

# E3 2010:

OS PONTOS ALTOS, OS GRANDES LANÇAMENTOS, OS BASTIDORES,  
OS FIASCOS E OS MELHORES JOGOS LANÇADOS NA FEIRA  
GALERIA DE IMAGENS DOS BASTIDORES E DAS GAROTAS

# EGW

ENTERTAINMENT + GAME WORLD

GAMES IN BRAZIL 2010



AS NOVAS OPORTUNIDADES  
DO MERCADO BRASILEIRO DE  
GAMES APÓS A E3 2010

A SPECIAL REPORT ON THE NEW  
OPPORTUNITIES OF THE BRAZILIAN  
GAMING MARKET AFTER E3 2010

**GRÁTIS**

Caderno especial Brasil  
Gameworld com 32 págs.

# RED DEAD REDEMPTION

Diretor de arte da Rockstar conta os segredos dos bastidores do jogo

e você ainda vai descobrir como continuar jogando mesmo depois de zerá-lo

## SUPER MARIO GALAXY

Pistas do que podemos  
esperar sobre o futuro do  
velho encanador

## MORTAL KOMBAT

A volta ainda mais  
sangrenta de um  
clássico dos games

## ALAN WAKE

Curiosidades que você  
nem sonhava sobre o  
jogo de suspense

WWW.EGW.COM.BR

Nº 103  
R\$ 12,90 | € 4,90 **tambor**



9 772175 226004

00103

A magia dos games  
começa aqui!

 Saraiva M



Variedade de jogos, acessórios e consoles para lançamentos e catálogos  
Presença nacional com lojas em 14 estados  
Revendedor oficial Nintendo, Microsoft e Sony



ou

5%<sup>2</sup> PARA PAGAMENTO À VISTA  
NO CARTÃO DE  
DESCONTO CRÉDITO SARAIVA

1. O parcelamento em até 15x sem juros é válido somente para alguns produtos pagos no Cartão de Crédito Saraiva. Consulte parcela mínima na loja. 2. O desconto de 5% é cumulativo e válido somente para pagamento à vista no Cartão de Crédito Saraiva. O desconto não é válido para as categorias de profissionais e associações conveniadas à Saraiva, por exemplo OAB, Cartão Educador, vale livro e etc. Consulte demais categorias nas lojas.

# egaStore



## LEGO HARRY POTTER

Lançamento Multiplataforma



Vá até uma de nossas lojas  
ou acesse [www.saraiva.com.br](http://www.saraiva.com.br)

 **Saraiva**  
[saraiva.com.br](http://saraiva.com.br)  
Vendas 4003-3390

Estranho mesmo é encontrar  
alguém feliz com a volta às aulas.

**Aproveite suas férias com a Neo.**



conheça nossa linha de produtos Neo:  
[www.neotronics.com.br](http://www.neotronics.com.br)

ANGELONI

leitura

eletrôsom

Carrefour

Submarino

Saraiva

shop.com

HAVAN

fnac

AMERICANAS.com

LOJAS AMERICANAS  
[www.lojasamericanas.com.br](http://www.lojasamericanas.com.br)

Walmart

PONTOFRIO.COM

extra.com.br

BIG

comprafact.com

MULTISOM

ipiranga.shop.com

DATALTO

Ricardo

CRAMENTZ

SARIN

BECKER

solar

ZENHA

Kalunga

CASAVIDEO

100%  
BRASILEIRA

Parceira:  
**feevole**

Afiliada:  
**abra**

PROVISION



Cabo  
Video Componente Wii



Adaptador  
PS2/Wii



Fonte de  
Alimentação Wii



Bateria  
Recarregável Wii



Tapete  
DanceWii



Guitarra  
Rockstar Plus



Adaptador  
Motion Plus NEO



Guitarra  
RockWii NEO



Capa  
Silicone Controle Wii



Kit c/  
NeoMote &  
NeoChuck

Quer ser um Distribuidor Neo? Fale com a gente.

Info Neo:

(51) 3039-3031  
contato@neotronics.com.br

www.neotronics.com.br

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

**CRACK.**  
NEM PENSAR.





Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil.



Imagens ilustrativas. Todos os logotipos e títulos de jogos são marcas registradas de seus respectivos proprietários.

# Sabe aquele jogo que você procura

Venha conhecer nossa loja, são 250 m<sup>2</sup> de pura diversão. Aguardamos sua visita.

últimos lançamentos:



## Visite nossa loja:

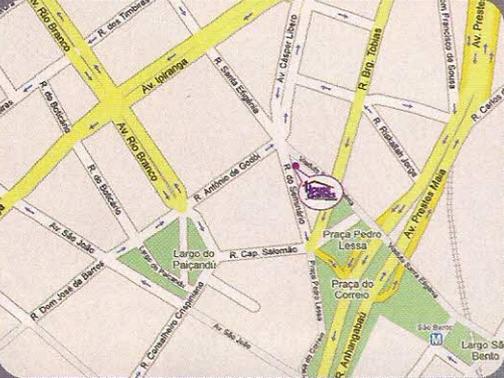
Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia (esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia). A 200m. da estação São Bento do Metrô.

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

Aceitamos os cartões



mapa de localização



Fonte: Google Maps

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

www.NaçãoDesign.com.br



# há muito tempo? Na House Games tem!

Em nossa loja física ou virtual, aqui tem tudo o que você procura. Temos o maior acervo de jogos do Brasil, venha conferir.



Compre em nosso tele vendas: **NOVO TELEFONE (11) 3311-1260**

Acesse nosso site: **www.housegames.com.br**

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

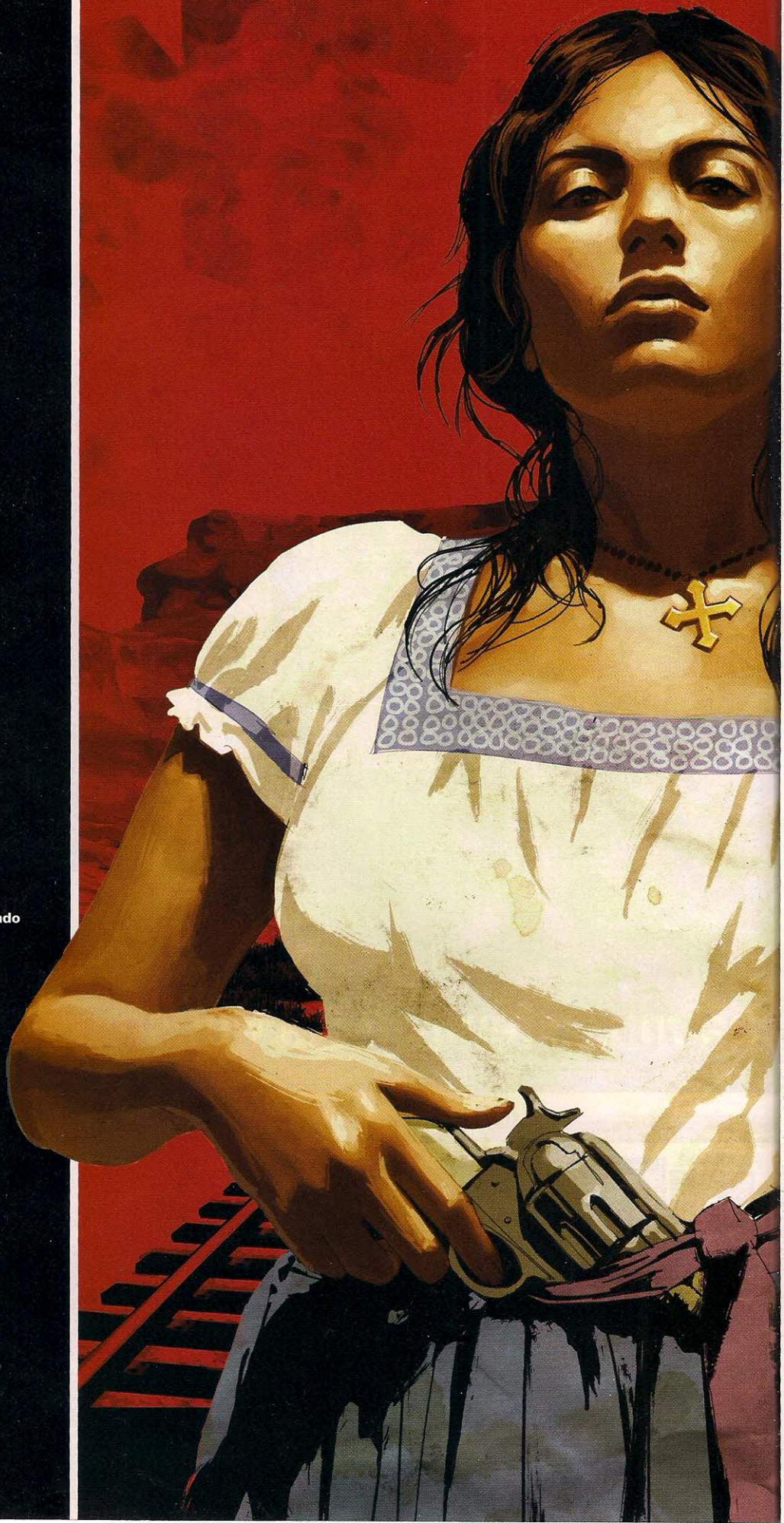
# House Games<sup>®</sup> online

# ÍNDICE

Número 103 • Julho de 2010

Óculos 3D ganham tratamento SteamPunk: <http://heroi.uol.com.br/conteudo.php?id=3278>

- 14 Games: o melhor negócio do mundo
- 18 Super Mario Galaxy
- 20 Desenvolvimento de Games
- 22 Mortal Kombat
- 24 Live no Brasil
- 28 EGW PC
- 32 Alan Wake
- 38 Cobertura da E3 2010
- 56 Red Dead Redemption
- 64 Pirataria em baixa
- 71 Zine
- 80 Reviews
- 94 Mobile Games
- 95 Loja do Mês
- 98 Opinião



# PENSANDO NO BRASIL, FALANDO COM O MUNDO

O que você sabe sobre a Indonésia? É um país grande na Ásia, certo? Algo mais? Muitos muçulmanos, muitas ilhas. Bali fica na Indonésia. Só?

Pois agora você sabe o que um estrangeiro típico sabe sobre o Brasil. É grande, fica na América Latina, bom de futebol, mulheres bonitas, o Rio de Janeiro fica lá. Nunca deixo de me surpreender com a ignorância de gente supostamente educada sobre nosso país. Por outro lado, eu mesmo sei muito pouco sobre muitos países enormes que estão fora da nossa atenção imediata. Incluindo, sim, Indonésia.

No caso do mundo de games, as informações acima sobre o Brasil muitas vezes vêm acompanhadas de: "e os impostos são muito altos". É, são mesmo. Não culpo as empresas. Nunca foi fácil fazer negócios no Brasil. E porque você vai prestar tanta atenção num país que dá muito trabalho e pouco lucro?

Felizmente, temos muito boas novas sobre este assunto, que você vai conferir nesta edição da EGW repleta de revelações bombásticas - seus jogos preferidos vão começar a ser feitos em Manaus, meu amigo, e até legendados ou dublados. O preço vai cair. A partir deste ano mesmo. Vamos comemorar!

Nesta última E3, felizmente, percebi um grande avanço. Sim, conheci um executivo de marketing de uma grande empresa de acessórios que nem sabia se seus produtos eram vendidos aqui (são muito caros e muito raros). Sim, conversei com um outro que me perguntou se tinha problema lançar um MMO em espanhol aqui. Toda a equipe da Tambor uniformizada com a camiseta canarinho, no meio da E3, e um ou outro perguntava "de que país vocês são?"

Mas a percepção internacional sobre o Brasil começa a mudar, e a mudança vem rápido. Mais gente está prestando atenção no país, sim. Principalmente porque precisamos. Tem uma crise econômica brava pelo mundo afora. Estados Unidos, Europa e Japão estão em seus piores momentos em muitos anos. Assim, empresas globais prestam atenção para territórios com potencial de crescimento grande, como o Brasil.

Algumas empresas fazem o caminho mais trabalhoso, mas o mais eficiente: visi-

tam periodicamente o país. Executivos da Hudson, muito querida por sucessos como Bomberman e Deca Sports, tem estado periodicamente o Brasil, em eventos como Gameworld e outros. Já começa a colher os resultados deste investimento.

Outras, como Blizzard, recém-chegada ao Brasil, investem na contratação de brasileiros que conhecem muito bem o mercado de games. Também é o caso da Arvato, empresa global com muita tradição no nosso país, que chega com expertise e estratégia para ajudar nosso mercado a dar um grande salto.

Mesmo as empresas com longo histórico aqui - e pra dizer a verdade, até jornalistas especializados na área - muitas vezes apenam para encontrar números confiáveis sobre o Brasil e nosso mercado atual e potencial em jogos.

Foi pensando nisso que elaboramos uma cobertura um pouco diferente da E3 2010. Dentro da EGW, você vai encontrar os artigos que espera sobre nossa viagem à maior feira de games do mundo - inovações quentes, jogos quentes, gatas quentes e tal... Mas encartado junto com a EGW, você recebe de brinde o BRASIL GAMEWORLD 2010, um Caderno Especial em português e inglês, destacando algumas tendências importantes para o mercado nacional na próxima temporada e reunindo números que podem não só interessar ao gamers, mas também ajudar os tomadores de decisões locais e internacionais. Publicamos em um caderno separado de 32 páginas, e fizemos versões de todos os textos para o inglês, porque este caderno será enviado a um mailing de 3 mil executivos globais da indústria de games e disponibilizado online para consulta permanente.

É mais um investimento da Tambor no crescimento e formalização do nosso mercado, em benefício de todo o ecossistema de games do Brasil, e outros virão. Nosso investimento, mas não estamos sozinhos: agradecemos à Arvato, Sony, WB Games e Revolution Games, patrocinadoras de nossa cobertura da E3 2010 e do caderno BRASIL GAMEWORLD 2010.

