights* ganhará uma sequência ainda este ano para Xbox 360, e é ali que Mizuguchi terá mais uma chance de mostrar o que sabe. A verdade é que os outros projetos de Mizuguchi estão envoltos em mistério, logo, pode ser que ele saia de sua toca com algo impressionante como pode ser que ele fique mais um tempo trabalhando sem ser incomodado.

32 MARVEL EM TODA PARTE

Quem ia imaginar que as pessoas iriam tantas vezes aos cinemas para ver seus heróis favoritos? Pois é, nesses quatro anos os negócios da Marvel nos cinemas estiveram em alta. Motoqueiro Fantasma, Homem Aranha, Quarteto Fantástico, Wolverine e Homem de Ferro: cada um desses heróis teve um filme nos cinemas nesse período de tempo. Acha pouco? Bom, há mais pelo caminho. No quesito games, cada um dos heróis acima também teve seu game, além é claro de *Marvel Ultimate Alliance*. Pode parecer besteira dizer isso, mas os fatos provam por si, a Marvel esteve por cima dentre as potências de HQ.

31 TELEVISORES DE ALTA DEFINIÇÃO ESTARÃO COM PREÇOS ACESSÍVEIS E COM TECNOLOGIA AVANÇADÍSSIMA

Verdade seja dita, nem mesmo o mais fanático por filmes de ficção científica poderia imaginar que veríamos o que vemos hoje. Acha exagero? Televisores com tela rotativa, monitores sensíveis ao toque, telas com tecnologia OEL e televisores LED TV já existem exibindo imagens inacreditáveis com tecnologia de ponta. Mas essas são tendências para o futuro mais distante. Hoje temos as LCDs e HDTVs a preços mais acessíveis para todos e a nova geração agradece.

30 IMPLEMENTE SEU JOGO COM DINHEIRO

Ah, as microtransações!

Parece até que foi ontem que as pessoas se deram conta que o *Chinese Democracy*, do Guns N' Roses, poderia ser todo baixado para *Rock Band*. Isso sem contar capítulos inteiros via DLC de *Fable 2*, *Mirror's Edge* e *Fallout 3*, entre outros. Antigamente, as pessoas compravam um jogo, terminavam e esperavam uma sequência. Agora, as pessoas terminam o jogo e o expandem via conteúdos online a preços módicos. É ou não uma nova era que chegou pra ficar?



■ Tetsuya Mizuguchi, o sumido



**DRAGON QUEST
TEM SEU SUCESSO
RECONHECIDO**

NO OCIDENTE

Uma lista saiu no início de 2009 revelando que *Dragon Quest IX* do Nintendo DS era o mais aguardado pelos japoneses. Outra lista saiu no fim de 2009 revelando que *Dragon Quest IX* foi o mais vendido do Japão com folgados 4 milhões de unidades. O que isso significa? Que os ocidentais deveriam prestar mais atenção a esta série. Felizmente, haverá uma oportunidade para isso, pois *DQ IX* tem seu lançamento ocidental agora em 2010. Apesar de ser um jogo uniplataforma, é bem capaz que as vendas sejam expressivas o bastante para colocar *Dragon Quest* entre as grandes séries nipônicas presentes no Ocidente. Pois é, essa aposta tem tudo pra se concretizar em poucos meses.



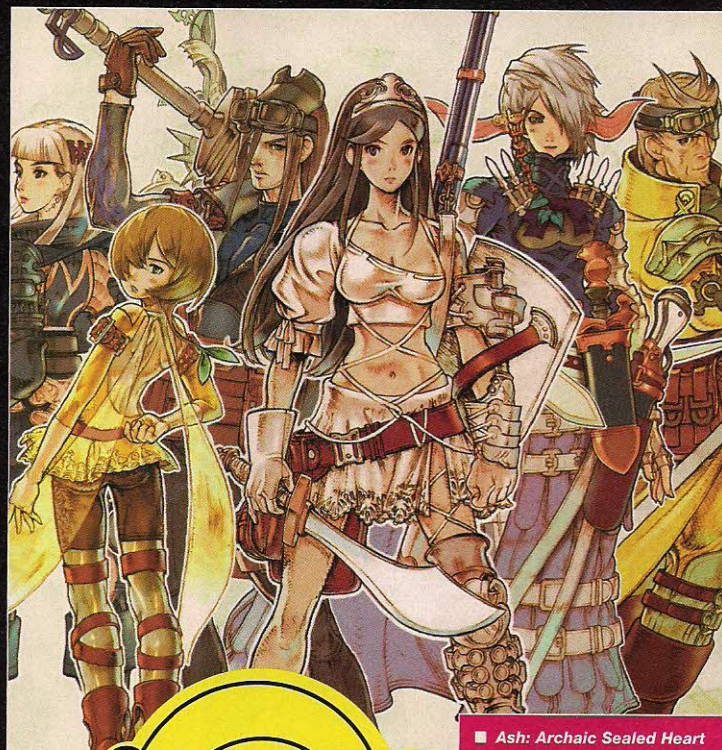
SAMSUNG LANÇARÁ UM VIDEOGAME OU PELO MENOS FICARÁ MAIS PRÓXIMA DA INDÚSTRIA

Passou longe. Pelo menos até o momento, não há indícios de que a gigante coreana esteja mirando a rica indústria dos videogames. Celulares de ponta, TVs de alta tecnologia? Claro que os produtos da Samsung podem até indiretamente estar presentes nessa indústria, mas nada que leve a crer que haverá um jogador não-japonês brigando com a Microsoft pelo mercado dos consoles domésticos.

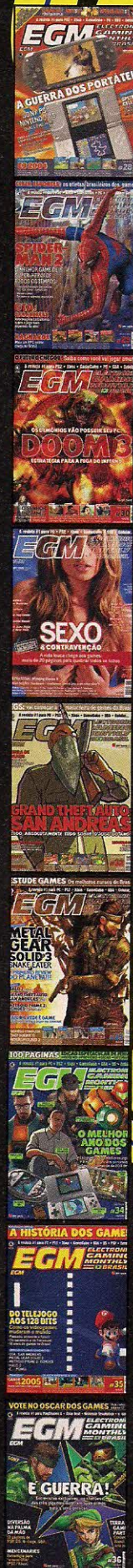


SAKAGUCHI RETORNARÁ AOS SEUS DIAS DE GLÓRIA

Pode não parecer, mas de fato Hironobu Sakaguchi retornou em ótima forma, pois nunca antes ele tinha feito tantos jogos em tão pouco tempo. É o caso de *Blue Dragon*, *Lost Odyssey*, *ASH: Archaic Sealed Heart*, *Away Shuffle Dungeon*, *Blue Dragon Plus* e *Blue Dragon: Kai no Kyoku*, sem contar o recém-revelado *The Last History*. Todos tiveram vendas razoáveis e lucros necessários para gerar continuações, porém, mais importante que o lucro de seus jogos, é o fato de que Sakaguchi foi responsável pela criação de uma grande marca no ramo do entretenimento contemporâneo: *Blue Dragon*.



■ Ash: Archaic Sealed Heart



26

ATI DOMINARÁ O RAMO DE PROCESSADORES GRÁFICOS

A gigante no ramo de processadores gráficos só precisava de uma chance para provar que sua tecnologia entraria na nova geração para cravar de uma vez seu nome na próxima geração de consoles. Olha o que escrevemos há quatro anos: "O futuro da empresa nos games depende da boa performance dos consoles em que ela está presente (Wii e X360)". Pois a sorte sorriu para a ATI, afinal, os dois videogames citados são nada menos que os dois líderes de vendas da guerra dos consoles. Alguém duvida que a ATI estará presente via processadores na próxima geração de consoles?

25

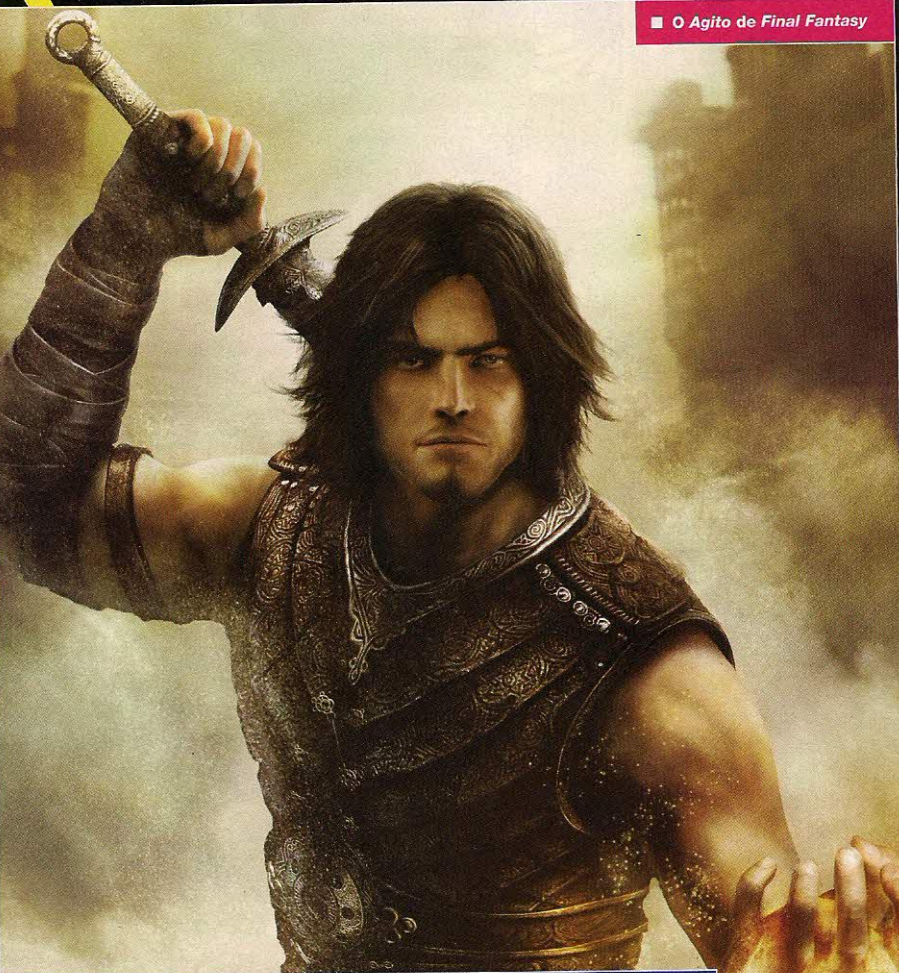
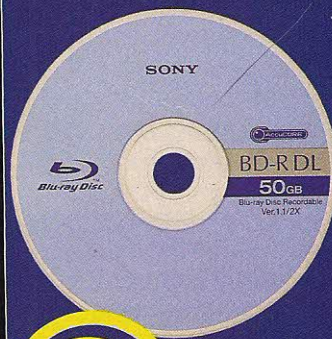
HAVERÁ UM ÚNICO APARELHO DE CONVERGÊNCIA DIGITAL TOTAL

Ainda não existe um aparelho portátil capaz de rodar qualquer tipo de arquivo de mídia existente (seja filmes, músicas ou aplicativos) e que esteja conectado à internet 24 horas e ainda seja capaz de fazer ligações. Felizmente, os laptops (e agora os netbooks) evoluíram bastante e estão quase nesse patamar, faltam mais alguns anos para que esta aposta se confirme.

23

UM DISCO AZUL PRA VOCÊ E PRA MIM

Eu não tenho ainda um tocador de Blu-ray, mas isso não significa que eu não queira desesperadamente um e, se eu estiver correto, se você ainda não tem também está doido para colocar as mãos em um. O motivo é simples: recursos interativos radicais, imagem de ponta e cada disco azul possui poder de armazenagem muito elevado. Não por menos, a guerra contra o HD-DVD não passou de fogo de palha e praticamente todos os estúdios de cinema optaram por ele. Agora que o formato foi definido, só falta o barateamento do equipamento para que todos possam desfrutar do poder da alta definição. E tinha gente apostando tudo no DVD...



■ O Agito de Final Fantasy

24

FINAL FANTASY ESTARÁ GOVERNANDO!

O gigante japonês dos RPGs acabou de ganhar seu 13º capítulo: tendo recebido boas notas pela crítica especializada, caiu nas graças dos fãs japoneses e vendeu bem. E agora? *Final Fantasy* é novamente a maior série de RPGs do mundo, afinal a *Versus XIII* e *Agito XIII* estão por vir e o hype dos fãs já está subindo novamente. Não contentes com isso, os executivos da Square já confirmaram o novíssimo *Final Fantasy XIV* como sendo online só para viciar o pessoal na rede. E agora? Já havíamos dito quatro anos antes: "*Final Fantasy* é como uma nova turnê dos Rolling Stones: grandiosa, imperdível e tecnicamente impecável, apesar de sempre se alimentar de um espírito de rebeldia e juventude que há muito já abandonou o corpo". Digam se essa frase não é ainda mais válida do que nunca?



22

DAVID JAFFE ESTARÁ COM TUDO!

Em 2006, havia *God of War* e certamente todos estavam animados com a nova saga da Sony. Mas eis que *God of War 2* teve mais a mão de Cory Barlog do que do próprio Jaffe e, para finalizar, o aguardado *GOW 3* está nas mãos de Stig Asmussen. Quer dizer então que Jaffe viu sua criação máxima arrebanhada de suas mãos? É, mais ou menos, mas ainda assim Jaffe se manteve ocupado nesses quatro anos, pois foram dois jogos durante esse período a receber atenção de Jaffe: o esquecido *Calling All Cars!* e o grande hit *Twisted Metal: Head-On*. Mas não pense que foi só nisso que Jaffe esteve ocupado. Graças a ele, um novo estúdio foi criado para fazer jogos exclusivos para a Sony, o Eat, Sleep, Play. Jaffe é chefe lá e já está fazendo um novo jogo para o PS3, que será revelado na E3 2010. Se depender da capacidade de Jaffe e do PS3, um grande jogo está por vir ainda este ano e deste modo nossa previsão se torna realidade.



■ *Twisted Metal: Head-On*

19

SHIGERU MIYAMOTO ESTARÁ DANDO AS CARTAS DA NINTENDO

Qual a maior personalidade envolvida com games do mundo? Qual o maior gênio do mundo dos games? É quase unânime as pessoas responderem que é Shigeru Miyamoto, o nome por trás das maiores séries da Nintendo. Mas, e nos últimos quatro anos, o que ele fez? Ele assina os best-sellers do Wii até agora: *Super Mario Galaxy*, *Super Smash Bros. Brawl* e *New Super Mario Bros. Wii*. Ultimamente, Miyamoto se envolve cada vez mais com a divisão de hardware da Nintendo, mas mesmo assim está arrumando tempo para *Super Mario Galaxy 2*. Diz aí se, com tanto dinheiro e tantos jogos cultuados, a Nintendo não está certa em manter Miyamoto num pedestal?



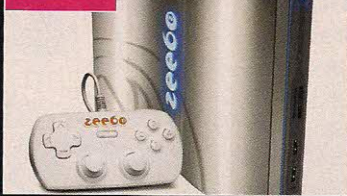
■ Miyamoto

20

INTEL ESTARÁ CHEGANDO COM TUDO

Para aqueles entendidos de processadores é sabido que um dos melhores do mercado sem dúvidas é o processador Intel Core i7. Tá, e o que isso tem a ver com jogos ou com nossas profissões? Pois é, todas as fabricantes de consoles domésticos ficam de olho no que as fabricantes de processadores estão fazendo, pois a questão custo/benefício é sempre levada em consideração na hora de escolher os componentes do hardware em se tratando de videogames. Mas é claro que Nintendo e Microsoft vão querer um processador poderoso e barato nas suas próximas máquinas – e é aí que a Intel entra. O Core i7 ainda é caro, mas com a sabedoria que ela já adquiriu com a parceria com a Apple, é bem capaz que ela possa desenvolver um processador barato e eficiente para um videogame de nova geração. O primeiro passo já foi dado: mostrar que seus processadores são top de linha. Só resta a questão preço.

■ Zeebo



21

BRASIL SE TORNARÁ UM LUGAR MAIS VISADO PELA INDÚSTRIA

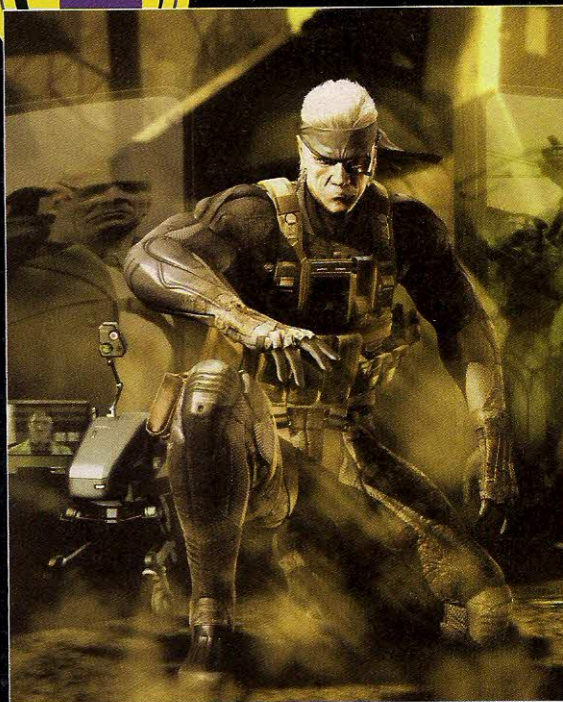
Ainda que esse governo atual tenha absolutamente nada para mudar a realidade da indústria gamística no Brasil, isso não significa que outras organizações não tenham se mexido. Em pouco tempo, tivemos *Halo 3*, *Viva Piñata*, *Fifa* e diversos outros que saíram no nosso idioma. E não são apenas os jogos traduzidos que representam um cuidado maior das empresas com os consumidores brasileiros. Lembra do Zeebo? Ou ainda dos ensaios da Sony para fabricar o PlayStation 2 em nosso território? Isso pra não dizer que nesses quatro anos tivemos quatro passagens (uma por ano) do megashow Video Games Live, organizado pela editora Tambor, que publica nossa *EGW*. Verdade seja dita, nosso país ainda tem muito o que evoluir no seguimento dos jogos eletrônicos, mas ainda assim já podemos dizer que ele está, sim, no mapa das grandes corporações.



18

A PIRATARIA FICARÁ ENFRAQUECIDA

Pode até parecer absurdo dizer que a pirataria está com os dias contados hoje em dia, visto que rumores apontam que George Hotz acaba de hackear o PlayStation 3, assim como fez no iPhone. Mas isso significa uma coisa muito importante: a de que os piratas levam mais tempo agora para quebrar as barreiras impostas pelos produtores do hardware do que há quatro anos. Foram necessários quatro anos desde seu lançamento para que alguém conseguisse “quebrar” o PS3, mas ainda nem sabemos de fato se o método de Hotz é eficaz. Já nos outros consoles, o cenário é diferente: todos os outros já foram destravados e seus jogos estão aí sendo vendidos a preços muito abaixo do original. O certo é que na próxima geração, depois desta, a pirataria seja combatida com mais rigor.



17

METAL GEAR SOLID SE TORNARÁ UMA METÁFORA DA VIDA REAL

Metáfora? Mas o que *Metal Gear Solid 4* tinha de metáfora da vida real? Se não fosse certos aspectos do jogo, poderia até ser que o game tratasse mesmo da realidade. Conflitos de interesses e apropriação de tecnologia alheia já existe, espionagem em países sub ou quase desenvolvidos também. Experiências para aumentar as habilidades de soldados? Idem. Só o que não existe ainda, mas que seria bacana se acontecesse, é a proibição de intervenções armadas em solo estrangeiro. Algum dia, as pessoas poderão ver os games de Kojima e refletir antes de agir.

15

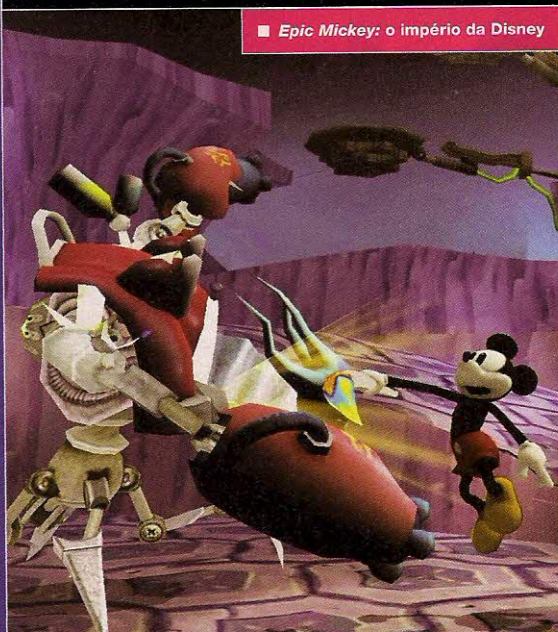
WINDOWS VISTA SERÁ UM SUCESSO PARA OS JOGOS

O que dizer depois de tudo que se passou? Erramos? Desculpe-nos? Nem todas as previsões são certas. Mas se pensar bem, não era absurdo nenhum pensar que o Windows Vista seria um grande implemento para quem prefere jogar no PC graças ao Games for Windows, que aliás era uma idéia bem bacana. O negócio é que o tempo passou e o Vista se mostrou um fiasco monumental, tanto é que a Microsoft não demorou muito para lançar o Windows 7. O negócio é esperar pra ver como o W7 se comporta com os jogos e se os consumidores vão se esquecer do Vista...

16

A DISNEY AUMENTARÁ SEU IMPÉRIO NO MUNDO DOS GAMES

Na verdade, aquilo foi uma análise das consequências que a compra da Pixar poderia ter. E o que imaginávamos era que um *Kingdom Hearts* dos sonhos estaria por vir, um que envolvesse Nemo e Sora num ambiente comum. O tempo passou e *KH 3* não deu sinais de vida, mas ainda assim a Disney se esforçou para ter seus personagens nos games. Atente que cada novo filme da Pixar foi acompanhado por um jogo. Porém, a Disney ainda não invadiu o mundo dos games da maneira que esperávamos. *Epic Mickey* é uma aposta certa para este ano, assim como *Birth by Sleep*. E agora com a compra da Marvel, a Disney está perto de cravar de vez seu nome na indústria do entretenimento em várias frentes e não só nos videogames.



■ *Epic Mickey*: o império da Disney

14

O NOVO GTA SERÁ UM SUCESSO E VAI SE DESENVOLVER EM CIDADES REAIS

Ah, a série mais polêmica dos videogames retornou com *GTA IV* e foi uma explosão. Sucesso entre os críticos especializados e recordes de vendas em um único dia. O único fator “porém” a ser levado em conta na nossa previsão de quatro anos atrás foi que esperávamos um *GTA Tóquio* ou *GTA Rio de Janeiro*. O que tivemos foi um retorno a Liberty City e isso se mostrou um tiro certo da Rockstar. Uns podem dizer que a aposta foi na simplicidade, mas a verdade é contrária: nenhum outro *GTA* tentou fazer mais.





13 **HALO POR TODOS OS LADOS**
“Halo 3, diz a lenda, será o verdadeiro motivo para se comprar um Xbox 360”. Com essa frase, decretávamos qual seria a nossa aposta e vejamos o que aconteceu... Nem *Gears of War*, nem *Mass Effect*, nem *Fable*, nem ninguém. *Halo 3* não teve ninguém na sua frente, pois é de longe o jogo que mais vendeu no X360 e consequentemente um dos que mais venderam nesta geração. Legal, não? Se em 2006 tínhamos *Halo 1* e *2*, hoje temos *Halo Wars*, *Halo ODST* e o vindouro *Reach*. Isso pra não citar a série de livros, HQ e até anime. O próximo passo ainda é um filme da série que ninguém duvida que surja um dia. E a Microsoft já adiantou que a série permanece viva até pelo menos 2015.

11 **WI-MAX PARA TODOS**
Entre disputas comerciais entre a Anatel e o Ministério das Comunicações, o saldo foi que o promissor e sempre em testes Wi-Max ficou estacionado. Parou. A tecnologia conhecida como a evolução natural do Wi-Fi ainda tem muito o que crescer, mas já dá para saber que é do tipo “fique sempre atento, pois ela chegará e quando chegar vai te pegar também”. Testes em Ouro Preto provaram que o Wi-Max pode ser bem-sucedido em pouco tempo.

10 **SATORU IWATA LEVA A NINTENDO PARA O TOPO**
E não é que estávamos absolutamente certos? Ainda com o nome de Revolution, especulávamos se Satoru Iwata não seria o cara que implementaria uma onda de “revolução” dentro da Nintendo, que por fim a traria de volta a sua boa forma. Quatro anos depois, quem está no topo? Quem vendeu mais? Quem inovou? Claro que a Nintendo responde a todas essas perguntas e o responsável por tudo isso foi em grande parte Iwata e sua filosofia de hardware que faz mais do que software. Para o futuro, Iwata já disse que a Nintendo permanecerá em seu caminho de sucesso.

12 **A TV DIGITAL VAI CHEGAR NA SUA CASA**
O tempo passou e ela tornou-se uma realidade no Brasil. Com ou sem seus problemas de interatividade e custo do aparelho, o fato é que a TV Digital está aí para quem quiser – ou puder. A próxima providência é a tentativa de disseminação em massa do sistema, pois quando isso acontecer e os erros forem corrigidos, todos poderão aproveitar os benefícios da nova era das televisões.



03

CUIDE DE SUA VIDA ONLINE NA WEB

Como diriam os japoneses mais céticos: "yare, yare". MMORPGs já existiam há anos e, naturalmente, há anos que eles já eram parte da identidade do jogador. Naquele futuro que vislumbramos na edição 50, as inovações não foram tantas, mas ainda assim importantes. Se antes as coisas eram um pouco restritas para os jogadores, hoje são mais abertas. Em alguns jogos, é possível construir o personagem do jeito que se imaginou. Somente isso já pode subir o ego de muitos jogadores, porém, é aí que o sentido de MMO se perde, pois ao invés de partidas em que um ajuda o outro, as coisas ficam mais competitivas, igual na vida real. É um querendo se dar bem em cima do outro. Não que seja um problema, mas existe uma questão a ser levada em consideração quando o indivíduo permanece logado o dia inteiro. Suicídios ocasionados por perder dinheiro no jogo? Pode apostar que já aconteceu. Para alguns, perder o dinheiro do jogo é igual (já que dinheiro virtual pode até ser dinheiro real): representa perder tudo na vida real. Estamos em uma era em que algumas vidas são vividas mais online do que offline.



■ iPhone para games

07

TODA A SUA VIDA NA PALMA DA MÃO

Se há alguns anos os pendrives de 128 MB eram uma maravilha, hoje eles não são nada perto de modelos que chegam a impressionantes 256 GB. Quem ia imaginar que um HD inteiro poderia ser portado em equipamentos que cabem no bolso? Mas a "corrida armazentista" não vai parar por aí, pois novos videogames portáteis surgirão um dia desses com capacidade estratosférica e ninguém mais vai reclamar que o HD do PC ficou cheio. Com isso você carrega suas fotos, seus vídeos e seus jogos para qualquer lugar.



■ World of Warcraft

05

SAIRÁ UM WARCRAFT NOVO

"Santa paciência, Batman", já diria Robin sobre a demora com a qual a Blizzard lança seus jogos. Mas seus títulos são sucesso de crítica e público e a softhouse ganha o perdão de todos, inclusive do Robin. Em nossa profecia, que não era bem uma profecia, mas sim uma especulação, gostaríamos de notícias sobre o universo Warcraft, talvez com um quarto game da franquia. Os anos se arrastaram e em 2008 a empresa anunciou na Blizzcon que *Warcraft 4* iria se tornar uma realidade. As pessoas começaram a dar pulos de alegria e comemorar como se seu time do coração fosse campeão, porém, esqueceram momentaneamente que quem faria o jogo é a Blizzard, o que pode significar que o jogo leve anos e anos em produção. E onde está *Warcraft 4*? Quem sabe... Parece mesmo que a Blizzard decidiu cuidar de seus jogadores mais fiéis neste meio tempo. O saldo disso foi que em pouco tempo foram lançados dois pacotes de expansão para *World of Warcraft*. A coisa funcionou o suficiente para deixar os players entretidos, enquanto um novo jogo não sai. Vale lembrar que cada uma dessas expansões teve êxito nas vendas e mais uma está para sair, prometendo elevar ainda mais o número de jogadores da série que já conta com 11 milhões de fãs.

08

UMA MAÇÃ NO SEU BOLSO

O conceito e especulações de que a Apple poderia fazer um portátil ganhou força na última década, principalmente depois da febre do iPod e sua iTunes Store. O próximo passo natural seria criar um console portátil que reunisse as diversas funções dos poderosos notebooks da Apple com uma loja online robusta, onde se poderia adquirir novos jogos com a facilidade com que se adquiria músicas para um iPod. De fato, a Apple fez isso com o iPhone, que é um aparelho robusto o bastante para ser comparado com o PSP e com o DS. A aposta não foi concretizada, mas pode ser confirmada em alguns anos. E o iPad não entra nessa categoria.

06

WILL WRIGHT: UM EXEMPLO A SER SEGUIDO

Vejam uma das nossas frases no distante ano de 2006: "seu objetivo de vida certamente será dar vida a fórmulas extremamente simples para criar jogos megalomaniacos e abrangentes". Até parece uma análise de *Spore*, mas o jogo só foi lançado dois anos mais tarde. O último jogo de Wright coloca o jogador na "pele" de uma célula até chegar a era espacial. Parece simples, mas com este pequeno enredo Wright se superou. Depois, ele mesmo decidiu sair da EA e fundar a Stupid Fun Club, que vai mexer mais com robôs. Quem sabe ele não volte ao cenário gamístico com mais uma inovação? Ou talvez ele seja o cara a ser tomado como exemplo. Imagine se Miyamoto resolve abandonar a Nintendo após *Super Mario Galaxy 2* para trabalhar em algum projeto próprio só para voltar mais tarde com um jogo novo que supere tudo o que ele já fez antes?



04

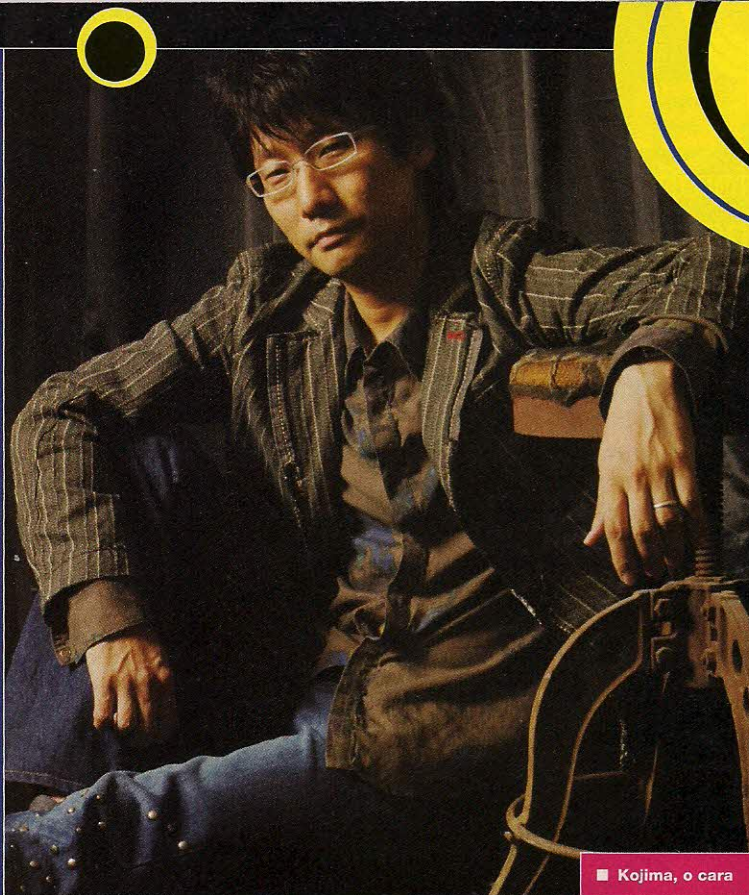
KOJIMA DESENVOLVERÁ GAMES COM ORÇAMENTOS MILIONÁRIOS

Apostamos tão alto que até vislumbramos o que poderia acontecer em dez anos a partir daquela data. Porém, Kojima não decepcionou e nossas apostas se concretizaram em apenas quatro anos com um único jogo: *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*. Apostamos que a Kojima Productions seria um dos poucos estúdios com orçamento enorme e tempo de trabalho sem pressões. Ao ter uma série já consagrada, seria muito fácil para Kojima deixar a qualidade de seus jogos de lado em busca da criatividade. Ele optou por ambos. Quanto à questão do orçamento, bom, em tempos de crise (que não prevíamos) seria até natural que houvesse cortes nos gastos de todas as produtoras da Konami, inclusive a Kojima Productions. Mas, ao contrário disso, *Metal Gear Solid 4* seguiu firme e forte com seu orçamento milionário. *Metal Gear Solid 4* foi lançado sem pressão. O resultado foi que agora ele é o jogo mais vendido do PlayStation 3. Kojima agora trabalha em outros projetos, incluindo um novo *Castlevania* e um novo *MGS*.