Aquele abraço,

André Forastieri

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

DIRETOR GERAL  
André MartinsDIRETORA ADMINISTRATIVA  
Priscila SantosDIRETOR EDITORIAL  
André ForastieriCONSELHO EDITORIAL  
André Forastieri, André Martins,  
Isac Guedes, Pablo Miyazawa,  
Renata Honorato, Renato Villiegas  
e Flávia GasiEDITOR-CHEFE  
Fernando Souza FilhoARTE  
Renata Delabio, Ed Goularth e Soraya TenganREDAÇÃO  
Edson Kimura, Felipe Levra,  
Flávio Croffi, Geraldo Figueras,  
Juliano Kimura, Lucas Patricio,  
Luiz Silva, Pablo Miyazawa,  
Paula Romano, Rafael Arbulu,  
Renato Villegas, Rodrigo Rezende,  
Thiago Simões e Viviane WerneckCOMERCIAL  
DIRETOR COMERCIAL  
Kadu (Alberto Kaduoka)DIRETOR DE NEGÓCIOS/ENTRETENIMENTO  
Isac GuedesCONTATO PUBLICITÁRIO  
Ewerton Martins e Rose CruzWEB  
GERENTE DE TI  
André JaccouPARA ANUNCIAR  
E-mail: publicidade@tambordigital.com.brSERVIÇO AO LEITOR  
Para compra de números anteriores,  
envie e-mail para:  
atendimento@tambordigital.com.br  
Fone: (11) 2369-0985O horário de atendimento ao leitor:  
de segunda a sexta, das 9h às 17h.Correspondências: Rua Medeiros de Albuquerque,  
415 - Pavimento Superior, Vila Madalena  
CEP 05436-060, São Paulo/SP, Brasil

www.tambordigital.com.br

Produção: Tip Graf  
Impressão: Prol Indústria Gráfica  
Distribuição: DINAP*Em Red Dead Redemption é assim: você vai de um lado para outro, mete os pés pelas mãos, mas sempre acha que está ganhando...*

# CARTAS

➤ Mande sua mensagem para nós: redacao@egw.com.br

## CARTA DO MÊS

### PRATELEIRAS VAZIAS ENRIQUECEM OS PIRATAS

Já pulando o óbvio ("sou fã de vocês" etc.), quero expressar minha tristeza devido ao vácuo nas prateleiras das lojas referente ao *Call of Duty: Modern Warfare 2* para PC. Como todo mundo já deve saber, a versão pra PC não é distribuída no Brasil. A NC Games até tentou importar, mas por R\$ 250 não dá, né? Eu, dono de um PC parrudão montado na base de suor e lágrimas, estava esperando esse jogo ansiosamente. Agora, meses depois do lançamento, nada saiu. Vocês sabem o quanto já é difícil comprar jogos originais para PC e não se sentir um otário com a barraquinha ali do lado vendendo o mesmo título pirateado por R\$ 10? Eu só compro jogo original e é difícil não se sentir um idiota não vendo o jogo que tanto esperamos nas prateleiras. Cadê o jogo? Se eu fosse rico, tivesse cartão de crédito, eu importava ou comprava no Steam. Mas sou apenas um pobre mortal. Minha paixão por games me faz juntar o dinheirinho suado do meu trabalho de professor para comprar um jogo de PC original a cada bimestre (pelo menos). Minha auto-estima de apoiador do mercado nacional vai pro Hades sem o *Modern Warfare 2* e tantos outros títulos que não aparecem por aqui. E agora, para quem eu choro? Quem eu xingo? E depois as distribuidoras vem reclamar da pirataria. Compro o jogo na barraquinha ou baixo via Torrent? Eu me recuso a comprar um console a não ser que a campanha Imposto Justo para Videogames tenha resultado!

Ivan Cruz (São Paulo/SP)

Ivan, seu desabafo nos comoveu. É por isso que botamos tanta fé na campanha Imposto Justo para Videogames ([www.impostojustoparavideogames.com.br](http://www.impostojustoparavideogames.com.br)). Vamos juntar as forças para mudar essa situação!

A escolhida como Carta do Mês ganha sempre um brinde da Warner Games, patrocinadora desta seção. Neste mês, o Ivan ganhou uma versão original de *The Sims 3: Ambições*, com o jogo-base e o pacote de expansão.



### SNAKE NO PSP

Gostaria de elucidar uma grande injustiça feita ao longo dos anos com um pequeno grande aparelho, o PSP. Desde seu lançamento, revistas e sites de avaliação julgam seus jogos comparando a versões de PS2. Grande erro. O PSP deve ser comparado ao DS, pois são portáteis, afinal de contas. Dito isso, vamos direto ao assunto. Tenho 30 anos, jogo games desde a época do Atari. Tive praticamente todos os consoles e portáteis a partir do GBA. E posso afirmar, categoricamente, que *Metal Gear Solid Peace Walker* é sim uma obra-prima como game portátil. Sua história não é tão difícil de entender quanto a dos outros MGS, sua

jogabilidade é apuradíssima para um game portátil (mais uma vez, sem comparação com consoles, por favor), gráficos maravilhosos (alguém já viu algo próximo no DS?) e o melhor modo cooperativo em um portátil até hoje. Tenho um PS3, Wii e DS juntando poeira desde o lançamento dessa pérola. Outra observação: jogue com fones. As músicas e efeitos sonoros são surpreendentes. E que venha o próximo MGS!

Cristiano Batista de Melo  
(Belo Horizonte/MG)

### UM TIRO NO PÉ

Concordo com a seção "Game Over" feita pelo Renan Reis, na EGW edição 101: o Wii pode ser um grande tiro no pé. Ao passo

que Microsoft e Sony possuem poderosos consoles multimídia que podem ser adaptados ao modo Wii, o console branco da Nintendo é inferior nesse quesito e não conta com grandes astros hardcore, como Kratos ou Master Chief. As empresas sempre vão em direção aos lucros e o maior deles agora está no público casual. Sorte que o PS3 e o 360 miraram o público hardcore e agora estão adaptando seus sistemas ao novo mercado, oferecendo o melhor das duas jogabilidades. Eles têm muitas chances de ganhar uma guerra gamística que parecia perdida. O controle tradicional nunca perderá seu lugar entre os hardcores, até pelo menos a

### CARTA DO MÊS GANHA SEMPRE UM BRINDEZÃO DA EGW E DA WARNER!

Esta seção é patrocinada pela Warner, que todos os meses brinda o autor da escolhida como Carta do Mês com um de seus lançamentos. O jogo deste mês mais uma vez é *The Sims 3: Ambições*, que será enviado para o endereço do autor da Carta do Mês. Mande suas mensagens para esta seção através do e-mail [redacao@egw.com.br](mailto:redacao@egw.com.br) informando sempre seu nome e endereço completos. Quem sabe a próxima Carta do Mês não é a sua...



invenção de uma *Matrix*, como disse Renan Reis. Mas, em minha opinião, a perfeita inteligência atual é como a mostrada em *Killzone 2*: você gira o Sixaxis para plantar uma bomba. Ou até como citado pelo Lucas Patrício: você poderia jogar uma granada com o movimento das mãos em *Modern Warfare 2* usando o Natal (Kinect). Tudo isso até parece religião com ciência. Espero que nos games possa haver uma aliança.

Enio Kobayashi (por e-mail)

## DESABAFO ANTICASUAL

Nunca fui um cara muito radical, sempre respeitei as opiniões de todos e etc. Mas, de uns tempos pra cá, tenho me frustrado um pouco com os chamados jogadores casuais. Tenho vários amigos que assim como eu possuem o Xbox, mas, apesar de termos o mesmo console, não temos nem de perto a mesma paixão por esse mundo que nos é comum. Enquanto me envolvi por completo por sagas como a de *Gears of War*, é triste encontrar os amigos, chegar todo empolgado pra discutir sobre esse ou aquele aspecto de um determinado jogo e ter de ouvir coisas como "Gears o quê?"... E sempre tem alguém que completa: "É aquele joguinho de tirinho de matar monstinho!" Outro dia um amigo disse que *Modern Warfare 2* é um lixo. Descobri depois a razão: ele não conseguiu passar da fase inicial do treinamento. O que eu quero dizer aqui é que já estou cansado de ver pessoas que comparam o console errado e nem sequer sabem o porque de estarem jogando tal jogo. Nem se dão ao trabalho de saber nada sobre a história ou os personagens.

Nino Júlio (por e-mail)

## FALTA DE EDUCAÇÃO

Antes de mais nada, gostaria de parabenizá-los pela revista, pois é de ótima qualidade, tanto a parte gráfica quanto os textos. Pela primeira vez, apesar de anos como gamer e leitor de diversas revistas, estou escrevendo para uma. O que me moti-

vou a fazer isto é a carta do leitor Roberto M. Gomes, na edição 101 da *EGW*. Ele lamentou que *God of War III* não ganhou o selo platina, mas foi de extremo mal gosto e falta de educação. Dizer que quem não gostou do game só pode ser viado é de um preconceito e de uma burrice atroz. Sou um grande fã da série *God of War*, joguei todos e os acho praticamente perfeitos, dignos das maiores notas, mas sou inteligente o suficiente para respeitar a opinião dos outros e, caso discorde de algo, tento dialogar de maneira a mostrar o ponto ao qual defendo, não utilizando de preconceitos e xingamentos infantis como ele fez.

Alcides Santos Filho (Itajaí/SC)



## QUESTÃO DE REGIÃO

Depois de muito tempo utilizando cópias piratas dos jogos, resolvi fazer um esforço para adquirir produtos originais para PC. Jogo também no PS3 e sei como é bom ter um jogo original. Começando a fazer o mesmo esforço para jogar no computador, onde a facilidade de se baixar e jogar um game ilegalmente é imensa, eis que surgem minhas primeiras frustrações. O problema começa com minha segunda compra. *Dirt 2* estava em promoção por apenas 13 dólares, e então resolvi comprar para jogar o multiplayer online. Começando com o mesmo problema que tive quando comprei *Modern Warfare 2*: taxa de download baixa, melhorando apenas em horários de menor tráfego (inconvenientes). Quando acabou finalmente, iniciei o jogo, e joguei um pouco o modo offline, mas com uma conta local que já tinha na minha máquina. Resolvi então dar uma olhada online, e aí que surge a decepção: era preciso registrar uma

conta para o Windows Live. Registrei logo meu e-mail atual, inseri a Game Key, e recebi a mensagem: "A Live não tem suporte para sua região." OK, acabei esquecendo que talvez existisse esse detalhe (assim como acontece na PSN). Criei então outra conta de e-mail com uma região suportada, e quando vou registrar, simplesmente recebo a mensagem de que a Game Key já está em uso. É simplesmente inaceitável eu conseguir registrar uma chave de um produto da Live em uma conta que não pode ser logada. E, pra piorar, Microsoft, Codemasters ou Steam alegam não serem responsáveis pelo uso indevido da Game Key.

Por sorte, mesmo podendo demorar, a Live está chegando no Brasil e espero poder jogar meu game. Porém, pude ver em fóruns que várias pessoas de diferentes países sem previsão de suporte à Live também estão com esse problema no *Dirt 2*. Infelizmente, às vezes são coisas como essa que fazem os jogadores deixarem de comprar produtos originais.

Fernando Paulo (Brusque/SC)

## RESPOSTA DA RESPOSTA

Olá, galera da *EGW*, tudo bem? Espero que sim. Bom, vou falar de mim um pouco: tenho um PlayStation 3, sou sonysta de carteirinha e fã da *EGW*, afinal tenho 102 exemplares da revista e se tiver que reclamar de algo, eu reclamo mesmo, doa a quem doer. É deste assunto que quero falar: um cara chamado Edgard Cortes Gama Jr. (*EGW* #102) se doeu por minhas críticas à nota que foi dada a *God of War III*. Chamei o avaliador de "maricas" e etc. Só quero dizer ao sr. Edgard que fiquei lisonjeado pelas palavras bonitas que ele se referiu a mim. Agora, cá pra nós, um cara que fala bonito vem dizer que tem idade e família... Isso pra mim é muito explicativo, vocês não acham? Mas, valeu, fanboy. Se algum outro se ofender novamente, é melhor pegar o controle e jogar do que ficar nesse tititi.

Roberto Gomes (Sobradinho/DF)

COMPLETE SUA COLEÇÃO DE EGW E NINTENDO WORLD AGORA MESMO!



ACESSE WWW.COMIX.COM.BR



# Sua loja comp



**Nova Loja em Agosto  
SHOPPING VALINHOS**



# leta de games!



Lojas em Campinas, SP:

Galleria Shopping  
☎ 3207.0933

Cambuí  
☎ 3324.3194

Shopping Iguatemi  
☎ 3252.4634

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



# START

❖ Mercado mundial de games, Super Mario Galaxy, Mortal Kombat, Live no Brasil...

## GAMES: MELHOR

Cifras que chegam aos bilhões de dólares abrem nova



### NEGÓCIO. O VIDEOGAME HOJE EM DIA É ANTES DE QUALQUER COISA UM GRANDE NEGÓCIO, QUE MOVIMENTA CIFRAS

bilionárias ao redor do mundo, sacode a economia e emprega um exército de gente. A mais recente E3, maior feira de games do mundo, cuja cobertura especial você encontra nesta edição, veio apenas confirmar essa tendência mundial com

números bem impressionantes.

Os esforços das grandes companhias em focar nos games não se limitam apenas aos jogos e ao hardware, mas passam pelas próprias inovações tecnológicas que abrem novas frentes de mercado. Na E3, o trio-de-ferro Sony/Microsoft/Nintendo mostrou que seus investimentos milionários vieram para mudar os rumos do mercado mundial de games nas duas novas frentes de atuação: a tecnologia 3D e os controles de movimento.

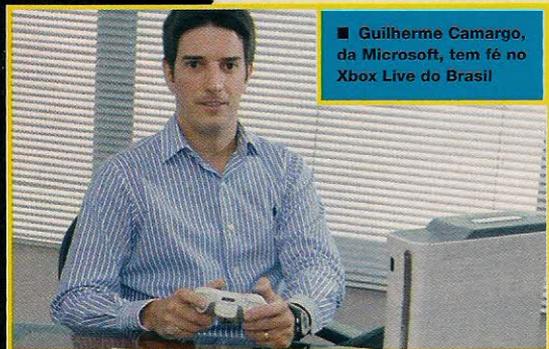
Independente da atuação dos gigantes, os pequenos e médios também já se movimentam para conquistar o gigantesco mercado de videogames que ainda não foi explorado de forma adequada. E esse crescimento pode ser facilmente mensurado em números.

Em 2009, os americanos gastaram cerca de US\$ 15 bilhões com games, seja comprando jogos de caixinha, assinaturas de games online, downloads ou títulos para mobile.

“Esses números são reflexo do crescente número de opções para se pagar para jogar”, disse Anita Frazier, analista do NPD Group, empresa especializada em pesquisa de mercado nas áreas de tecnologia e videogames. “O consumidor hoje gasta mais com jogos sociais, como os do Facebook, que empurram esses números para cima.”

### INTERAÇÃO SOCIAL

O grande diferencial é que computadores e videogames não são apenas ferramentas de interação social, mas também de união familiar. É o que aponta o estudo “Essential Facts About



■ Guilherme Camargo, da Microsoft, tem fé no Xbox Live do Brasil



# NEGÓCIO DO MUNDO

rente no mercado mundial de games por Fernando Souza Filho

the Computer and Video Game Industry”, da ESA (Entertainment Software Association, entidade que representa publishers de games e programas), que indica que 67% dos lares americanos usam computadores ou videogames como forma de entretenimento, sendo que 62% das pessoas jogam com um amigo ou familiar, pelo menos uma vez por semana. O melhor de tudo: 48% dos pais jogam junto com os filhos, também pelo menos uma vez por semana.

“Computadores e videogames estão hoje disponíveis em consoles, TVs, computadores e até nas telinhas de celular. Isso permite a milhões de americanos ter uma experiência imersiva em jogos sensacionais”, disse Michael D. Gallagher, CEO da ESA.

## GAMERS MAIS VELHOS

Curiosamente, a média de idade dos maiores compradores de videogames é de 40 anos, sendo que 60% deles são do sexo masculino. Outros dados curiosos do estudo:

- 40% dos games recebem o rótulo “Livre”, sem restrição de classificação indicativa;
- 64% dos pais acreditam que games são positivos para os filhos;
- 76% dos pais acham útil a classificação indicativa dos games;
- 42% dos americanos jogam também em PDAs, smartphones e celulares

Ao contrário de alguns anos atrás, a pesquisa indica que os pais estão se envolvendo muito mais com os videogames que as crianças estão jogando hoje em dia. Pais com filhos menores de idade afirmam que estavam presente na hora da compra de algum

game em 93% dos casos, sendo que em 86% das vezes os pais aprovaram a compra do jogo. E 97% monitoram os jogos que o filho tem em casa.

## GAMES VENDEM TV

Mas o mercado de videogames é tão forte que influencia até outros setores da tecnologia, como a venda de televisores. Os fabricantes de televisores com tecnologia para 3D abriram definitivamente os olhos para o público gamer.

A Consumer Electronics Association anunciou durante a E3 2010 uma pesquisa feita em maio último, em que revela que 27% dos gamers pretendem comprar uma TV com recursos tridimensionais para poder jogar. A pesquisa indica ainda que 31% dos pesquisados também planejam comprar um console com tecnologia 3D. Deste total, 25% se interessaram em ter um aparelho móvel com tecnologia 3D, como o recém-anunciado 3DS, da Nintendo.

“A chegada do 3D veio revigorar o mercado mundial de games, pois adiciona realismo à experiência de jogar”, animou-se Ben Arnold, da Consumer Electronics Association. “O interesse no 3D cresce à medida que o consumidor vai se acostumando à tecnologia tridimensional, pois esse é o formato que conquistou o público gamer.”

## APOSTAS DA MICROSOFT

A gigante dos softwares aposta pesado no mercado de games. Durante a E3, a Microsoft anunciou o Kinect (ex-Project Natal) e acredita que cerca alguns milhões de unidades do novo sistema de controle de movimentos serão comercializados até o final do ano.

“Nossa previsão é que até o final do ano cerca de 3 milhões de unidades do Kinect serão vendidas, seja como unidade avulsa, seja como parte de um combo com o Xbox”, previu o analista financeiro Colin Sebastian, da Lazard Capital Markets, durante a E3.

O Kinect está agendado para ser lançado em novembro com preço, ainda não confirmado, de US\$ 190. Uma versão slim do Xbox 360 também foi anunciada pela Microsoft na E3. Ela deve ser vendida em um combo junto com o Kinect.

**US\$ 15 bilhões**

Os americanos gastaram em 2009 com jogos de caixinha

■ Bobby Kotick vibra com os números da Activision na E3



“O que oferecemos com o Kinect é algo mais natural, pois o usuário se torna uma espécie de interface do próprio jogo”, defendeu Neil Thompson, diretor geral da Microsoft UK. “É muito mais palpável e menos caro do que o 3D, pelo menos para os próximos anos.”

Outra fantástica amostra de que as oportunidades de negócios são imensas é a própria chegada da rede Xbox Live no Brasil. Hoje, mais de 23 milhões de pessoas possuem acesso ao conteúdo da plataforma online no planeta. A empresa investe na

**US\$ 7 bilhões**

movimentará o mercado de MMOs gratuitos até 2015

## R\$ 700 milhões

É a estimativa para as vendas de consoles no Brasil em 2011

ampliação deste mercado e leva o serviço para mais nove países: Brasil, Colômbia, Chile, Grécia, Hungria, Polônia, República Checa, Rússia e África do Sul.

“O serviço Xbox Live constrói comunidades, conecta pessoas e oferece o melhor conteúdo para todos”, comenta Guilherme Camargo, gerente de Xbox 360 no Brasil. “Esse é um grande passo para o mercado brasileiro de games e a Microsoft trabalhou durante muito tempo para trazer essa rica opção de entretenimento.”

O principal compromisso da Microsoft é com os consumidores desses países onde o Xbox 360 é vendido por revendas oficiais e possui garantia. Prova disso, é que a empresa anunciou na E3 a chegada de jogos online e serviços de entretenimento em diversos novos países, incluindo o Brasil.

“Estamos emocionados que estes países e milhares de novos usuários estão imersos na Onda Xbox Live”, afirma Marc Whitten, diretor geral da Xbox Live.

“Jogadores casuais e fãs de Xbox 360 em todo o mundo viverão de uma forma diferente por meio do melhor conteúdo da indústria mundial de videogames.”

### SONY QUER GUERRA

Com lançamento previsto para setembro (EUA e Europa), o PlayStation Move é a grande aposta da Sony para incrementar sua área de games no segundo semestre.

Andrew House, presidente da Sony Computer Entertainment, revelou que o Move vai ser uma

■ Andrew House, da Sony, defende que Move é uma plataforma



mistura de nova plataforma com periférico.

“Acho que o Move fica em um meio termo entre periférico e uma nova plataforma. Nossa produção de novas unidades tem números que se assemelham mais ao lançamento de uma nova plataforma do que ao negócio de um periférico propriamente dito”, defendeu House. “Nós queremos ver números bem substanciais, vamos nos tornar mais competitivos e mais agressivos em relação aos preços que vamos estabelecer.”

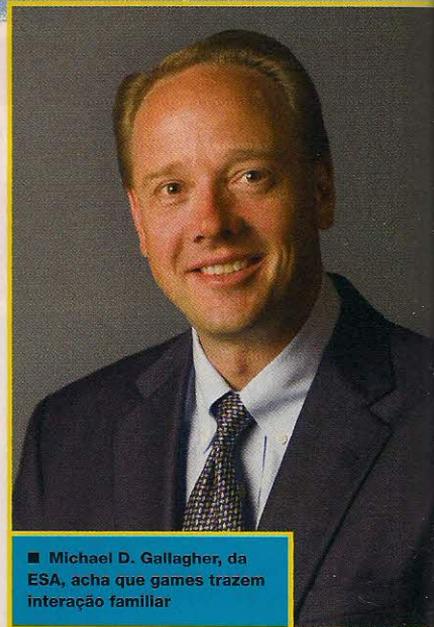
O executivo não aposta ainda que o lançamento do Move vai afetar diretamente as vendas do PlayStation 3. “Isso é muito difícil de dizer agora, pois o Move não foi lançado. Afirmar algo do tipo neste momento seria chute”, defendeu ele. “O mais importante agora é que as pessoas percebam que o Move vai trazer uma nova experiência para os usuários: o controle de movimentos. Ele vai oferecer algo único para quem joga videogame, pois vai ser útil até mesmo como forma de socialização. Esse é o atributo principal do Move.”

### VIRGIN VOLTA AOS GAMES

Há muito que se ouve falar de um serviço da Virgin voltado para os games. O grupo, sempre ligado à indústria musical, lançou o Virgin Gaming. Trata-se de uma série de torneios para consoles que promete muitos prêmios, inclusive US\$ 1 milhão em dinheiro. Por exemplo: campeonatos mundiais de FIFA com prêmios em dinheiro.

“Eu adoro essa ideia. As pessoas não conseguem jogar em conjunto de forma totalmente segura e nosso serviço é uma maneira de fazê-lo”, disse Richard Branson, presidente da Virgin, durante a E3. “Agora, você pode até mesmo jogar com os amigos apostando em dinheiro, pois terá uma forma de garantir que vai receber a aposta, se vencê-la.”

O serviço foi lançado em parceria com a World Gaming, que promete pagar prêmios de até US\$ 2 mil para jogos do tipo AAA. O serviço



■ Michael D. Gallagher, da ESA, acha que games trazem interação familiar

confere os resultados dos jogos, a performance do jogador e cria um sistema de reputação dentro da própria rede.

Comenta-se que esse seria um primeiro passo para a Virgin voltar a investir em games. “Bom, é uma possibilidade. Inicialmente, vamos ver como esse serviço é recebido pelos gamers”, informou Branson.

O acordo deixou a World Gaming bem animada. “Estamos apenas mostrando a ponta do iceberg de tudo que podemos fazer com a Virgin Gaming”, garantiu Levy Zeldin, CEO da World Gaming, durante a E3. “Nos próximos meses, você verá não apenas os maiores games do mundo usando nossos serviços, mas também verá nossa expansão para os games sociais e mobile.”

*Halo 3, Modnation Racers e FIFA* são os primeiros jogos que usarão esse sistema.

### MILHÕES DA ACTIVISION

A Activision não esconde a animação com a atual situação do mercado e comemorou os cerca de US\$ 500 milhões em oportunidades de negócios para a empresa somente na E3, especialmente com seus novos modelos de negócios. Foi o que garantiu Bobby Kotick, CEO da Activision, em palestra fechada para os investidores da empresa, na E3.



Esse é apenas uma parte do plano para torná-la uma das companhias de entretenimento mais lucrativas do mundo na próxima década. A Activision busca soluções diferentes para o mercado, uma vez que não quer apelar para a abertura de lojas próprias ou cobrar assinatura para acesso de conteúdo online. Uma das ideias é oferecer conteúdo extra para os revendedores poderem fazer promoções com os títulos da empresa.

Outra das novas estratégias da Activision é investir pesado nos games de música, como *Guitar Hero: Megadeth* e *DJ Hero 2*, apesar do declínio do mercado de games musicais.

“Acho que a fantasia de liberar a estrela do rock que está dentro de você é universal, por isso, esse ainda é um modelo de sucesso”, garantiu Kotick. “Admito que alguns problemas estruturais causaram um certo declínio dessa categoria no ano passado. Ainda assim, acredito que esse mercado vai crescer mais, pois há muitos novos artistas fazendo música de qualidade e que estão experimentando pela primeira vez esse tipo de mídia.”

O fato é que o mercado de games musicais caiu de US\$ 1.7 bilhões em 2008 para US\$ 875 milhões em 2009 e, segundo previsões da própria Activision, deve chegar a apenas US\$ 600 milhões no final de 2010.

### MMOs GRATUITOS DÃO LUCRO

Até o mercado gratuito já projeta lucros para a economia. O mercado de MMOs gratuitos, por exemplo, deve movimentar US\$ 7 bilhões até 2015. É o que adianta o resultado

de um estudo feito pela Live Gamer (empresa de microtransações online, dos EUA) com a DFC Intelligence (consultoria norte-americana voltada para a área de tecnologia). Intitulado “Consumer Trends in Virtual Goods and Downloadable Gaming in North America and Europe”, o estudo parte dos dados coletados em 2009 para projetar o mercado para 2015.

Ao contrário dos MMOs pagos, os títulos gratuitos — como *Free Realms*, *RuneScape* e *MapleStory* — lucram com a venda de itens virtuais do próprio jogo, além, óbvio, das assinaturas, que são opcionais.

### SUCESSO E LUCRO NA ÁSIA

O modelo de MMO gratuito é muito popular no mercado asiático, mas o estudo projeta que a Europa e os Estados Unidos vão pular de US\$ 800 milhões em 2009 para US\$ 3 bilhões em 2015. Apenas os títulos coreanos, com gameplay convencional, são capazes de transformar 10% de usuários gratuitos em assinaturas pagas. Em jogos mais casuais, como os das fazendinhas do Facebook, apenas 1% dos usuários pagaram para adquirir algum item virtual do jogo.

“Outro resultado interessante desse estudo é que é errônea a ideia de que os jogos F2P (free to play) possuem um modelo de negócios de microtransações”, defende David Cole, analista do DFC. “Historicamente, a média de gastos com esses jogos é de no máximo US\$ 10, sem contar as assinaturas opcionais. Entendemos que o consumidor precisará gastar um pouco mais para esse modelo de negócios ser lucrativo.”

“O modelo F2P está crescendo muito em popularidade nos EUA e também no resto do mundo”, complementa Andrew Schneider, presidente da Live Gamer. “O que observamos é que a média



Richard Branson trouxe a Virgin de volta aos games

dos gastos de cada consumidor aumentou para cerca de US\$ 28 nos 145 títulos que a Live Gamer administra pelo mundo afora.”

### NÚMEROS BRASILEIROS

O mercado norte-americano gasta hoje cerca de US\$ 4,75 bilhões anuais apenas com os jogos sociais, contra cerca de US\$ 10 bilhões com games convencionais.

Segundo o IDG (International Development Group), as vendas de consoles no Brasil representaram cerca de R\$ 100 milhões em 2007, subindo para R\$ 300 milhões em 2009 e a estimativa é que cheguem a R\$ 700 milhões em 2011 (produtos oficiais).