03

NEGÓCIOS SERÃO CADA VEZ MAIS DA CHINA

Esta aqui nem foi uma aposta convencional como as outras. Estávamos mais conjecturando sobre as possibilidades de a China invadir o mundo dos games e que isso nos possibilitaria encarnar personagens chineses combatendo o "Império do Mal". Quatro anos se passaram e nada indica que a China esteja pronta para lançar uma megaprodução digna dos grandes jogos orientais que se fazem no Japão e na Coreia.



■ Kojima, o cara

02

O GOOGLE VAI ENTRAR DE VEZ NA PARADA

Todos os consoles serão online, sejam eles o Nintendo Revolution 2, PlayStation 4 ou PSP 3. E a tela principal é a do Google Games. O Xbox não existirá mais por falta de suporte ao serviço Google. Sua televisão será pós HDTV e o jogo do momento será *Universe of Warcraft*, que teria links para tudo, desde comprar coisas até conhecer pessoas. Vale lembrar que o Google teria comprado a maioria das publishers do mundo. Se por acaso esta aposta fosse jogada para 2050, até que ela pudesse se concretizar, mas como foi para 2010, só há uma coisa a dizer: nada mais longe do real. Ainda temos de jogar os consoles que foram lançados próximos daquele ano, não há um *Warcraft* novo e o Google tem muito o que evoluir para comprar uma grande empresa do ramo.

01

A INTERFACE AGORA FINALMENTE ESTÁ SEM BOTÕES

Na época, estávamos em março de 2006, o Wii ainda se chamava Revolution e ainda haviam poucas informações sobre ele, mas ainda assim estávamos entusiasmados. Tão entusiasmados que foi o controle sensível a movimentos a arrebatar a primeira posição daquele top 50. Ficava claro para o pessoal de outrora que o implemento de algo tão inovador tinha tudo para dar certo. Ainda especulamos que o sensor de movimentos se juntaria a câmeras como o Eye Toy, tecnologias de reconhecimento de voz e o que mais surgisse para mudar de vez a questão "aperte start para jogar". Acertamos na mosca! Em poucos meses, estaremos desfrutando do promissor Natal, do Xbox 360, e do PlayStation Motion Control, do PlayStation 3, que prometem elevar ainda mais a experiência do Wiimote.



MELHORES DA DÉCADA

Os jogos foram evoluindo ao longo dos anos e a **EGW** acompanhou tudo ao longo dessas 100 edições. Selecionamos agora quem foram os campeões de preferência por **Lucas Teixeira**

A HISTÓRIA DO VIDEOGAME ALCANÇOU, AO TÉRMINO DE 2009, TRÊS DÉCADAS DE EVOLUÇÃO CONSTANTE. Em 30 anos, games do antigo Atari transformaram-se em jogos construídos em plataformas 3D com resolução gráfica de verossimilhança impressionante. Foi na primeira década do século 21 que este salto de modernidade no mundo dos games possibilitou que os níveis de realismo e jogabilidade alcançassem um patamar extremo, nunca antes ima-

ginado, embora sempre sonhado por todos os gamers.

Nos últimos anos, consoles como Wii, Xbox 360 e PlayStation 3 impressionaram pela inovação tecnológica, ao possibilitarem recriarmos em nossas casas o ambiente de diversão que pagávamos por minutos ou horas nos fliperamas e lan-houses.

Neste levantamento que a **EGW** fez dos 100 grandes games da década de 2000, estão listados apenas um jogo por franquia, não

incluindo versões para portáteis. Isso possibilitou uma distribuição mais completa e equilibrada, permitindo que uma maior quantidade de títulos diferentes pudesse ser sugerida para nossos leitores.

Rankings e games são palavras que, ao mesmo tempo em que despertam grande curiosidade, se combinadas também podem gerar polêmicas. Assim, para diminuir a chance de cometermos algum tipo de injustiça, montamos a lista abaixo em ordem alfabética por ano:

Ano	Game	Gênero	Console	Rankings
2000	Baldur's Gate II: Shadows of Amn	Role-Playing	PC	94.03
2000	Banjo-Tooie	Action » Platformer	N64	90.68
2000	Chrono Cross	Role-Playing	PS	92.22
2000	Counter-Strike	Action » Shooter	PC	89.24
2000	Dead or Alive 2	Action » Fighting	DC	91.37
2000	Deus Ex	Action Adventure	PC	91.00
2000	Diablo 2	Role-Playing	PC	88.61
2000	Marvel vs. Capcom 2	Action » Fighting	DC	90.15
2000	Perfect Dark	Action » Shooter	N64	94.55
2000	Quake III Arena	Action » Shooter	DC	92.15
2000	Rayman 2: The Great Escape	Action » Platformer	DC	93.05
2000	The Sims	Miscellaneous » Virtual Life	PC	89.75
2000	Tony Hawk's Pro Skater 2	Sports	PS	94.60
2000	Vagrant Story	Role-Playing	PS	91.97
2000	Virtua Tennis	Sports	DC	91.48
2001	Conker's Bad Fur Day	Action » Platformer	N64	88.71



■ Uncharted 2





■ Winning Eleven

Ano	Game	Gênero	Console	Rankings
2001	Devil May Cry	Action Adventure	PS2	92.43
2001	Final Fantasy X	Role-Playing	PS2	91.46
2001	Gran Turismo 3: A-Spec	Driving	PS2	94.29
2001	Grand Theft Auto III	Action Adventure	PS2	94.98
2001	Halo: Combat Evolved	Action » Shooter	XBOX	95.39
2001	ICO	Action Adventure	PS2	90.13
2001	IL-2 Sturmovik	Simulation	PC	90.65
2001	Jak and Daxter: The Precursor Legacy	Action » Platformer	PS2	90.29
2001	Max Payne	Action » Shooter	PC	89.24
2001	NBA 2K2	Sports	DC	92.82
2001	SSX Tricky	Sports	PS2	92.15
2002	Animal Crossing	Miscellaneous » Virtual Life	GC	86.52
2002	Battlefield 1942	Action » Shooter	PC	88.72
2002	Eternal Darkness: Sanity's Requiem	Action Adventure	GC	90.04
2002	Kingdom Hearts	Role-Playing	PS2	86.48
2002	Medal of Honor Allied Assault	Action » Shooter	PC	91.13
2002	Metroid Prime	Action » Shooter	GC	96.26
2002	Tiger Woods PGA Tour 2003	Sports	GC	90.55
2002	TimeSplitters 2	Action » Shooter	PS2	91.55
2002	Virtua Fighter 4	Action » Fighting	PS2	91.19
2003	Madden NFL 2004	Sports	PS2	92.04
2003	Panzer Dragoon Orta	Action » Shooter	XBOX	90.36
2003	Prince of Persia: The Sands of Time	Action Adventure	PS2	92.81
2003	SoulCalibur II	Action » Fighting	GC	92.10
2003	Star Wars: Knights of the Old Republic	Role-Playing	XBOX	94.18
2003	Viewtiful Joe	Action » Beat-'Em-Up	GC	91.32
2004	Burnout 3: Takedown	Driving	XBOX	93.35
2004	Doom 3	Action » Shooter	PC	87.74
2004	Half Life 2	Action » Shooter	PC	95.41
2004	Katamari Damacy	Action » General	PS2	85.63
2004	Ninja Gaiden	Action Adventure	XBOX	92.28
2004	Ratchet & Clank: Up Your Arsenal	Action » Platformer	PS2	91.39
2004	Rome Total War	Strategy	PC	91.66



Ano	Game	Gênero	Console	Rankings
2004	Unreal Tournament 2004	Action » Shooter	PC	92.66
2004	World of Warcraft	Role-Playing	PC	91.71
2004	World Soccer Winning Eleven 7 International	Sports	PS2	92.83
2005	Civilization IV	Strategy	PC	92.97
2005	Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King	Role-Playing	PS2	89.79
2005	F.E.A.R.	Action » Shooter	PC	88.79
2005	Forza Motorsport	Driving	XBOX	92.77
2005	God of War	Action Adventure	PS2	93.37
2005	Guitar Hero	Miscellaneous » Rhythm	PS2	91.96
2005	Jade Empire	Role-Playing	XBOX	89.46
2005	Psychonauts	Action » Platformer	XBOX	90.21
2005	Resident Evil 4	Action Adventure	GC	95.67
2005	Shadow of the Colossus	Action Adventure	PS2	91.56
2005	Tekken 5	Action » Fighting	PS2	89.21
2005	Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory	Action Adventure	XBOX	93.84
2006	Company of Heroes	Strategy	PC	93.69
2006	Dead Rising	Action Adventure	X360	84.98
2006	Gears of War	Action » Shooter	X360	93.83
2006	Okami	Action Adventure	PS2	92.42
2006	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Role-Playing	X360	93.87
2006	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Action Adventure	Wii	94.28
2006	Wii Sports	Sports	Wii	76.34
2007	Bioshock	Action » Shooter	X360	94.99
2007	Call of Duty 4: Modern Warfare	Action » Shooter	X360	94.10
2007	Crysis	Action » Shooter	PC	90.25
2007	Mass Effect	Role-Playing	X360	91.14
2007	Portal	Action » Shooter	PC	89.19
2007	Rock Band	Miscellaneous » Rhythm	X360	91.78
2007	Super Mario Galaxy	Action » Platformer	Wii	97.30
2007	Team Fortress 2	Action » Shooter	PC	92.44
2008	Braid	Action » Platformer	X360	92.75
2008	Dead Space	Action » Shooter	X360	89.41
2008	Fable II	Role-Playing	X360	88.35
2008	Fallout 3	Role-Playing	X360	92.77
2008	Galactic Civilizations II: Twilight of the Arnor	Strategy	PC	92.00



■ Counter-Strike



Ano	Game	Gênero	Console	Rankings
2008	Left 4 Dead	Action » Shooter	X360	89.02
2008	LittleBigPlanet	Action » Platformer	PS3	94.54
2008	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Action Adventure	PS3	93.14
2008	Mirror's Edge	Action » Shooter	X360	80.83
2008	Spore	Strategy	PC	84.31
2008	Super Smash Bros. Brawl	Action » Fighting	Wii	92.65
2008	World of Goo	Miscellaneous » Puzzle	Wii	93.95
2009	Assassin's Creed II	Action Adventure	X360	91.20
2009	Batman: Arkham Asylum	Action Adventure	X360	92.29
2009	Borderlands	Action » Shooter	X360	85.84
2009	Demon's Souls	Role-Playing	PS3	90.02
2009	Dragon Age: Origins	Role-Playing	X360	90.49
2009	FIFA Soccer 10	Sports	PS3	90.56
2009	Killzone 2	Action » Shooter	PS3	90.12
2009	Street Fighter IV	Action » Fighting	X360	93.28
2009	Uncharted 2: Among Thieves	Action Adventure	PS3	96.19

De modo geral, os três principais gêneros de games da década anterior são ação-aventura, RPG e tiro, principalmente em primeira pessoa. No primeiro caso destacaram-se grandes franquias como *Grand Theft Auto*, *Resident Evil*, *Uncharted*, *Zelda*, *Metal Gear Solid* e *God of War*, marcados como jogos de ação intercalados com vídeos e cenas de aventura cinematográficas.

O RPG permite que o jogador interaja mais com histórias complexas de jogo e por isso também mostrou franquias consagradas, como *Elder Scrolls*, *Fallout*, *World of Warcraft* e *Final Fantasy*. Por outro lado, os games, em essência, de tiro, focam mais a ação durante o jogo e englobaram ícones das séries *Half-Life*, *Metroid Prime*, *Halo*, *Bioshock*, *Call of Duty* e *Gears of War*.

RECORDE DE VENDAS

Em 2000, um novo gênero de game foi criado: *The Sims*. Ele inaugurava um tipo de jogo pautado na vida virtual, obtendo recorde de vendas. Além dele, outro game de PC, o *Counter-Strike*, criou nova tendência ao impulsionar o modo online.

Naquele mesmo ano, aconteceram uns dos últimos grandes lançamentos da quinta geração de consoles: *Perfect Dark* para Nintendo 64; *Chrono Cross* para

PlayStation; e *Rayman 2*, *Virtua Tennis* e *Marvel vs. Capcom 2* para Dreamcast.

Em 2001, a sexta geração passava a dominar o mercado de games. A Microsoft deu partida ao *Halo* no Xbox e a Sony comercializava os principais games que consagraram suas franquias no PlayStation 2: *Grand Theft Auto III*, *Gran Turismo 3* e *Final Fantasy X*. Um ano depois, a Nintendo lançava sua série *Metroid Prime* no Game Cube, e em 2003, *Star Wars: Knights of the Old Republic* fez história no Xbox.

No ano de 2004, o PC assumiu a hegemonia com os lançamentos de *Half-Life 2* e *World of Warcraft*. Dois games de enorme reputação, que alcançaram, nada menos, do que o título de game da década para sites estrangeiros como IGN e GameTrailers.

E como se ainda não bastasse, foi lançado um novo gênero de jogo: *Guitar Hero* introduziu os games de ritmos musicais.

Em 2006, os consoles atuais surgiram com força. Nintendo e Microsoft mostraram todo o potencial da última geração com os lançamentos de *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, *Wii Sports*, *The Elder Scrolls IV: Oblivion* e *Gears of War* para Wii e Xbox 360.

No ano seguinte, *Rock Band* atualizou o gênero de ritmo musi-

cal e *Super Mario Galaxy* foi criado para o Wii. Sem ficar para trás, o Xbox 360 apresentou sua força com *Bioshock*, *Call of Duty 4: Modern Warfare* e *Mass Effect*.

A SEXTA GERAÇÃO

Não parando por aí, o contentamento dos donos do console da Microsoft tornou-se ainda maior em 2008, quando dois jogos que até então eram exclusivos de PlayStation e de PC tornaram-se multiplataforma nas versões IV de *Grand Theft Auto* e III de *Fallout*.

Porém, para compensar a perda da exclusividade do *GTA*, e ao mesmo tempo impulsionar as vendas, até então fracas, de seu PlayStation 3, a Sony cortou custos e preparou naquele ano dois títulos de peso exclusivos para seu console: *Metal Gear Solid 4*, que fechou com chave de ouro sua grande série, e *LittleBigPlanet*, um game criativo e promissor.

Em 2009, a Sony lançou *Uncharted 2*, um jogo com gráfico e enredo espetaculares. Ainda no ano passado, três outros games destacaram-se, impondo uma melhoria significativa em suas séries: *Street Fighter IV*, *Assassin's Creed II* e *FIFA Soccer 10*.

Não restam dúvidas de que os jogos continuarão evoluindo sempre para aumentar a satisfação de todos nós apaixonados por games.



“EU TENHO TODAS AS EDIÇÕES!”

Sou leitor assíduo, fã mesmo, tenho todas as edições da revista desde a primeira. Esse é meu relato por Bruno Izidro

O EGV Zine dessa edição foi ocupado por dois convidados especiais, que além de serem leitores ilustres da revista, são importantes figuras do nosso mercado. Mas como poderíamos deixar o leitor de fora dessa edição histórica? Há alguns anos, temos você dentro das nossas páginas. Para representar todos aqueles que compram e leram a EGM Brasil e leem a EGV durante esses quase oito anos, convidamos um leitor para falar sobre a revista. Toda a redação da EGV fica muito contente com os relatos que recebemos de leitores como o Bruno, que mostram que vale a pena cada madrugada passada debruçados no fechamento da revista. É um prazer fazer isso por leitores tão bacanas, como você, por Lucas Patrício

“POIS É, AQUI ESTAMOS!” Foi com estas palavras que Renato Villiegas iniciou a história da EGM Brasil em abril de 2002. Oito anos e 100 edições depois, eu ainda estou aqui, como um leitor que acompanhou desde o número 1 a evolução da mais importante revista de games do país.

Sou do tempo em que revistas de videogames significavam páginas e mais páginas de um apanhado de dicas, detonados e um ar sempre infantilizado. Então, o tempo passou, e imaginem a minha surpresa ao deparar com a primeira edição da EGM Brasil na banca perto de casa.

Ao folheá-la, logo percebi que, apesar de ainda conter as mesmas dicas e detonados, a revista tinha algo de diferente: falava sobre o mercado de games, entrevistava os criadores dos jogos e tinha um tom mais adulto, mas sem parecer chato. Afinal, sua missão era “dar aos videogames o tratamento que eles merecem, falando para um leitor que cresceu junto com a indústria”, como anunciava o editorial.

A capa destacava a “Invasão do RPG” com os jogos japoneses na linha de frente. Isso mostra o quão diferente era o cenário na época, já que atualmente há uma crise na indústria de jogos no Oriente.

CONTEÚDO GRINGO

No começo, a revista tinha muito conteúdo da EGM americana, tanto nas matérias quanto nos reviews dos jogos, mas isso aos poucos foi mudando conforme a equipe brasileira se estruturava e fazia suas próprias matérias. Aliás, uma equipe de primeira: Odair Braz Junior, Pablo Miyazawa, Fábio Santana, Erik Araki, além do já citado Villiegas.

Hoje, todos eles são figuras importantes e respeitadas no mercado editorial brasileiro e estavam todos juntos para transformar o jeito de se escrever sobre games no país. Assim, logo a EGM Brasil tornou-se referência e cresceu ao ponto de criar uma outra revista: a EGM PC que, como o nome já dizia, era especializada em jogos para computador. Infelizmente,

ela não durou muito, mas isso já demonstrava a importância que a marca EGM Brasil tinha no país.

As análises sempre foram uma das principais seções da revista – e uma das minhas favoritas. Me afastei de muita porcaria e já experimentei ótimos games por causa das resenhas que li. Os games eram analisados por mais de uma pessoa e o mesmo jogo sempre tinha mais de um review diferente publicado, mostrando outro ponto de vista sobre ele.

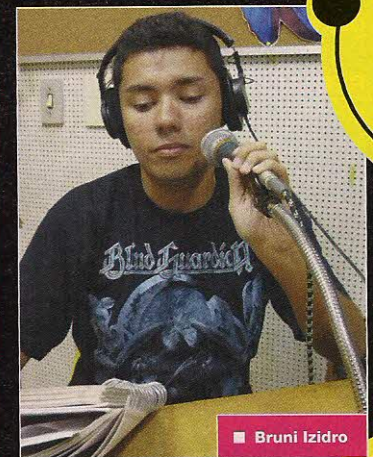
POLÊMICAS E MUDANÇAS

E como não falar dos selos de classificação dos jogos? Prata para os games considerados bons, Ouro para aqueles jogos excelentes e o raro selo de Platina, dado somente aos jogos que levaram nota 10 e que são considerados clássicos. Agora, se o jogo era ruim, selo de Lixo no Mês nele.

[Nota do Editor: a equipe não perdoava nem mesmo jogos que estavam sendo anunciados na página seguinte. Liberdade jornalística, sempre!]

SEGREDOS DA REDAÇÃO

Quer saber alguns segredos da redação em vários momentos da revista? Procure pela frase secreta, que é colocada em toda edição da revista há anos. Muitas vezes as frases não dizem muita coisa, mas uma leitura atenta por um leitor que sabe as fases que a publicação passou, pode revelar pequenos segredos. Os únicos mistérios que as frases não revelam é quem era o Quatemman (sim, ele existia!), porque o Faure deu 4,5 pra *Ninja Gaiden* e o motivo do Araki reclamar tanto. São segredos que ficarão pra sempre unidos à história dessa revista e de todos os profissionais que já passaram por ela.



A EGM também gosta de impressionar (e às vezes até chocar) seus leitores. Quem não lembra da famosa capa da sexta edição? A cara deformada de um zumbi de Resident Evil assustou muita gente e até hoje gera discussão se aquilo seria uma imagem feita por computador ou se seria só maquiagem. Outra capa polêmica foi a do número 31, com Carmem Electra deixando seus (maravilhosos) seios quase à mostra e com a palavra "sexo" estampado em letras garrafais. Teve até gente achando a revista na seção pornográfica das bancas da cidade.

SEXO E VIOLÊNCIA

Por falar em polêmica, matérias sobre sexo e violência nos games, além de pirataria, sempre estiveram nas páginas da EGM. Debatendo com especialistas e autoridades sobre esses assuntos importantes, eles provaram de uma vez por todas que os jogos eletrônicos não só divertem, mas têm um papel importante na sociedade.

Durante todos esses anos, a EGM Brasil tentou inovar e mudar, seja com novas seções ou com uma reformulação visual. Como tudo na vida, algumas ideias deram certo e outras nem tanto. Porém no final de 2008, um evento abalou, e muito, a revista brasileira: o anúncio

que a EGM americana deixara de ser publicada. O motivo era que, com o imediatismo oferecido pela internet, não havia mais necessidade de uma revista impressa para o público gamer. Logo depois, a EGM do México também fechou as portas. Por aqui, a versão brasileira continuou e publicava até 13 edições por ano. Foi a última com a marca da EGM em todo o mundo.


FIM, NÃO. RECOMEÇO!

Parecia que o fim da EGM gringa não a tinha afetado, mas isso foi até a revista de número 88, a edição do sétimo aniversário. Coincidentemente a capa era totalmente preta (por causa da matéria sobre *Guitar Hero: Metallica*) como em sinal de luto, já que aquela foi a última edição da EGM Brasil.

Bom, pelo menos com esse nome, porque a partir da edição seguinte a revista passou a se chamar **EGW** (Electronic + GameWorld). A equipe continuou a mesma, a numeração das edições também, o que mudou foi que, além de abordar os games, a revista também começou a falar de cinema e tecnologia.

"A **EGW** passa a ter 80% de conteúdo de games e 20% de entretenimento geral", disse Ricardo Farah, editor da época, no editorial da edição 89.

Folheando novamente a primeira edição, vi o quanto a revista evoluiu junto com o mercado brasileiro. Ela presenciou uma geração de consoles passar e outra surgir, entrevistou os principais nomes da indústria e cobriu os principais eventos de games no país e no mundo.

Além disso, tenho um carinho especial pela EGM Brasil/**EGW**, pois foi lendo a revista que decidi ser jornalista e escrever sobre games. Portanto, Parabéns **EGW/EGM Brasil** pelos 8 anos de vida e que as próximas 100 edições continuem a revolucionar o mercado editorial de games do país. 

Até hoje, somente 18 games tiveram o privilégio de receber um selo Platina na revista. Se não todos, pelo menos a maioria deles estão em qualquer lista dos melhores de todos os tempos. Em ordem cronológica, eles são:

- *Grand Theft Auto: Vice City*
- *Metroid Prime*
- *Grand Theft Auto: San Andrés*
- *Halo 2*
- *Half-Life 2*
- *Resident Evil 4*
- *Metal Gear Solid 3: Subsistence*
- *The Legend of Zelda: Twilight Princess*
- *Super Mario Galaxy*
- *Super Smash Bros Brawl*
- *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*
- *Gears of War 2*
- *LittleBigPlanet*
- *Street Fighter IV*
- *Killzone 2*
- *Uncharted 2: Among Thieves*
- *Call of Duty: Modern Warfare 2*
- *Bioshock 2*

A TODOS OS PLATINADOS

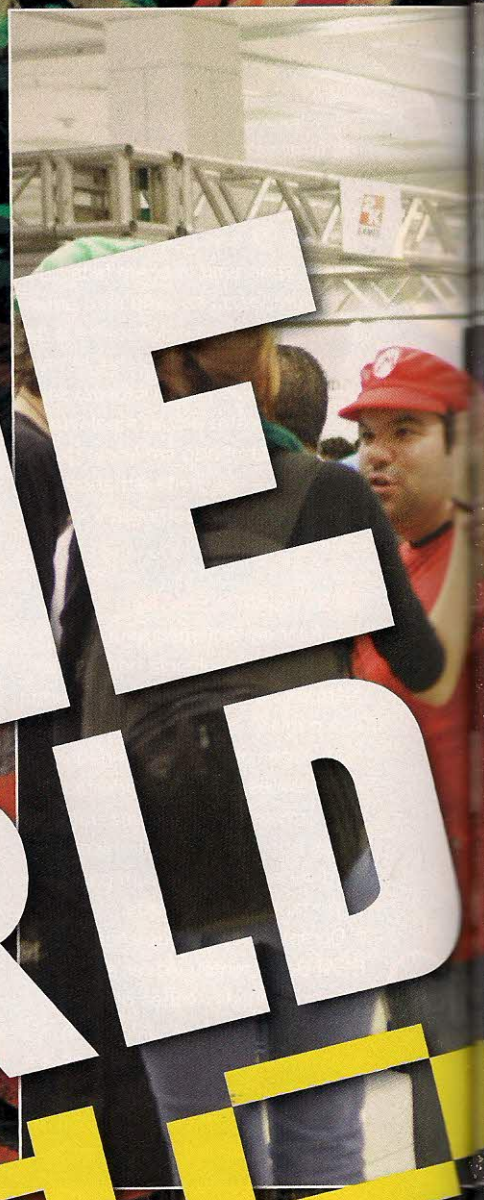


■ Coleção de EGM Brasil e EGW de Bruno



GAME WORLD E 17

Maior evento brasileiro de games chega a seis anos, reúne os maiores players do mercado pela primeira vez e ainda traz um astro internacional por Luiz Silva





1

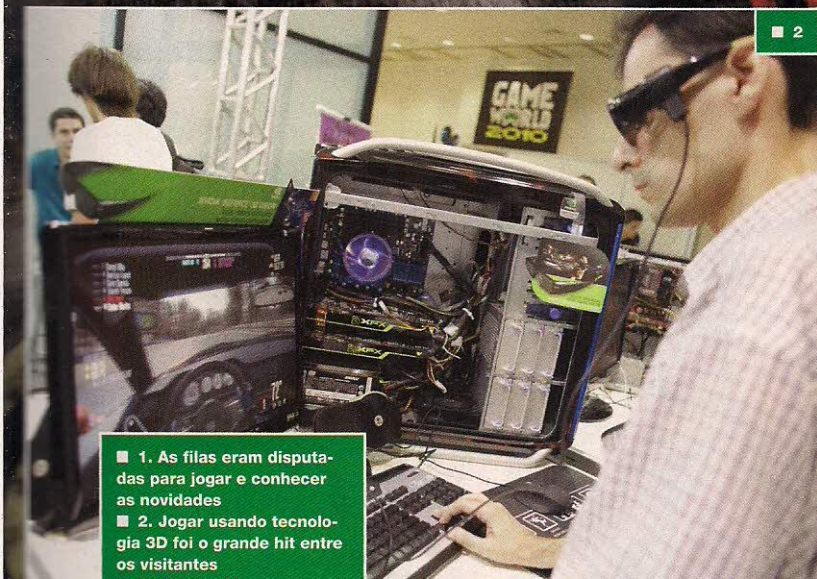


A MAIOR DISTRIBUIDORA OFICIAL
DE GAMES DA AMÉRICA LATINA
Patrocinador da cobertura
do GameWorld 2010

Fotos: Everton Ballardin

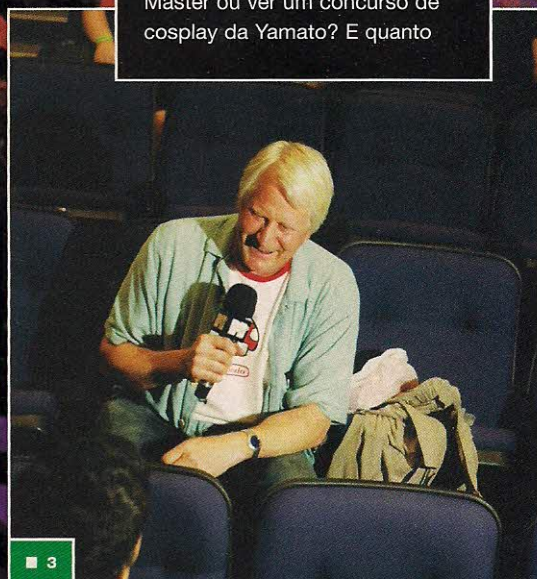
QUANTO VALE A CHANCE DE VER O BRASIL NO MAPA DOS VIDEOGAMES?

Quanto vale a chance de jogar games ainda não lançados como *2010 Fifa World Cup South Africa*? Quanto vale a oportunidade de jogar *God of War 3* em telas Full HD? Quanto vale a oportunidade de estar num evento que conta com Sony, Nintendo e Microsoft juntas pela primeira vez? E ainda: quanto vale a chance de ver as novidades da Nvidia e da Cooler Master ou ver um concurso de cosplay da Yamato? E quanto



2

- 1. As filas eram disputadas para jogar e conhecer as novidades
- 2. Jogar usando tecnologia 3D foi o grande hit entre os visitantes
- 3. Charles Martinet, o dublador de Mario



3

vale a oportunidade de ver e falar com Charles Martinet pessoalmente? Sim, ele, o dublador do Mario.

Quanto vale tudo isso? A resposta é simples: não custa nada! Isso mesmo, uma festa dessa magnitude poderia bem custar algumas dezenas de reais. Mas, como estamos falando do Gameworld 2010, isso faz uma baita diferença de como as coisas acontecem e são vistas.

“Não estamos aqui para

ganhar dinheiro, nossa intenção é que eles (os visitantes) venham e passem uma tarde com a gente. Queremos fortalecer o mercado”, disse o editor da **EGW**, Fernando Souza Filho.

Se esta era a intenção, certamente que foi alcançada e é claro que isso não poderia deixar de acontecer. Afinal, com todos os motivos acima, era claro que uma legião de fãs dos videogames compareceria em peso no evento que ocorreu



nos dias 30 e 31 de março últimos. As empresas colaboraram e compareceram, os vencedores do troféu também, bem como os lojistas. Mas, diga-se de passagem, que apesar do nome do evento ser Gameworld 2010, ninguém foi mais vencedor do que os espectadores e o mercado.

Logo na entrada, era possível ver que o evento era maior do que se esperava: o Centro de Convenções Frei Caneca

OUVINDO PELOS CANTOS

Frases sábias que só ouviu quem esteve no Gameworld 2010:

“Essa música não está com nada, sou de outro estilo, sou tiozinho do rock’n’roll” – André Forastieri, mostrando que música eletrônica não podia atrapalhar seu discurso.

“Os heróis são os criadores dos jogos, as publishers e os consumidores” – o mesmo Forastieri, provando que quem ganha no Gameworld é você.

“Obrigado a todos os meus amigos no Brasil” – Charles Martinet, ciente de que fez vários amigos no Brasil.