Ainda dentro do mercado brasileiro, o IDG calcula uma base instalada média em 2010 de 830 mil PlayStation 3, 360 mil PSPs, 279 mil Xbox 360, 238 mil Wii e 224 mil Nintendo DS. Os cálculos não abordam a base instalada de computadores, que se tornam uma forma bastante popular de jogar, assim com os jogos para celular e Zeebo, da TecToy.

Diante desse quadro, desconfie sempre quando alguém diz que o mercado de games é aposta de nicho. Afirmar isso é pura falta de informação. Ou de inteligência. 

**US\$ 1 milhão**

A Virgin dá em prêmios em seu investimento nos games

**US\$ 500 milhões**

A Activision faturou em oportunidades de negócios durante a E3 2010



Marc Whitten, da Xbox Live, quer mais casuais

**QUEM LEU A ANÁLISE DE SUPER MARIO GALAXY 2 NA EDIÇÃO ANTERIOR (EGW#102) SABE QUE ELE PODE SER CONSIDERADO UM DOS MELHORES JOGOS DE TODOS OS TEMPOS.**

O que alguns não sabem é que, tecnicamente, ele já divide este trono com o clássico *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, do Nintendo 64. *Super Mario Galaxy 2* é sobre voltar às raízes do videogame, sobre fazer o jogador vivenciar emoções rápidas resultantes de decisões mais rápidas ainda. E este conceito foi genial, pois qualquer um pode se divertir com o game. Qualquer um mesmo.

Os novos jogadores, os "temidos" casuais, não vão sentir hostilidade nos controles simples e intuitivos que o game oferece. Além disso, eles terão a ajuda do Super Guide, um sistema para ajudar os jogadores em níveis mais difíceis, e a presença bem significativa de um segundo player, que através do pointer vai limpando o caminho para o Mário.

Já a turma da velha guarda sabe da qualidade do produto e vai ter muito mais conteúdo para explorar dessa vez. Foi a estratégia perfeita, mesclada com a mágica que só a Big N pode fazer. É só dar um mergulho nas geladas águas de Cosmic Cove Galaxy que vai saber do que estamos falando.

A dificuldade das fases e o número

> IT'S ME...

## SUPER MARIO GALAXY

O estrondoso sucesso da versão "espacial" do Mario abre espaço para conjecturas sobre o futuro da franquia. O que nos reserva o futuro do Mario? Sabe o que vai acontecer...? **por Luís Andion**

absurdo de estrelas talvez tenham sido decisivos para essa aprovação de todos. Durante todo o game, há várias rotas para se seguir (tirando os últimos estágios, sempre moradia de Bowser ou seu Jr.), cada uma com um nível de dificuldade diferente. Se você não conseguir vencer aquele chefe irritante, é só pular para outra galáxia mais fácil. Enquanto isso, os hardcores vão ter gratificantes surpresas, principalmente se estiverem dispostos a dedicar horas para capturar todas as 242 estrelas escondidas.

### PRÓXIMO PASSO

Quando o segundo *Super Mario Galaxy 2* foi anunciado, ele foi recebido com desdém. O original era considerado imbatível, o título definitivo de Mario, e

## EUG DO YOSHI

Ah, como seria legal poder voar por aqueles belos planetóides. Mas, caso você não saiba, flutuar já é possível. Nosso dinossauro verde veio com um defeito de fábrica: se você apertar o botão Z cerca de dois segundos depois de ter saído do chão e então pular de novo, ele continuará a flutuar, até subindo um pouquinho mais em relação ao chão. Mas não se afobe, é uma técnica muito difícil de ser dominada. Depois que você pega o jeito, porém, até as estrelas mais difíceis vão ser como tirar doce da boca de uma criança.

o segundo episódio nada mais seria do que uma expansão com ideias recicladas. O que talvez tenha gerado esse conceito equivocado foi o fato de ser a primeira continuação de um título 3D do bigodudo, o que nunca havia ocorrido.

Mas fica um tanto contraditório as pessoas vibrarem por um novo FPS que segue a mesma fórmula há anos e olharem com maus olhos um novo episódio de uma série tão inovadora. Ou não. Quem sabe isso não seja a prova definitiva do carinho que os fãs tem pelo mascote, colocando-o em um patamar acima dos demais personagens?

### CONTINUAÇÕES

E será que teremos mais uma continuação? A possibilidade de que um *Super Mario Galaxy 3* venha a existir é pequena. O próprio segundo capítulo só conseguiu nascer após muita relutância dos chefões da Nintendo e insistência dos desenvolvedores do original.

É impossível, então, tentar adivinhar como será o próximo game do bigodudo, assim como era impossível adivi-

nhamos que ele passaria uns dias em praias ensolaradas de *Sunshine* ou mesmo que viajaria pelas galáxias quando chegasse ao Wii.

O que podemos fazer é chutar e imaginar os rumos que a próxima aventura 3D do gorducho pode tomar...

### POSSÍVEIS FUTUROS

**Super Grand Theft Mario** - O universo de Mario é gigantesco. A cada novo jogo, novos cenários criativos são mostrados. Mas, infelizmente, nunca tivemos a possibilidade de explorar uma *Chocolate Mountain*, uma *Moo Moo Farm* ou mesmo de ver o que há depois dos jardins do castelo de Peach. Então, por que não uma aventura de mundo aberto, reunindo todos estes lugares como uma espécie de Hyrule dos cogumelos?

Não há desculpas, *Super Mario Sunshine* nos mostrou que a mecânica do italiano funciona muito bem em cenários grandes. E se nos diminutos planetas dos Galaxys a Nintendo já conseguiu esconder segredos, imaginem o que não fariam com todo o Reino dos Cogumelos em mãos? É só roubar o Yoshi do Toad e ir em busca do horizonte.

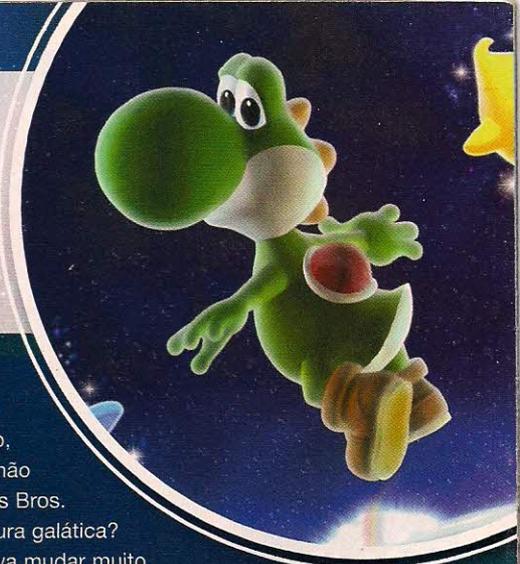
**It'sa we, Waaario!** - Nós já vimos Wario quebrar barras de metal com as nádegas em

*Super Mario 64 DS*, então, por que ele não se juntou aos Bros. nessa aventura galáctica?

Não precisava mudar muito a jogabilidade, era só deixá-lo um pouco mais pesado e com alguns obstáculos que só seus músculos peludos de marinheiro sujo poderiam ultrapassar. Não estamos voltando às origens? Então, queremos tantos personagens quanto em *Super Mario Bros. 2* no próximo game. Miyamoto, sabemos que Wario não é seu filho mais bonito, mas é o favorito de muita gente.

**Green Hill Galaxy** - Algumas semanas antes do lançamento do game, um boato sobre a aparição especial de Sonic em uma galáxia especial começou a brotar em vários fóruns da internet. É claro que a descrença foi imensa e logo pararam de falar sobre isso. Mas não deveriam. Sonic e Mario se dariam muito bem trabalhando juntos em um game de aventura sério, sem ser esportivo (como *Mario* e *Sonic at the Olympics*) ou de pancadaria (*Super Smash Bros. Brawl*). Além disso, seria um sonho de infância realizado para quem viveu a rivalidade entre os dois na era 16-bit. A SEGA está no caminho certo com *Sonic 4* e *Sonic Colors*, mas seria mais seguro deixar o projeto na tutela da Big N, que já mostrou saber como lidar muito bem com o ouriço.

**Um novo F.L.O.O.D.** - Em *Super Mario Sunshine*, o encanador foi condenado a limpar uma ilha tropical inteira que um sócio sujou com uma espécie de tinta mágica. Para isso, se armou de um super equipamento tecnológico, o F.L.O.O.D., uma mochila falante que espirra água de diversas formas diferentes. Não queremos exatamente o F.L.O.O.D. de volta, mas sim algum equipamento parecido, com outras possibilidades criativas. Que tal um aspirador de pó que suga fantasmas? Não, espere aí... 



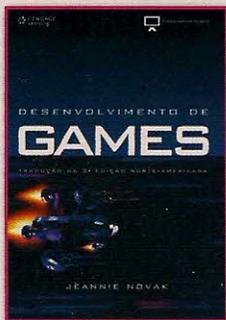
## TODD GANANCIOSO

Sabe aquele Toad banqueiro aparentemente inútil que fica parado bem em cima da nave? Vale a pena deixar starbits com ele. Quando você deposita certas quantias, ele adquire alguns equipamentos novos que mudam o visual. Mas não é só isso: consiga guardar 9.999 que terá uma surpresa bem legal.

# DESENVOLVIMENTO DE GAMES NA PRÁTICA

A escritora americana Jeannie Novak fala de seu novo livro e aposta no Brasil como força mundial por Fernando Souza Filho

START



**DESENVOLVIMENTO DE GAMES**

Autora: Jeannie Novak  
 Páginas: 472  
 Editora no Brasil: Cengage Learning  
 www.cengage.com.br  
 Preço médio: R\$ 116,00

**LITERATURA ESPECIALIZADA EM VIDEOGAMES ATÉ QUE EXISTE EM BOA QUANTIDADE.**

Porém, a maioria ou é essencialmente técnica ou opinativa em demasia. A pesquisadora norte-americana Jeannie Novak conseguiu balancear diferentes tendências e já está disponível a versão brasileira de seu livro *Desenvolvimento de Games*.

A obra é um verdadeiro marco na literatura sobre games em português, pois apresenta qualidade de informação impar aliada a um cuidado de acabamento digno de grandes best-sellers.

Jeannie Novak é presidente da Kaleidospace, empresa que fornece serviços de profissionais nas áreas de games, cinema, educação e tecnologia. Uma de suas divisões se chama Indiespace, uma con-

sultoria que pesquisa os games na educação. Dos seus trabalhos, a série *Game Development Essentials* é a mais conhecida, com 13 livros diferentes lançados. Mas ela também assina outros livros, como *Play the Game: The Parent's Guide to Video Games* e *Creating Internet Entertainment*, um dos primeiros livros a abordar os produtos de entretenimento para a internet.

Na área educacional, Jeannie foi diretora da área de games e mídia do Art Institute Online, onde participou do desenvolvimento de jogos ingame do *Second Life*. Seu currículo impressionante também inclui o ensino de design de games na Universidade de Los Angeles, Art Center College of Design, Santa Monica College, Universidade de DeVry, Universidade de Westwood e ITT Technical Institute.

Simpaticíssima, ela atendeu à **EGW** com exclusividade para falar de seu novo livro. Curiosamente, foi durante um jogo da Seleção Brasileira na Copa do Mundo da África, que ela assistia ao lado do marido, que é paulista.

**EGW: O livro *Desenvolvimento de Games* traz uma experiência de leitura diferente: o texto é leve, a diagramação é colorida e moderna, os parágrafos são curtos. Essa é uma forma de atingir diretamente as pessoas envolvidas com essa estética de videogames?**

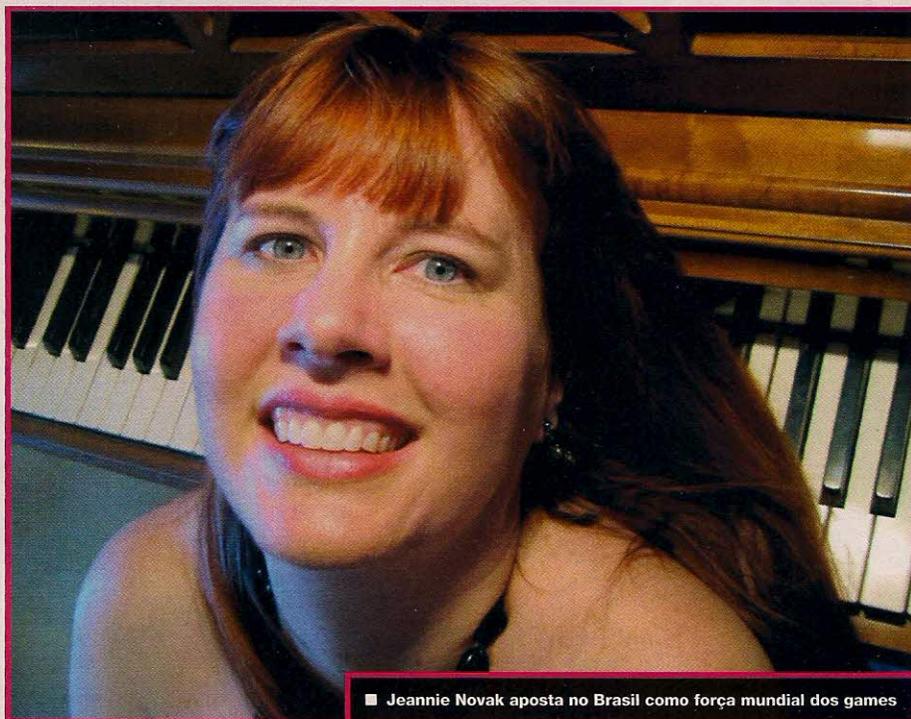
**Jeannie Novak:** Os alvos principais dos livros da série *Game Development Essentials* são tanto as pessoas envolvidas na indústria de games quanto estudantes da área que estejam interessados em conhecer melhor esse mercado. A maioria desses estudantes responde melhor ao material com apelo visual forte, como screenshots, ilustrações, fotos e infográficos que enriquecem o texto.

**A indústria dos games hoje em dia já é maior que a do cinema, nos Estados Unidos. Você acha que isso é apenas um momento do mercado ou é uma tendência irreversível?**

Acredito que os games vão superar o cinema como a principal forma de entretenimento do século 21. Outras mídias continuarão relevantes, mas acho que a integração das mídias — a chamada transmídia — é o mais importante para o futuro do mercado do entretenimento.

**Como você vê o atual mercado de games latino-americano?**

A América do Sul é um mercado



■ Jeannie Novak aposta no Brasil como força mundial dos games

Confira trechos inéditos desta entrevista no site da **EGW**: [www.egw.com.br](http://www.egw.com.br)



em ascensão em todas as áreas, inclusive na de videogames. Eu costumo dizer que atualmente está acontecendo uma verdadeira "Invasão Brasileira", pois a cultura do país já tem impacto em muitos aspectos da vida aqui nos Estados Unidos. Esse impacto também pode ser observado nos conteúdos dos games, com empresas como Kidguru [desenvolvedora paulistana] se destacando cada vez mais.

**A maioria dos publishers agora já volta suas atenções para o mercado brasileiro, inclusive com a tradução de legendas e até de dublagens para o português. Você também observou esse interesse crescente da indústria internacional?**

Sim, tenho percebido que diversos novos jogos ou projetos ainda em desenvolvimento já incluem a tradução para o português. Isso é sensacional. É de fato mais um exemplo do impacto do mercado brasileiro na indústria mundial.

**No seu livro, você escreve sobre a "guerra" entre Sony, Microsoft e Nintendo pelo mercado mundial dos games. Na E3, Kinect, Move e 3DS parecem ter mostrado que o 3D e os controles de movimento serão os novos fronts dessa guerra. O que acha disso?**

Acredito que a chamada "tecnologia invisível" é o novo desafio para o desenvolvimento de hardware. Trata-se da interface invisível, que deixa o jogador mais livre para ter uma experiência mais profunda com o próprio jogo, sentindo-se cada vez mais parte da ação.

**Quando você começou a escrever seus livros sobre games?**

Por volta de 1994, quando comecei meu primeiro site. Foi quando também escrevi meu primeiro livro voltado para a tecnologia da internet: *Creating Internet Entertainment*. Nessa época comecei a

■ **Entropia: aposta de Novak para os jogos online**



abordar os jogos online como uma forma de entretenimento, o que acabou me levando ao interesse maior pelos MMOs [Massively Multiplayer Online], que se tornaram temas de muitos trabalhos que fiz.

**Falando em MMOs, você participou do desenvolvimento de um ingame do Second Life. Você acredita que os mundos paralelos tipo Second Life e mesmo Ragnarok e World of Warcraft ainda podem ser realmente grandes no mercado mundial de games?**

Acho que esses mundos virtuais multiusuários como *Second Life* e *Entropia* possuem algumas possibilidades de maior crescimento. O problema é que o mercado descobriu a força dos jogos amigáveis e casuais, como esses do Facebook, por exemplo, além das aplicações mais simples para celulares. Agora, esses mundos virtuais em 3D precisam atender às novas necessidades dos usuários. Se eles são usados como ferramentas de integração social e aplicativos educacionais — inclusive de treinamento empresarial —, eles vão certamente elevar muito seu potencial

e sua qualidade. Mas se tentarem bater de frente com *World of Warcraft* e *Ragnarok*, vão afundar.

**Então você acha que o mercado do MMO está saturado?**

O mercado do MMO comercial está, sim, saturado. Apenas uns poucos chegam ao topo e dominam o mercado. A maioria deles requer tempo de aprendizado e muita energia de seus usuários, porém, esse mercado de jogadores hardcore de MMOs está gradualmente sendo eclipsado pelos jogos casuais das redes sociais. Algumas pessoas acreditam até que um jogo simples em 2D, como o *Farmville*, do Facebook, é uma espécie de MMO mais discreto. O *Farmville* praticamente não tem gameplay algum, requer apenas que o jogador sempre cheque sua fazenda e faça uma ou outra ação bem simples.

**Você ainda tem tempo para jogar hoje em dia, no meio de tantas atividades?**

Depende do dia. Tenho jogado bastante alguns games para iPhone, como *Tune Runner*, *Trism* e *UniWar*. Agora quero testar o *Iron Bridge*, que foi desenvolvido por um aluno meu. Já no Xbox 360, estou jogando *Magic: The Gathering Online*, *Castle Crashers* e *Red Dead Redemption*. 

## LEITURA (BEM) OBRIGATORIA

Quem se interessa profundamente por videogames não se limita a apenas gastar os dedos nos joysticks. É preciso buscar sempre algo mais. Quem se enquadra nessa característica tem agora uma leitura obrigatória disponível em português. Trata-se de *Desenvolvimento de Games*, livro da pesquisadora norte-americana Jeannie Novak, lançado no Brasil pela Cengage Learning.

Trata-se de uma leitura deliciosa em todos os sentidos. O texto de Jeannie é leve, divertido, direto, informativo. Os parágrafos são curtos, mas extremamente objetivos, vão direto ao ponto. Ela escreve o livro como se fosse um blog. Sensacional.

Além disso, o livro é elegantemente colorido, tem centenas de screenshots de jogos, exemplificando cada assunto abordado de maneira muito prática.

O livro começa contando a evolução do desenvolvimento de games, passando depois a analisar a criação de conteúdo e os conceitos por trás do desenvolvimento da narrativa, personagens, ambiente, jogabilidade, design de níveis etc.

A parte histórica é bem pesquisada, busca as raízes dos anos 1950, passando pelos fliperamas, e chega até os controles de movimento.

É o tipo de livro feito com capricho extremo, desde o acabamento visual até a impecável tradução para o português. Coisa de primeiríssima qualidade, para virar item de colecionador.

**“Acredito que os games vão superar o cinema como a principal forma de entretenimento do século 21”**

# MORTAL KOMBAT

Anunciado na E3, o megaclássico das lutas voltará às raízes e será lançado em 2011. O que esperar dele? **por Luís Andion**

> RENASCIMENTO

**MORTAL KOMBAT FOI UMA SÉRIE QUE NÃO EVOLUIU. PELO CONTRÁRIO, COM O PASSAR DOS ANOS, ELA FOI SE ACOMODANDO NA FAMA QUE ESTABELECEU MEREcidAMENTE COM OS TRÊS PRIMEIROS TÍTULOS, ESQUECENDO-SE COMPLETAMENTE QUE O MAIS IMPORTANTE EM UM GAME NÃO É SUA TEMÁTICA, MAS SIM A FORMA COMO É JOGADO.** Enquanto

*Street Fighter* ganhava uma mecânica complexa a cada novo episódio, *MK* ficou parado no tempo com uma jogabilidade truncada.

Para muitos, o processo de degradação começou logo em *MKIII*, que perdeu o charme da brutalidade ao levá-la para níveis tão absurdos que até os pais, sempre preocupados com excesso de violência dos títulos que os filhos estão jogando, passaram a rir dele.

No entanto, após mais de uma década de espera, finalmente vemos um *Mortal Kombat* como sempre sonhávamos, reiniciando toda a cronologia com dignidade. A jogabilidade teve uma reformulação completa, agora muito mais dinâmica, cheia de combos, e até um sistema de duplas similar ao da franquia *Vs. Capcom*.

Há uma barra de golpe especial crucial durante a luta: quanto mais cheia ela estiver, mais poderoso o personagem fica. As bolas de fogo ficam maiores, os golpes causam mais danos e, o mais importante, você pode gastá-la para usar um ataque do tipo raio-x.

Se executado na hora certa, a ação fica em câmera lenta e é possível ver ossos sendo triturados às pancadas, dentes voando e até Sub-Zero congelando o fígado do seu inimigo.

Não, isso não é o *Fatalitie*, mas

sim um golpe bem forte. Ou seja, você vai ter que continuar lutando sem fígado, amigo. É bem engraçado ser considerado o vencedor da luta, às vezes, com uma aparência pior do que a do derrotado.

## VIOLÊNCIA E FATALITIES

Mas já que foi falado em *Fatalitie*, não tem como fugir do assunto agora. Em tempos de *MadWorld* e *God of War*, a "violência" dos últimos *MKs* não estava convencendo (os órgãos que se espalhavam pelo chão pareciam pipoca doce).

Agora sim, estamos começando a nos sentir um tanto incomodados ao vermos o que os desenvolvedores criaram em suas mentes doentias. E é aí que percebemos que a série está realmente como deveria.

Se não acredita, espere até ver Kung Lao cortar lentamente Johnny Cage ao meio com seu chapéu Ginsu, de baixo para cima, e esten-



dendo as metades do esboço de corpo para o delírio da platéia.

Mas uma das novidades que já imaginamos é a volta das arenas...

## VOLTA DAS ARENAS

**The Pit** - Presente nos dois primeiros episódios, trata-se de uma estreita ponte de pedra iluminada por um belo luar. Abaixo se encontra um longo abismo e, para alegria de quem for jogado lá embaixo, alguns espetos gigantes o esperam depois da queda. Ao fundo existe uma ponte similar, em que dois lutadores se espancam violentamente. A diferença é que, ao contrário da versão antiga, nenhum deles está em constante combustão.

**Dead Pool** - Nada como um banho refrescante de ácido. A diferença está na beleza dos detalhes: um prisioneiro é vagarosamente submerso no líquido verde por torturadores ao fundo. Mas ele não morre. Afinal, é uma tortura, não um assassinato.

**Living Forest** - A floresta onde as árvores têm o rosto dos produtores agora possui alguns extras, como gente despedaçada pelo chão e um cara "dançando no ar" ao fundo. Antigamente, havia o mito de que era possível alimentar os medonhos rostos com seu

oponente como um Fatalitie — e é bem possível que esta nossa vontade sádica agora seja saciada.

**Kahn's Arena** - Quando a arena apareceu pela primeira vez no segundo jogo, ao lado do trono do imperador Shao Khan estavam acorrentados Sonya Blade e Kano. Na nova arena, porém, duas novas prisioneiras estão no lugar, o que nos faz pensar se seriam personagens importantes no enredo.

**Throne Room** - Não muito diferente da antiga, a sala do trono é onde reside o feiticeiro de aparência mutável Shang Tsung, velho e decrepito. Não vimos muito de como ela está agora, mas espere por bastante interatividade com o velhinho, aplaudindo, rindo, enfim, entretendo-se com a matança sendo feita à sua frente.

## UM JOGO NOJENTO

Objetivando fazer um game sombrio e nojento, não há espaço para Friendships ou Babalities. Ou talvez haja. O co-criador Ed Boon diz que se esse tipo de coisa estivesse no produto final, ele não avisaria, pois esse clima de mistério com conteúdo bizarro secreto foi uma das características mais marcantes da era 16-bit. Sempre há aquele rumor sobre o irmão

do primo do vizinho que consegue transformar Liu Kang em um dragão. Os órfãos deste tipo de segredo podem parar de procurar o Pé Grande em *San Andreas*.

Se seu guerreiro favorito não estiver disponível na primeira versão do game, não se desespere. Os produtores prometem muitos Fatalities novos. O suporte online terá que ser bem trabalhado, com rankings e até replays para provar que você realmente fez um combo de 32 hits.

Depois de ouvir as críticas, aproveitar o que há para ser aproveitado do tradicional e implementar a maturidade dos bons jogos de hoje, *Mortal Kombat* volta melhor do que nunca. 



■ Goro

## QUEREMOS VER NO MK

**Goro** - Se o objetivo é voltar às origens, nada mais justo que termos Goro entre os chefões. O monstro que parecia ser feito de massinha e assustava as crianças é a primeira imagem que vem à cabeça ao pensarmos no nome da franquia. Ele merece estar de volta.

**Motaro** - Se os combatentes já conseguem levar a brutalidade a um novo nível, o que este homem-touro-tigre com calda metálica não conseguiria fazer?

**Nick Scryer** - A maioria passou despercebida por este genial personagem de um grande jogo (Psi-Ops), mas basta dizer que aqui tudo gira em torno da telecinese. Não existe habilidade mais útil na hora de humilhar seus oponentes do que controlar o que sobrou deles com a mente. Além disso, Scorpion fez uma aparição especial no game do cara, então, nada mais justo do que ele dar as caras no torneio de Outworld.

**Kenshi** - Um dos únicos personagens legais que apareceram nos jogos 3D, o cego gosta de ajudar caras da terceira idade fazer Tai Chi quando não está se banhando no sangue dos oponentes. Além do mais, o cara também tem poderes psíquicos. Que tal um duelo mental com Scryer?

**Dan Forden** - Dan Forden é o desenvolvedor que aparece no canto da tela de vez em quando gritando: "Toasty!"

## NÃO QUEREMOS VER NO MK

A grande maioria dos personagens dos jogos 3D são pouco atrativos, mas pedimos com veemência que o Villager People mal-sucedido Hsu Hao fique bem longe desse reboot.



■ Hsu Hao

## ENREDO PRINCIPAL

A cronologia da série sempre foi confusa, com 30 Sub-Zeros diferentes e personagens que morrem, mas que na verdade nunca morreram... Deu pra entender?

O co-criador da franquia, Ed Boon, dá uma de J.J. Abrams e zera tudo sem cancelar o que já havia sido criado. Momentos antes de Raiden morrer, ele manda uma mensagem mental para ele mesmo na época do primeiro torneio, alterando completamente o rumo das coisas.

Então, se você gosta de toda aquela história enrolada, não se preocupe que ela vai continuar valendo. Mas quem ganha mesmo são os fãs das antigas, que vão poder ver Scorpion, Jax, Sonya e toda a turminha reunida mais uma vez.





&gt; ALELUIA!

# LIVE NO BRASIL

Rede online do Xbox 360 finalmente chegará ao país. Confira todos os detalhes de como ela funcionará por **Lucas Patrício**

## APÓS QUASE TRÊS ANOS PEDINDO, O JOGADOR BRASILEIRO FINALMENTE TERÁ SUA PRÓPRIA XBOX LIVE.

Nada mais justo, afinal de contas, entre os países sem Live oficial, o Brasil tem o maior número de inscritos. E nós já perdemos as contas de quantas cartas e e-mails recebemos de leitores indignados pedindo para que a Microsoft Brasil lançasse logo o serviço por aqui.

Também não foram poucas as vezes que fomos até os executivos da empresa para questionar o atraso do lançamento e buscar respostas. Mas agora a coisa vai.