“I can't say anything about *Super Mario Galaxy 2*” – Charles Martinet, respondendo a uma pergunta sábia.

“Vocês fazem feira?” – A pergunta que Forastieri mais ouviu nos dois dias de evento.

“Ano que vem a feira vai ser maior e mais legal” – Fernando Souza Filho, sobre os preparativos para o ano que vem. Mas quem perguntaria uma coisa dessas...?

“Quando me pediram pra vir eu só pedi uma coisa em troca: um óculos 3D da Nvidia” – Flávia Gasi, explicando o que a convenceu a apresentar o evento.

“A feira fortaleceu só uma coisa: o mercado nacional de videogames” – Pablo Miyazawa, ressaltando que quem venceu foram todos os envolvidos no projeto.

“Que Mario?” – pergunta a platéia quando a Flávia anunciou que o dublador do Mario estava por perto.



abrigava um espaço para 18 expositores em 2100 metros quadrados. O primeiro estande era da Synergex, que levou *Assassin's Creed 2* rodando em 3D graças à tecnologia 3D Vision, da Nvidia. No mesmo estande, aliás, eram distribuídos pôsteres do jogo pelos membros da equipe da Synergex, que contava com um cosplay de Altair.

SHOW DE NOVIDADES

Mais à frente, uma cena impagável (outra delas): Sony e Microsoft montaram estandes uma ao lado da outra. As duas empresas atraíram as atenções do jeito que podiam. A Sony levou para o evento nada mais nada menos que *God of War 3*, *Uncharted 2*, *White Knight Chronicles* e *Killzone 2*. Todos rodando em telas de alta definição. A Microsoft, por outro lado, apostava no poder do badalado *Forza 3*, *NBA 2K10* e *PES 2010*. Todos ali disponíveis para serem jogados a qualquer hora, sem restrições.

A Rock Laser, única loja de varejo a participar do evento, também fez bonito na feira, pois levou o *Rock Band 2* para aqueles que queriam formar uma banda ali mesmo. Para jogar tinha até projetor, mesa de som e todos os instrumentos do jogo. Foi uma chance única para aqueles que queriam mostrar seus "talentos musicais".

Outro grande estande foi o da Warner, que está cuidando da parte de vendas e marketing da EA. O pessoal da Warner se esforçou muito e conseguiu trazer o aguardado *Fifa 2010 World Cup South Africa* para o Brasil. Melhor impossível. Os boleiros virtuais de plantão puderam ver como a jogabilidade está e o potencial gráfico do game, que estava lá com 98% do projeto concluído. O mesmo fenômeno pôde ser visto com



■ 3



■ 4



■ 5



■ 6

- 1. MSI no estande da AMD/ATI
- 2. Estande da Tambor, com muitos sorteios
- 3. Warner promoveu campeonato de corridas
- 4. Saga sempre movimentado
- 5. Pessoal do Habbo também marcou presença
- 6. Bandas completas soltaram a voz na Rock Laser

Lego Harry Potter, que foi testado com exclusividade pelos visitantes do estande. Outro jogossensação também estava por lá (somente em vídeo): o preview de *Skate 3* animava (e muito). O difícil é esperar para finalmente pôr as mãos no game.

APOSTAS DO DIA

Outra grande empresa que apostou no Gameworld foi a Yamato, que organizou os conhecidos concursos cosplay, que teve Charles como mestre de cerimônias. A vencedora foi Thais Yuki, com seu celebrado cosplay de Samus Aran.

E o estande da Yamato propriamente dito era povoado por muitos jogos, dentre os quais com campeonatos de *Street Fighter IV*, *New Super Mario Bros Wii*, *Tekken 6* e *Guitar Hero 5*. Havia também sorteios de diversos brindes.

Já no estande da Nintendo, havia o Charles Martinet com

todo o seu carisma autografando pôsteres e posando para fotos com os fãs da empresa. Para quem não lembra, ele é o ator americano que dubla oficialmente o Mario nos jogos da Nintendo. Incansável e solícito, falou com todo mundo, cumprimentou a todos e estava com um sorriso facilmente transmissível. Lá no estande da Big N também havia o Wii e o DS para os aficionados pela empresa.

Uma novidade foi o Nintendo DS XL, que nada mais é que o mesmo DS com uma tela 93% maior. O estande da Nintendo sem dúvidas era um dos maiores e a presença do dublador do Mario ajudou a movimentar as coisas por lá. Não raro havia vários cosplayers de personagens da Nintendo no evento. Desde Mario, a Luigi, a mestres Pokémons: variedade não faltou.

Outra oportunidade única para os presentes do evento era a oportunidade de conhecer e



EGAMES

A MAIOR DISTRIBUIDORA OFICIAL DE GAMES DA AMÉRICA LATINA
Patrocinador da cobertura do Gameworld 2010



Depois da festança, nada mais justo que um tempinho para bater mais um papo com os vencedores e com quem participou do evento. Um coquetel com “boca livre” para todos. Ali foi a oportunidade para se fazer negócios, conhecer gente influente, que tem a caneta forte para tornar o Brasil o país dos games.

E esse foi o Gameworld 2010. Ano que vem tem mais? Claro que sim, talvez maior, talvez diferente. Difícil dizer agora. Mas o fato é que o Gameworld consolidou-se de uma vez como data anual no calendário brasileiro. Todos estão desde já convidados!

conversar com o pessoal que organizou tudo isso. Sim, a equipe inteira da Tambor estava por lá para bater um papo com quem quisesse. Quem também estava no evento era o pessoal da Hudson, que prestigiou o Gameworld como se fosse um evento nipônico mesmo. Sim, o clima era de total camaradagem.

ENTREGA DOS TROFÉUS

Depois da feira Gameworld, foi a hora da entrega dos troféus, que foram decididos por voto popular com mais de 50 mil votantes. Para um auditório lotado, a apresentadora Flávia Gasi confirmou o clima de companheirismo com os visitantes. “É um prazer estar aqui. Pois estamos entre amigos”, disse ela, na abertura.

André Forastieri, diretor editorial da Tambor, foi quem abriu a cerimônia de entrega de prêmios, exaltando a importância de um evento desta magnitude e reforçando a posição da Tambor como empresa dedicada a seus consumidores. Conforme iam recebendo seus prêmios, os vencedores faziam pequenos discursos. Um momento único foi quando Charles recebeu o

prêmio de melhor game do Wii. Ele subiu no palco, deu um “pulo do Mario” e disse ao microfone: “Obrigado a todos os meus amigos, waaahooooo!!!” Tudo em bom português.

Depois de todos os prêmios da noite e da celebração a *Modern Warfare 2* como melhor jogo do ano, foi a vez dos sorteios. Os prêmios foram diversos, inclusive um Playstation 3, um Wii, um Nintendo DS, cursos da Saga e até uma viagem para a E3 junto com a equipe de jornalistas da **EGW**.

A noite não podia terminar de melhor forma. Ao final da entrega dos prêmios, foi anunciado por André Martins, diretor geral da Tambor, uma campanha nova, diferenciada e que pretende ajudar ainda mais o mercado nacional de jogos: a criação do site www.impostojustoparavideogames.com.br. Uma campanha que precisa do apoio de todos os envolvidos com videogames no Brasil. Acredite, você ainda ouvirá falar muito sobre isso. “Queremos levar esse abaixo-assinado para o congresso”, disse Martins, no lançamento do site.

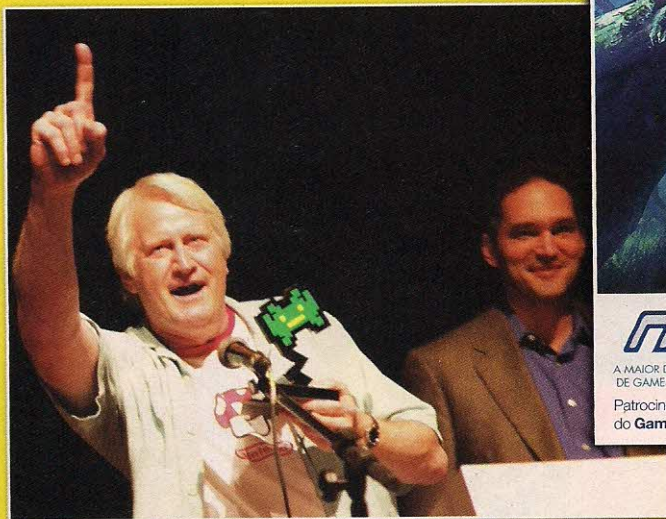
- 1. Microsoft marcou ponto com o Xbox, com foco nos jogos de esportes
- 2. Cos-players foram um show à parte em todos os cantos da feira
- 3. Cerimônia de entrega do troféu para os melhores do ano
- 4. E na Sony só deu Kratos





EGAMES

A MAIOR DISTRIBUIDORA OFICIAL
DE GAMES DA AMÉRICA LATINA
Patrocinador da cobertura
do **Gameworld 2010**



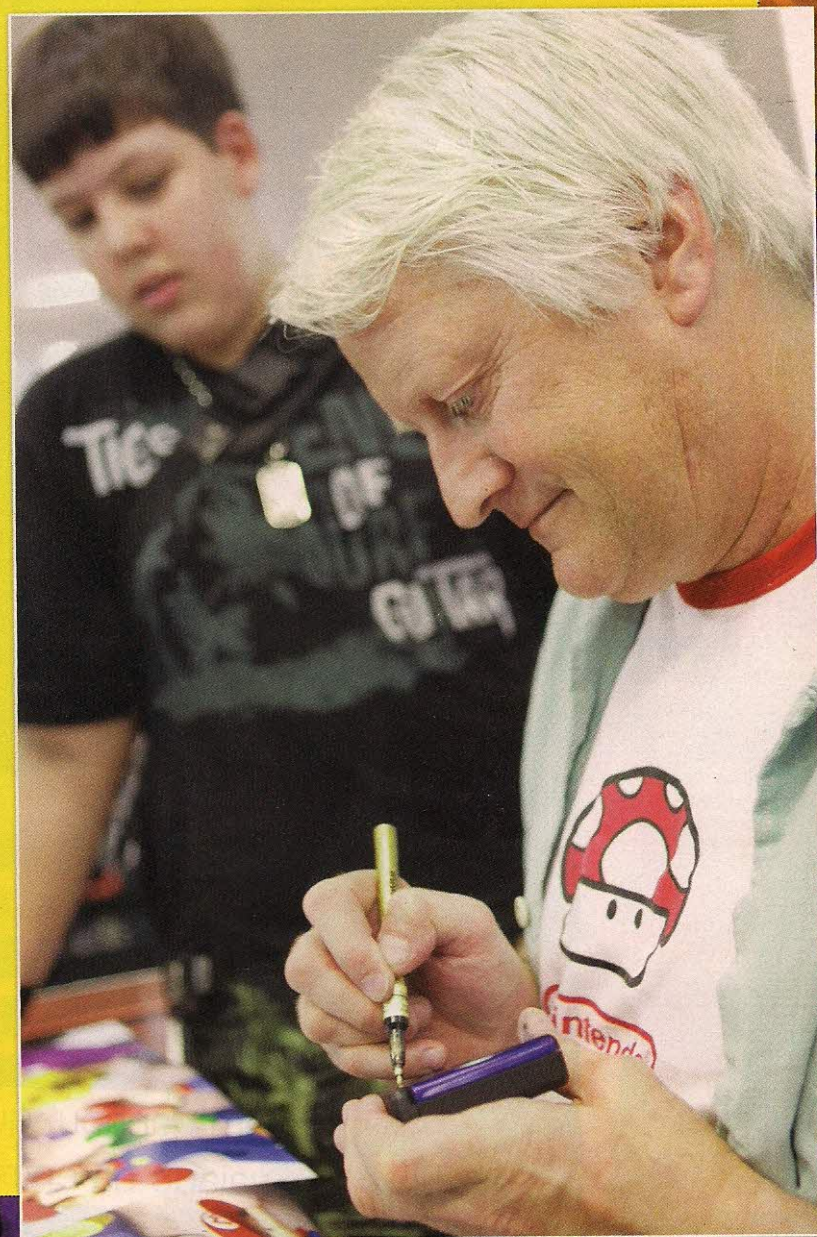
MARIO NO BRASIL

Charles Martinet, dublador de Mario, visitou o Brasil pela primeira vez para participar do Gameworld por Natalie Hidemi

O americano Charles Martinet, responsável pelas inesquecíveis falas do mascote da Nintendo e seus companheiros, veio ao Brasil pela primeira vez especialmente para o Gameworld 2010. Incansável e sempre com um sorriso no rosto, Charles deu centenas de autógrafos e muitas entrevistas, além de apresentar o Nintendo Cosplay Contest com muito bom humor, tornando este um dos momentos mais divertidos do evento. Mas o recorde verdadeiro que o dublador deve ter batido nos dois dias de Gameworld foi a quantidade de vez que repetiu "It's a me, Mario!" e "Woo Hoo!" para todos que pediam.

Charles ficou impressionado com o carinho dos fãs brasileiros. Muitos tremiam de emoção ao encontrá-lo, e entregaram diversas homenagens e presentes, como uma camisa da seleção de futebol brasileira com seu nome e vários desenhos. Uma senhora veio do Amapá para São Paulo, viajando mais de 2 mil km, apenas para pegar seu autógrafa.

"Eu fiquei impressionado em como as pessoas vinham e me abraçavam. O Brasil é mesmo a terra das pessoas doces e gentis, como dizia o meu pai", lembrou ele, visivelmente emocionado.





JURÍ POPULAR

MELHOR JOGO DE PC

Call Of Duty: Modern Warfare 2

MELHOR JOGO DE PS3

Call Of Duty: Modern Warfare 2

MELHOR JOGO DE Wii

New Super Mario

MELHOR JOGO DE PS2

Pro Evolution Soccer 2010

MELHOR JOGO DE DS

The Legend of Zelda: Spirit Tracks

MELHOR JOGO DE PSP

Dissidia: Final Fantasy

MELHOR JOGO DO ANO

Call Of Duty: Modern Warfare 2 (PS3)

MELHOR JOGO DE XBOX

Assassin's Creed 2

MELHOR DISTRIBUIDORA

MMO NACIONAL
Gamemaxx

MELHOR DESENVOLVEDORA E PRODUTORA

Nintendo

MELHOR OPERADORA

Oi

MELHOR EXPERIÊNCIA DE COMPRA

UZ Games

JURÍ ESPECIALIZADO

MELHOR CELULAR PARA JOGO

Sony Ericsson F305

FABRICANTE DE CHIP GRÁFICO

Nvidia

FABRICANTE DE FONTE DE ALIMENTAÇÃO

Cooler Master

CASE PUBLISHER MOBILE

Gameloft

MELHOR DISTRIBUIDORA DE JOGOS

NC Games

MELHOR VITRINE VIDEOGAMES

Only Games

MELHOR SITE E-COMMERCE DE GAMES

Datishop

MELHOR CAMPANHA PUBLICITÁRIA DE GAMES

Street Fighter IV

2



SABER QUEM SÃO OS VENCEDORES É IMPORTANTE, PORÉM, é ainda mais essencial entender alguns detalhes sobre os resultados. Os ganhadores do Troféu Gameworld não levaram a premiação por acaso, em todos os premiados houve coerência. Bom, pelo menos quando se tratou de júri técnico, pois o júri popular surpreendeu um pouco.

Como de costume, antes de saber quem foram os vencedores das premiações principais, houve a distribuição de troféus para as categorias especializadas e com voto de especialistas do mercado. Entre os varejistas, a Only Games foi uma das que recebeu mais indicações e levou o prêmio de melhor vitrine de loja. Gameloft, NC Games,

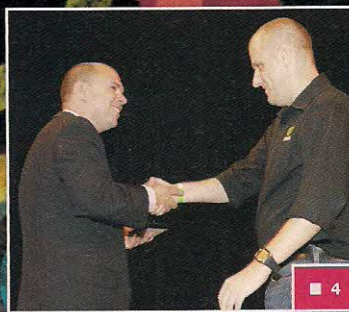
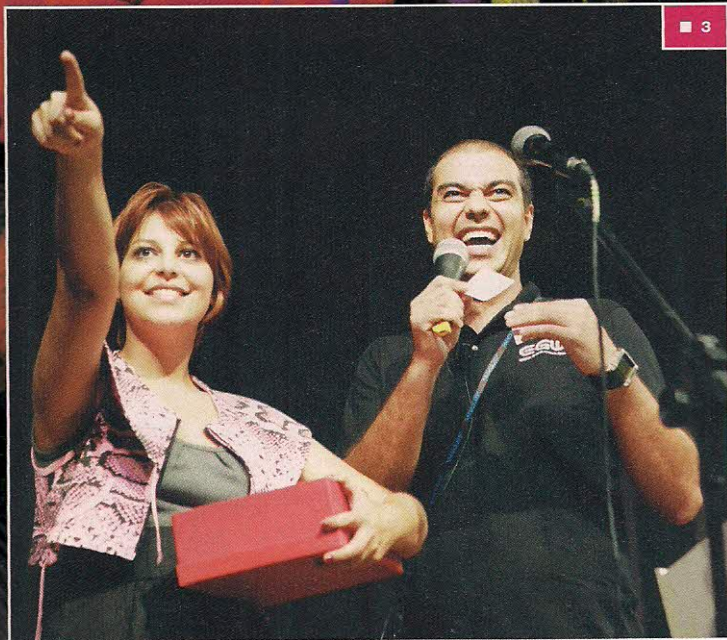
Nvidia e Cooler Master voltaram a subir ao palco do evento. O mais bacana foi a forma como cada membro das empresas encarou a premiação: como algo que é benéfico para toda a indústria e não somente para aquele que estava levando o troféu para casa. Ponto para o mercado nacional.

Ainda falando de mercado, outras empresas nacionais foram para casa mais contentes. Pelo voto popular, a Gamemaxx ganhou pela terceira vez como melhor distribuidora de MMO nacional, uma categoria cada ano mais disputada.

A melhor operadora de celular foi a Oi e a UZ Games ganhou como a melhor experiência de compra. Em uma concorrida

OS BASTIDORES DO TROFÉU

Quem ganhou, quem perdeu, quem foi aplaudido e quem foi vaiado na entrega do Troféu por Lucas Patricio



A MAIOR DISTRIBUIDORA OFICIAL
DE GAMES DA AMÉRICA LATINA
Patrocinador da cobertura
do Gameworld 2010

disputa, a Datishop ficou como melhor site de e-commerce de games no país.

E QUANTO AOS GAMES...

Falando dos jogos em si, algumas surpresas. *Batman: Arkham Asylum* concorreu em quatro categorias, mas não teve força para levar nenhuma. O grande nome da noite foi *Modern Warfare 2*, que ganhou como melhor jogo de PS3, melhor para PC e melhor do ano. Todas essas categorias, escolhidas pelo público, foram coerentes, se não fosse a vitória de *Assassin's Creed 2* como melhor jogo de Xbox 360, certamente, a grande surpresa da noite.

Algo que deixou muita gente confusa foi a ausência de

Uncharted 2: Among Thieves entre os indicados ao prêmio de melhor jogo de PlayStation 3. Parece que os leitores esqueceram de Drake esse ano. Pobre Nathan...

A Nintendo levou vários prêmios. Um como melhor desenvolvedora/produtora, outra como melhor jogo para Nintendo DS, com *Zelda: Spirit Tracks* e, claro, com o melhor jogo de Wii: *New Super Mario Bros. Wii*. Esse último prêmio, além de merecidíssimo, ainda contou com a participação mais que especial de Charles Martinet no palco, que foi receber o troféu e agradecer o público (em português) fazendo a voz do Mario. Foi incrível.

Outro momento curioso da premiação foram as vaia que



- 1. Plateia na cerimônia
- 2. Flávia Gasi, da MTV
- 3. Isac Guedes e Flávia
- 4. Prêmio para Nvidia
- 5. Prêmio para Uz Games
- 6. Prêmio para Synergex
- 7. Mark Wentley, da Nintendo, com Martinet
- 8. Hora dos indicados

Pro Evolution Soccer 2010 recebeu ao ser indicado como melhor jogo para PlayStation 2. A coisa só piorou quando ele levou o prêmio, de fato. A apresentadora da noite, a lindíssima e simpática Flávia Gasi, falou tudo: "Não adianta vaia, foram vocês mesmos que escolheram".

Quase esquecido, o PSP viu *Dissidia: Final Fantasy* ganhar como melhor jogo da plataforma. Justo, mesmo concorrendo com *Monster Hunter*, *Patapon 2* e *LittleBigPlanet*.

Numa noite de poucas surpresas, prevaleceu a coerência, que mesmo ela, ainda sim nos prega algumas peças. É esperar para ver agora a feira Gameworld 2011.



AMD
The future is fusion

AMD
The future is fusion

AMD
The future is fusion

ATI
RADEON
PREMIUM
GRAPHICS



AMD/ATI

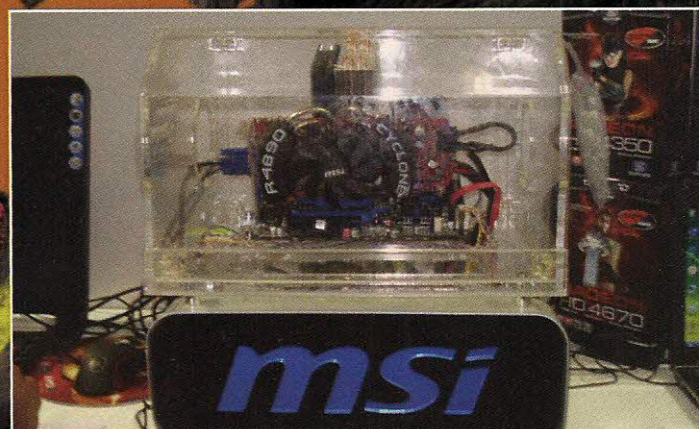
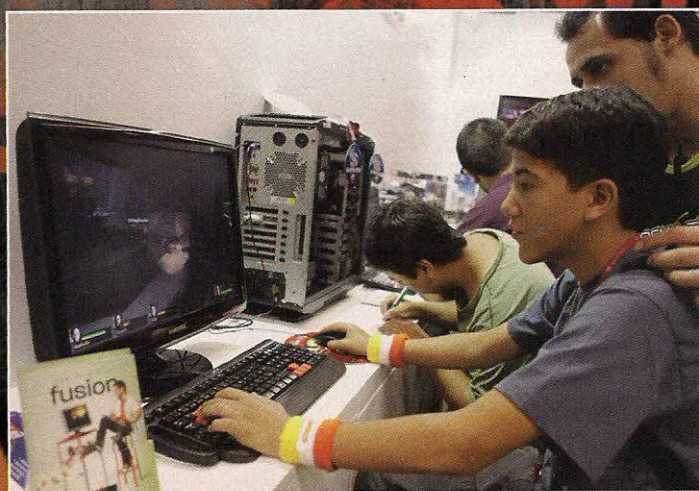
Há muito tempo as empresas encontraram um ponto chave em comum para trabalhar as suas especialidades em um único produto. Resultado disso foi a tecnologia EyeFinity, uma arquitetura gráfica trazida com exclusividade ao Gameworld. Foram diversas máquinas com diversos jogos instalados (*Colin McRae: DiRT 2*, *GRID* e *Modern Warfare 2*, para citar alguns). Mas o mais interessante era como eles rodavam: na parede, três televisores de 32 polegadas montados, mas não exibindo a mesma coisa. Era *DiRT 2*, mas o carro estava apenas na tela do meio. As telas à direita e à esquerda mostravam uma espécie de “expansão” do ambiente onde a corrida acontecia.

A MSI também brilhou no estande, com um PC em acrílico que é uma verdadeira obra-de-arte, com placa-mãe MSI modelo 890GXM-G65 e processador AMD Phenom X2. “Apesar de uma participação tímida, apresentando alguns produtos no estande da AMD como parceiro, pudemos verificar um grande interesse dos visitantes em nossos produtos e estamos recebendo várias consultas sobre a disponibilidade”, vibrou Marcelo Martins, diretor de marketing da MSI. “Esperamos um crescimento nas áreas de nossos produtos com tecnologias mais avançadas, como placas gráficas top de linha para gamers entusiastas.”

A MSI pretende lançar um produto especial pra Copa do Mundo: o novo AIO (LCD PC tudo em um) com tela de 20” multitouch, Nvída ION, pentium Dual Core T4500 e interface USB de TV Digital como bundle para a Copa.

A AMD também promoveu sorteio de placas de vídeo no estande. O público delirou.

Rafael Arbulu/Fernando Souza Filho



COOLER MASTER

O estande da Cooler Master era o primeiro, logo na entrada do evento, e já mostrava de cara sua linha PC Gamer, da Accept, que podia ser degustada pelos visitantes.

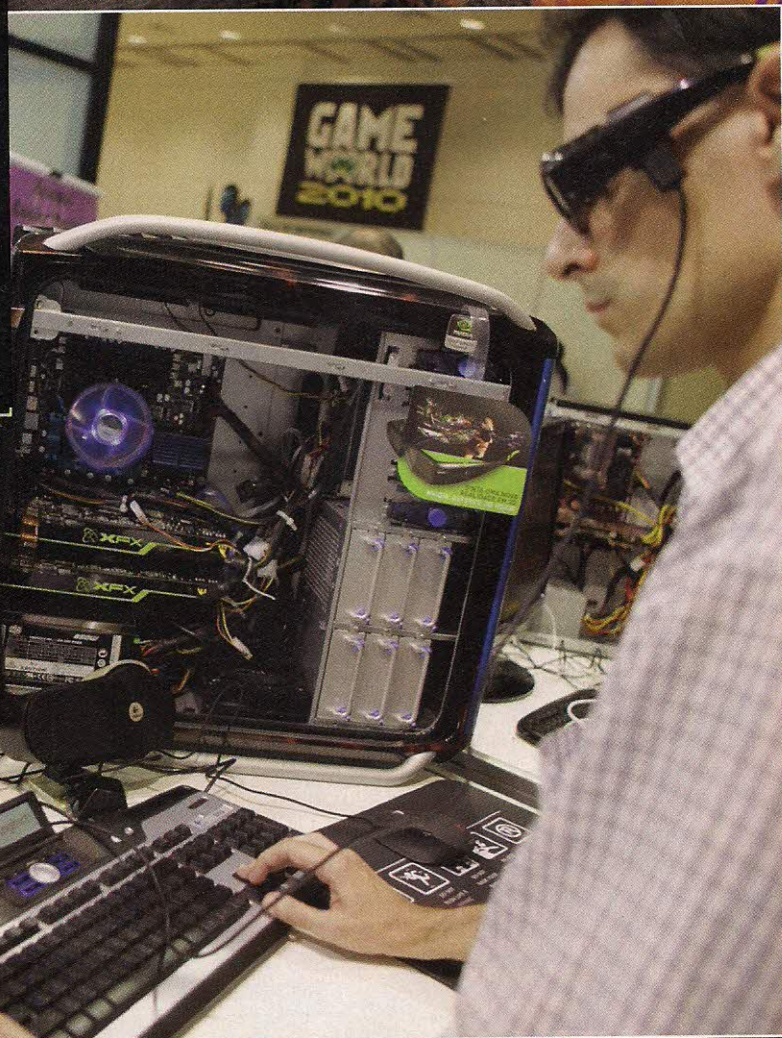
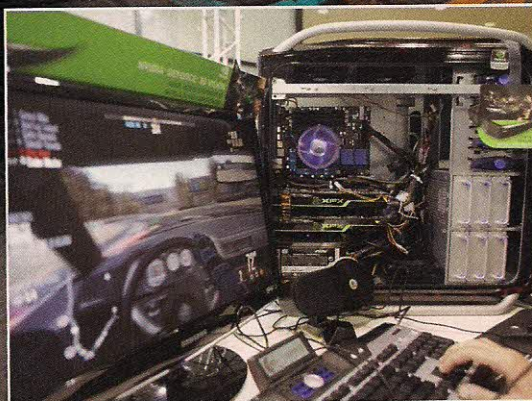
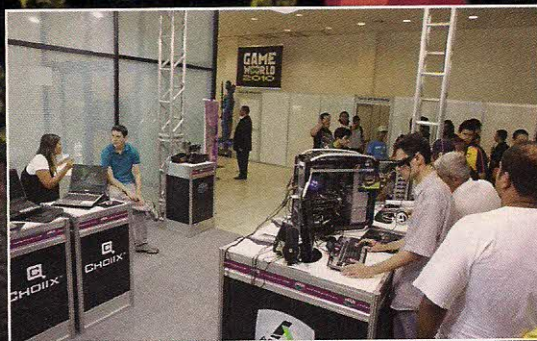
Os computadores especialmente desenvolvidos para fãs de games demonstraram sua grande capacidade de processamento, inclusive com uso de tecnologia de simulação 3D para os jogos mais modernos. Além disso, a linha abusa do design moderno, colorido, que chama a atenção dos usuários.

O PC Timensión Cosmos traz assinatura do designer Hans Donner e traz o "design do tempo", um pós-relógio baseado no conceito do tempo universal, em que as horas são marcadas pelo contraste entre claro e escuro.

Para os fãs de velocidade, a opção de equipamento, desenhada pela Accept e Cooler Master é o computador Armaroli Simulator.

O evento também marcou o lançamento da linha de fontes da série GX, que chega ao Brasil no segundo semestre. E foi justamente na linha de fontes que a Cooler Master brilhou pelo segundo ano seguido e conquistou o bicampeonato como Melhor Fonte de Alimentação, segundo o júri especializado do 6º Troféu Gameworld.

Fernando Souza Filho



EGAMES

A MAIOR DISTRIBUIDORA OFICIAL
DE GAMES DA AMÉRICA LATINA
Patrocinador da cobertura
do Gameworld 2010



DIVERBRAS

Debutando na Gameworld 2010, a Diverbras fez bonito lançando seu jogo *Senninha GP*. Inspirado no grande ídolo brasileiro da Fórmula 1, o game podia ser testado de forma lúdica dentro de um carro que simulava o do Ayrton Senna. Esse, na verdade, é o grande trunfo da Diverbras, que tem outros belíssimos gabinetes para jogar em imersão total, como *The Last Bounty Hunter*, uma cabana para jogos em realidade virtual. Mas quem brilhou no Gameworld foi mesmo o *Senninha GP*, pois todo mundo queria testar a jogatina e deixar sua fotografia registrada dentro do próprio jogo. Desenvolvido

no Brasil pela Original Estúdio, o game é a grande prova de que nosso país já tem estúdios para produzir jogos de nível.

“Estamos muito satisfeitos com os resultados do Gameworld. O público recebeu muito bem o jogo”, vibrava Cássio Canhete, diretor de marketing da Diverbras, enquanto organizava a fila de pessoas que queriam testar o game. “O mercado estava precisando de um evento assim desse porte.” Representante de kits de Arcade para, entre outros, SEGA e Namco, a Diverbras promete muito mais novidades para o segundo semestre.

Fernando Souza Filho



HABBO

Com 15 milhões de cadastrados no Brasil e em Portugal, Habbo é um hotel virtual, uma mistura de rede social com comunidade online que conseguiu ser bem-sucedido justamente onde o *Second Life* falhou. Seu target principal é o público adolescente e lá o usuário pode andar, dançar, comer, beber e conversar nas cafeterias, nos restaurantes e nas piscinas. Você também pode decorar seu quarto.

No Gameworld, o estande do Habbo era decorado imitando o hotel virtual, inclusive com a presença de cosplayers dos personagens típicos. Muitas crianças e adolescentes paravam para conhecer mais e, principalmente, conversar com as cosplayers.