## MÚSICA/VÍDEO

Você gosta de ficar passeando pela biblioteca de filmes e vídeos da Live americana e torcer para que, por algum motivo desconhecido, ela permita que você compre ou alugue o conteúdo? Então,

não crie muitas expectativas para a Live nacional. Como já era de se esperar, conteúdo de vídeo e música não estarão disponíveis de começo na Xbox Live. Claro que a Microsoft adoraria colocar uma loja com venda e aluguel de conteúdo localizado, mas, para isso precisaria arrumar uma parceria forte nesse segmento no Brasil.

Pensamos e não conseguimos lembrar de muitas empresas que pudessem encarar um desafio como esse. Serviços como o Netflix são uma realidade distante do Brasil, pelo menos por enquanto. Para permitir o download de uma série como *Os Simpsons*, por exemplo, a Microsoft precisaria trabalhar com a liberação da Warner americana e com a Rede Globo, dona dos direitos nacionais. Da mesma forma, outros seriados da própria Warner foram comprados por outras emissoras.

Por conta disso, dificilmente teremos esse tipo de conteúdo na nossa Live. Mas, quem sabe alguma empresa nacional não arrisca e começa – mesmo que aos poucos – a investir nesse mercado?

Atualmente, empresas que já trabalham com um formato similar são a loja online da Saraiva e a NetMovies. Fica a dica, Microsoft.

## JOGOS VIA DOWNLOAD

Essa talvez seja a grande carta na manga da Live brasileira para atrair todos os usuários: será possível fazer download de jogos da Live Arcade e Games on Demand. Ou seja, se você quiser comprar *Halo Wars* sem precisar esperar o disco chegar ou ir à loja, basta comprar no próprio Xbox e aguardar apenas o download.

Os preços precisam ser competitivos, claro, mas como isso não vai envolver nenhuma transportadora e – acreditamos – impostos, esperamos preços muito parecidos aos oferecidos lá fora. Esse, aliás, é um dos compromissos da Microsoft Brasil: conseguir trazer preços competitivos com o mercado paralelo.

Com isso confirmado, muito provavelmente o serviço Xbox Originals também estará disponível, assim como o download de conteúdo Mature (restrição etária





## MEGA PROMOÇÃO GUITAR HERO 5 PS3 E XBOX 360



**85 SONGS BY 83 ARTISTS**

- BOB DYLAN
- COLDPLAY
- IRON MAIDEN
- THE KILLERS
- KINGS OF LEON
- MUSE
- THE ROLLING STONES
- SANTANA
- TOM PETTY
- THE WHITE STRIPES
- & MORE...

**GUITAR KIT**

**ALL NEW FEATURES**  
JUMP RIGHT OUT OF SONGS IN PARTY PLAY  
PLAY ANY COMBINATION OF INSTRUMENTS

**GAME PLAYABLE WITH ALL GUITAR HERO CONTROLLERS:**  
GUITARS, DRUMS & MICROPHONES

**IN THE BOX**  
GUITAR CONTROLLER & GAME

**TEEN T**  
ESRB  
Some Alcohol, Mild Language, and Mild Blood  
Not Rated by the ESRB



# Only Games

NA ONLY GAMES VOCÊ ENCONTRA AS GRANDES **PRÉ-VENDAS**

# www.onlygames.com.br

Televendas: **(41) 3233-4771**

twitter.com/onlygames

**Loja 1:** Shopping Curitiba, loja 313 - piso L3 - Centro - Curitiba - PR - Tel: (41) 3233-4771  
**Loja 2:** Shopping Palladium, loja 1049 - piso L1 - Portão - Curitiba - PR - Tel: (41) 3212-3949

## Super Street Fighter II Turbo HD Remix



Coming Nov 26 to Xbox LIVE Arcade

The original MMA series is back! SFHD Remix receives a whole new look while improving on the innovative fighting system of the original game. Updated with 1080p HD redrawn art and widescreen support, the game offers a unique



Super Street Fighter II Turbo Pinball FX

The legendary Street Fighter franchise comes alive in an all new Pinball FX experience. The Super Street Fighter II Turbo table comes loaded with the characters that

Learn More About the Game

1 of 4  
Back

correspondente ao nosso '18 anos'), como *Doom* e os mapas de *Gears of War*. Sim, até que enfim poderemos jogar os novos mapas do *Gears* sem precisar ficar aprendendo como fazer uma VPN e correr o risco de zoar toda a rede de casa.

Além disso, o serviço de demonstrações continuará idêntico ao que temos agora. Saiu uma demo nova nos Estados Unidos, não precisaremos esperar para tê-la aqui. Ou pelo menos é isso que a Microsoft promete.

### PAGAMENTO

Essa é a barreira final que será derrubada para permitir que todos possam desfrutar dos recursos da Live. Como é feita a assinatura da Live e aquisição de pontos atualmente? Em boa parte dos casos, são comprados cartões de pontos e de assinatura de lojas online. Só que, como toda transação eletrônica, é preciso esperar a confirmação do pagamento, envio do código etc. A promessa da Microsoft é permitir que você pague diretamente no Xbox com seu cartão de crédito. Ou seja, quando seus amigos forem na sua casa jogar *Rock Band* e perguntarem

se você tem uma música que ainda não comprou, basta adicionar os pontos rapidamente e fazer o download.

Mesmo que ainda não 100% confirmada, essa opção de pagamento no console vai ser o motivo para muita gente que nunca comprou nada no Xbox fazer uma primeira aquisição. E como nós sabemos como a coisa funciona, podemos esperar um mercado promissor e um aumento significativo nas vendas de conteúdo online.

Em contrapartida, como acontece em outros países, isso vai gerar um bloqueio de códigos de cartões de outros países. Ou seja, o cartão de pontos americano não vai valer para a Live nacional e vice-versa.

### CONTEÚDO NACIONAL

Se não podemos ter o novo clipe da Madonna e nem o último filme do Tim Burton, por que não temos um seriado nacional? Ou o último clipe do NX Zero? Antes que você solte o verbo contra nosso exemplo, perceba que esse é um mercado que pode ser muito bem explorado na Live nacional.

A Microsoft tem uma política de deixar a exploração de conteúdo liberada para cada região, o que daria à divisão brasileira liberdade para negociar com empresas

nacionais para criar conteúdo. No lugar da Jessica Chobot, do site IGN, poderíamos ver algum apresentador nacional dando os destaques de conteúdo e produzindo pequenos programas. Seria muito bacana, não é mesmo?

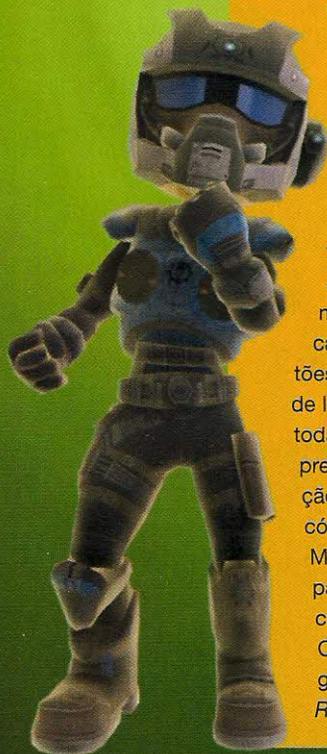
E, pensando um pouco além, não seria uma ideia tão maluca acompanhar novelas pela Live. Afinal de contas, a Microsoft quer transformar o Xbox em um console para toda a família, certo? Claro que, até pelo formato, as novelas dificilmente seriam disponibilizadas na rede. Mas ainda esperamos por surpresas. Pelo menos, os programas de vídeo e podcasts precisam existir. Será que teremos nosso próprio "Major Nelson"? Nós esperamos que não.

### MIGRAÇÃO DAS CONTAS

Se tem uma coisa que pode fazer a Live nacional não dar certo, é a migração de conta. Parece coisa simples, mas imagine você perder todos os seus pontos do gamescore, jogos da Live Arcade, músicas do *Rock Band*, pontos, meses restantes da assinatura da Live e todo conteúdo adquirido no marketplace. Você trocaria isso tudo para ter uma conta nacional? A resposta é óbvia e a Microsoft Brasil já sabe qual é.

A **EGW** conversou várias vezes com executivos da Microsoft sobre o assunto e eles sempre estiveram muito cientes da necessidade de se fazer uma migração de conta. Ainda não foi confirmado, mas certamente poderemos migrar nossas contas para uma nacional. Esse processo já aconteceu antes no México, quando eles ganharam a Live própria.

O único efeito colateral é que talvez seja necessário realizar o download de algumas coisas novamente – apenas o download, sem pagar nada. Isso pode causar algumas horas de trabalho, mas depois, as vantagens que apresentamos aqui nessa matéria – e outras, que esperamos que sejam anunciadas em breve – vão compensar. 🎮



# CONSOLES COM O MENOR PREÇO À VISTA



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

Televendas: (11) 2954-4332

SAC: (11) 2925-7072



[twitter.com/rocklaser\\_games](https://twitter.com/rocklaser_games)

**ROCK LASER**  
GAMES

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

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

**Loja Filial II:** Av. Sumaré, 991 - Perdizes - São Paulo - SP

# PRA TOCAR E JOGAR

Nova linha da NewLink investe em acessórios para jogar tanto em PCs quanto em consoles por Fernando Souza Filho

START

**O QUE NÃO FALTAM SÃO OPÇÕES QUANDO SE FALA EM ACESSÓRIOS PARA GAMES NO BRASIL, AFINAL, SÃO QUASE 40 MILHÕES DE JOGADORES** nas mais diversas plataformas. Uma das empresas com planos de aumentar o portfólio de produtos voltados para o setor nos próximos meses é a NewLink, que já comercializa no país guitarras para PlayStation e acessórios para jogar no PC, especialmente mouses e joypads.

“O mercado de games no Brasil está voltando a se aquecer após a crise mundial e, por isso, pretendemos ampliar nosso portfólio com várias novidades para Wii e PlayStation até o final de 2010”, informa Ligia Pretel, gerente de marketing da empresa. “Temos acessórios com os mesmos recursos dos modelos originais,

mas que chegam a custar até 50% menos.”

Um dos mais recentes lançamentos da empresa é o Mouse Game Fire, que permite ao usuário selecionar o dpi desejado. O produto pode ser configurado para ter resolução de 800/1600/2400 dpi e, para cada opção escolhida, suas luzes mudam de cor: vermelha para 800 dpi, verde para 1600 dpi e azul para 2400 dpi. Opções não faltam.



Contando ainda com funções específicas para jogos, a novidade oferece cinco botões 3D, função de disparo triplo com apenas um clique e design moderno. Compatível com Microsoft Windows 98, ME, 2000, XP, Vista, 7, Macintosh OS 8.6 ou superior, o produto tem o preço médio sugerido para o consumidor final de R\$ 39,90.

Também são disponibilizados pela empresa dois modelos de guitarras para jogos PlayStation: a Guitarra Sem Fio Extreme e a Guitarra PS2 Fire. A versão sem fio, com frequência de 2,4GHz, é compatível com PlayStation 2 e PlayStation 3 e possui 10 botões coloridos no braço e uma barra de dedilhar que substitui as cordas originais de uma guitarra real. Com design moderno e garantia de som preciso é ideal para uso com os jogos *Guitar Hero 1, 2 e 3*.

Já a Guitarra PS2 Fire, indicada para PlayStation 2 e para os jogos *Guitar Hero 1 e 2*, oferece cinco botões coloridos no braço, contando com alavanca de efeitos sonoros. Os preços médios sugere-

dos para o consumidor final são de R\$ 249,00 para a Guitarra Sem Fio Extreme e de R\$ 179,00 para a PS2 Fire.

O consumidor também encontra na linha de produtos da NewLink várias opções de joypads. Entre eles o Joypad PS2 Energy e o Joypad PC Energy. Estes produtos possuem, entre outras características, duas alavancas analógicas capazes de girar 360°. Preço (ambos): R\$ 39,90.

A empresa oferece ainda modelos sem fio, como o Joypad PS3 Extreme e o Joypad Sem Fio PS2 Fire. Com alcance de 8 a 10 metros, revestimento emborrachado, design ergonômico e frequência de 2,4GHz, o Joypad PS3 Extreme é indicado para PlayStation 3 e PC, conta com LED indicador de energia e conexão. Preço: R\$ 119,00.

Outra opção sem fio, o Joypad PS2 Fire, é voltado para PS1 e 2, tem alcance de até 10 metros, função turbo e lento, reconfiguração de teclas e dual shock. O produto é emborrachado e tem o preço médio sugerido de R\$ 79,00.





■ Steve Huot, da Blizzard, na apresentação em São Paulo

## MAXPRINT VAI PARA OS GAMES

Um dos grandes nomes do mercado brasileiro de suprimentos de informática e escritório, a Maxprint agora também está investindo pesado no mercado de games. A empresa lançou novos controles para PS2: o Lava Glow, Lava Glow sem fio e iGlow, que oferecem superfície estilizada e iluminação interna. E tem também a guitarra ShredMaster, que possui corpo revestido de fibra de carbono, bateria interna recarregável, palheta luminosa e botões especiais para crianças. Para PS3 há o controle Dual Shock Shadow sem fio com bateria interna recarregável e superfície emborrachada. Ele possui o botão analógico especialmente posicionado para maior precisão nos movimentos. Para os jogadores casuais, há o *Kit Sports 4 em 1* para Wii, composto por tacos de golfe e beisebol, raquete de tênis, suporte para controle e minicooler.

“O mercado de games se consolidou como um importante segmento de entretenimento ao lado da indústria cinematográfica, fonográfica e literária”, disse Adelaide Anzolin, diretora comercial da Maxprint. “No Brasil, fatores como aumento do poder aquisitivo, cenário otimista da economia brasileira e a produção local aquecem este setor e a Maxprint está alinhada a esta tendência.” A Maxprint atua há mais de 20 anos no mercado nacional, possui cerca de 900 produtos em seu portfólio, sendo que muitos deles são específicos para gamers, como teclados, mouses, acessórios para som e games, malas e mochilas para notebook, entre outros.