Fernando Souza Filho



EGAMES

A MAIOR DISTRIBUIDORA OFICIAL
DE GAMES DA AMÉRICA LATINA
Patrocinador da cobertura
do Gameworld 2010





GAMELOFT

“Nós, como patrocinadores oficiais do evento, acreditamos que essa é uma ótima ocasião para reforçar parcerias, angariar novos contatos e promover nossos jogos”, diz Benjamin Vallat, executivo responsável pelos negócios da Gameloft no Brasil. A empresa contou com um estande com degustação de seus jogos, além de concursos que premiaram os visitantes com iPods e iTouchs no final de cada dia. No final da feira, o estande da Gameloft estava sempre lota-

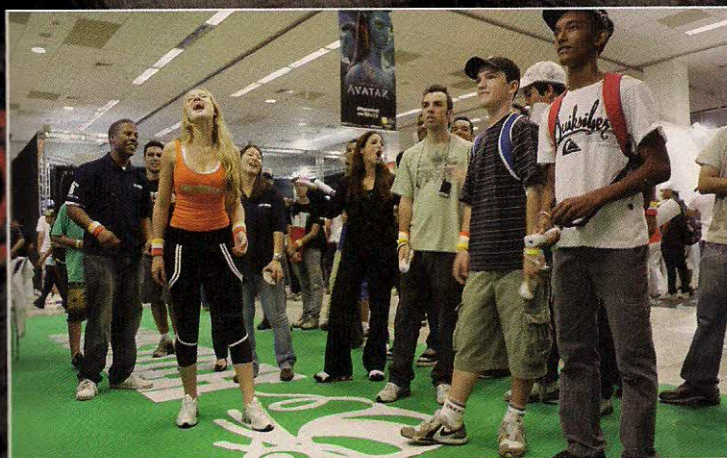
do de gamers querendo ganhar os prêmios oferecidos. Os destaques foram *DJ MixTour* e *Rock Tour*, dois bons jogos musicais para celulares que a empresa desenvolveu. A Gameloft também concorreu à categoria Melhor Case Publisher Mobile, onde levou um dos cobiçados Troféus Gameworld pelo jogo de corrida *Asphalt 4: Elite Racing*, um dos mais famosos no acervo de títulos que a empresa desenvolveu.

Rafael Arbulu



EGAMES

A MAIOR DISTRIBUIDORA OFICIAL
DE JOGOS DA AMÉRICA LATINA
Patrocinador da cobertura
do Gameworld 2010



HUDSON

Presente pela segunda vez nos corredores do Gameworld, a produtora Hudson ficou muito otimista com o potencial do mercado de jogos eletrônicos brasileiro após o evento. "O Brasil é um dos maiores mercados deste lado do oceano, que está crescendo cada vez mais. Alguns lançamentos estão planejados para serem difundidos aqui e estamos muito confiantes em investir mais dinheiro no mercado brasileiro", comentou Dai Kudo, gerente comercial da Hudson, que veio da Califórnia para o evento. No estande da produtora no Gameworld 2010, podiam ser encontrados jogos como *Deca Sports*, *Deca Sports 2* (que contou com um campeonato disputadíssimo, com muitos prêmios aos vencedores) e os esperados *Calling* e *Rooms: The Main Reality*, todos disponíveis para serem testados e aproveitados pelos participantes. Dai se mostrou muito satisfeito com o resultado da feira e já aguarda 2011 para participar com a Hudson mais uma vez. "Já estive no evento antes e estou gostando muito de estar por aqui de novo. Antes, havíamos trazido apenas dois games. Agora, trouxemos cinco jogos diferentes e esperamos trazer ainda mais jogos no próximo ano", concluiu ele.

Paula Romano



A distribuidora NC Games, uma das patrocinadoras do evento, conquistou pela segunda vez o prêmio de Melhor Distribuidora de Games na sexta edição do Troféu Gameworld, eleita pela maioria dos votos do júri especializado. “Ganhar o Troféu Gameworld é excelente, vem de encontro com um trabalho de 16 anos realizado por toda nossa equipe. Devemos este prêmio principalmente aos nossos clientes, indicando que estamos no caminho certo, por isso, nossos investimentos em 2010 serão três vezes maior que no ano de 2009,” disse Claudio Macedo, executivo-chefe da NC. Os games *Pro Evolution Soccer 2010* (Konami) e *Assassin’s Creed II* (Ubisoft) também foram premiados com o Troféu: receberam o título de Melhor Jogo para PlayStation 2 e Melhor Jogo para Xbox 360, respectivamente. Os prêmios foram recebidos por Luciana Araujo, Gerente de Produtos da NC Games. “Por ser a única premiação deste tipo no Brasil, foi muito gratificante ganharmos nas Categorias Melhor Jogo PS2 e Melhor Jogo Xbox 360. Somos Distribuidores Oficiais e Exclusivos da Konami e Ubisoft, e estes prêmios indicam que a NC Games vem fazendo um trabalho excepcional, tanto na divulgação e distribuição como na solidificação destas franquias no mercado brasileiro. Ficamos agradecidos por esse reconhecimento,” disse Luciana em seu discurso.

Paula Romano



NC GAMES

Isso que é time. Isso que é vitória.

É TROFÉU
**GAME
WORLD**

A NC Games foi eleita por um júri especializado como a **Melhor Distribuidora de Games do Brasil**, na 6ª edição do Troféu Gameworld. Obrigado Clientes, Parceiros e Colaboradores. Melhor do que jogar juntos é comemorarmos juntos.



NC GAMES

A MAIOR DISTRIBUIDORA OFICIAL
DE GAMES DA AMÉRICA LATINA

www.ncgames.com.br



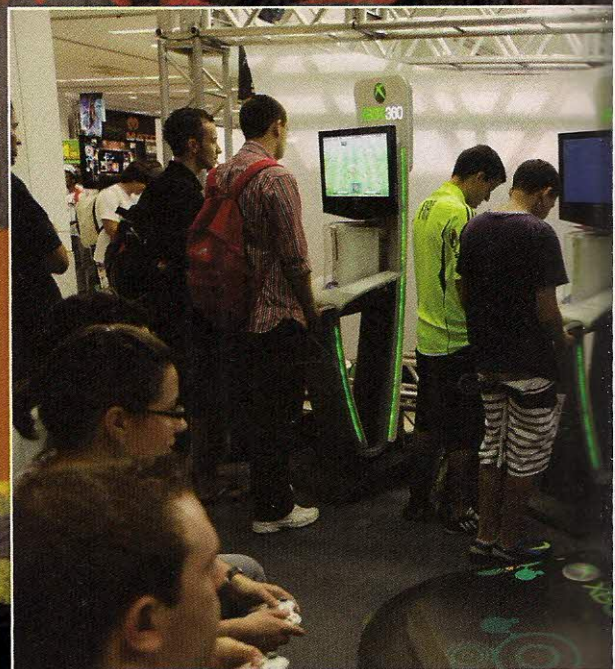
MICROSOFT

A localização do estande da Microsoft foi bem estratégica no Gameworld: ficava bem próximo à entrada da feira. Com verdadeiros totens de Xbox espalhados pelo estande, era possível jogar à vontade o badaladíssimo *Forza 3* e o divertido *NBA 2K10*. Mas, não adianta os gamers hardcore torcerem o nariz, porque quem estava sempre atraindo muvuca e filas era o bom e velho *Pro-Evolution Soccer 2010*. O fato é que os funcionários da Microsoft estavam sempre

solícitos, atendendo a todas as dúvidas dos usuários de Xbox. A simpatia do pessoal da Microsoft foi de tirar o chapéu. Além disso, não havia limitação de tempo para quem quisesse se divertir com os jogos, o que deixava os visitantes "grudados" nas telas.

Em termos gerais, foi uma vitória para o mercado gamer brasileiro reunir no mesmo espaço Sony, Nintendo e Microsoft, que marcou um golaço com sua participação no Gameworld.

Fernando Souza Filho

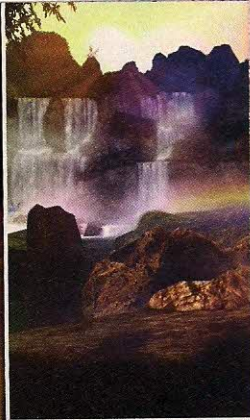
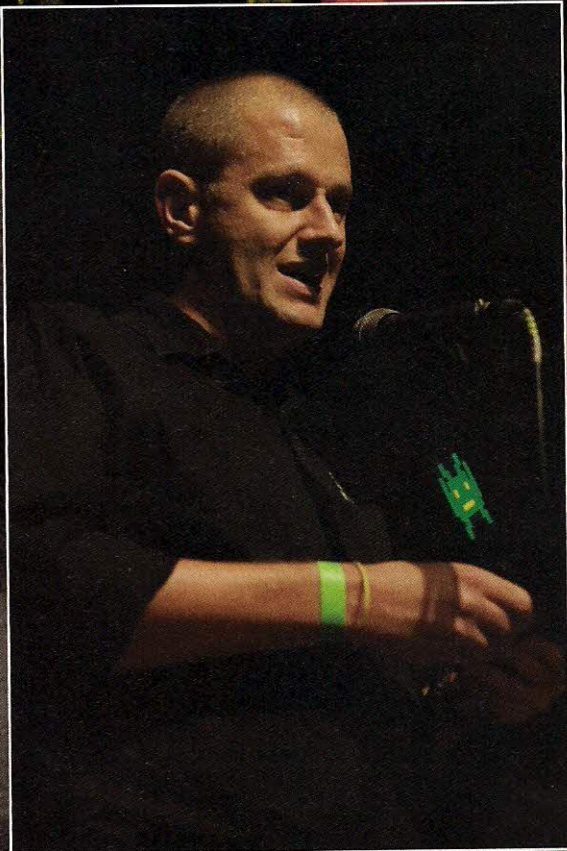


NVIDIA

O grande investimento da Nvidia no Gameworld veio de duas frentes: a tecnologia 3D para games e as placas de vídeo mais rápidas do mundo, segundo eles. Sobre as placas, aguarde a próxima edição para saber todos os detalhes. Na feira, a estrela foi mesmo a tecnologia 3D aplicada ao game *Assassin's Creed*, feito em parceria com a Synergex. Com o estande todo decorado com cenários do jogo, até cosplayers ressaltavam o ar renascentista do lugar, criando todo o clima necessário para testar a tecnologia.

Colocamos a mão na massa para ver o 3D Vision pela primeira vez em março de 2009, na feira CeBit, na Alemanha. Um ano depois, o sistema continua revolucionário, mas já está bem mais maduro. Uma combinação de óculos sem fio de alta tecnologia e software avançado, o 3D Vision transforma automaticamente centenas de jogos para PC em 3D estereoscópico completo. Além disso, é possível assistir a filmes em 3D e visualizar fotografias digitais em 3D com qualidade que saltam aos olhos.

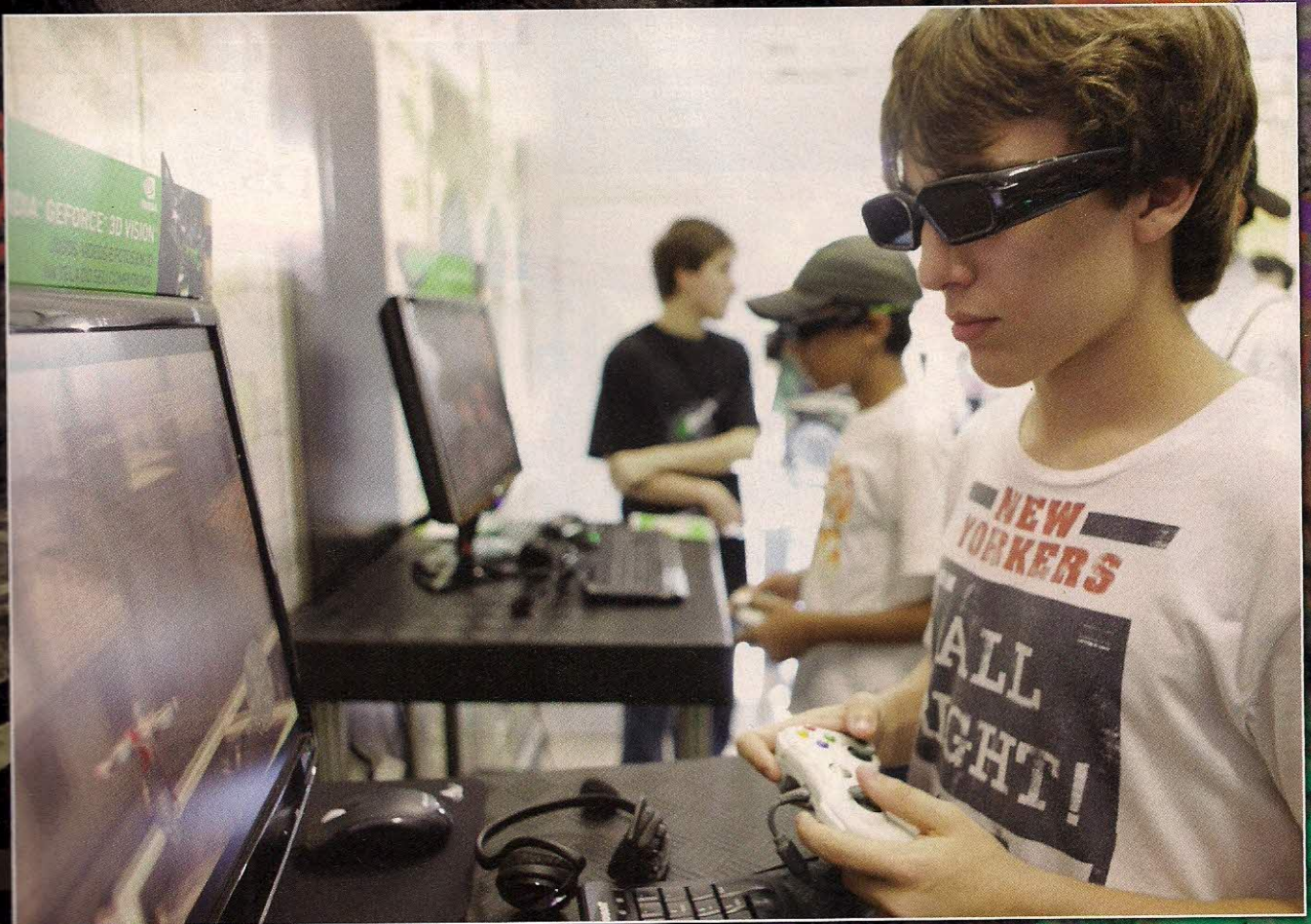
Fernando Souza Filho



EGAMES

A MAIOR DISTRIBUIDORA OFICIAL DE GAMES DA AMÉRICA LATINA

Patrocinador da cobertura do Gameworld 2010

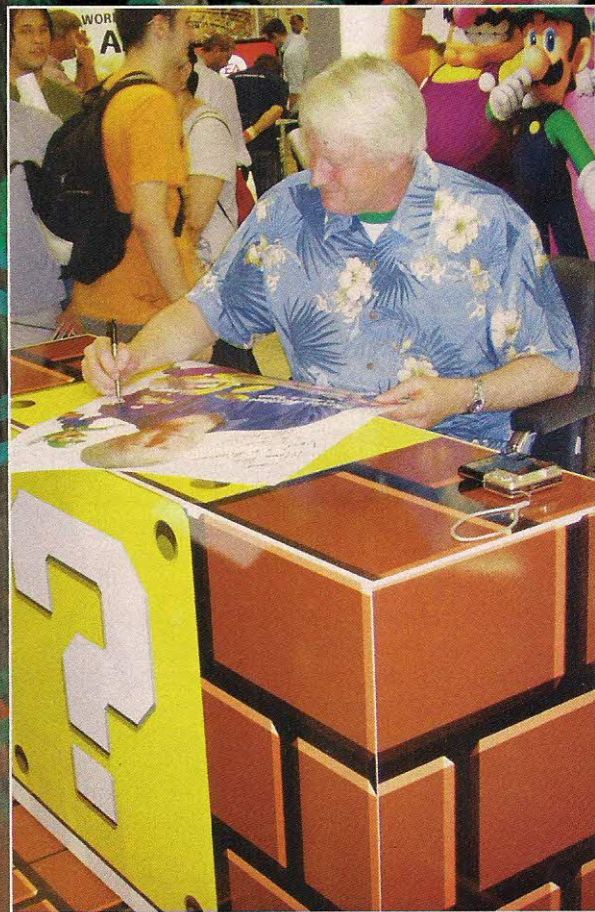


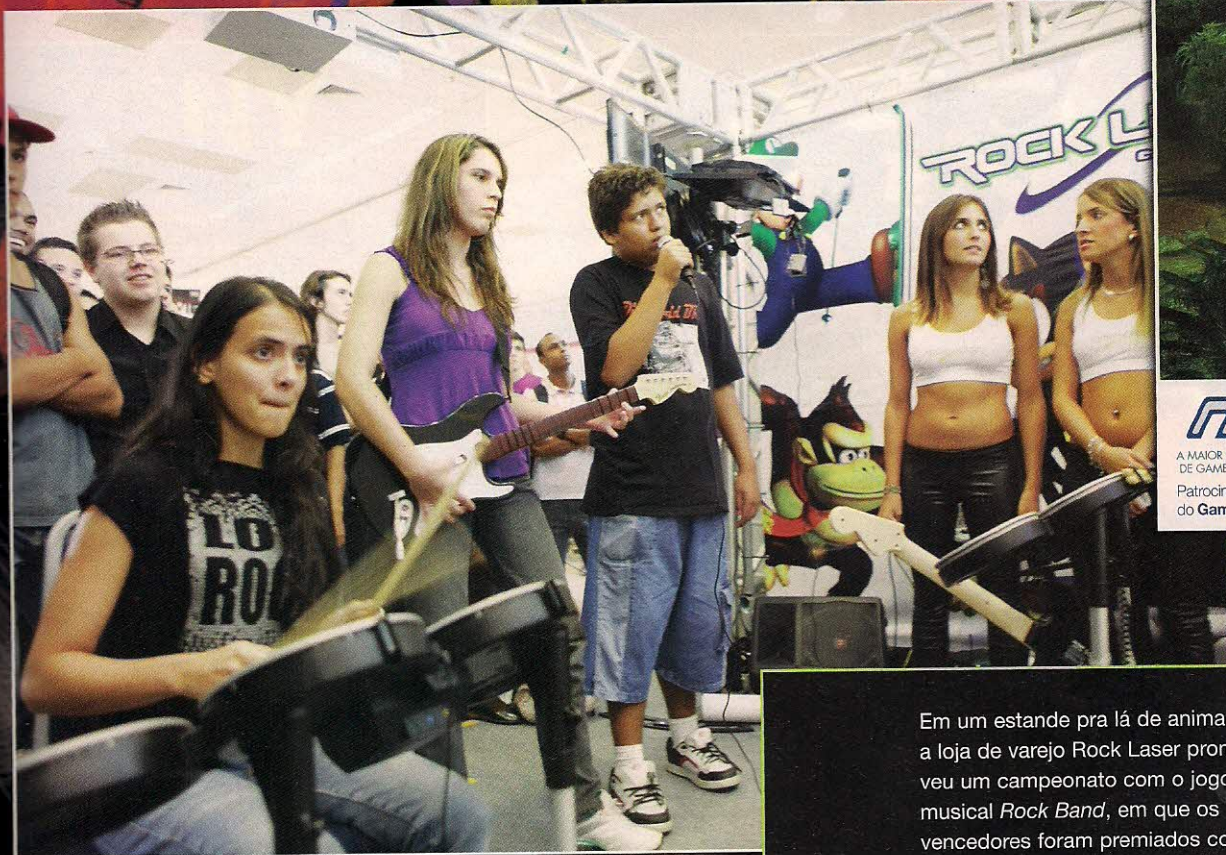
NINTENDO

A Nintendo marcou presença no Gameworld 2010 com um estande mais do que caprichado. Eram 60 metros quadrados recheados de diversos consoles Wii e Nintendo DS com os principais lançamentos da Big N à disposição para os visitantes. Além do game inédito *Wario Ware D.I.Y.*, a empresa apresentou o mais novo membro da família, o Nintendo DSi XL, o portátil com telas muito maiores em comparação com os outros consoles Nintendo DS. Ainda, o espaço da Nintendo contou com duas presenças ilustres: Mark Wentley, gerente de marketing da América Latina da Nintendo of America, e a atração mais esperada do Gameworld, Charles Martinet. O dono da voz dos personagens Mario, Luigi, Wario, Waluigi, Baby Mario e Baby Luigi esteve no Brasil pela primeira vez e se surpreendeu com o carinho dos fãs brasileiros. Centenas de pessoas formaram filas enor-

mes ao redor do estande da Nintendo para pegar o autógrafo do carismático dublador em um pôster exclusivo oferecido pela Latamel, distribuidora oficial da Big N em terras brasileiras. No segundo dia do Gameworld, os fãs da Nintendo se vestiram como seus personagens favoritos e concorreram a vários consoles no Nintendo Cosplay Contest. Com um mestre de cerimônias mais do que perfeito, o próprio Martinet, os 21 participantes do concurso fizeram cosplays de Mario, Luigi, Links e Koopas, tornando a escolha por parte dos jurados muito difícil. E o estande da Nintendo foi uma festa só. Além de estar sempre lotado de fãs do Mario, a empresa ainda sorteou um Wii e um DS para os cosplayers. Não faltaram também sorteio entre os visitantes de jogos como *New Super Mario* e *Mario Kart*, entre outros. Sem dúvida, foi uma participação marcante.

Natalie Hidemi



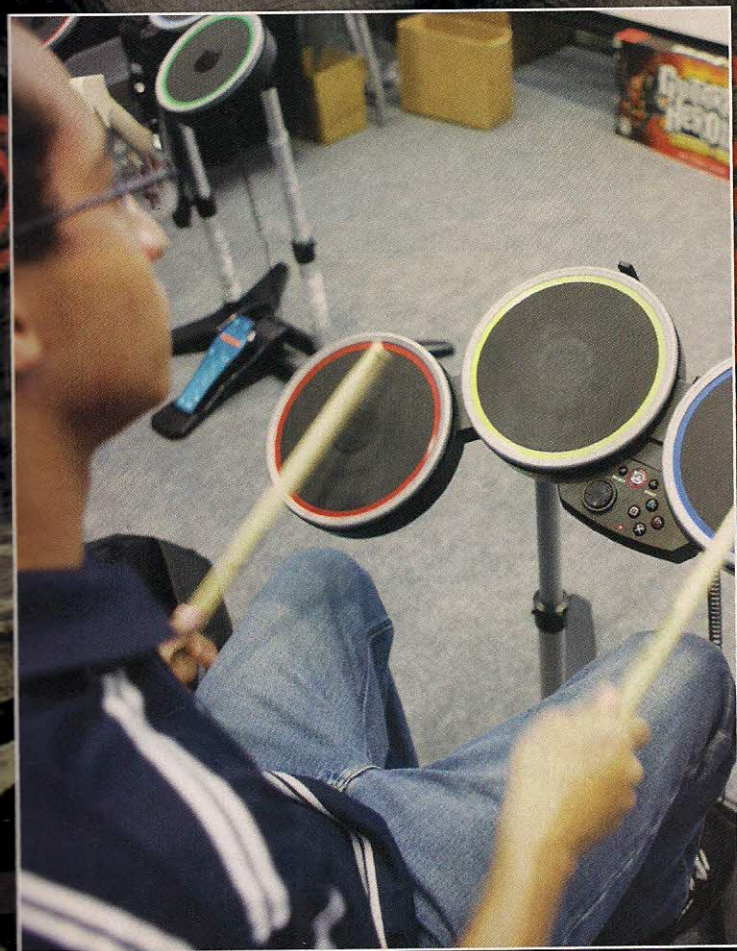


A MAIOR DISTRIBUIDORA OFICIAL
DE GAMES DA AMÉRICA LATINA
Patrocinador da cobertura
do Gameworld 2010

Em um estande pra lá de animado, a loja de varejo Rock Laser promoveu um campeonato com o jogo musical *Rock Band*, em que os vencedores foram premiados com uma guitarra e com o jogo *Guitar Hero 3*, para o console PlayStation 3, em que os vencedores levavam o jogo original pra casa. Além disso, todos os clientes que foram à feira ganharam um cupom de desconto com uma palavra-chave que libera até 10% de desconto para compras online durante o mês de abril. Participando pela primeira vez do evento, a equipe da Rock Laser gostou muito do resultado obtido e promete estar presente no ano que vem. “Foi nossa primeira exposição no evento Gameworld, adoramos participar, ano que vem estaremos lá com novo estande bem maior e programações imperdíveis com campeonatos e sorteios de brindes”, falou Diego Menezes, gerente de e-commerce. Há 17 anos no mercado nacional de games, a Rock Laser espera cada vez mais fidelizar seus clientes com credibilidade e confiança. “Nossa perspectiva é buscar tudo o que há de novo no mundo dos games para levarmos cada vez mais boas novidades aos nossos clientes”, enfatiza Diego, empolgado.

Paula Romano

ROCK LASER





SAGA

A escola de arte digital e animação Saga foi uma das patrocinadoras do Gameworld 2010 e não poderia deixar de comparecer. Com um belo estande, ela trouxe ao evento um pedacinho de suas escolas. Durante o evento, aconteceram oficinas de escultura, além da exposição de diversas obras feitas por alunos. Ainda, os jogos mais famosos do mercado, como *Street Fighter IV*, *Super Smash Bros. Brawl* e *Call of Duty: Modern Warfare 2* estavam no espaço da Saga para a diversão do empolgado público presente. No evento, a Saga comemorou

a inauguração da sua nova filial, no Tatuapé, e aqueles que se cadastraram para a nova unidade nos dois dias do Gameworld participaram do sorteio para ganhar descontos em qualquer curso na escola. Foram também sorteadas duas bolsas de estudo, nas quais os felizes sorteados puderam escolher qualquer curso da escola.

A Saga comemorou no Gameworld seu tremendo crescimento, uma vez que possui agora cinco unidades espalhadas por São Paulo, Recife, Salvador e Brasília.

Natalie Hidemi



SONY

Pela primeira vez em um evento autenticamente brasileiro, a Sony teve participação fundamental no Gameworld 2010 com sua recém-inaugurada divisão do PlayStation: em um espaço consideravelmente grande, a empresa abriu para degustação jogos como *Modern Warfare II*, *Uncharted 2: Among Thieves*, além, claro, do campeão *God of War III*.

Porém, o auge mesmo foram os sorteios. A Sony sorteu nada menos do que 50 jogos (20 *Uncharted 2*, 20 *God of War Collection* e 10 *God of War III*) para o público visitante. Uma multidão adrenalizada lotava cada sessão de sorteio dos jogos (veja foto abaixo), inclusive com uma sensacional máscara do Kratos que foi "adotada" por André Forastieri, diretor editorial da Tambor. Não sem tempo, parabéns aos que ganharam seus respectivos prêmios. Foi um estande bastante movimentado, tendo em vista que os principais lançamentos da empresa estavam lá, dispostos de graça, e filas se formaram para testar cada um deles, o que serviu para indicar que a Sony veio mesmo com força no Brasil.

Rafael Arbulu



EGAMES

A MAIOR DISTRIBUIDORA OFICIAL
DE GAMES DA AMÉRICA LATINA
Patrocinador da cobertura
do Gameworld 2010



SYNERGEX

De longe, o estande da Synergex aparentava ter alguma coisa especial. Mas o que seria? Ao se aproximar, os cosplayers vestidos como personagens de uma Itália do século XV davam a dica. Computadores estavam rodando *Assassin's Creed 2*, um jogo que recebeu uma ótima nota na nossa avaliação, há alguns meses. Só que a versão que estava rodando no estande tinha um atrativo imperdível: era em 3D. Graças a uma parceria da distribuidora canadense com a fabricante de placas de vídeo Nvidia, *Assassin's Creed 2* pôde ser testado em três dimensões utilizando o acessório 3D Vision.

A experiência de controlar Altair na Itália antiga com uma nova perspectiva foi uma experiência imperdível. Além dessa grande atração, pôsteres gratuitos fizeram a alegria do pessoal, que fez fila para pegar o seu. Segundo João Gabriel Albani, gerente de produtos da Synergex, o Gameworld foi a oportunidade perfeita para expor a novidade. "Foi ótimo poder expor esse produto aqui e oferecer essa experiência para os visitantes. Trata-se de um produto que ainda não foi lançado, e que a Synergex vai trazer para o Brasil assim que sair", disse.

Lucas Patrício





A MAIOR DISTRIBUIDORA OFICIAL
DE GAMES DA AMÉRICA LATINA
Patrocinador da cobertura
do Gameworld 2010



WARNER GAMES

A Warner levou o jogo *LEGO Harry Potter* para uma parte totalmente tematizada no seu estande, com visualização da escola de Hogwarts e tudo. Você gosta de Fórmula 1? Pois o estande da Warner na Gameworld foi um dos mais belos da feira. Parecia um parque de entretenimento cheio de atrações.

O jogo *F-1 2009* foi amplamente degustado pelos gamers que visitaram o Gameworld 2010, em um torneio feito pela empresa onde o corredor mais veloz levou para casa um Wii mais o jogo em questão. Um dos maiores destaques, porém, foi o teste exclusivo e aberto ao público de *World Cup FIFA 2010 South Africa*.

"O Gameworld foi sensacional, nossa expectativa foi cumprida. O game de Fórmula 1 é um sucesso mundial que terá a mesma repercussão aqui", disse Cleyton Oliveira, gerente de marketing da Warner. "O mais legal é poder oferecer ao varejo toda essa gama de produtos de qualidade. O consumidor brasileiro merece isso", completou Rodrigo Drysdale, diretor de marketing da Warner.

Rafael Arbulu



YAMATO

Com certeza esse foi um dos locais mais visitados da feira. O pessoal da Yamato, que é conhecido por organizar o Anime Friends, mandou muito bem no estande da Gameworld. Tinha tanta coisa acontecendo ao mesmo tempo que os visitantes podiam passar horas ali aproveitando cada uma delas. Entre os destaques, torneios de jogos de luta, como *Tekken 6* e *Street Fighter IV* – que contaram com uma enorme torcida, que ficava sempre em volta gritando, torcendo e com o coração na mão a cada momento de tensão. Com certeza os campeona-

tos que rolaram no estande da Yamato foram divertidos para quem jogou e para quem estava passando e acabou se interessando nos embates. Mas não teve só pancadaria não, *New Super Mario Bros.* também ganhou um torneio muito divertido. No final do segundo dia de evento, os vencedores subiram no palco para receber os prêmios. Quem não quis participar dos campeonatos pôde jogar *Smash Bros.*, *Naruto* e os demais jogos que estavam à disposição da galera no espaço. Foi uma festa!

Lucas Patrício



ZAP GAMES

A ZAP Games é uma distribuidora que tem apenas três anos de mercado, mas já tem um trabalho e estrutura fantásticos de veterano.

O estande da ZAP era bem visível (cortesia daquelas que são possivelmente as modelos mais "vistas" do evento). Brilharam jogos como *Bioshock 2*, *Guitar Hero*, *God of War III*, *Tekken 6*, *Resident Evil* e muitos outros, todos espalhados em televisores ao redor de todo o estande, o que garantiu a diversão de todos os visitantes.

Mais interessante eram os logotipos afixados nas armações superiores dos estandes: todos de produtoras enormes, em parceria com a ZAP Games, mostrando que a Synergex e a NC Games ganharam um concorrente de peso.

A empresa pretende trazer ao Brasil *Red Dead Redemption* (Rockstar Inc.), a continuação do hit do PlayStation 2, *Red Dead Revolver*; além de *Blur*, o game de corrida da Activision, comumente conhecido como "uma mistura de *Need for Speed* com *Mario Kart*".