(Fernando Souza Filho)

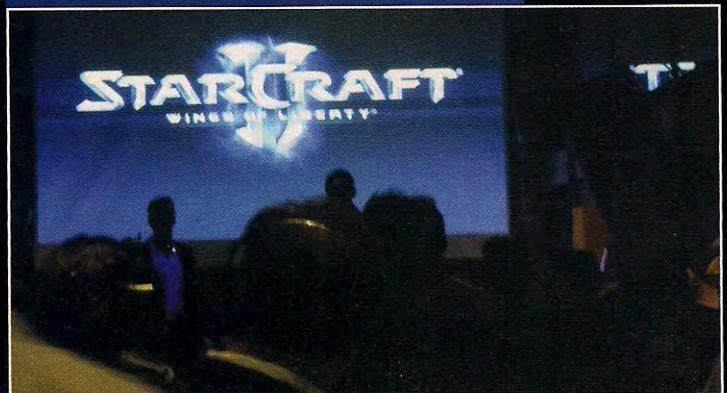
## BLIZZARD NO BRASIL

No último dia 30 de junho, a Blizzard reuniu a imprensa para anunciar sua chegada ao oficial ao Brasil. *StarCraft II: Wings of Liberty* será lançado no Brasil simultaneamente com o resto do mundo, no dia 27 de julho, por R\$ 49,00. O game de estratégia em tempo real virá em versões para PC e Mac, traduzido para o português do Brasil e para o espanhol, com todas as traduções possuindo sincronia labial caprichada.

O anúncio veio por meio de Steve Huot, gerente executivo da Blizzard na América Latina, que também aproveitou o evento para apresentar a equipe que cuidará dos negócios da empresa no país. Apesar de estimulante aos jogadores, o valor de R\$ 49,00 tem tempo limitado de seis meses de uso. Após esse período as contas serão bloqueadas e será necessário adquirir uma assinatura, ainda sem valor definido, para continuar jogando. Isso vale tanto para a versão single-player, como para a multiplayer. Porém, para quem quiser ter desde o início jogatina ilimitada é possível comprar a edição completa, pelo preço de US\$ 59,99 ou a de colecionador pelo valor de US\$ 100,00. No Brasil, ainda não tem valor definido para ambas.

Uma empresa no porte da Blizzard estar se estabelecendo no Brasil é, sem dúvida, um marco na história dos games no país. Aylson Lima, gerente comercial da Saraiva, diz que para o varejo a empresa vir para o Brasil mostra que o mercado está evoluindo. “Para o país, o mercado de games ainda é inexistente, por isso, as tarifações são absurdamente altas e não existe uma política adequada agindo nesse tipo de entretenimento. A iniciativa da produtora Blizzard em se instalar no Brasil com certeza fará com que outras empresas olhem para cá com mais cuidado, e talvez sigam o mesmo caminho”, disse.

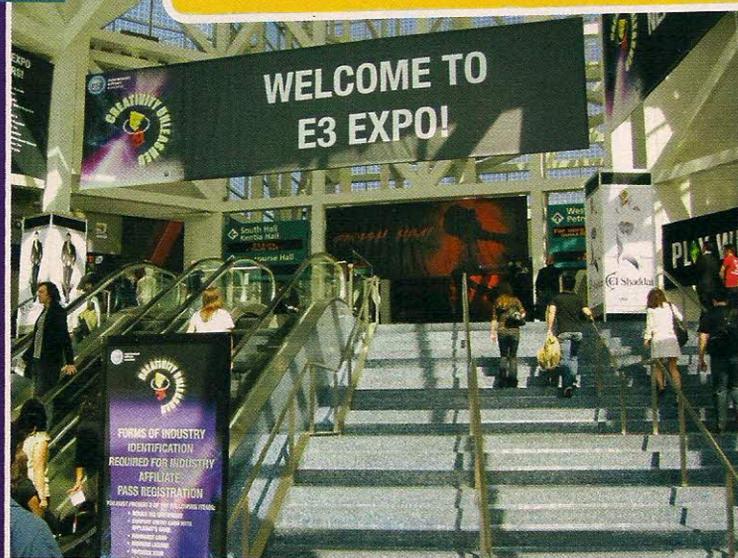
(Paula Romano)



# DOMANDO O MONSTRO

A arte de enfrentar monstros - ou "como aprendi a domar a E3 na marra" por Pablo Miyazawa

START



## VOCÊ AÍ ME CONHECE DE OUTROS CARNAVAIS, NÃO?

Então deve saber como valorizo esse evento chamado E3. E acho que você também, ou não estaria aqui, lendo esta revista.

Escrevo esta coluna três dias após ter voltado de Los Angeles. Fui cobrir a E3 pela nona vez. Desde 2000, só deixei de ir em 2003 e 2007. Acho que nem perdi muito, porque os relatos indicam que estas foram as piores de todos os tempos. Em 2003, a

Comecei a trabalhar com revistas de games em 1998. No ano seguinte, acompanhei com inveja meus chefes voltarem de Los Angeles com histórias de um mundo impressionante e aparentemente inatingível.

Em 2000, lá fui para minha primeira feira de games internacional. Eu era inexperiente e estava fascinado. Tudo parecia mágico. Meu trabalho foi facilitado pelo fato de eu só precisar cobrir

games da Nintendo (era editor-assistente da Nintendo World). Mesmo assim, quis mostrar serviço pro chefe e pro mundo. Joguei todos os games lá exibidos e escrevi mais de 20 páginas de matéria. Juro que adorei.

Voltei a L.A. em 2001 e foi melhor ainda. Em 2002, foi tão legal quanto, porque pude escrever sobre a E3 para outras revistas da editora. Em 2003 não fui, porque estava envolvido com outra revista.

que a chance de entrevistar Shigeru Miyamoto caiu em meu colo. Não preciso dizer que o fato está no topo de minha lista de grandes realizações profissionais.

Em 2006, fui para a Rolling Stone. Eu poderia ter desistido dessa vida de games, mas achei que valia a pena insistir. E em 2008, consegui ser enviado para Los Angeles — dessa vez, para cobrir a E3 com uma visão mais mainstream. Após anos lidando com o público hardcore, seria interessante fazer as coisas diferentes, para variar.

Em 2009, esse foco se mostrou ainda mais adequado. Afinal, um evento que reúne Beatles, Steven Spielberg, Pelé e James Cameron já não pode só ser considerado uma "feirinha de games", certo? Nunca comemorei tanto a sorte de estar no lugar certo, na hora certa.

A cansaça se dissipa, a gripe passa e o sono se torna desnecessário quando se está lá, vendo em primeira mão tantas novidades. Foi com esse espírito que encarei a E3 2010. Mesmo já tendo visto aquilo antes, sempre vale a pena ir de novo e passar

## “Joguei pouco nesta E3. Acho que esse é um sinal de que aprendi a domar esse monstro chamado E3”



Pablo Miyazawa é editor da revista Rolling Stone e escreve no blog Gamer.br (<http://colunistas.ig.com.br/gamerbr>). Escreva para ele em [pablomiyazawa@gmail.com](mailto:pablomiyazawa@gmail.com)

grande novidade da Nintendo era um jogo do *Pac-Man* para o GBA, então dá para imaginar o nível. Já em 2007, aquilo nem podia ser considerado E3: cada evento acontecia em um local diferente e as pessoas perdiam horas se deslocando entre os hotéis de Santa Monica. Foi quando cogitaram que a festa mundial dos games acabaria, para nunca mais voltar.

E em 2004, apesar de não ser o responsável direto pela recém-surgida EGM Brasil, fui novamente escalado para a E3.

Em 2005 e 2006, surgiu a nova geração de consoles, e aí sim o serviço de cobrir a E3 ficou desafiador. Participar das concorridas coletivas era tão emocionante quanto conseguir um furo que mais ninguém tinha. Foi nessas

por tudo outra vez. Confesso que mal peguei em um joystick (a meu favor, lembro que alguns consoles nem querem mais que a gente use um) e gastei horas mais conversando do que visitando estandes. Acho que esse é um sinal de que aprendi a domar esse monstro chamado E3. E me sinto pronto para encará-lo quantas vezes me for possível. Virou vício. 🎮

# FREEPLAY

games & entretenimento

Os lançamentos mais aguardados esperam por você



Games, acessórios e consoles para todas as plataformas

Wii PS3

XBOX 360

NINTENDO DS™

PSP

LOJA 1:

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

tel: (11) 3473-0226 | 3473-0076

www.freeplaygames.com.br

Aceitamos todos os cartões de crédito / Entregamos em todo o Brasil via Sedex

NOVA LOJA

Loja 2

Av. Paulista, 2.230

Loja 35

ao lado da estação Consolação do Metrô



# ALAN WAKE

Um verdadeiro filme de suspense/terror que você pode jogar, se deliciar com a trama e ainda encontrar inúmeras referências cinematográficas por Fernando Souza Filho



■ Uma lanterna e um revólver: o suficiente para Wake cair na estrada



**ASSISTIR A UM BOM FILME OU JOGAR UM BOM VIDEOGAME HOJE EM DIA SÃO ATIVIDADES DE LAZER QUE ESTÃO CADA VEZ MAIS PRÓXIMAS.** São inúmeros os títulos de filmes baseados em jogos, e vice-versa. Lógico que não estamos nos referindo aqui àqueles jogos feitos às pressas para pegar o hype de algum filme, como os *Iron Man* e os *G-Force* da vida, e sim a pequenas obras-primas como *Alan Wake*, lançado no Brasil em maio último, pela Microsoft.

Não, ainda não foi feito um filme baseado nesse jogo. Mas deveria. *Alan Wake* está tão próximo de um filme ou seriado de suspense que muitas vezes a gente se pega entretido no desenrolar das cutscenes com o mesmo entusiasmo com que nos embrenhamos nas suas florestas escuras para enfrentar os inimigos das sombras.

As referências cinematográficas são inúmeras e, em algumas ocasiões, podem até te ajudar em situações difíceis. Quem assistiu ao filme *30 Dias de Noite*, por exemplo, vai encontrar inúmeras referências de iluminação, closes, fade-outs e efeitos sonoros. Fãs de Stephen King encontrarão tantas referências diretas, inclusive em diálogos dos personagens, que nos fazem procurar nos créditos se não houve colaboração do escritor.

Não, não houve. Idem para Alfred Hitchcock: quem curte o clássico *Os Pássaros* vai vivenciar uma situação idêntica ao filme.

É o tipo de game que você não consegue pular as sempre constantes cutscenes, seja porque têm informações vitais, seja porque são deliciosamente tensas. É um verdadeiro filme que você joga. Literalmente.

### ROTEIRO DE CINEMA

O roteiro gira em torno de Alan Wake, um escritor de ficção que está sofrendo de um bloqueio mental que o impede de escrever novos livros. Para tentar revitalizar sua criatividade, vai com a esposa Alice para a pequena e encantadora cidade de Bright Falls. Lá, acaba se deparando com dois mistérios que norteiam toda a história do jogo: um livro de sucesso que ele não lembra de ter escrito e o desaparecimento de sua esposa.

Com esse roteiro básico, o jogo usa e abusa de forma brilhante dos clichês de filmes de suspense e terror. Os flashbacks jogáveis também fazem parte dos clichês, mas vão delinear o desenrolar da história e sempre dão um descanso para o jogador após um intenso combate contra as trevas, por exemplo.

A trama começa quando o casal Wake desembarca na cidade e vai

para uma cabana à beira do lago Cauldron, que parece ter sido inspirada em cada pedaço de madeira da cabana da cena final do filme *Anticristo*. Perceba nos detalhes internos e externos do local. A semelhança é impressionante.

Mal eles chegam e Alice desaparece, sendo levada pelas sombras para dentro do sombrio lago. O detalhe, que fica logo evidente que algo está errado, é quando Alan procura a polícia e ela informa que a casa não existe mais no local desde os anos 1970. Aí, a aventura começa de verdade.

### INIMIGOS NAS SOMBRAS

Os inimigos aqui são conhecidos como Taken, seres malignos vindos das sombras, que podem ser repelidos com luz (lanternas, sinalizadores) e destruídos com armas convencionais, como rifles e revólveres.

Mas achar Alice não vai ser fácil, porque tudo parece ser um grande pesadelo em Bright Falls. Personagens coadjuvantes, que inicialmente ajudam o escritor, logo reaparecem como inimigos som-



bríos sedentos por sangue. Nesse contexto, ele precisa não apenas sobreviver aos ataques e procurar Alice, mas também recolher páginas do manuscrito que desvendarão o mistério do livro que ele não lembra ter escrito.

Na busca por Alice, Alan conta com a ajuda do gorducho Barry, seu empresário. É um personagem divertido, que está sempre em perigo. Mas sua presença também é um alento para quem joga: sempre que ele aparece, é porque a missão em andamento já está perto do fim.

Outra personagem secundária que tem um papel importante é a garçonete Rose Marigold, que é fã dos livros do escritor. Quando possuída pela chamada Dark Presence, ela se torna uma verdadeira zumbi que, pelo desenrolar do enredo, certamente estará de volta com um papel ainda mais importante em uma futura segunda edição do jogo.

A ação é incessante e acontece nas florestas sombrias da cidade, em cabanas abandonadas, em um hotel bem ao estilo *O Iluminado* (olha o Stephen King de novo aí!) e em um hospital psiquiátrico.

### METALEIROS LOUCOS

Ao longo da jornada, você encontra personagens dos mais intrigantes, como a dupla The Andersons, dois metaleiros que eram estrelas da música dos anos 1970, com uma banda chamada Old Gods of Asgard. Preste atenção aos diálogos divertidos entre eles: as referências aos clichês de grupos de heavy metal são engraçadíssimas. Por outro lado, elas também são pistas para o grande ataque das sombras que acontecerá no capítulo seguinte, durante um show

■ Preste atenção nas dicas aparentemente loucas dos velhos metaleiros



de heavy metal de poltergeists. Simplesmente impagável!

As músicas que compõem a trilha desse capítulo heavy metal são da banda finlandesa Poets of the Fall, que no passado também assinou uma música da trilha de outro game da Remedy, *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*.

*Children of the Elder God* e *The Poet and the Muse* são executadas como sendo do grupo fictício Old Gods of Asgard, mas foram especialmente compostas pelos finlandeses para o jogo. Apenas a música *War*, que integra o quarto disco do grupo (*Twilight Theater*), aparece no jogo com o devido crédito a eles.