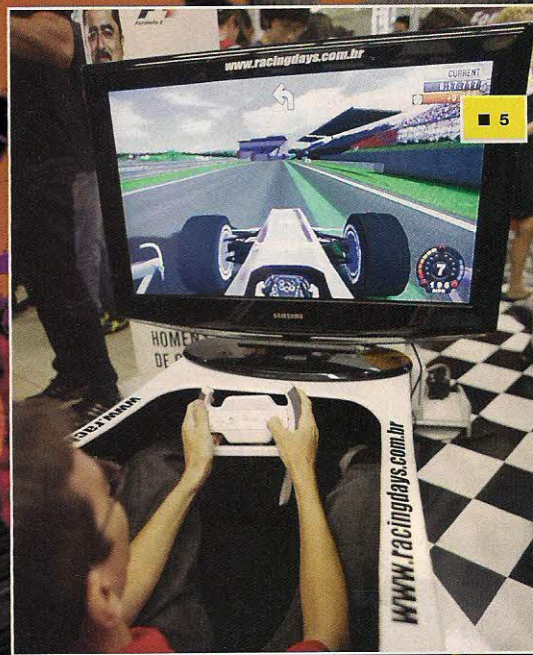
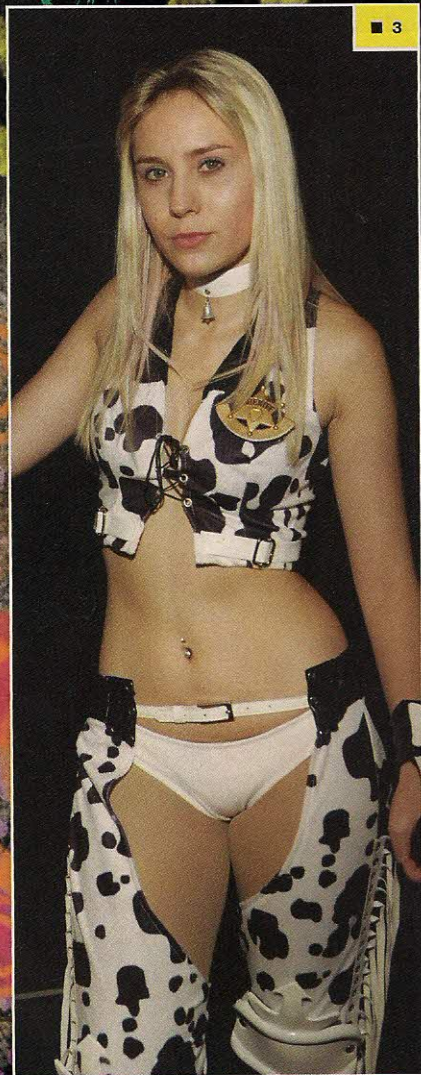
Rafael Arbulu

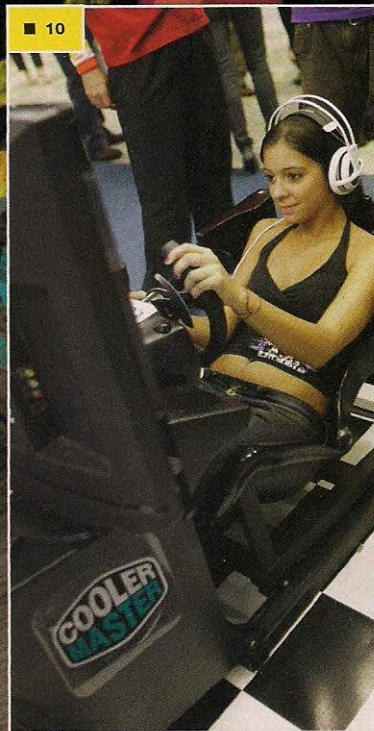
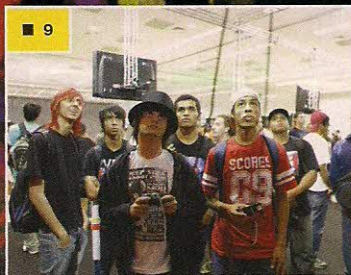
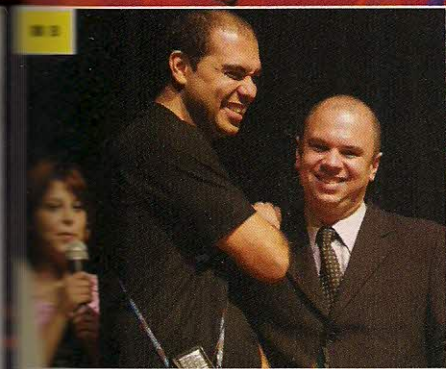


A MAIOR DISTRIBUIDORA OFICIAL
DE GAMES DA AMÉRICA LATINA
Patrocinador da cobertura
do **GameWorld 2010**



GALERIA DO GAMEWORLD





A MAIOR DISTRIBUIDORA OFICIAL DE GAMES DA AMÉRICA LATINA
Patrocinador da cobertura do Gameworld 2010

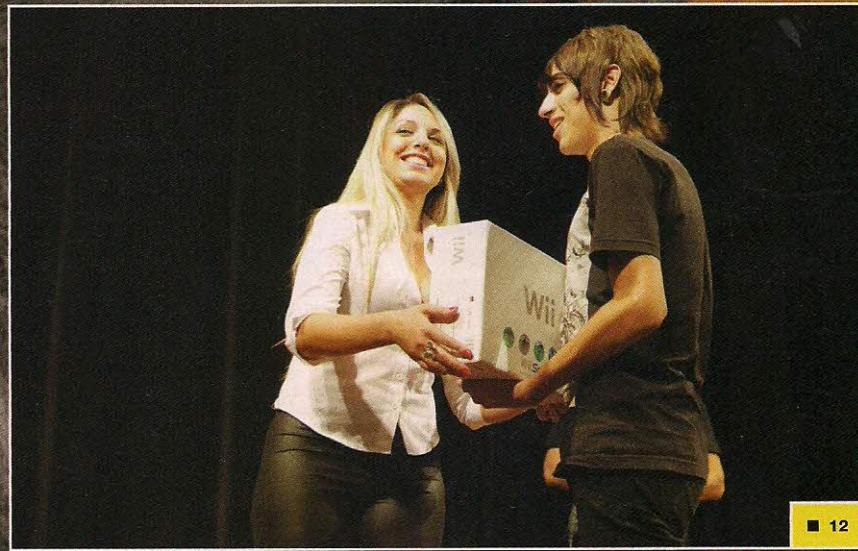
■ 9

■ 10

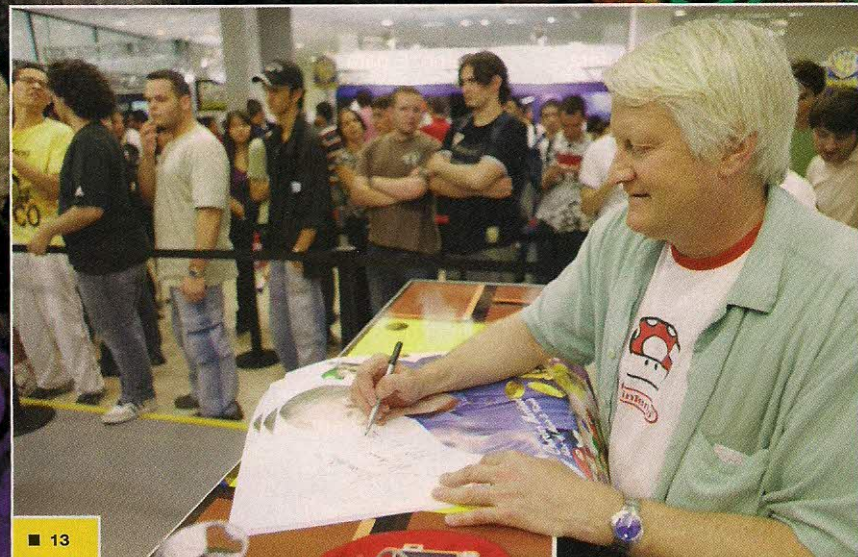
■ 11

- 1. Concurso de cosplay
- 2. Cosplay do estande da Saga
- 3. Cosplayer de Dixie Clemets que partiu corações
- 4. Competição na Rock Laser
- 5. Warner arrasou nos torneios
- 6. Prêmio para a Gamemaxx
- 7. Nintendo e Warner estavam sempre cheios
- 8. Flávia, Isac e André na cerimônia
- 9. Olhos vidrados no jogo
- 10. Cockpit da Cooler Master no estande da Warner
- 11. André Forastieri, na abertura da cerimônia
- 12. Prêmios e mais prêmios
- 13. Colírio no estande da Hudson
- 14. Martinet, sempre solícito

■ 13



■ 12



■ 13



ESPECIAL

DANTE'S INFERNO

Da poesia medieval até o game escabroso e sangrento por Flávio Croffi

DURANTE. ESTE ERA O NOME DO MAIS CONHECIDO E IMPORTANTE PENSADOR DA ÉPOCA 1300 NA ITÁLIA. O POETA E FILÓSOFO QUE NASCEU EM FLORENÇA, lá para o ano de 1265 (suposição, já que ninguém sabe ao certo qual a data exata), teve seu nome abreviado para Dante e carregava consigo o sobrenome Alighieri, mundialmente conhecido até hoje. Sua fama se dá principalmente por conta do poema *A Divina Comédia*, escrito em 1304, que revolucionou a forma de a Itália escrever e tratar sua própria linguagem, que até então era apenas composta pelo latim.

O poeta ficou tão famoso e sua obra se tornou tão importante, que hoje temos centenas de edições por todo o mundo, sendo traduzido para diversas línguas. E no final das contas, serviu também como inspiração para um game, produzido pela Visceral Games e a Electronic Arts.

Apesar de Dante ter escrito *A Divina Comédia* em três capítulos (*Inferno*, *Purgatório* e *Paraíso*), a produtora resolveu, ao menos por enquanto, retratar a história do primeiro capítulo em forma de jogo. Trazendo, assim, no início deste ano de 2010 o aclamado *Dante's Inferno*, lançado para PlayStation 3, Xbox 360 e PSP.

Além disso, junto com o jogo, a Visceral Games e a EA também lançaram uma animação, chamada de *Dante's Inferno: An Animated Epic*, que conta com a participação de diversos estúdios de animação na produção,

como a Manglobe, Dongwood, JM Animation e Production IG, entre outros. De fato, as três criações (o livro original escrito por Alighieri, o game e a animação) estão bem ligadas. Porém, o livro se distancia bem dos outros produtos, que na verdade tomaram apenas alguns momentos da história como base para a criação de uma outra totalmente estilizada, e com quesito de batalhas e violência, que é o que o jogo traz. Mas vale lembrar que, no final das contas, trata-se de uma história de amor. Em que Dante se redime por ter perdido sua amada, Beatriz, e corre atrás do prejuízo.

Portanto, vamos dividir a matéria do mesmo modo que ocorre a aventura do livro (mesmo ele sendo dividido em 34 Cantos), e da forma que o jogo e a animação são divididos. Por meio da chegada, e dos ciclos do inferno.

A CHEGADA

Antes de tudo, Dante tem de fazer a sua viagem para as profundezas do inferno. E para entrar nessa aventura nada agradável, ele já começa se ferindo. Enquanto no livro ele passeia com Virgílio, o seu guia, em uma canoa com Caronte (o barqueiro do inferno), no game e na animação o herói se vê em um gigantesco navio, que é o próprio corpo de Caronte.

Como Dante não possui nenhuma arma no livro, ele adquire sua foice gigantesca de formas diferentes na animação e no game. Enquanto consegue a arma por meio de uma das





■ As batalhas ficaram infernais, como Dante descreveu

criaturas voadoras no desenho, ele assassina a própria morte no game e utiliza sua foice durante todo o jogo.

PRIMEIRO CÍRCULO: LIMBO

A primeira parte do inferno é um local mais “calmo” em relação aos outros, apesar de haver pessoas em sofrimento eterno presentes por toda parte. Lá, Dante pode encontrar os que não foram necessariamente pecadores, mas que também não aceitam Deus como seu salvador.

Presentes neste ciclo estão Platão, Sócrates e Pilatos, entre outros. Tanto o livro como a animação dá destaque ao que é o local. Porém, no game, podemos notar mais pela disposição do cenário e pelas criaturas inimigas: que são bebês ainda não bati-

zados ou meros cadáveres em pleno apodrecimento.

SEGUNDO CÍRCULO: LUXÚRIA

O local dos pecados carnavais. Como esperado, os citados presentes por estas bandas são Marco Antônio, Cleópatra e Helena de Tróia, e mais outros “pecadores” da luxúria. Enquanto o livro e a animação mostram de uma forma delicada os aposentos deste local, o game retrata-o de uma forma totalmente pervertida.

É possível ouvir gritos e gemidos todo o tempo. Além de todo o cenário ser de cunho sexual, simulando pênis e vaginas pelas paredes.

As inimigas? Nada menos do que devotas do prazer carnal que te ataca com o ventre ou a própria vagina.

TERCEIRO CÍRCULO: GULA

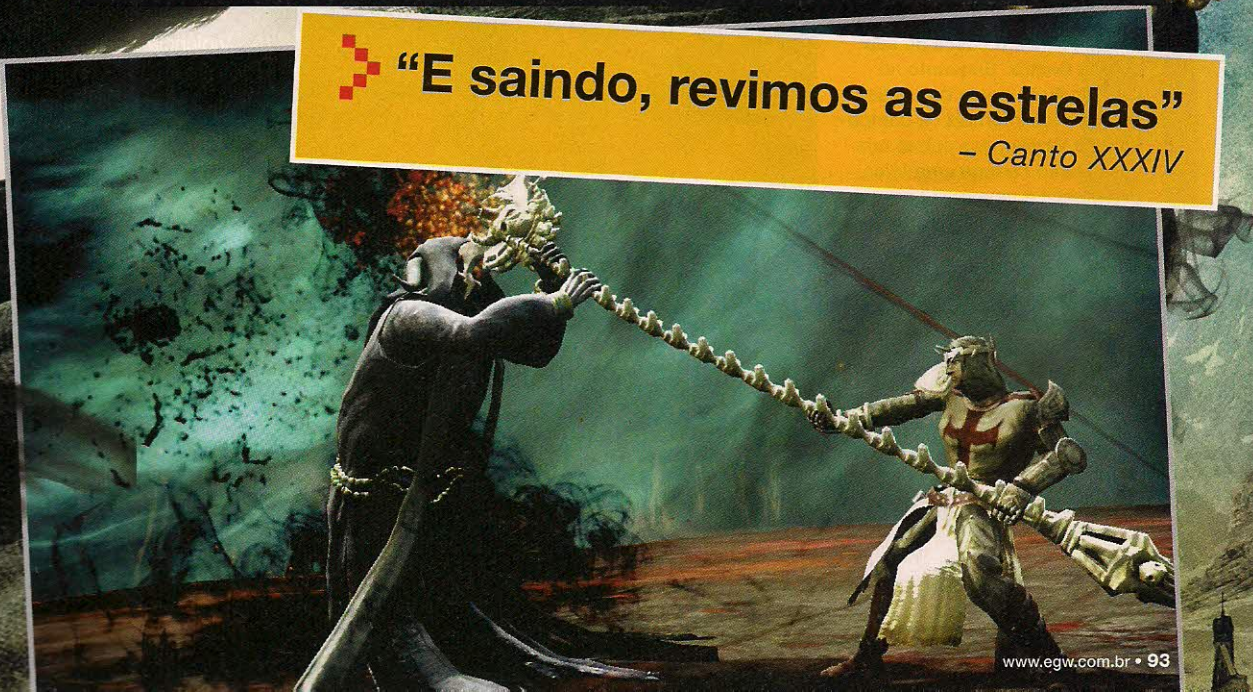
Cérberus é quem cuida desse local lotado de comilões desenfreados. São aqueles que desperdiçam e usufruem do prazer de comer mais do que devem. Mas diferente da mitologia comum, no game e na animação, Cérberus parece um verme cheio de cabeças, ao invés de um cão.

Lá, o herói encontra Ciaccio, um político de Florença, e Dante tem de detonar o monstro que guarda o lugar por dentro, para prosseguir em sua busca.

QUARTO CÍRCULO: GANÂNCIA

Quem gosta de coisas materiais, gasta demais ou até mesmo não abre mão do que tem, está nesse ciclo. O local é guardado por Plutus, um deus romano.

➤ “E saindo, revimos as estrelas”
– Canto XXXIV





LUCIFER

O que falar do personagem mais conhecido de toda a obra? Lúcifer era um dos anjos de Deus. Também o mais belo, de acordo com a crença cristã. Porém, o anjo se rebelou e até corrompeu Adão e Eva, e se tornou o líder do inferno. O traidor nato, que habita o nono ciclo e que comanda todo o sofrimento das almas que cometem pecados em vida.



“Minos tem sede aí; raivoso ordena; Mede as culpas dos réus logo na entrada”

– Canto V

DANTE

O herói do game é representado pelo próprio autor de *A Divina Comédia*, Dante Alighieri. A diferença é que na animação e no jogo, ele é um guerreiro que lutava nas cruzadas e que passou por alguns pecados até ir ao inferno em busca de sua amada Beatriz. Enquanto no livro ele é um poeta que passa pelos ciclos infernais na companhia de Virgílio, nas outras criações Dante carrega uma foice gigantesca e uma cruz para detonar inimigos e criaturas horrendas que encontra durante a aventura.

Já na animação e no game, Dante encontra seu próprio pai (Alighiero – um apelido dado pelo sobrenome). Como ele mesmo diz: “Onde mais encontrá-lo, se não aqui, pai?” Para passar por lá, ele deve resolver um enigma de Pluto.

Enquanto na animação ele deve acabar com a vida de seu próprio pai, que espancava a esposa (mãe de Dante) em vida. Porém, o pai de Dante não está relacionado com o poema *A Divina Comédia*.

QUINTO CÍRCULO: RAIVA

Onde ficam todos os raivosos, que se torturam eternamente e odeiam tudo e todos à sua volta. No game e na animação, neste local está Fillippo Argenti, retratado como um inimigo de Dante. Quem cuida deste local é Phlegyas, filho do deus da guerra na mitologia grega. Um cara que é mostrado como um malfeitor e que se ergue contra as leis de Deus e a Justiça Sagrada.

SEXTO CÍRCULO: HERESIA

Na animação, trata-se da

Cidade de Dite, assim como no livro. Lá ficam os que são considerados hereges (pessoas que não seguem as leis divinas). Há uma divisão daqueles que não necessariamente eram conscientes de seus pecados e daqueles que fizeram tudo de forma consciente.

No jogo, não há nenhum chefe ou alguém que cuida do local. Porém, Dante encontra Farinata Uberti, um ser que não sofre com o inferno.

SÉTIMO CÍRCULO: VIOLÊNCIA

Violência é justamente do que o game e a animação mais tratam, além da história de amor em que Dante vai em busca de sua amada. Aí é bem diferente do livro. Por lá, ficam as pessoas que cometem suicídio e os excessivamente violentos, como Alexandre, Dionísio e Átila.

Na animação, há uma cena muito bonita, em que Dante encontra alguém muito importante e acaba santificando. Claro, não vou contar mais para não estragar a surpresa caso você ainda vá assistir. Assim como no livro, Dante também encontra o



“Ele, pelos cabelos segurando a cabeça, a levava como lanterna”
– Canto XXVIII

encontra o Geryon, uma criatura um tanto estranha. Com corpo de réptil, patas e uma cauda de escorpião, além de um rosto honesto. O local é habitado por Francesco Portinari, o irmão de sua amada Beatriz.

OITAVO CÍRCULO: FRAUDE

O círculo da fraude é o menos destacado na animação. Porém, em *A Divina Comédia* e também no game, há um foco maior.

Dante deve passar por dez fossos distintos, que acumulam almas de cunhos diferenciados. Entre os tipos de fraudulentos presentes nos fossos estão cafetões, sedutores, ladrões, falsificadores, traficantes, adivinhos, corruptos e hipócritas.

NOVO CÍRCULO: TRAIÇÃO

Quando Dante chega ao nono e último círculo do inferno, ele encontra alguns traidores e tem a informação de que alguns famosos também estão por lá. Pessoas como Nimrod, Elfiates e Andeu. Lá também está o mais temido de todos os demônios e o senhor do inferno, Lúcifer. O anjo, que foi expulso do céu por se rebelar contra Deus, é representado no game e na animação como um monstro de três cabeças, antes de sua forma final.

Fico pensando: e se Lúcifer não traísse Deus? Não existiria inferno, nem mesmo pecado. Então, quem quer viver em um mundo chato como esse, sem pecado? Eu, não. 🤖

BEATRIZ

A amada de Dante. No livro, ela é citada, porém, não conta com um papel tão crucial como no game e na animação. Nessas obras, ela aparece como uma das principais personagens, já que Dante destina toda a sua viagem para o inferno em busca dela. Na animação é ainda mais evidente a personalidade pura e caridosa de Beatriz. Tanto que sempre ela é retratada como uma santa, emanando uma luz branca própria de uma alma santificada.

VIRGÍLIO

O poeta mais admirado por Dante Alighieri. Essa foi a razão do personagem aparecer em sua obra *A Divina Comédia* como seu guia durante a viagem para o inferno. Consequentemente, o jogo conta com Virgílio também com esse papel crucial na história de Dante. Sem o seu guia, o herói não conseguiria dar nenhum passo nas profundezas do sofrimento.

PARA TODOS OS GOSTOS

Inovando na linha de acessórios, a Neotronics apresenta desde joysticks até guitarra wireless para você curtir **por Flávio Croffi**

ACESSÓRIOS E MAIS ACESSÓRIOS. ALÉM DAS NOVIDADES GAMÍSTICAS COMO OS CONTROLES POR MOVIMENTO E DIVERSOS TIPOS DE APARATOS COMO HDS, cada vez mais surgem periféricos novos para os consoles em geral. Eles que vão desde baterias recarregáveis para os controles (que hoje em dia já atingiram o ápice da tecnologia Wi-Fi)

até mesmo volantes extremamente bem elaborados.

A redação da **EGW** recebeu alguns acessórios para testar diretamente no Nintendo Wii. Trata-se de alguns produtos da Neotronics, que é uma marca registrada da empresa HK Imports. Ela faz desde 2001 a importação e distribuição de diversos produtos focados para o meio de entretenimento digital. E

é aí que entra a gente aqui da **EGW** no meio. Os games.

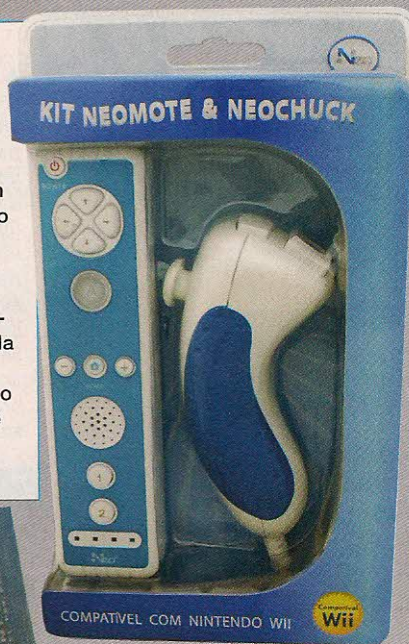
Tivemos à nossa disposição para testar cinco produtos distintos para o console da Nintendo. São eles: um controle com nunchuck, uma fonte de energia, uma bateria recarregável para o controle e mais uma guitarra sem fio e um tapete de dança.

Vamos conferir um pouco de cada periférico:

WII REMOTE E NUNCHUCK

A NEO lançou uma forma diferenciada do tradicional controle para o Nintendo Wii. Ele vem com os botões em um design diferenciado na parte do Wii Remote. Além de ter uma pequena película azul para dar um toque colorido ao controle, a parte do nunchuck vem com uma borracha azul ao lado, tornando a jogatina um pouco mais confortável. Os botões são mais macios do que os da versão tradicional.

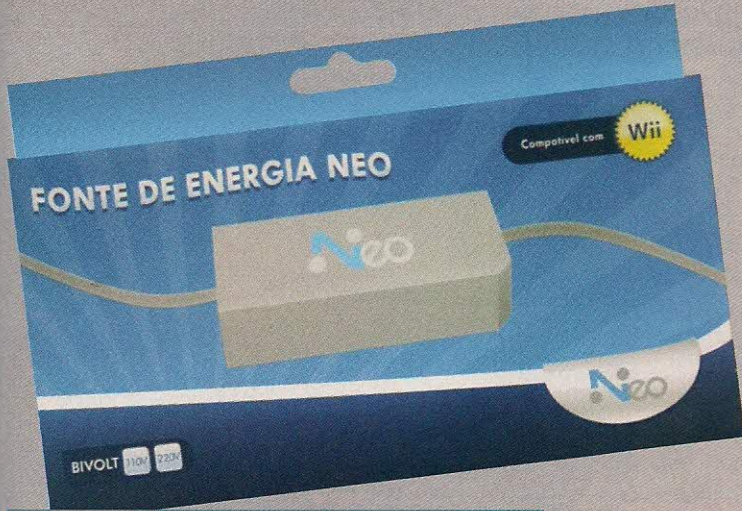
O aparato se mostrou bastante interessante. E faz o seu papel sem problema algum. Alguns podem até gostar mais pelo fato dos botões serem mais suaves e o design ser mais bonitinho.



BATERIA RECARREGÁVEL - 3600MAH

Para quem dispensa o uso de pilhas ou pilhas recarregáveis, nada melhor do que uma bateria para inserir no controle do Nintendo Wii. Com 3600mAh de potência, as jogatinas podem durar diversas horas sem ter de recarregar. Para melhorar tudo, você ainda pode ligar o cabo incluído no pacote diretamente na entrada USB do console ou de qualquer computador para recarregar as baterias. E isso pode ser feito também durante a jogatina.





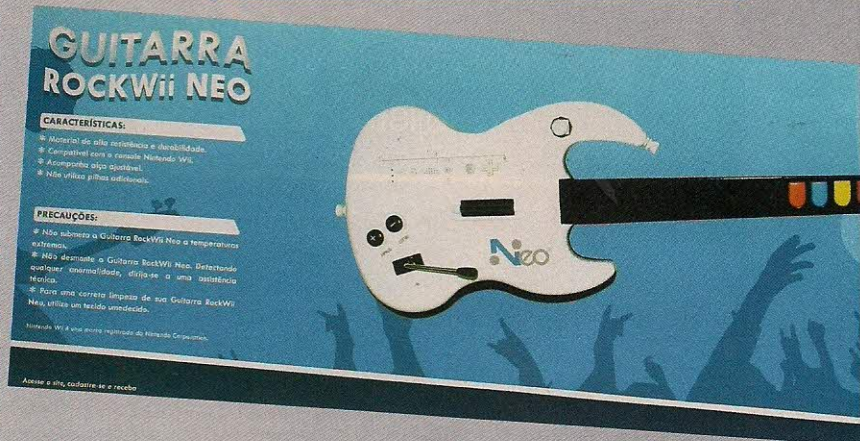
GUITARRA ROCK Wii NEO WIRELESS

Nada como um *Rock Band* ou *Guitar Hero* para animar seus dias. No caso de nosso teste, tratei de colocar o *Guitar Hero: Metallica* para jogar com a guitarra. Logo de começo, podemos notar que o material do periférico é muito bom: não quebra facilmente. Além disso, os botões também se mostram firmes e resistentes.

O design do produto é comum, sem nenhum "quê" a mais de glamour, como o formato de uma *Flying V*. Para completar, os botões funcionam corretamente, inclusive a barra de "strum", que serve para palhetar nos games musicais. Basta plugar o *Wii Remote* no periférico, em um local específico, e sair jogando.

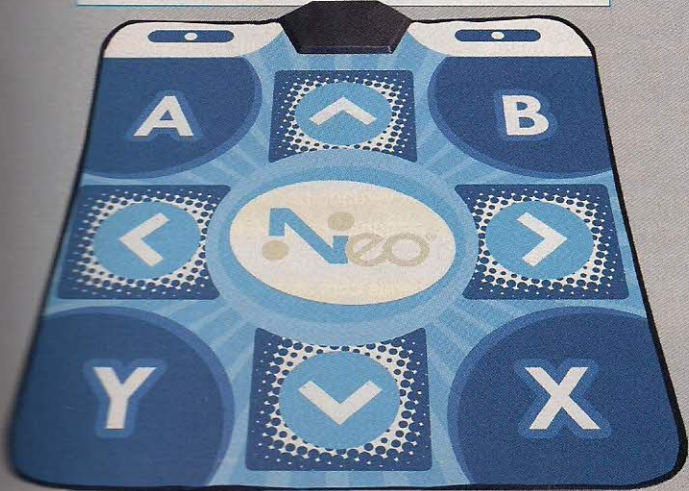
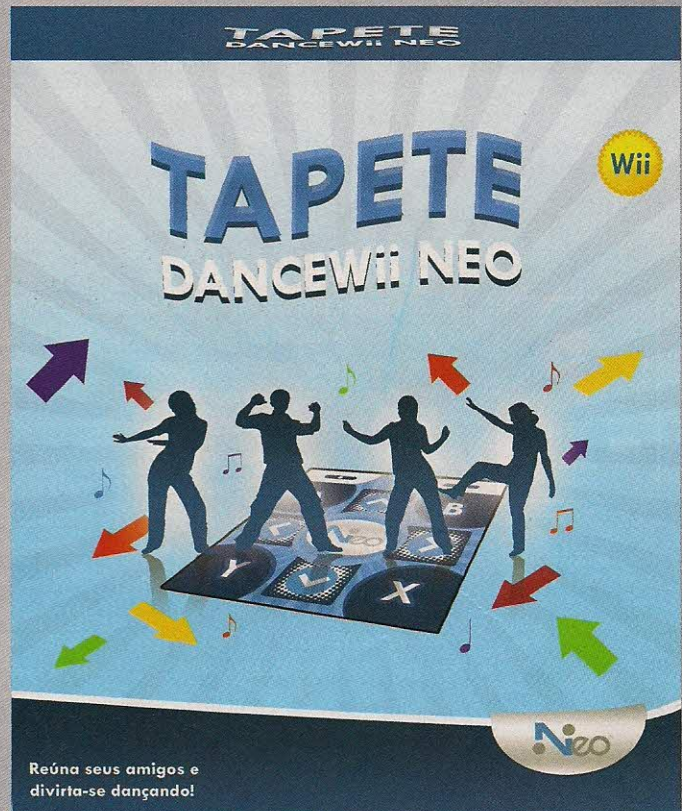
FONTE DE ENERGIA NEO BIVOLT 100/200V

A fonte de energia fornecida pela NEO traz a possibilidade de ligar em qualquer tomada, seja ela 110 ou 220V. Fornecendo energia ao console da forma mais adequada possível, a fonte conta com um cabo de 1,80m e saída DC 12V-3.7A.



TAPETE DANCE Wii NEO

Assim como a guitarra, para quem curte uma boa dança, o tapete traz bastante diversão e você pode realmente transformar sua sala em uma pista de dança. O periférico funciona em diversos tipos de jogos que aceitam tapetes, como a aclamada série *Dance Dance Revolution*. Com um visual bem legal, espalhando cores azuis entre os comandos de cima, esquerda, direita, baixo e os botões X, Y, B, A, você pode dançar tranquilamente. Ocorre que, assim como quase todos os tapetes feitos de plástico, ele pode escorregar caso o chão seja muito liso. De qualquer forma, o material de fabricação oferece bastante resistência e durabilidade. Você pode sambar e dançar em cima do tapete o quanto desejar, que a diversão está garantida!



CADÊ OS JOGOS?

Publishers se acomodam e deixam que no Brasil os lojistas façam o papel delas por Renato Villiegas

MÊS PASSADO TOQUEI EM UM ASSUNTO QUE MERECE UM DEBATE MAIS APROFUNDADO

e gostaria de usar esse espaço para começar isso. Quando falava dos altos (ainda, por mais que tenham caído ultimamente) preços de jogos e consoles no Brasil, citei rapidamente o trabalho das representantes oficiais das publishers no Brasil, que fazem um tremendo carnaval com produtos e valores

Sony, Capcom. Pelo menos está cada vez mais comum pipocarem notícias que tal game chega com exclusividade, que tal sucesso estará nas lojas no dia do lançamento mundial e coisas do tipo. Mas quem mesmo está fazendo esse alarde todo?

Preste atenção nos anúncios: na verdade, quase nenhuma dessas publishers está no país, lançando seus jogos e fazendo campa-

consoles já estão no Brasil e as publishers fecharam as portas e se mandaram de volta pra casa. Isso abriu caminho para uma briga entre lojistas, que até deveria ser saudável ao mercado, mas não está sendo. O que temos hoje é uma rede de lojas importadoras querendo se dizer “representante oficial” da empresa X, antes que seu concorrente o faça. Na verdade, eles

“O que temos hoje é uma rede de lojas importadoras querendo se dizer representante oficial da empresa X antes que seu concorrente o faça”

caros pra caramba, como se fossem a maior promoção da história do comércio nacional. E, na realidade, está tudo bem longe disso.


E antes que alguém comece com o velho discurso dos impostos e taxas de importação, quero dizer que meu ponto é outro. Não estou aqui criticando o preço em si (embora, repito, está alto!), mas o trabalho das publishers no país.

Quais são as publishers oficialmente no Brasil? A lista parece grande, né? Electronic Arts, Nintendo, Konami, Ubisoft, Activision, Disney Interactive,

nhas de marketing e promoções. São lojas. Importadoras que já estão no país há muito tempo, e sempre trouxeram esses mesmos produtos que vendem hoje, sempre a preços altos e, muitas vezes, com um atraso danado. Há pouco tempo, as empresas tinham escritórios no Brasil e tinham até mesmo uma verba para trabalhar publicidade e marketing de seus produtos. O problema é que só faziam isso com jogos para PC, pois eram teoricamente “proibidas” de trabalhar com consoles.

Tudo isso mudou. Hoje, os

se tornam apenas representantes de COMÉRCIO, o que garante que os jogos da tal empresa X cheguem ao mercado nacional através deles. Na prática, isso deixou os jogos um pouco mais baratos – mas longe do ideal – e chegando mais rapidamente às prateleiras daqui.

Se as publishers não investirem de verdade por aqui, ficaremos estagnados nesse esquema por muito tempo. Nada contra as parcerias com as lojas. O problema é que ela poderia – e deveria – envolver outras coisas. 



Renato Villiegas foi editor da EGM Brasil entre 2002 e 2004 e editor do G4 Brasil, programa de games exibido entre 2004 e 2006 na Band



EGW



ZINE

ENTERTAINMENT + GAME WORLD

#34

O TEMPO PASSA
Enquanto sua
cabeça ganha
cabelos brancos, os
jogos envelhecem
com você
Pág. 104

UMA

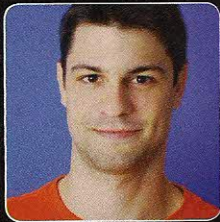
ODISSEIA

NO ESPAÇO

Descubra como o Universo pode influenciar na sua jogatina

POWERED BY www.saga.art.br





ZINE ESPECIAL

Enquanto a **EGW** completa 100 edições, o Zine alcança sua 34ª. Podemos considerar que em 34% da história da revista, os leitores fizeram parte de cada passo. Vocês ajudaram a **EGW** a se tornar a grande referência em publicação multiplataforma do mercado nacional. Como conseguir comemorar uma data tão especial para a revista? Cogitei a ideia de republicar dois dos melhores textos já enviados para o Zine até hoje, mas com certeza cometera uma enorme injustiça.

Foi então que convidei duas pessoas muito especiais para abrilhantar ainda mais essa edição histórica: Gabriel Morato e Flávia Gasi, duas lendas do jornalismo de games no Brasil. Ambos aceitaram de primeira o desafio de se tornarem leitores e escreverem sobre um tema livre, sem cobrar cachê nenhum: afinal de contas, esse é o espírito do Zine. Os dois textos escritos por essas feras são o presente que o Zine dá para você em comemoração às 100 edições da **EGW**. Com sua ajuda, nós esperamos chegar nessa marca também. Vocês estão comigo?

– Lucas Patrício
Editor do Zine
zine@egw.com.br

> COMO FUNCIONA

EGW sabe que tem muito leitor cheio de ideias e com muito talento para escrever. Por isso, a revista convida seus leitores a enviarem textos e ilustrações para revista. O **EGW 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. Participe e concorra a prêmios! Nós da **EGW** e o país inteiro queremos ver as suas produções!

Para participar, leia o regulamento no site www.egw.com.br e envie o seu material para zine@egw.com.br



> MAIONESE AIR LINES

STARDUST

Game como resquício estelar por Flávia Gasi

UM GAME É UM SISTEMA BASEADO EM REGRAS – COMO SE JOGA, COMO SE VENCE, QUAL O DESAFIO.

Também é um sistema complexo, calcado em outros pequenos sistemas que devem coexistir e viver de forma simbiótica – no caso: gráfico, som, jogabilidade, programação, narrativa, ludologia, interatividade. Você é um sistema baseado em regras, cuja formação depende da interação e organização de processos cognitivos, biológicos, físicos etc.

Cada sistema deve existir em um ambiente e, por meio de sua relação com este habitat, ele cria autonomia para permanecer vivo durante um período de tempo, para garantir autonomia. Pense assim, não há vida em um local de isolamento completo. Tudo que é, se relaciona. Tudo que é, tende a permanecer vivo, apesar de aceitar sua própria finitude exatamente porque esta autonomia não é sinônimo de independência ou liberdade do ambiente, mas funciona quase como um tipo de HD. O objetivo é criar.

Para compreender melhor sistemas tão pequenos e inte-

ressantes como nós, ou os games, que tal embarcar em uma viagem ontológica a cerca de cosmologia? Não há razão para temer, pois, por mais que você se sinta um tanto diminuído frente à vastidão do universo, você verá que o resultado é, no fundo, muito tocante.

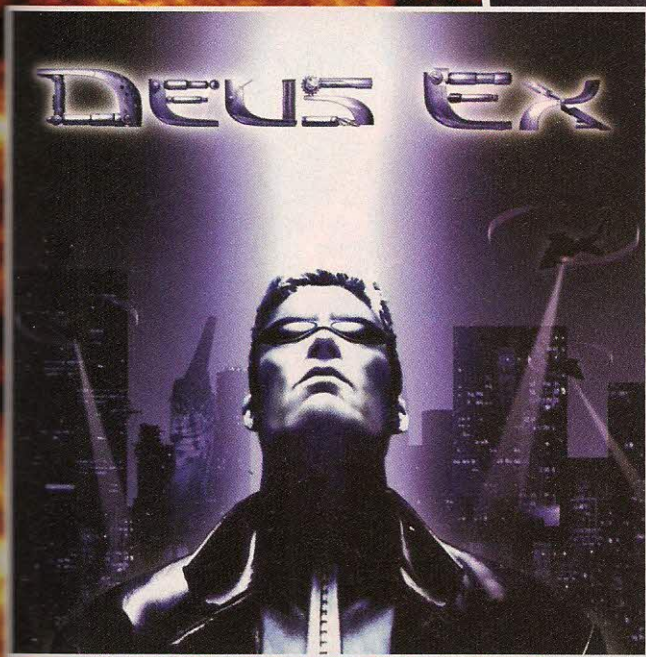
VIAGEM AO SOL

Imagine uma estrela, como o sol. O sol tem uma atmosfera criada a partir de uma composição química, por exemplo, a nossa atmosfera é feita, basicamente, de oxigênio. O mais interessante, porém, é que lá dentro, em seu núcleo, o sol tem uma composição quimicamente mais complexa que sua atmosfera. E ela pulsa. A pulsação emite energia e luz. Daqui a mais de cinco bilhões de anos, este núcleo tão complexo não vai caber nele mesmo e, assim, vai explodir. O que acontece então? Bem, a atmosfera do sol muda e aquilo que estava ao seu redor rebenta em um invólucro que circunda o novo sol e forma uma camada de pó, que um dia foi estrela. Já imaginou o que está acontecendo no núcleo do sol neste exato



FLÁVIA GASI
Atualmente, Flávia é a responsável pelo portal de games da MTV. A moça já trabalhou em agências, editoras e manja tudo quando o assunto é videogames





momento? Sim, ele cria uma nova composição química, ainda mais complexa que a primeira.

O que é bacana de tudo isso é que todo grande sistema funciona desta forma, nem que seja mais fácil de compreender metaforicamente. Você, quando nasce, tem questionamentos sobre a vida, que talvez nunca serão respondidos. Porém, eles fazem com que você inquiete-se tanto com perguntas. E você

pulsa. E emite energia e luz, que pode até chegar a explodir quando tem algum insight, ou catarse.

Logo depois, novas questões surgem. Mas você não é mais o mesmo, você é mais complexo, mais refinado. O que fica ao redor de você é o seu passado, suas conclusões e o caminho que você decidiu efetivamente tomar.

A indústria de games passa

pelo mesmo processo desde sua fundação. Primeiramente vieram os jogos que diziam: você é um ponto azul, destrua os pontos vermelhos. Depois, a narrativa introduziu mais profundidade e, hoje em dia, é de fato raro falar de um jogo que não tenha um conto belamente construído, nem que seja uma briga de zumbis e plantas.

Tudo está em constante evolução para algo que seja ainda mais multiplíce e cheio de vida.

PARTÍCULA ESTELAR

Hoje em dia, além de acreditar que todo o universo tende à complexidade, a física acredita que nem mesmo o universo está parado, ele está em expansão constante. E a estrada para chegar nestas hipóteses começa com a teoria da relatividade de Einstein, que diz que a matéria (leia-se energia) pode curvar o espaço e o tempo à sua volta, o que traz à tona a questão dos buracos negros (nos quais espaço e tempo estão tão curvados que nem mesmo a luz pode escapar).

Ao refletir sobre esta ideia, a cosmologia dá um próximo passo ao entender como o uni-

verso funciona. Imagine que, no início, havia somente um punhado de partículas em um estado extremamente denso e quente – chamadas elementares, pois são primordiais e deram vida a todo o universo –, como elétrons e quarks.

Assim como qualquer ser, eles pulsavam, expandiam e se retraiam. E, com isso, perdiam energia, que se dissipava e se unia à matéria existente, para formar partículas mais complexas. Os núcleos mais pesados e maiores formaram a camada interior de todas as estrelas. Algumas delas ejetaram sua massa para o espaço e, por meio disto, formaram estrelas menores, nebulosas e planetas. E a Terra...

ROCHA DERRETIDA

Quando a Terra foi formada, ela era uma massa de rocha derretida que se solidificou e formou uma superfície. Porém, a temperatura era tão alta que sua atmosfera era tóxica, ou seja, imprópria para criar vida.

Depois de milhões de anos com chuva, surgiram os continentes e formas de vida unicelulares que já continham cadeia de DNA.



De uni, passamos a organismos multicelulares, vermes, anfíbios, répteis, mamíferos... Ufa.

A conclusão mais bonita e envolvente é, contudo, não que a vida possa ser feita, mas que toda vida tem, no fundo, um pedaço de pó de estrela. Uma estrela muito antiga que se lançou no universo e criou... vida. Por isso, orgulhe-se, seu pequeno Stardust. (Quer entender esta afirmação melhor? Leia Neil Gaiman.)

LIGANDO ELEMENTOS

Vamos lá: somos sistemas que se relacionam com um ambiente para tentar ter autonomia e permanecer no universo. Somos pedacinhos de estrelas que clamam por serem ainda mais complexas. Até aí tudo bem, não é? Pois eis que entra uma nova questão: quando você joga um videogame, você atua sob um sistema, alterando-o. E, por outro lado, ele também altera você.

Em toda a existência humana somos, ao mesmo tempo, criados por e criadores de cultura. De uma coisa tenho certeza: nós gostamos de contar e ouvir histórias. Nós podemos mudá-las quando vamos narrar para alguém, mas ela também nos altera. Ainda mais porque só

queremos recontar aquilo que realmente nos chama a atenção, nos envolve, nos atrai, subverte. Isto é, nos torna mais heterogêneos.

Ao criar um personagem, o intuito é que ele gere energia tanto quanto uma pessoa pode criar, não que ele seja entendido como uni-facetado, unilateral ou mesmo unicelular. Também que ele permaneça, e crie memória.

Ao falar de games, a equação é ainda mais cheia de estruturas, já que o objetivo de se fazer um game é levar alguém a imergir em um novo universo, em uma nova ideia. Quer dizer, metaforicamente, queremos que nossos games sejam sistemas tão cheio de estrelas quando nós mesmos podemos ser.

Ou, mais do que isto, se você analisar, as grandes histórias devem fazer com que você se inquiete, questione e mude.

PERSONAGENS TÍPICOS

Se você pensar bem, pode evocar e entender o brilho de cada grande personagem. Mas cuidado, quando falo de um grande personagem, não quero dizer que ele não pode ser uma visão arquetípica. Achô que arquétipos funcionam bem, como Kratos que evoca a vitória e o


poder; ou Frank Fontaine, que retrata a distorção do poder. O mais importante é que ele cause um imprinting.

Tente pensar assim: não existe o objeto A (você) e o objeto B (o game). O que existe é uma trama de relações que passa pelo game, por você, e, ontologicamente falando, por toda a complexidade do universo.

Pessoalmente, eu não seria a mesma se não tivesse passado por um punhado de *Final Fantasy*, todos os *Warcraft*, um tanto de *Deus Ex*, *Bioshock* e *Half-Life*, os primeiros *Resident Evil* e, nossa, uma história com games que remonta meu passado por mais de 20 longos anos.

Eles ajudaram a me definir, e eu ajudei que o herói salvasse humanidade tantas vezes. O que isto significa é que procuramos incessantemente responder às perguntas cruciais, e nós, gamers, fazemos isto por meio de imaginário e de mitologia.

Ao filosofar você pode concluir que até mesmo a cosmologia também pode ser lida como o mito de criação contemporâneo.

Afinal, salvar o mundo é coisa para o meu avatar. Eu mesma, permaneço neste corpo de ciborgue, esperando por novos universos para me questionarem. 

A PALAVRA DO EDITOR

Após recolher todos os resquícios do meu cérebro depois dessa explosão, tenho que enfatizar a genialidade do texto da Flávia. Aceitar a premissa que os games nos modificam assim como o universo faz desde sua criação é algo que me dá um nó tão grande que... Puxa, existe mesmo uma relação aqui. E isso foi o que me deixou mais espantado após ler o texto.



Os jogos mais esperados do ano.

Onde você acha que vai encontrar primeiro?



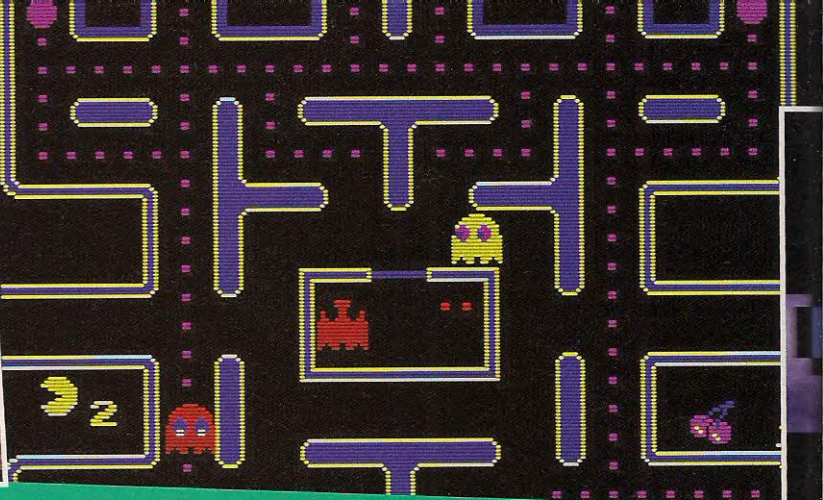
www.lojasupergames.com.br | 0800 724 9282

Park Shopping - 2º Piso
(61) 3234-1409

Asa Sul - 106 Sul
(61) 3242-9282

Conjunto Nacional - 2º Piso, Ala Norte
(61) 3327-1051

SUPER GAMES
aficionados.por.videogame



> NOSTALGIA

ENVELHECENDO COM OS GAMES

Uma lembrança de quem cresceu e amadureceu junto com os jogos por **Gabriel Morato**



MUITOS DE NÓS TÍNHAMOS BIRRAS DE COMER ALGUM LEGUME QUANDO ÉRAMOS CRIANÇAS, MAS MUITO DESSES PRECONCEITOS DESAPARECEM COM A MATURIDADE. Eu não

acho que isso é justificado apenas por mudanças fisiológicas: nosso gosto amadurece conosco. Mas será que o mesmo acontece com nosso consumo de produtos culturais? Agora que me vejo chegando aos 30, percebo como meus hábitos de videogame mudaram.



GABRIEL MORATO
Já na casa dos 30, Gabriel é um dos profissionais mais respeitados do nosso mercado. Já foi editor dos sites UOL Jogos e GameTV. Há alguns anos, escreveu uma matéria incrível sobre *Metal Gear 3* nas páginas da EGW. Além disso, ele é um dos maiores colecionadores de games do país.

Eu vejo com saudade o lado mais social de ir à casa de um amigo ou primo e compartilhar um lançamento alugado – jogar por várias horas seguidas era um ritual de fim-de-semana em que o mundo desaparecia a nossa volta e a experiência era compartilhada com os colegas.

Lembro também de varar noites durante as férias em maratonas de jogos como *Final Fantasy III*, *Parasite Eve* e *Ocarina of Time*. Parte do apelo era a imersão (era muito mais fácil ver o mundo se esfurelar à minha volta e mergulhar

no universo virtual), parte era o orgulho da vitória contra desafios aparentemente impossíveis – quanto mais ridícula a barreira, mais garra eu tinha para tentar derrubá-la. Isso sem falar no apelo do desconhecido. Jamais vou me esquecer da surpresa ao encontrar o último final de *Demon's Crest*.

Mas agora as coisas mudaram. Eu mal consigo me lembrar de um jogo dessa geração que tenha vidas contadas. Virtualmente, todo título tem um tutorial embutido e incontáveis recursos de segurança para ter certeza que qualquer pessoa possa ver o final de um game.

AH, QUANTA SAUDADE

Alguns culpam isso simplesmente na febre de “acessibilidade” para atingir um mercado maior, mas como um membro da primeira geração gamer cuja infância foi nos anos 1980 (e que provavelmente são uma porção significativa dos criadores de jogos hoje), eu sinto que meus

amados videogames amadureceram comigo.

Não mintto, existem alguns aspectos que deixam saudade. Tirar o lacre plástico de um game novo, ler o manual no caminho para casa... Hoje em dia, os livretos são pouco mais que um panfleto preto e branco com os comandos básicos, sombras de uma era em que o universo da aventura era explicado offline por mera falta de recursos – um delicioso aperitivo que acabou virando um ritual esquecido (apesar de eu ainda ter um amigo da minha idade que faz questão de sentir o cheiro de impresso novo dos manuais dos jogos).

Como tempo livre é algo cada vez mais escasso quando ficamos mais velhos, é sempre bom ver que a maioria dos jogos permite sessões breves. Era uma delícia gastar horas explorando os mundos de *Super Mario*



BEJEWELLED

score

1408

NEW GAME

NORMAL

TIMETRIAL

EXCELLENT!

EGW ZINE



Bros. 3 (e a opção para dois participantes era a desculpa ideal para descansar entre fases e deixar o parceiro passar uma parte frustrante no nosso lugar), mas a verdade é que eu jamais veria todas as fases se não fosse por uma opção de salvar o progresso, visto nas reedições mais modernas. E os títulos atuais já são feitos pensando nisso, dividindo a ação em intervalos bem mais acessíveis.

NOTA DE NAMORADA

Uma anedota curiosa: logo depois de vir morar comigo, a minha esposa dava uma “nota de gráfico de namorada” para cada game, que mostrava qual o grau de interesse dela em assistir eu jogando um determinado título.

Infelizmente, nosso gosto nem sempre batia e nem toda aventura traz uma opção multiplayer, mas nem por isso ela queria estar longe (só para constar, ela ainda chuta a bunda de qualquer um que tente encará-la em qualquer jogo de quebra-cabeça).

Aliás, apesar de gostar da introdução de multiplayer online, eu admito sentir falta de jogos com suporte local para quatro participantes – qualquer pessoa que cresceu jogando *Super Mario Kart* no SNES vai saber exatamente a razão para isso.

Hoje em dia, eu ainda tropeço em alguns filmes que adorava quando era criança, mas que parecem bobos quando tento assistir novamente. E alguns jogos antigos me frustram – assim como devem frustrar quem começou jogando com save points e anti-aliasing.

NÃO ABUSE DA PIZZA

Mas muitas dessas pessoas ainda se frustram com a influência do Wii no crescente mercado dos jogos casuais, como *Bejeweled* e *Diner Dash*. Porém, chega um momento na vida em que não podemos comer mais como quando éramos jovens: abusamos na pizza de calabresa e no refrigerante e logo bate uma azia. Não posso reclamar da minha visão ou dos meus reflexos

(ainda...), mas minha paciência, tempo livre e garra já não são como na era do Mega Drive.

E apesar disso ter me preocupado da mesma forma que quando meu cabelo começou a cair, eu aceitei que meu gosto amadureceu. Minhas expectativas aumentaram... E eu não olho com preconceito.

É natural ver o desafio dos jogos como uma espécie de troféu – quanto maior o desafio, maior a satisfação ao ultrapassá-lo, mas é importante não esquecer o elemento lúdico: jogar videogame é como brincar de polícia e bandido, usar a imaginação para entrar em um novo universo – seja com um manete de 18 botões ou chacoalhando um controle remoto. (P4)

A PALAVRA DO EDITOR

A história do Gabriel se confunde com muitas outras que com certeza você conhece. Se você cresceu acompanhando o amadurecimento da indústria dos jogos, com certeza consegue perceber como você também cresceu nesses anos. São histórias que se unem, confundem e acabam no mesmo lugar: a diversão de aproveitar um dos entretenimentos mais imersivos e apaixonantes de todos os tempos.

OS DIFERENCIAIS DA COMPUTAÇÃO GRÁFICA

Como surgiu seu interesse por computação gráfica?

Dificuldades e falta de acesso a técnicas tradicionais, além de facilidades e possibilidades proporcionadas pela técnica digital. Adoro trabalhos feitos com técnicas tradicionais, mas há várias limitações, como não poder simular brilhos e cores vivas. E ainda tem o maior invento da humanidade: o Ctrl+Z [risos]. Tenho especial admiração pela técnica de aquarela.

inspiração num leque tão cheio de opções. A internet ajuda muito também, pois temos diversos sites de comunidades de artistas, como o DeviantArt ou o CG Society, onde basta uma breve navegada pra ficar inspirado. Gosto de imaginar a cena que vou ilustrar em todos os seus detalhes. Procuo também experimentar mentalmente os sentimentos ali envolvidos, para poder passar mais sentimento na arte. Se é raiva, que o personagem realmente passe isso; se é um momento calmo, idem. Fazendo isso, quando se acha o ponto certo, você se sente mais motivado a querer passar aquilo para o papel.

ideias com outros artistas. Com a internet, isso se tornou muito fácil e acessível a todos.

Nos conte como é para você ser um aluno Saga?

Ainda é uma experiência nova pra mim. Sou autodidata, esse é o primeiro curso que faço na vida. Mas a gente passa a vida inteira aprendendo. As pessoas sempre têm algo novo pra lhe ensinar. Entrei na Saga interessado no certificado da Adobe. Mas, sabia que aprenderia muito. Já passei pelas aulas de Illustrator, e em todas que assisti aprendi algo novo. Infelizmente, perdi todas as de Photoshop por conta da falta de tempo. Mas pretendo voltar nelas, pois tenho certeza que vou aprender muita coisa também. Outro foco que me interessou na Saga foi o 3D, pois há muito tempo quero aprender, mas nunca tive tempo. É uma ótima opção pra quem quer aprender rápido, pois ali você pega os atalhos necessários, que aprendendo sozinho levaria mais tempo. Cursos sempre teve por aí, mas a Saga criou um interesse que até então nenhum outro havia despertado. Resolvi apostar nela então e até aqui tem sido uma boa experiência.

Quais softwares você usa para fazer seus projetos?

Para ilustração, uso o Photoshop. Raramente recorro a um Illustrator ou Painter. Quando o faço, é só para auxiliar algo que no Photoshop demoraria mais tempo para executar. Para animação 2D, uso After Effects.

Que dica você daria para quem tem interesse em um dia fazer trabalhos como os seus?

Bem, aqui sempre começa com a resposta mais clichê de todas, porém, a mais verdadeira: praticar. Sempre que puder praticar, pratique. Eu desenho desde que me entendo por gente, rabiscava em tudo. Se não puder praticar no papel, pratique mentalmente. É preciso também sempre estar aberto a críticas. Nem sempre você vê seus próprios erros, que para outras pessoas são evidentes. Muitos erros você só vai ver no dia seguinte ou um ano depois. O dia que você parar de aceitar críticas, certamente vai parar de evoluir também. Também é preciso estudar muito, trocar

Quais são seus objetivos e sonhos profissionais?

Quero poder fazer o que muitos provavelmente sonham também: poder desenhar para mim. Como gosto de várias áreas, também pretendo produzir algo no máximo delas possível. Quero produzir jogos, filmes, animações, tirinhas, quadrinhos, esculturas. Um pouco em cada. Mas acho que o mais importante é sempre aprender e ter prazer no que estiver fazendo. O dia que não tiver mais esses dois itens, acho que será hora de parar e mudar de ramo.

GLEYDSON CAETANO

Idade
27 anos
Unidade que estuda
Brasília (DF)

De onde você busca inspiração para realizar seus trabalhos?

Filmes, música, jogos, livros, qualquer meio artístico. Sempre gostei de todas as áreas, como quadrinhos: sempre gostei de mangás, comics, europeu, tirinhas e nacionais por igual. Então, é fácil achar

Ilustração "Chara"
Título: Ela



Ilustração "Jack Farrell"
Título: Tezcatlipoca vs Quetzalcoatl
Copyright: "Jack Farrell, todos os direitos reservados"

DE OLHO NO 3D PARA GAMES E CINEMA

Quais são suas influências no mundo do 3D?

Desde o começo, o que sempre me fez querer mergulhar mais e mais fundo no universo da computação gráfica, claro, foram os games. Como todo mundo, passei pelos clássicos, como *Mario*, *Zelda*, *Final Fantasy*. Eu me orgulho de ser um dos privilegiados que testemunharam toda transição dos personagens de pixels para polígonos. Daí surgiram os primeiros grandes modeladores. Eu invejava os profissionais que puderam dar o primeiro toque de profundidade nas minhas memórias de infância. Um exemplo que gosto de citar é o artista de computação gráfica Daniel Rice, diretor do game *Sonic the Hedgehog*.

Que técnicas você usou para produzir esses personagens no formato 3D?

Não uso nenhuma técnica em particular, trabalho 98% do tempo com edição de polígonos Editable Poly. Para dar aquele toquezinho diferente, costumo usar alguns modificadores, como Cloth, para tecidos. O grande diferencial dos meus modelos é a questão de trabalhar os cabelos com polígonos sólidos, sem emissão de

partículas ou plugins. Em modelos anime, isso garante a aparência agradável, apesar de a animação dos fios se tornar um pouco mais trabalhosa.

Como a Saga está lhe ajudando no seu desenvolvimento profissional atual?

É até difícil compartilhar o que sinto com palavras do que essa escola representa hoje pra mim. Tudo que sempre gostei na vida foram filmes, desenhos, séries, games, imagens. Então, estar rodeado de artistas e profissionais da área sempre ao meu dispor não poderia ser mais intrigante. Sobretudo, a Saga tem sido meu primeiro grande passo para o reconhecimento. Acho que todos almejam um dia serem reconhecidos e a Saga põe exatamente isso ao meu alcance.

Que conselho você daria para quem quer começar a estudar 3D?

A área de modelagem 3D vai te trazer dinheiro? Sem dúvida nenhuma, e muito, mas se você fizer só pelo dinheiro, acredite, você não vai chegar muito longe. Precisa paciência, força de vontade e estudo necessário pra ser grande no ramo:

só a paixão pela computação gráfica e a insistência vão te garantir o sucesso.

Como você vê o mercado 3D no Brasil?

Acredito que o Brasil é um grande poço de criatividade, tem muitas pessoas com um grande potencial criativo, porém, infelizmente não há muitos profissionais na área. Isso torna o mercado um pouco inseguro para grandes investimentos, de grandes empresas.

Em quais áreas você gostaria de trabalhar com 3D?

O sonho é em primeiro lugar na área de games, já que a história toda começa nela. Logo depois é o cinema.



SILÉZIO BATISTA

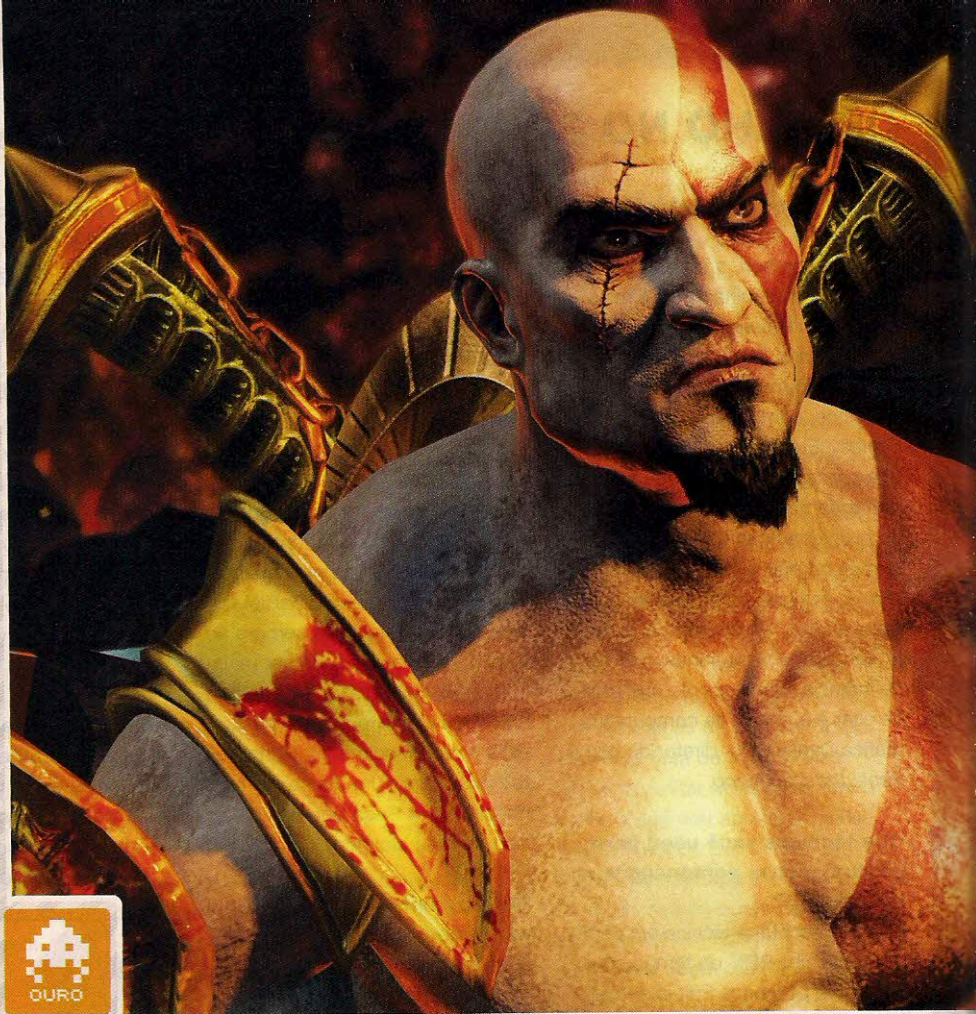
Idade
21 anos
Unidade que estuda
Brasília (DF)



0 6 0 1
7 8 2 8
2 5 2 0
6 5 2 4
0 6 2 5

REVIEWS

Jogos bons porque o trabalho é duro



PS3 GOD OF WAR III

■ Desenvolvimento: Santa Monica Studios ■ Editora: Sony

AS NOTAS
(de 0 a 10)

9.5
EXCELENTE

O Melhor: obrigação de jogar um game que ficará marcado na história

O Pior: linearidade e clichês no enredo

Mais sanguinário e devastador de todos os tempos

➔ **THIAGO SIMÕES:** Depois de muito aguardo, finalmente os gamers poderão colocar as mãos em um dos jogos mais esperados de todos os tempos. Chamar *God of War III* de uma verdadeira obra de arte é redundante, pois bastam alguns minutos para perceber sua grandiosidade e saber que ele veio não só para ficar, mas para encantar. Com um jogo de câmeras que deixaria até mesmo Steven Spielberg e Sérgio Leone com ciúmes, a produtora Santa Monica Studios continua com louvor uma das histórias mais marcantes no mundo dos games.

O enredo se baseia na convocação que Kratos fez aos Titãs para enfrentarem Zeus, no monte Olimpo. Apesar da narrativa amarrar pontos obscuros que ficaram em *God of War* e *God of War*

II, os textos não fogem dos clichês, geralmente encontrados no mundo dos games.

A aventura de Kratos rumo à vingança contra Zeus te prende desde o primeiro minuto. A falta de loadings deixa a impressão de que o tempo não passa e, quando você menos espera, muitas horas de ação já se foram. Este é um dos pontos positivos, pois torna o enredo mais consistente e emocionante a cada segundo.

Graficamente, *God of War III* abusa da iluminação, que ao mesmo tempo torna o jogo perfeito em algumas cenas, deixa um aspecto forçado em outros. Era de se esperar que pelos diversos jogos de câmeras utilizados, a queda de framerate poderia ser um empecilho para o seu sucesso. Mas a desenvolvedora conseguiu anu-

> O PESO DAS NOTAS

10 a 9 Excelente
8.5 a 7 Bom
6.5 a 5 Regular
4.5 a 3 Ruim
2.5 a 0 Péssimo

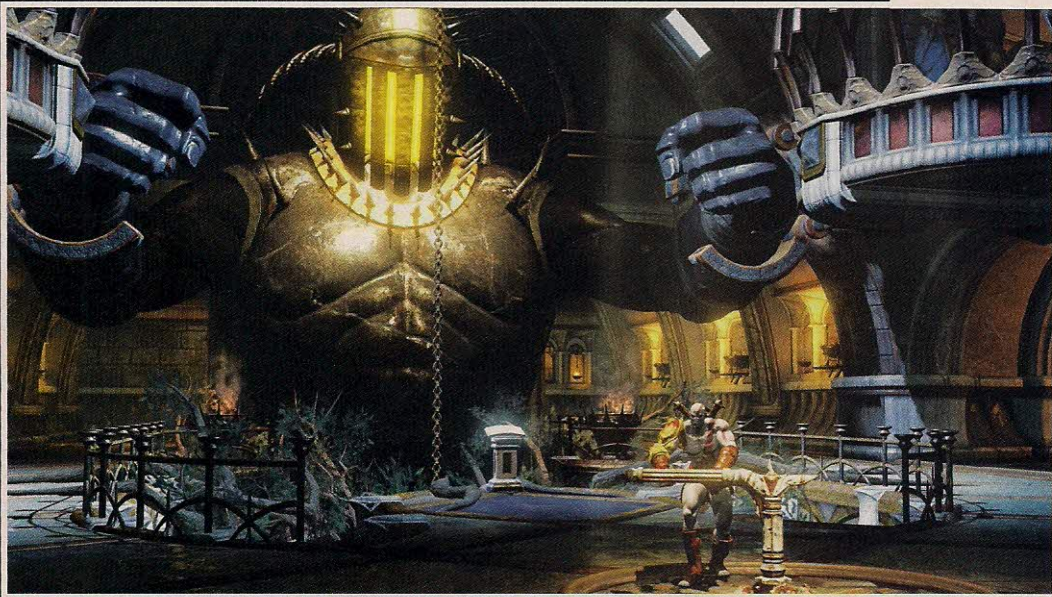
Selos:

Prata: para os jogos que recebem média 8,0 ou 8,5.

Ouro: para os jogos que recebem média 9,0 ou 9,5.

Platina: para os jogos que recebem o lendário (e raro) triplo 10 dos analistas.





lar praticamente todos os vestígios que poderiam comprometer a sua capacidade gráfica.

Destaque para a trilha sonora, uma das mais bem-feitas até hoje para games, contando com dublagens praticamente perfeitas e som ambiente memorável. As vozes dos chefões instigam e assustam até mesmo os já avisados. Sorte de quem tem um home-theater para curtir cada momento que deixaria Ennio Morricone, outra fera do cinema, de cabelos em pé.

Um ponto que devemos destacar em *God of War III* se refere à violência. Esta "faca de dois gumes" pode afastar quem não tem sangue de barata e ao mesmo tempo agradar uma gama de jogadores que gosta de ver sangue jorrando na telinha.

Durante a aventura, Kratos poderá utilizar diversas armas, que podem ir evoluindo com o passar

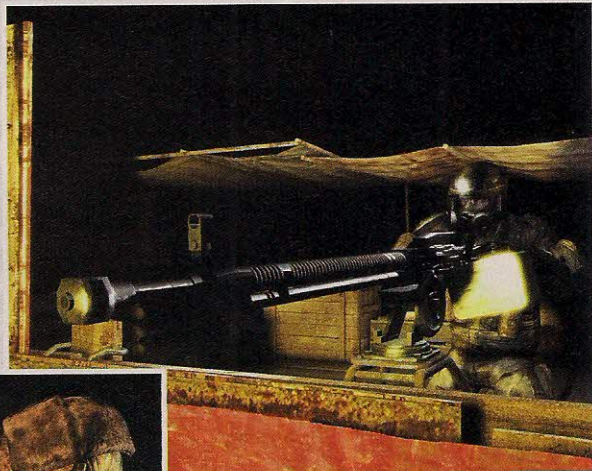
do tempo. Destaque para a Boots of Hermes (bota de Hermes), que é adquirida por Kratos após matar Hermes, conhecido como o mensageiro do Olimpo, e a Claws of Hades, uma corrente que você consegue após derrotar Hades.

Você já deve imaginar o que é possível fazer com este brinquedinho, não? Então pense como deve ser sugar a alma de um inimigo.

As sequências de Quicktime, já famosas na série, continuam presentes e agora aparecem no canto da tela, para não atrapalhar a visualização das cenas épicas de combate. Prepare-se para fazer o máximo de upgrades possível nas armas até o final, já que a batalha final, contra Zeus, será magnífica!

Os inimigos dão show, não só pela quantidade, mas também pelo tamanho. Logo na primeira fase, já dá para ter uma ideia do que enfrentaremos durante a aventura,

com a escala dos titãs, que chegam a dar medo. Destaque para os chefões de cada fase e principalmente para o primeiro da aventura, Poseidon. Nestes momentos, o game se transforma em um verdadeiro filme e faz com que o jogador queira avançar para o próximo desafio o mais rápido possível. Um dos pontos mais criticados se deve à linearidade do jogo. Infelizmente, não são apresentados caminhos alternativos, que poderiam mudar a interação e a possibilidade do gamer decidir algo na aventura. Mas o ritmo do jogo é muito bom, jamais cansando o jogador. *God of War III* pode proporcionar diversão por até 11 horas. *God of War III* é indicado para os fãs da série e também para os amantes de videogame, que têm a obrigação de jogar um dos melhores jogos já criados na história.



PC/360

METRO 2033

■ Desenvolvimento: 4A Games ■ Editora: THQ

AS NOTAS
(de 0 a 10)

7.5
EXCELENTE

O Melhor: Alta imersão na escuridão ambiente
O Pior: Inteligência artificial burra; enredo genérico

✦ **RAFAEL ARBULU:** *Metro 2033*

era um jogo que não me chamava a mínima atenção. Verdade seja dita, já vi muitos jogos que seguem o esquema “ambiente pós-apocalíptico + monstros + tiro” o que tende a cansar o consumidor final do jogo também. Mas, apesar de admitir que essa produção da THQ tem inúmeras falhas, também assumo que me diverti bastante despaçando aberrações resultantes da contaminação que permeia o planeta após passados 20 anos do apocalipse atômico. A humanidade literalmente se matou e os poucos sobreviventes agora se reúnem em vilarejos pequenos, cinzentos e nada reconfortantes.

Mas, não se engane: tais lugares são o paraíso quando comparados ao restante da Terra. Cantos escuros e diversas mutações andam livremente. Seu armamento é sempre equipado com uma lanterna para iluminar o “breu” por onde você passa e o combate é quase corriqueiro, além de intenso. Porém, nem tudo são flores: a inteligência artificial dos inimigos – e de alguns amigos – é burríssima, para dizer o mínimo. As grandes dificuldades só apareceram mesmo depois da metade do jogo. Antes disso, os monstros atacavam apenas em linha reta na maioria das vezes. Uma esquiva e o bicho era costurado com chumbo.

Outro defeito, esse menos grave, é a mecânica de gameplay: atirar, correr, desviar, explorar – passa aquela sensação chata de “já perdi a conta de quantas vezes já fiz/vi isso”. É como se fosse um superjogo com padrões de desenvolvimento antiquados. Ainda bem que existem (raros) momentos em que seu personagem sai dos túneis e experimenta um pouco de ar (nada fresco, algo que evita a perda de ritmo e a eventual mesmice da escuridão subterrânea. Apesar de tudo, o jogo é cheio de reviravoltas e as cutscenes detalham bastante o enredo, não deixando muito espaço para dúvidas ao longo das 10 horas (tempo médio) da partida.



PS3

Logitech






R\$ 99 R\$ 69 R\$ 79

ACTION FIGURES LANÇAMENTOS - R\$ 129




XBOX 360




R\$ 249 R\$ 169

PSP





R\$ 89 R\$ 39 R\$ 59




ATARI

PlayStation 2



R\$ 39

CAPCOM

PlayStation 2



R\$ 39



R\$ 39

O CONTROLE EM SUAS MÃOS - ESCOLHA O SEU!



Wii Remote + Motion Plus



Controle com Bateria - R\$ 199



Dual Shock 3 - Diversas Cores - R\$ 159



SOUTH AFRICA 2010




PSP NINTENDO DS PS3 Wii XBOX 360



POKÉMON HEARTGOLD POKÉMON SOULSILVER

GOD OF WAR



SQUARE ENIX

FINAL FANTASY XIII

PS3 XBOX 360



SITE BLINDADO VEJA OUTROS TÍTULOS!



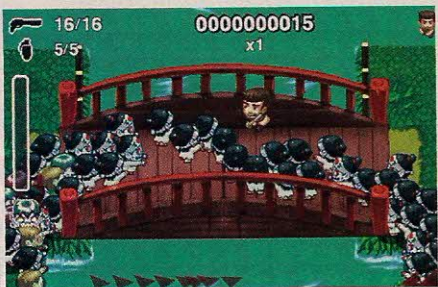



FILMES BLU-RAY POR R\$ 79





ABERTAS VALIDAS ENQUANTO DURAR O ESTOQUE



PSP

AGE OF ZOMBIES

■ Desenvolvimento: Halfbrick
 ■ Editora: Halfbrick



Os monstros viram molho de tomate

AS NOTAS
 (de 0 a 10)

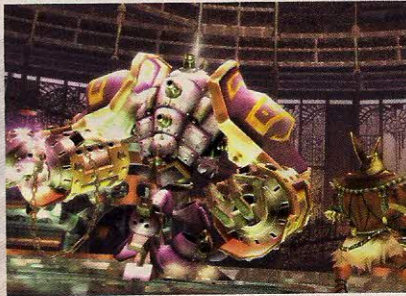
7.5
 BOM

O Melhor: Matança desenfreada de zumbis
O Pior: Pode se tornar muito repetitivo

✦ **FLÁVIO CROFFI:** A produtora Halfbrick não é muito conhecida pelos gamers, talvez porque na maioria das vezes eles criam jogos para crianças, quando não casuais. Entre seus jogos já lançados, estão dois títulos da série *Avatar* (a animada, não o filme hypado de James Cameron) e *Spyro: The Eternal Night* (game de PlayStation 2 do adorável dragãozinho roxo). No entanto, um game recém-lançado por eles me chamou a atenção: *Age of Zombies*. Ao me deparar com o jogo, achei que seria algo raso demais, pois o tamanho do game não passa de 20 MB. Mas, para minha surpresa, são 20

MB extremamente divertidos! Para começar, você controla uma espécie de "Rambo" chamado Barry Steakfries. O valentão está contra os planos do Professor Brain, que criou uma fenda no tempo. E essa fenda espalha zumbis por toda parte. A missão de Barry, então, é viajar pelo tempo no Egito antigo, entre outras localidades, explodindo cabeças e zumbis de toda espécie. Vale muito pelo teor cômico e principalmente pelo zumbi T-Rex. Isso mesmo, você encontra com um dinossauro infectado, que inclusive é bem difícil de vencer durante o game. O gameplay é bem simples. Quatro botões para atirar nas qua-

tro direções, diversas armas e muitos zumbis. Tudo com gráficos em 2D animados. E para dar um ar da graça, ainda existem as frases de efeito do protagonista, que sempre solta alguma coisa cômica. Só não espere um game profundo. *Age of Zombies* é tiro-teio desenfreado e extremamente casual. A diversão mesmo se dá por conta disso, então estoure miolos sem compromisso.



PSP

EYE OF JUDGEMENT: LEGENDS

■ Desenvolvimento: Sony Computer Entertainment
 ■ Editora: Sony Computer Entertainment

Saiba dosar a mana, a defesa e os ataques

AS NOTAS
 (de 0 a 10)

8.5
 BOM

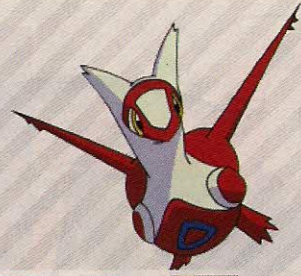
O Melhor: Jogatina no estilo *Magic: The Gathering*
O Pior: Perder a partida por ações precipitadas

✦ **FLÁVIO CROFFI:** Nunca gostei de jogos de cartas. Até joguei um pouco o clássico *Magic: The Gathering*, afinal, todo nerd que se preze ao menos conhece esse jogo. *Eye of Judgement: Legends* segue o mesmo esquema do clássico RPG de cartas. Acontece que o game é muito mais simples do que *Magic*. E é justamente por este ponto que eu não consegui mais parar de jogá-lo. Inicialmente, o título chegou para o PlayStation 3 em 2007, com o nome original de *Eye of Judgement*. Agora, na versão *Legends*, para PSP, apresenta quase o mesmo jogo. São as mesmas cartas, porém, com algumas novidades como a troca de cartas

via modo online Ad Hoc e a possibilidade de participar das disputas, já que não é necessário nenhum periférico a mais, como o anterior, que exigia uma câmera. A versão PSP ganhou uma história exclusiva, com diversos personagens que vão desde demônios gigantes até orcs horrendos. Tudo é mostrado na forma de uma animação, quadro por quadro. No maior estilo RPG. O legal mesmo está nos combates de cartas. Assim como em *Magic*, você monta seu deck (baralho), que pode ser escolhido no início, como de amador ou baseado nos elementos: fogo, água, madeira, terra e biótico. Se você curte uma aventura de cartas – nem que seja um

truco – e assuntos de ficção ou medievais também caem em sua graça, com certeza vai jogar a primeira vez e não parar mais, até construir o deck perfeito e acabar com qualquer oponente que apareça na sua frente.





DS POKÉMON HEARTGOLD/SOULSILVER

■ Desenvolvimento: Game Freak ■ Editora: Nintendo

Continua sendo muito, muito, muito divertido

AS NOTAS
(de 0 a 10)

9.0
EXCELENTE

○ Melhor: Mundo real e virtual unidos
○ Pior: O atraso do nosso review

+ LUCAS PATRÍCIO: Quer saber? Eu deveria perder um espaço considerável aqui falando sobre as novidades que fazem *HeartGold/SoulSilver* ser o melhor jogo da série lançado até hoje. Poderia comentar sobre os mini-games usando a tela de toque, as novas localidades, eventos promocionais que acontecem inclusive no Brasil para distribuir Pokémon lendários e diversas outras features. Não vou fazer isso. Você é um cara esperto, se quiser saber das novidades, leia a matéria de capa da nossa irmã Nintendo World ou procure na internet.

A parada é a seguinte: *HGSS* é uma grande desculpa para você ter em mãos um dos acessórios

mais geniais criados pela Big N: o PokéWalker. E antes que você ache que eu estou louco por acreditar num "Tamagochi" em forma de PokéBola, eu explico.

O que faria você comprar um novo episódio de Pokémon atualmente? Pense. *Diamond* e *Pearl* inovaram demais por estrear uma nova tecnologia, usar o WiFi, introduzir uma centena de novos monstros etc. *Platinum* continuou essa experiência e completou com uma história aprimorada e acesso a mais Pokémon lendários.

HGSS é um remake de *Gold* e *Silver*, duas versões fantásticas lançadas para o Game Boy Advance. Mesmo se aproveitando de novas features, é o mesmo jogo. Então, se

you já experimentou qualquer um dos títulos da série principal para o DS, o que faria você gastar novamente com um remake?

A resposta é aquela que você já sabe: o PokéWalker. O aparelho não é apenas um acessório bonito, ele expande a experiência. Leve um Pokémon para passear e ganhe itens. Ache outros monstros enquanto carrega o acessório em sua mochila até a escola. Chegue em casa, pegue um Pokémon abandonado na sua caixa e faça ele render mais Walts.

A forma como o PokéWalker faz você interagir com o jogo melhora uma experiência que, admita, é a mesma há anos. Só por isso, ele já é fantástico.



360/PS3/Wii/DS/PC

SONIC & SEGA ALL-STAR RACING

■ Desenvolvimento: Sumo Digital ■ Editora: SEGA

Desligue o narrador chato e irritante

AS NOTAS
(de 0 a 10)

8.0
BOM

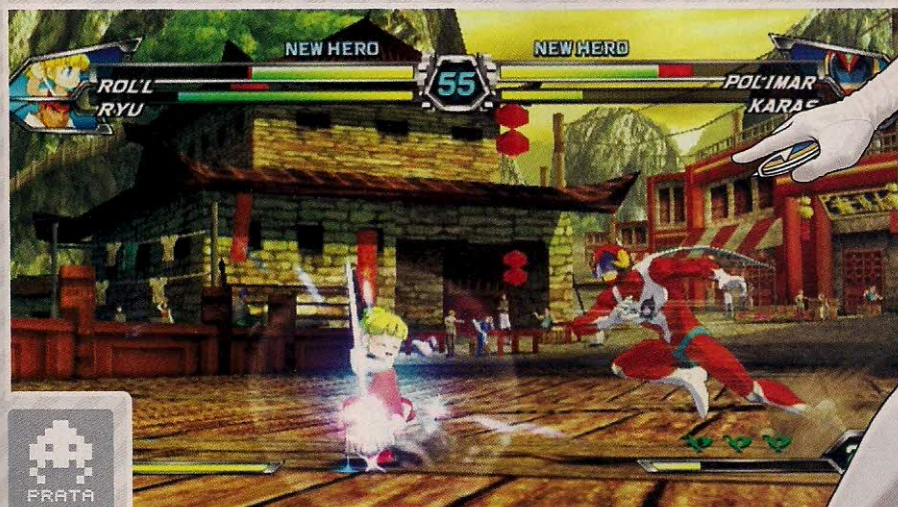
○ **Melhor:** As pistas são alucinantes!
○ **Pior:** Framerate atrapalha a sensação de velocidade

➔ **BRUNO LAZZARINI:** Quando *Sonic & SEGA All-Star Racing* foi anunciado, confesso que fiquei com pé atrás. Não sem motivo, é claro: além dos últimos games protagonizados pelo ouriço azul terem sido decepcionantes, a produtora Sumo Digital mandou muito mal em *SEGA Superstar Tennis*. Felizmente, eu estava enganado e a surpresa foi boa. Nitidamente inspirado em *Mario Kart*, o jogo traz 24 corredores, que vão desde astros gamers dos anos 1980, como Alex Kidd e os Bonanza Bros., até personagens mais novos, como Zobio e Zobiko (*The House of the Dead EX*), Ulala (*Space Channel 5*) e Beat (*Jet Set Radio*). Além desses figurões, é possível jogar com seus Miis no Wii, e a versão para

o Xbox 360 conta com a participação exclusiva de *Banjo & Kazooie*, assim como o suporte para os avatares. As pistas, inspiradas em games da produtora, são lindíssimas e cheias de detalhes, com ótimas texturas e iluminações. Entretanto, isso causa instabilidade no framerate, o que é inadmissível em um game que usa a velocidade como sua maior característica. *All-Star Racing* brilha também na parte sonora. A trilha, que conta com músicas icônicas como "Samba de Janeiro", do game *Samba de Amigo*, e "Super Sonic Racing", do *Sonic R*, é excelente. Por outro lado, o narrador é muito irritante, mas creio que até os produtores perceberam isso e colo-

caram uma opção para desabilitá-lo e nos poupar dos seus chatíssimos comentários. Vale lembrar que mais da metade dos personagens, das músicas e dos cenários precisam ser comprados com os Sega Miles, que você vai adquirindo durante o jogo. A jogabilidade é parecida com a de *Mario Kart*, ou seja, para se dar bem é preciso dominar as técnicas de Drift, encontrar os melhores atalhos e sacanear muito seus oponentes. Outra semelhança com o jogo da Big N é o modo single-player, que conta com copas de quatro pistas cada. *Sonic & SEGA All-Star Racing* pode não ser original, mas cumpre o seu dever de proporcionar horas de diversão.





Wii TATSUNOKO VS. CAPCOM: ULTIMATE ALL STAR

■ Desenvolvimento: Capcom ■ Editora: Capcom

Games e animações entram na briga

AS NOTAS
(de 0 a 10)

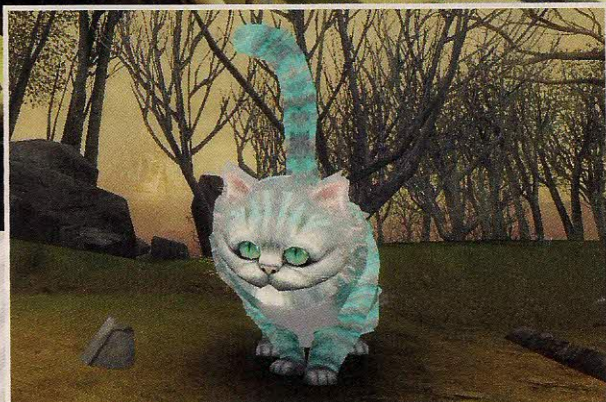
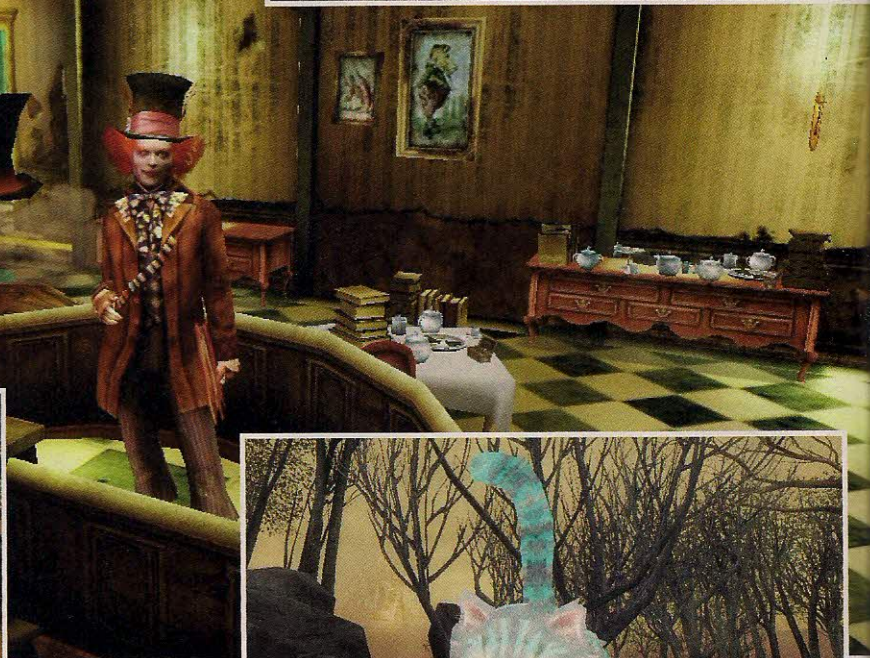
8.0
BOM

○ **Melhor:** A série Vs chega exclusiva para o Wii
○ **Pior:** Controles simplificados demais

➔ **RAFAEL BARBOSA:** Os games de luta nunca andaram de mãos dadas com o Wii. Com franquias ilustres como *Soul Calibur* e *Street Fighter* cada vez mais se distanciando do pequeno notável da Nintendo, é de se espantar que a Capcom tenha decidido lançar sua nova versão da série Vs para o console. *Tatsunoko vs Capcom: Ultimate All-Star*, versão americana do game lançado em 2008, no Japão, traz os conhecidos personagens da Capcom contra os do famoso estúdio de animação japonês, Tatsunoko Production. Todos prontos para duelar em batalhas épicas, querendo conquistar... Bem, o motivo deles se enfrentarem realmente importa?

O bacana é que a Capcom não se limitou a fazer uma simples tradução do jogo japonês. A produtora foi cuidadosa o suficiente para melhorar aspectos técnicos, incluir alguns extras e adicionar novos personagens, como o já conhecido Zero, da série *Mega Man*. Ao todo, são 26 lutadores distribuídos entre as duas empresas e, embora os personagens da Tatsunoko sejam menos conhecidos, são muito carismáticos e dá vontade de conhecê-los um a um. É inevitável dizer que o game é fácil, o que não é necessariamente ruim, já que inclui na brincadeira os novatos no gênero. Toda a ação é resumida em quatro botões, fazendo com que você

rapidamente assumo o controle do seu personagem e, desta forma, consiga desferir combos e especiais, que vão consumir boa parte da energia do seu oponente. O problema de se ter poucos botões de ação é que isso restringe a variedade de ataques dos lutadores, passa a impressão de que os personagens têm pouco a oferecer. Isso o torna um tanto repetitivo com o passar do tempo. Adotando o visual 2.5D (cenários 3D com perspectiva 2D), o título traz gráficos bem-feitos, encanto que se estende também à parte sonora, com músicas animadas. Embora confesso achar a versão japonesa de *Across the Border*, música tema do game, bem mais bacana.



Wii/DS

ALICE IN WONDERLAND

■ Desenvolvimento: Etranges Libellule ■ Editora: Disney Interactive Studios

AS NOTAS
(de 0 a 10)

7.0
BOM

O Melhor: Finalmente um game bem-feito baseado em filme

O Pior: Boas ideias pouco aproveitadas

País das Maravilhas como você nunca viu

+ RAFAEL BARBOSA: Toda vez que um filme é anunciado e um jogo vem logo atrás, acabamos torcendo o nariz. E quem poderia nos culpar? Afinal, normalmente o resultado é de chorar. Ainda estou me recuperando psicologicamente de *G.I. Joe*. Deste modo, confesso que foi com muito receio que inseri o disco de *Alice in Wonderland* no meu Wii. Mas para o meu espanto, o game é bem interessante. O clássico de Lewis Carroll, a loucura de Tim Burton e os olhos da Disney Interactive Studios surtiram resultados positivos. Aqui, Alice é levada mais uma vez ao País das Maravilhas, sendo a única esperança de libertar o reino das garras da cruel Rainha Vermelha. Para cum-

prir esta árdua tarefa, você assume o papel de vários companheiros de Alice, como o Chapelleiro Maluco e o Coelho Branco. Os personagens são muito carismáticos, cada um com habilidades originais e únicas que, normalmente, devem ser usadas em conjunto para superar os desafios. Em especial, o poder de "Perspectiva" do Chapelleiro Maluco dará um novo significado à expressão: "algumas pessoas vêem um copo meio vazio, outras meio cheio". Quanto à aventura, tudo se mostra muito quadrado no seu desenvolvimento, pois existem horas para explorar e horas para lutar. Você primeiro terá que explorar as localidades e superar os desafios, para depois lutar con-

tra os Soldados de Carta, onde terá que defender a sua vida e a de Alice, que está sempre ao seu lado. Tudo seria ótimo se não tivéssemos nossa diversão comprometida ao lutar contra os Soldados Carta – e contra a câmera do game, já que ela sempre procura os piores lugares para se posicionar. Mas, a jornada pelo País das Maravilhas será um passeio agradável, graças aos gráficos belos e coloridos, que contam com personagens bem-feitos e cenários amplos. Pessimamente dublada, a voz insossa e sem emoção de Alice se contradiz com a dublagem dos outros personagens. *Alice in Wonderland* acabou se mostrando uma boa surpresa mesmo sendo apenas mediano.



15% DE DESCONTO -
PARA PGTO. À VISTA

ENTREGA SPEED -
EM 24 HORAS

FRETE GRÁTIS -
PARA TODO O BRASIL

10X S/ JUROS -
EM TODO O SITE

A LOJA DE GAMES MAIS COMPLETA DA INTERNET



www.rocklaser.com.br

Televendas: (11) 2954-4332
SAC: (11) 2925-7072

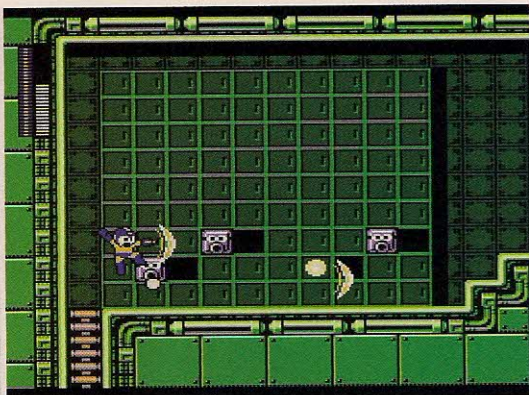


twitter.com/rocklaser_games

ROCK LASER
GAMES

Loja Sede: Av. Guilherme Cotching, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP

Loja Filial: Shopping Internacional de Guarulhos - Loja C14 (1º Piso) - Guarulhos - SP



360/PS3/Wii

MEGA MAN 10

■ Desenvolvimento: Inti Creates ■ Editora: Capcom

AS NOTAS
(de 0 a 10)

8.0
BOM

- **Melhor:** O design dos estágios
- **Pior:** Pagar para se jogar com o Bass

✚ **EDSON KIMURA:** Se existe um personagem que pode ser considerado um ícone da era 8-bit, é o Mega Man (o Mario não conta). O primeiro jogo foi lançado em 1987 e foi um sucesso instantâneo. Mas depois de mais de 20 anos e inúmeros spin-offs, a série principal ficou repleta de inovações e personagens que rejudicaram o gameplay, por isso a Capcom resolveu voltar ao básico e lançar o fantástico *Mega Man 9* no ano passado. Tirando todos os excessos, com gráficos e músicas deliciosamente retrô, *MM9* trouxe de volta tudo que a série tem de melhor: controles perfeitos, estágios com designs complexos e um genuíno, mas justo, desafio. E agora a Capcom

lança, nesses mesmos moldes, *Mega Man 10*, que não supera certos aspectos do seu antecessor, mas é uma ótima diversão merecedora do nome *Mega Man*. A história é simples: robôs do mundo inteiro estão sendo vítimas de uma doença chamada Roboenza e, quando a irmã de Mega Man, Roll, é contaminada, ele vai tirar satisfações com um suposto culpado, o nefasto Dr. Wily. Mas Wily diz não ter nada a ver com o caso (é claro), e que Mega Man terá que derrotar os oito Robot Masters para recuperar os pedaços da máquina com a cura do vírus. O restante segue as conhecidas mecânicas de *MM*: escolher um dos Robot Masters, superar o seu estágio, derrotá-lo, assimilar a sua

arma etc. Depois disso os estágios finais se abrem, e eles põe à prova a sua habilidade, com algumas das fases mais difíceis da história dos videogames. *Mega Man 9* ficou famoso pela dificuldade, e *MM10* segue o mesmo padrão. O jogo é difícil, mas não injusto, pois os estágios são criados para serem mais testes de habilidade do que de paciência. Para aliviar a jogatina, um modo de dificuldade Easy está disponível. *Mega Man 10* é a prova de que um bom jogo nem sempre requer uma apresentação audiovisual de última geração e de que o gameplay é a característica mais importante em um game. É desafiador, complexo e, acima de tudo, divertido.





PSP FAT PRINCESS

Desenvolvimento: Darkstar Industries ■ Editora: Sony Computer Entertainment

Bolo amaldiçoado ou com a receita da vovó

AS NOTAS
(de 0 a 10)

9.0
EXCELENTE

O Melhor: Diversão descontraída
O Pior: Faltava um mapinha na tela

+ FLÁVIO GROFFI: Nos contos de fadas e em qualquer lugar que você veja falar de uma princesa, elas são todas magrinhas. *Fat Princess* chega ao PSP para tirar sarro justamente disso. Com uma história bem bobinha, mas pra lá de divertida, o game traz um reino que é assolado de inimigos que amaldiçoam todas as princesas por perto com um bolo. Quando qualquer princesa coloca um bolo na boca, não consegue mais parar de comer, até virar uma obesa. Nem precisa falar que o jogo causou polêmica por aí, quando um grupo de feministas radicais da Europa protestou contra ele, alegando que gerava um preconceito contra as mais “cheinhas”. Bobagem. A verdade é que mesmo

para as cheinhas(os), o game será divertido. Lançado originalmente no PlayStation 3 em 2009, pela rede PSN, agora ele chega ao PSP com mais conteúdo, trazendo praticamente o dobro de estágios do que o game original. São ao todo 15 capítulos, com aventuras cheias de missões legais, como resgatar a princesa, construir templos e detonar os inimigos. A jogabilidade é simples. Você controla um peão, que pode ser customizado com a aparência que quiser: cabelos, barba e cor de olhos e pele. O jogo conta com gráficos animados e com a tecnologia cell-shading, que une 3D e animação. Claro que não estão tão bonitos como no PlayStation 3, porém

fazem bem o seu papel. A trilha sonora segue o mesmo caminho e tem músicas alegres, unindo-se com o som das pancadas e gritos quando seus inimigos são mortos. Outro destaque vai para o modo multiplayer, que é possível aproveitar pela internet ou Ad hoc. Como o jogo foi pensado desde o início para funcionar deste modo, é possível jogar em até 8 pessoas ao mesmo tempo em diversos modos, que vão desde salvar a princesa, até disputar entre os times. *Fat Princess* não tem muitos pontos negativos, mas não caia na ideia de comer os bolos que crescem na floresta (ou no forno da sua avó). Se não, será preciso um exército inteiro para te resgatar.



PS3/360

FINAL FANTASY XIII

■ Desenvolvimento: Square Enix ■ Editora: Square Enix

Tecnicamente, é quase perfeito!

AS NOTAS
(de 0 a 10)

9.5
EXCELENTE

O Melhor: Gráficos, música e mitologia
O Pior: A câmera

✚ **EDSON KIMURA:** “Disceptatio Nova RPG”. Os estudiosos de latim devem perdoar a frase que abre a matéria, mas ela resume perfeitamente a situação com *Final Fantasy XIII*. “Disceptatio” significa “controvérsia” e, de fato, depois de mais de 20 anos de existência, nunca houve um título na série com tamanha quantidade de opiniões desencontradas e críticas sem embasamento. A “nova controvérsia dos RPGs” não é exatamente nova, pois nunca houve um consenso sobre o que é ou não é um RPG em videogames, mas *FFXIII* trouxe à tona alguns pontos que valem a pena considerar. Já falei extensivamente sobre o jogo na edição anterior da **EGW**,

e por isso não acho que devo me aprofundar muito nisso. Mas para os que não leram, *Final Fantasy XIII* é o primeiro jogo da série para a nova geração de hardware, trazendo gráficos impressionantes e mecânicas refinadas. No mundo futurístico de Cocoon, você acompanha a guerreira Lightning e seus cinco companheiros contra o destino que lhes foi imposto pelos l’ie, seres mecânicos com poderes divinos que são reverenciados como deuses. Tecnicamente, o jogo é bellissimo. Seus gráficos são extremamente detalhados até os mínimos detalhes e as músicas são as melhores e mais variadas de toda a série. Aqui e ali, encontramos alguns defeitos, tais como

poucas texturas de baixa resolução e a câmera que é mal programada, com ângulos e aceleração estranhos. Mas não são coisas que degradam o jogo. *Final Fantasy XIII* tem alguns dos elementos básicos de RPGs, como o gerenciamento de itens, mas o jogo tem um foco grande em narrativa e combate, deixando de propósito a exploração apenas para as partes finais. E esse é um dos pontos principais de discórdia. A extrema linearidade foi amplamente noticiada em todos os cantos da internet e, mesmo antes do seu lançamento ocidental, muita gente já havia julgado prematuramente o jogo. Isso porque *FFXIII* vai contra todos os conceitos esta-





belecidos sobre o que é ou não é um RPG. Eu abordei o assunto na matéria da edição anterior, e depois de explicar a linearidade oriental e a não-linearidade ocidental, a conclusão é que *FFXIII* não é um RPG. Ele é simplesmente *FFXIII*, o que significa que ele deve idealmente ser julgado pelo que ele é. Sem pré-conceitos. Sou um grande fã de *Final Fantasy*. Acompanho a série desde a sua

origem no Japão e sempre espero ansiosamente por cada jogo. Mas isso não significa que gosto incondicionalmente de todos, pois existem várias derrapadas ao longo da sua história, tais como *Final Fantasy II*, *X-2*, *Dirge of Cerberus* e o infame *Advent Children*. Mas ao olhar objetivamente para *Final Fantasy XIII*, eu consigo entender e apreciar o que os desenvolvedores conseguiram (ou

não) ao criar o jogo, e a experiência toda foi fantástica, do começo ao fim. O game abordou aspectos datados como Magic Points, a necessidade de curar depois de batalhas e a falta de sentido que existe na estratégia "bate-bate-cura-repete" de modo efetivo e elegante. É importante que você aborde todo jogo com uma mente aberta, pois quem julga a sua diversão é, única e exclusivamente, você.



DS

RAGNAROK ONLINE DS

■ Desenvolvimento: Gravity
■ Editora: Gravity

Fiel ao precursor, jogo tenta atrair jogadores casuais

AS NOTAS
(de 0 a 10)

7.5
BOM

O Melhor: Interação durante o combate
O Pior: Facilidade torna o jogo sem desafios e monótono

➔ **THIAGO SIMÕES:** Ao colocar as mãos em *Ragnarok Online DS*, a primeira impressão foi de que, se eu tivesse um filho pequeno, seria o título que indicaria para ele jogar, pelo simples fato da história ter como finalidade o desenvolvimento de uma pessoa através do trabalho. O enredo fala sobre a vida de Ales, órfão de pai e mãe que decidiu se tornar um aventureiro. Para isso, tem a consciência de que necessita de dinheiro para sobreviver e que conseguir isso não será nada fácil. A adaptação para o portátil do famoso MMO coreano lembra muito o game original, tanto graficamente, quanto pela diversão. No Nintendo

DS, *Ragnarok* possui um menu de fácil entendimento, tanto na forma de compreender as características do personagem, quanto na execução dos comandos durante a batalha. Falando sobre o sistema de luta, achei interessante a forma em que foi construído. Mesmo em se tratando de uma batalha em tempo real, a execução dos comandos se dá de forma coesa, o que faz com que a interação durante a ação seja de bom gosto. O jogo possibilita que você caminhe pelo mapa com a ajuda da caneta, o que às vezes atrapalha a visão do cenário. Caso prefira usar o direcional, fique atento para não encontrar um inimigo e

esteja despreparado para o confronto. Achei interessante os golpes especiais utilizados na batalha. O som é atraente e os diálogos simples, até pelo teor infantil em que se desenvolve a maioria das conversas da trama. A nota triste fica para a facilidade do jogo, principalmente no quesito do desenvolvimento do personagem e também dos inimigos, que não oferecem um grande desafio. Apesar do nome, *Ragnarok Online DS* se passa basicamente no modo offline, sendo possível realizar uma interação multiplayer com até três jogadores. O game pode ser uma boa opção para quem tem criança pequena em casa.



DS

SONIC CLASSIC COLLECTION

■ Desenvolvimento: Sega
■ Editora: Sega

Até mesmo o clássico merecia um remake

AS NOTAS
(de 0 a 10)

7.5
BOM

O Melhor: Reviver as aventuras de Sonic
O Pior: O game merecia ganhar um remake

➔ **THIAGO SIMÕES:** Se já não bastasse o mascote da Nintendo, agora teremos o prazer de curtir as aventuras do ouriço azul mais famoso do mundo dos games, em *Sonic Classic Collection*. Falando um pouco sobre história, há um fato curioso que deve ser ressaltado. Você já ouviu falar do Sonic Team? Composto por desenvolvedores que marcaram a década de 1990, liderados por Yuji Naka, a equipe surgiu para confrontar a Nintendo e foi responsável por marcar a infância de muitas crianças com gráficos coloridos marcantes. Por ordem do destino, agora podemos reviver estes momentos de nostalgia na telinha do Nintendo DS. Como fã do mascote da Sega, sou

suspeito para falar mas já deixo aqui uma crítica construtiva. Por que não aproveitaram para fazer uma versão melhorada dos clássicos e não apenas um porte dos jogos? Se vale como prêmio de consolação, é possível jogar quatro aventuras, entre elas: *Sonic The Hedgehog*, *Sonic The Hedgehog 2*, *Sonic The Hedgehog 3* e *Sonic & Knuckle*. A jogabilidade do game é simples e munida de muita velocidade, que às vezes peca devido à tela do DS, que é pequena. Para os jogadores que gostam de curtir games, caminhos secretos e a busca frenética para completar 100% do jogo podem se tornar uma boa diversão. É possível usar a tecnologia Lock-on do jogo

Sonic & Knuckles, que permite jogar com Knuckles na segunda e terceira aventura de Sonic. O clássico dos 16-bit mantém sua trilha sonora original, que marcou época no Mega Drive. Um fato interessante do game é que existe a possibilidade de salvar o jogo no momento em que você quiser, utilizando a tela tocável do DS. Para alegria dos fãs, o game vem com uma série de bônus, entre eles a possibilidade de conferir vídeos e imagens, além da história do personagem. *Sonic Classic Collection* é uma boa pedida para quem não conhece a série e também para quem se divertiu no passado com o ouriço azul, mas também pode frustrar os mais exigentes.





JOGUE PRA GANHAR

Não importa se você ganha ou perde, o importante é competir...

...ATÉ PARECE! Quando você usa processadores gráficos NVIDIA você PODE ter tudo ao mesmo tempo. Tecnologia ultra-realista NVIDIA® PhysX®, ambientes que parecem o mundo real, gráficos potentes e incríveis efeitos em 3D estereo. Ganhar é tudo.

PARA JOGAR INTENSAMENTE, EXIJA NVIDIA™ www.nvidia.com.br/exija

©2009 NVIDIA Corporation. NVIDIA, o logotipo NVIDIA e GeForce são marcas comerciais e/ou registradas da NVIDIA Corporation nos Estados Unidos e em outros países. Todos os direitos reservados. Todas as outras marcas comerciais são de propriedade de seus respectivos detentores.

EXIJA
 **NVIDIA**



360/PS3/PC

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

■ Desenvolvimento: Vigil Games ■ Editora: THQ

Derrubar um helicóptero ou explodir inimigos é pura diversão

AS NOTAS
(de 0 a 10)

9.0
EXCELENTE

O Melhor: Acabar com prédios inteiros
O Pior: Lentidão no modo multiplayer

+ FLÁVIO CROFFI: De jogos de guerra o mundo está cheio. Desde o começo desta “modinha”, foram lançados centenas de games com o tema. Entre a Electronic Arts e a Activision, a briga foi acirrada. De um lado, a série *Medal of Honor*; de outro, a série *Call of Duty*. Porém, é nesse meio que surgiu uma das séries de maior sucesso com este pano de fundo: *Battlefield*. Tivemos o primeiro título lançado em 2002, exclusivamente para o PC, com o nome *Battlefield: 1942*. Até então, o foco era unicamente em batalhas online, com até 32 jogadores ao mesmo tempo. Surgiram mais tarde algumas expansões e outros jogos da série,

para chegar finalmente em algo um pouco diferenciado, que são os que levam o nome de *Bad Company*. O nome vem acompanhado dos protagonistas do game, que formam um esquadrão completamente atraído e cômico.

Preston Marlowe é quem controlamos, um cara que detonou um helicóptero do exército em um “exercício” não autorizado de pilotagem. Além dele, está Terrence Sweetwater, um nerd tagarela, George Gordon Haggard, que adora explosivos, e o líder, Sargento Samuel D. Redford, que está trabalhando com esse time desajustado apenas para poder se aposentar mais rápido.

Bad Company 2 segue a mesma linha que o primeiro game. Se antes o esquadrão estava atrás de ouro em uma batalha contra a Rússia, desta vez eles perseguem uma arma secreta em produção nos países da América do Sul. Os gráficos conseguem ser melhores do que o primeiro título e mostram ainda mais destruição. Isso significa que você pode (e deve) utilizar armas explosivas e de grande poder destrutivo para eliminar construções pelo cenário. Agora é possível detonar prédios e muros por completo. E a diversão, na verdade, está muito focada nisso. A parte sonora também está impecável. Acredito que *Bad Company*





é o game que mais agradou nesse quesito, no tema guerra. E a notícia boa é que no segundo game tudo continua muito bem-feito. As armas oferecem um impacto sonoro muito fiel e condizente. Parece mesmo uma arma pesada e de calibre grosso que está sendo disparada. Entre as novidades estão os mapas em diversas partes do mundo no modo Campanha. É o caso do Canal do Panamá (área de florestas intensas), Valparaiso Village (cidadezinha sul-americana), Isla Inocentes (ilha tropical) e o Deserto do Atacama (Chile). De quebra, a Electronic Arts também inseriu um modo "hardcore" na aventura. Se habilitado, ele tira todas as informações da tela, como dados sobre a munição,

e traz danos mais realistas – e, óbvio, fica bem mais difícil. Falando em multiplayer, *Bad Company 2* com certeza não poderia ficar sem um modo online. E de fato, traz muita diversão nas redes online Xbox Live, PlayStation Network, além do PC. Alguns novos modos de jogo foram implementados, como o modo de quatro times. Neste modo, é possível jogar 4 x 4 x 4 x 4, totalizando 16 jogadores ao mesmo tempo, divididos em quatro grupos para batalharem entre si. Os modos são: Conquest, Rush, Squad Deathmatch e Squad Rush. É possível também customizar um pouco mais os kits dos soldados. Desta forma, você consegue escolher distintas armas primá-

rias e secundárias. Portanto, o jogo se tornou um pouco mais aberto neste quesito. O número máximo de jogadores, porém, não foi modificado em relação ao primeiro game da série.

Em uma época em que *Modern Warfare 2* é o queridinho de todos, a Electronic Arts e a Digital Illusions têm o compromisso de conquistar o coração dos jogadores com *Bad Company 2*. Com um esquadrão de "palhaços", explosões, tiroteios e a possibilidade de pilotar ou derrubar veículos, o game conseguiu cativar. Afinal, humor nonsense é o que há!

Celulares

A Copa do Mundo tá chegando e você já pode jogar seu futebolzinho no celular. Confira os jogos do mês por **Dário Coutinho**

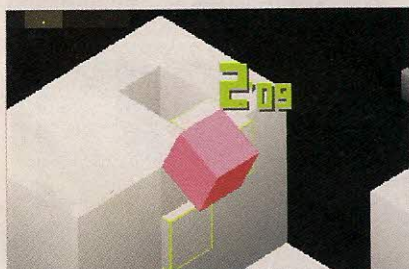
REVIEWS

PRO EVOLUTION SOCCER 2010

■ Desenvolvimento: Konami ■ Operadora: Claro

9.0
EXCELENTE

➔ A nova versão de PES para celular traz poucas novidades em relação à versão de 2009, mas o game continua igualmente viciante. Apesar de contar com gráficos simples, é na jogabilidade que ele se supera. Com controles simples e intuitivos, o game é obrigatório para os fãs de futebol. O multiplayer via Bluetooth presente nas versões para celulares com resolução de tela grande (240 x 320 em diante) é uma das coisas mais divertidas de se jogar no celular. Sério, graças à jogabilidade intuitiva, qualquer pessoa instantaneamente aprende a lançar, cruzar e fazer tabelas. Ao colocar a bola pra rolar, a impressão que temos é que estamos com um *Internacional SuperStar Soccer* nas mãos. O sorriso no rosto é imediato e a diversão é garantida.



EDGE IPHONE

■ Desenvolvimento: Mobigame
■ Operadora: (AppStore)

10
EXCELENTE

➔ Ganhando vários prêmios ao longo de 2008, Edge pousa no iPhone igualmente incrível. Caso você, caro leitor, não conheça, Edge é um jogo para celular de plataforma no qual você controla um cubo colorido. Ver o jogo rodando é uma experiência extremamente divertida. O level design das fases beira a genialidade e lembra muitos desafios superados durante nossa vida gamer, além de apresentar puzzles sensoriais. Graças ao sensor de movimento, o game pode ser jogado sem toques na tela. Ele possui 44 estágios e o objetivo é coletar todos os prismas da melhor forma possível.



RESIDENT EVIL UPRISING

■ Desenvolvimento: Capcom Mobile
■ Operadoras: Claro, TIM e Oi

7.0
BOM

➔ O novo jogo da Capcom Mobile apresenta o melhor time de Resident Evil: Claire Redfield e Leon Kennedy. O game se passa dois meses após o game anterior para celular (*Genesis*). De cara, o que não agradou foram os gráficos 2D com visão isométrica. Será que o jogo é ruim? Não, mas os gráficos 2D e os comandos são um pouco estranhos, apesar de o game contar com ótima história e boa trilha sonora. Graficamente, *Resident Evil Uprising* pode estar aquém dos jogos de última geração, mas a história profunda, bons quebra-cabeças e jogabilidade extensa, transformam a impressão inicial e compensam o equívoco nos gráficos e controles.



SPORE CREATURES

■ Desenvolvimento: EA Mobile
■ Operadoras: Claro, TIM e Oi

8.0
BOM

➔ Dando sequência à evolução de *Spore Origins*, temos agora *Spore Creatures*, que engloba o próximo passo na evolução dos seres: a vida terrestre. Agora você está em terra e, aparentemente, a ação no jogo está mais rápida, lembrando as versões para iPhone e Symbian. Se no jogo anterior a questão era sobrevivência, em *Creatures* a exploração será a chave do jogo. Todas as áreas devem ser cuidadosamente exploradas e, além de criaturas menores, agora você pode comer frutos também – e o DNA também será importante para a evolução do seu bichinho. Você pode se socializar com as outras criaturas em vez de apenas lutar ou tentar devorá-las.



Trailer mostra Zeus e Kratos em batalha: <http://www.egw.com.br/conteudo.php?id=2387>



FREEPLAY

games & entretenimento

▶ Os lançamentos mais aguardados esperam por você



A hora da
vingança chegou.

GOD OF WAR III

compre agora.

Games, acessórios e
consoles para todas as plataformas

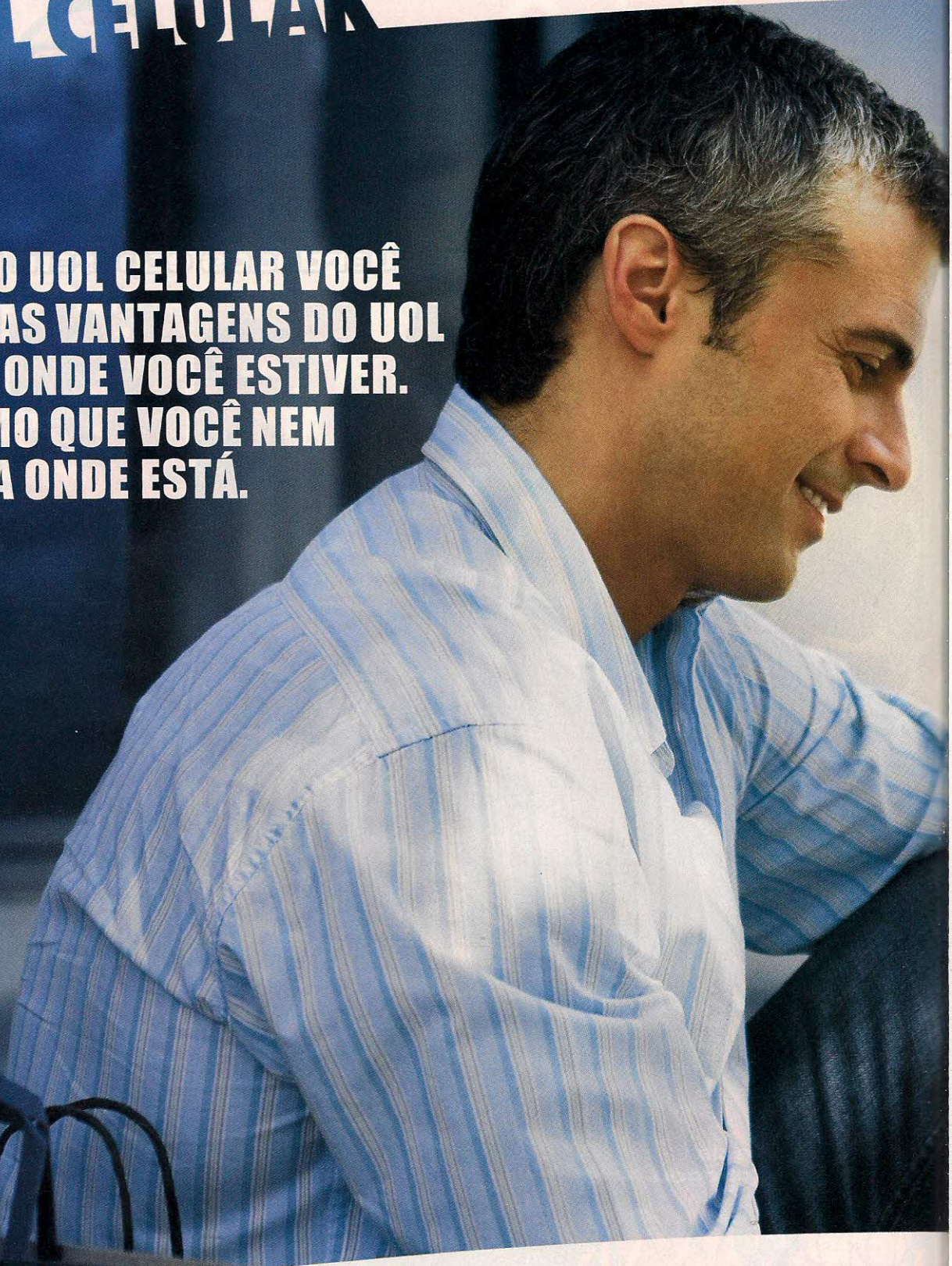
Wii PS3 XBOX 360 NINTENDO DS PSP

Av. Paulista, 1217, Loja 163 - ao lado da estação Triunfo-Masp do Metrô

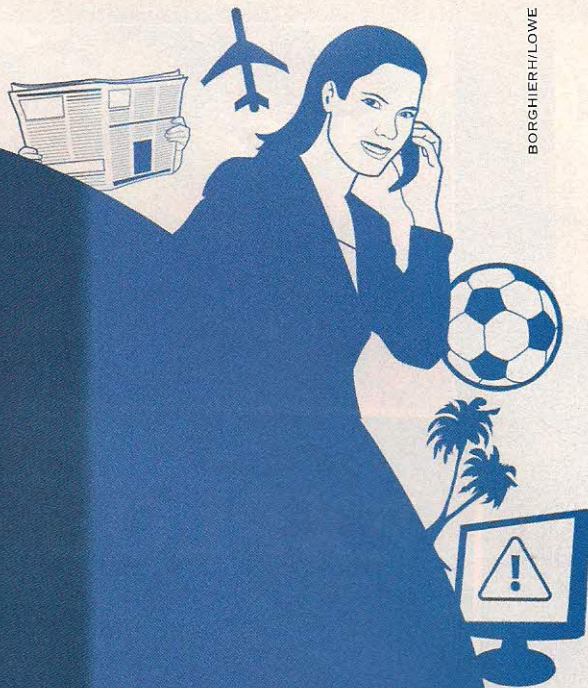
www.freeplaygames.com.br tel: (11) 3473-0226 / 3473-0076

UOL CELULAR

**COM O UOL CELULAR VOCÊ
LEVA AS VANTAGENS DO UOL
PARA ONDE VOCÊ ESTIVER.
MESMO QUE VOCÊ NEM
SAIBA ONDE ESTÁ.**



UOL CELULAR é um serviço de telefonia móvel que oferece acesso à internet e outros serviços UOL diretamente pelo celular. Para mais informações, visite www.uol.com.br/celular.



**UMA VANTAGEM
LEVA A OUTRA.**

SEJA UM ASSINANTE UOL.
0800 703 1000
www.uol.com.br/assine

 **UOL**
O MELHOR CONTEÚDO



► GAMES & SOCIEDADE

EXPLOSÃO DE GAMES

Os chamados jogos sociais são uma moda passageira ou uma tendência de mercado? por Renata Honorato

CERTAMENTE VOCÊ JÁ JOGOU OU AO MENOS OUVIU FALAR NO FARMVILLE, O TAL JOGO DA "FAZENDINHA" QUE ENCHE DE UPDATES O NOSSO FACEBOOK.

Ele é aparentemente despretenso, entretanto, essa sua simplicidade já atraiu a atenção de pelo menos 80 milhões de usuários. Nada mal se pensarmos que a rede, a mais popular do momento, possui uma base de 400 milhões.

Mas que diabos têm esse jogo que faz com que milhares de pessoas em todo o mundo cultivem

tarde, se tratar do melhor custo-benefício – e alcachofras. Entrei no *FarmVille* porque meu chefe, um outro viciado no jogo, pediu uma matéria sobre o game.

No início, não me empolguei e também não achei tão divertido. Entretanto, uma coisa era incontestável: o jogo estava chegando onde outros games não conseguiram chegar. Não precisou muito para que uma série de artigos sobre o *FarmVille* surgissem por aí. Era gente defendendo, era gente metendo o pau. Eu procurava

Há algumas semanas, encontrei a jornalista Sarah Lacy aqui no Brasil. Uma das colaboradoras do TechCrunch, a americana, que cobre empresas start-up no Vale do Silício há 10 anos, falou sobre suas expectativas para o futuro dos games sociais e afirmou não acreditar em uma vida muito longa para o gênero. Fiquei perplexa com a declaração de Lacy, que na minha cabeça era uma entusiasta do segmento, bem como outros jornalistas acostumados a escrever sobre redes sociais e coisas do tipo.

■ ■ ■ **“No início, não me empolguei. Entretanto, uma coisa era incontestável: o jogo estava chegando onde outros games não conseguiram chegar”**

morangos e cerejeiras virtuais e as compartilhem com outras milhares de pessoas, muitas vezes um pouco interessadas em frutas e agricultura? Certamente esse segredo a Zynga, desenvolvedora do *FarmVille*, guarda a sete chaves.

Quando joguei pela primeira vez a “fazendinha”, como o game é chamado por aí, todas as minhas amigas (repito: TODAS), mesmo aquelas que nunca mostraram o mínimo interesse em qualquer tipo de jogo, já tinham plantações completas e já compartilhavam entre si pimentas – o que descobri, mais

ficar em cima do muro. O assunto “jogos sociais” invadiu a academia e já era possível encontrar intelectuais de renomadas universidades questionando o papel do título da Zynga na sociedade.

Os “Ville” tomaram conta do Facebook. Apareceram o *FishVille*, o *PetVille*, o *YoVille* e por aí vai. Segundo uma reportagem da BBC, 3/4 dos 400 milhões de usuários da rede jogam games sociais. De olho nessa base, muitos desenvolvedores se empolgaram para criar um jogo capaz de tornar ainda mais popular o termo “game social”.

Pensei sobre o que ela falou e questionei se os jogos sociais serão ou não apenas uma tendência passageira. É óbvio que não cheguei a uma conclusão muito clara até o fechamento desta coluna, entretanto, não se pode ignorar o fato de que milhões de pessoas neste mundo estão realmente se divertindo em suas fazendas virtuais, transformando o despretenso *FarmVille* na porta de entrada para, quem sabe, o *Mario* ou o *Halo* do Facebook, como citou o tal especialista durante a GDC.

Quem sabe! ■



Renata Honorato edita o blog Game Girl (www.thegame-girl.com) desde 2005

AQUI A SUA
DIVERSÃO
É LEVADA
A SÉRIO.



www.metrolegames.com.br

os lançamentos em primeira-mão

qualidade e segurança

os melhores games e acessórios

atendimento especializado

VISITE NOSSA LOJA

Viaduto Sta. Ifigênia, 66,
Loja 410 - 412
Em frente ao Metrô São Bento

Televendas (11) 3328-6823
3328 6824 / 3328 6827



PSP PS3 Wii XBOX 360



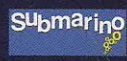
VOCÊ ESTÁ CONVOCADO. JOGUE NA COPA DO MUNDO DA ÁFRICA DO SUL.



2010 FIFA WORLD CUP
SOUTH AFRICA™

2010 Fifa Copa do Mundo é um supergame que vai fazer você viver todas as emoções da Copa do Mundo da África do Sul. Escolha a sua seleção, parta para o ataque e vire um verdadeiro campeão. Só não deixe para comprar aos 45 minutos do segundo tempo.

- Todas as emoções da Copa do Mundo através da espetacular visão da série de futebol mais vendida da história.
- Novo sistema de controle: você pode optar por jogar com apenas 2 botões, o que torna as partidas mais simples e acessíveis a todo mundo.
- Participe de todas as etapas da Copa do Mundo: do jogador ao técnico, das eliminatórias até as finais.
- 199 seleções disponíveis para você jogar.
- Reprodução virtual dos estádios oficiais da Copa de 2010.
- On-line multiplayer com a Batalha das Nações e todo o suporte virtual Pro Support.



EM BREVE NAS MELHORES LOJAS, SITES E LOCADORAS.

www.melhoresdvds.com.br

O emblema oficial, as mascotes oficiais da Copa do Mundo Fifa 2010 na África do Sul e o troféu Fifa World Cup são copyrights e marcas registradas da Fifa. Todos os direitos reservados. Produzido sob licença pela Electronic Arts Inc.