Composta por Petri Alanko, a trilha sonora de *Alan Wake* é um espetáculo a parte e conta ainda com David Bowie (a clássica *Space Oddity* é executada nos créditos finais) e Nick Cave & The Badseeds (*And up Jumped the Devil* aparece no final do terceiro capítulo).

### NOS BASTIDORES

Desenvolvido pela Remedy Entertainment, *Alan Wake* começou a ser trabalhado em 2001 e foi inicialmente anunciado na E3

de 2005. Porém, o game teve seu desenvolvimento esticado ao máximo por conta do seu tenso (e intenso) gameplay.

Inicialmente, *Bright Falls* tinha um layout diferente, meio *Grand Theft Auto* mesmo. E não há como negar: *GTA* se tornou referência em cenários estilo sandbox, em que você pode explorar todos os cantos do cenário. Pois *Alan Wake* foi inicialmente pensado para ter *Bright Falls* nesse formato, em que o jogador poderia se aventurar em todos os seus recantos. Mas a Remedy decidiu mudar isso para favorecer o gameplay puro e simples, sem distrações.

### TEM MAIS POR AÍ

O primeiro episódio adicional para quem já jogou *Alan Wake* até o fim é *The Signal*, disponível para download na rede Xbox Live. O segundo vai se chamar *The Writer* e sairá ainda no segundo semestre, ainda sem data definida. Episódios para multiplayer estarão disponíveis ainda neste ano também.

No final do jogo, que obviamente não vamos revelar aqui, fica bem clara a pista de que ele terá uma sequência em breve. A suspeita é confirmada nos créditos finais.

Como *Alan Wake* é um verdadeiro seriado de suspense que você pode jogar, fica aqui nossa ansiedade incontrolável pelo próximo episódio. Sim, ele tem suas limitações, mas é divertidíssimo e absolutamente viciante. 🎮

■ Na floresta, jamais fique sem lanterna



■ Ilkka Villi, o "verdadeiro" Alan Wake



## O VERDADEIRO ALAN WAKE

O personagem principal de *Alan Wake* foi inteiramente modelado em cima do ator e escritor finlandês Ilkka Villi. A voz é do dublador Matthew Porretta.

Villi também é escritor de roteiros de séries para TV da Finlândia, sendo *Otolintu*, de 2004, a mais conhecida. Mas ele também estreou seriados finlandeses, como *Haarautuvan Rakkauden Talo* ("Casa do amor livre"), *Helppo Elämä* ("Vida fácil") e *Itsenäisiä Päätöksiä* ("Decisões independentes"), entre diversos outros.

Durante o jogo *Alan Wake*, você vê Ilkka Villi ao vivo e em cores em uma transmissão de TV, concedendo uma entrevista. A cena curiosa só pode ser vista se você ligar o televisor do cenário.

## DICAS PRECIOSAS

- 1 A lanterna é tão importante quanto qualquer arma. Nunca perca a chance de recolher itens como baterias de lítio, que vão lhe salvar a vida tantas vezes quanto as armas de fogo.
- 2 Quando acabar a munição mas você ainda estiver sendo atacado por diversos Takens, olhe rapidamente em volta e fuja na direção de algum ponto de luz, como um poste iluminado. Mesmo sem munição, quando chegar aos chamados Safe Havens, os Takens se afastam.
- 3 Quando estiver sendo perseguido, existe uma forma de escapar dos golpes: abaixe-se. Os Takens sempre dão uma espécie de gemido alto antes de atacar. Ao ouvir o gemido, abaixe-se e o golpe não vai acertar você.
- 4 Muitos objetos grandes sofrem ação poltergeist e são arremessados contra você. Isso inclui barris, pneus e até tratores. Para escapar dos objetos, aponte a lanterna para eles e atire como se fossem inimigos comuns.
- 5 Quando for atacado por diversos Takens ao mesmo tempo, perceba sempre que tem um chefe que é mais alto e mais forte. Ele é o mais difícil de matar e o mais perigoso. Jogue imediatamente um sinalizador no chão, para mantê-los momentaneamente afastados, e atire furiosamente no chefe com rifle. Depois de matá-lo, mude para revólver para destruir os outros.
- 6 Quando perceber um ataque em massa, use as flashbangs (granadas sinalizadoras), que destroem todos os Takens que estiverem em volta ao mesmo tempo. Não perca tempo com rifles e revólveres.
- 7 Sempre que vir uma cabana ao longe, mesmo que esteja dirigindo um carro, pare e vá verificar. Elas sempre possuem itens coletáveis, como munições e baterias para a lanterna.



■ Sinalizadores mantêm os Takens temporariamente afastados

## AJUSTE SUA TV

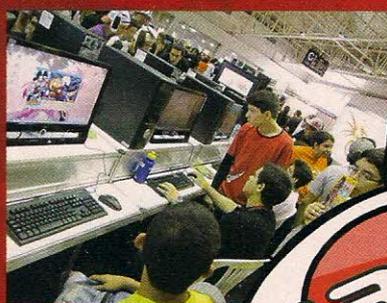
Antes de começar a jogar, procure gastar uns bons 5 minutos ajustando brilho e contraste de sua TV. *Alan Wake* é um jogo sombrio, com a maioria das situações se desenrolando em florestas escuras, cabanas abandonadas e cidades-fantasma. Tudo coberto pelo breu da noite. Então, um bom ajuste de brilho pode ajudar a encontrar

objetos escondidos. No entanto, é preciso ter cautela para que os ajustes não descaracterizem demais o clima sombriamente do jogo. Se você clarear demais a imagem, perderá todo o impacto visual do game. Se escurecer demais, terá dificuldades em encontrar os caminhos mais adequados na floresta, por exemplo.

# PAVILHÃO DE GAMES O MAIOR DO NORDESTE!



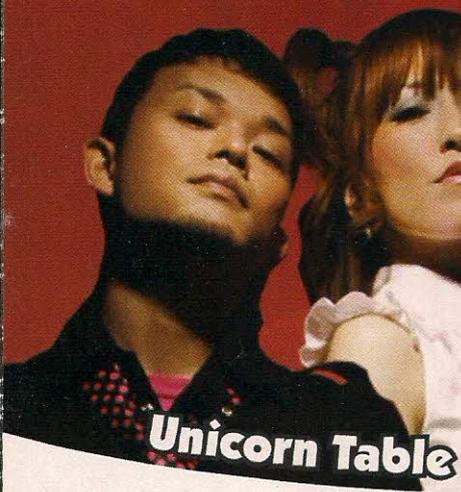
**Vídeo Games  
Computadores  
Simuladores  
Palestras  
Workshps  
e muito mais!**



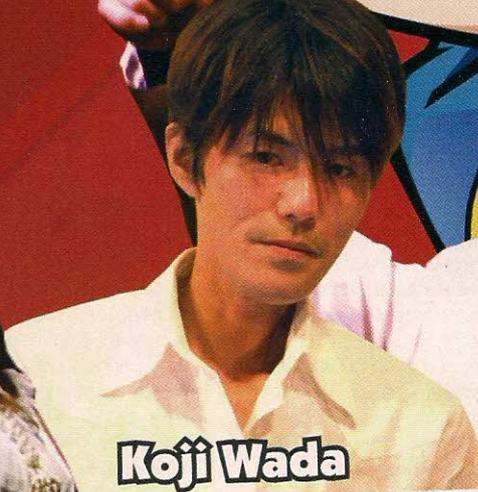
**ETAPA CEARENSE 2010  
do maior campeonato  
de Cosplay do mundo!**



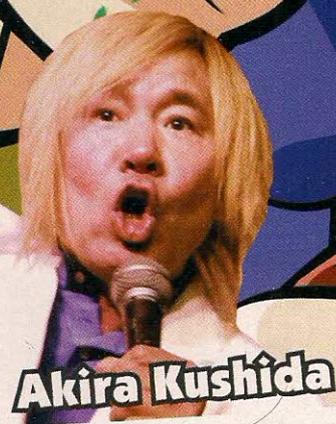
**CANTORES INTERNACIONAIS  
CONFIRMADOS:**



**Unicorn Table**



**Koji Wada**



**Akira Kushida**

**Temas de:  
VANDREAD  
SCHOOLRUMBLE  
GAORANGER**

**Músicas das Series  
DIGIMON**

**E os temas clássicos de  
JASPION  
JIRAYA  
JIBAN**



Você nunca viu um Sol nascente  
como o do Ceará!



ANOS  
**10sana**  
10ª SUPER-AMOSTRA  
NACIONAL DE ANIMES

**JULHO DE 2010**  
**DIAS 16,17 e 18**  
**CENTRO DE CONVENÇÕES DO CEARÁ**

Cultura Oriental  
Anime  
Tokusatsu  
Mangás  
Artes Marciais  
Card Games

Estandes de Vendas  
Jogos de Tabuleiro  
Festival de Bandas  
Concurso de Cosplay  
Mesas e Arenas de RPG  
**e muito mais!**

**INFORMAÇÕES, INGRESSOS  
e CARAVANAS:**  
[www.portalsana.com.br](http://www.portalsana.com.br)



Patrocínio



Parceria



Apoio



Realização





**45.600**

visitantes passaram  
pela feira este ano

[Fonte: ESA]

# FURACÃO E3

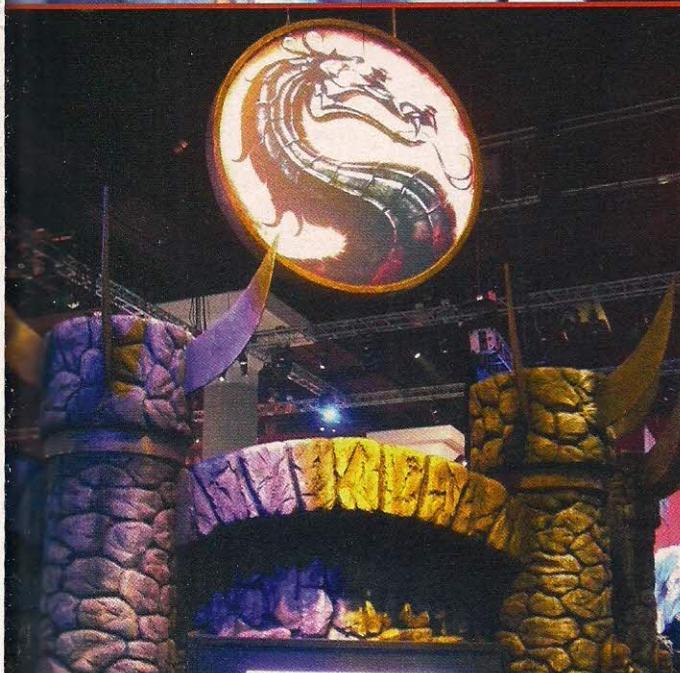
Neste ano, a mais importante feira de games do mundo chegou como um furacão esbanjando uma novidade a cada 5 minutos. E nós fomos lá conferir cada detalhe para você

por Renato Siqueira

# 300

desenvolvedores  
credenciados na E3

[Fonte: ESA]



**VISITAR A E3 (ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO, DE 15 A 17 DE JUNHO DE 2010), EM LOS ANGELES, É UMA EXPERIÊNCIA ÚNICA PARA OS AMANTES DOS GAMES.**

Estar por lá não é apenas ter a chance de experimentar todas as novidades em jogos eletrônicos, novas tecnologias e lançamentos futuros, mas também é a chance de ver, encontrar e conversar com todos os produtores, desenvolvedores, criadores, diretores de games e presidentes de empresas no mundo inteiro. Estar na E3 é a chance de por três dias estar no olho do furacão, em um turbilhão de coisas acontecendo ao mesmo tempo. É ter a chance de encontrar seus ído-

los, apresentar suas ideias e sentir na pele como cada empresa desse gigantesco mercado se porta. Estar lá é viver e respirar games.

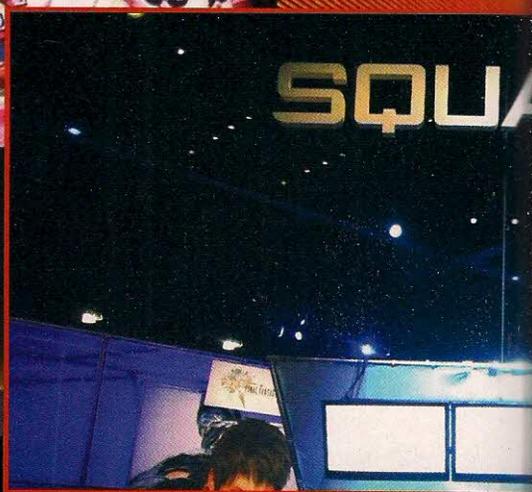
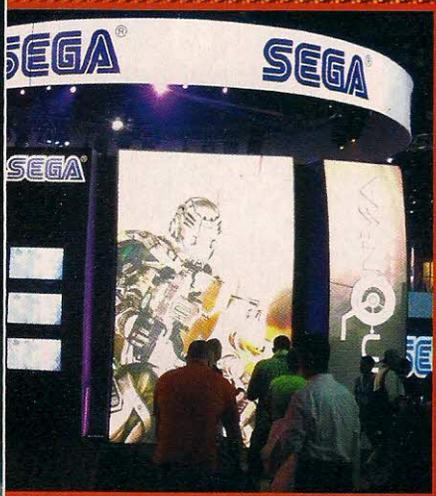
Até colocar os pés em um evento como este, você não faz muita ideia de como as coisas funcionam, de como são os manda-chuvas dessa indústria. Mesmo para quem está sempre lendo sobre a feira, clicando em fotos e assistindo a vídeos, saiba que o que você tem acesso é apenas a uma fração do que o evento é de verdade. Você tem acesso apenas às impressões de um décimo do que acontece na feira. Na maioria das vezes, as informações são resultado das impressões pessoais de um jornalista cujo

■ 3DS, a grande novidade



PATROCÍNIO:





trabalho é separar o joio do trigo, mostrar o que é bom e suprimir aquilo que é menos interessante.

### MELHOR DA DÉCADA

A edição 2010 da E3 pode ser considerada pelos entusiastas como uma das melhores dos últimos anos por ter finalmente mostrado oficialmente novidades que haviam sido anunciadas anos antes.

Frequentando as conferências, entrevistas, coletivas e vendo as reações das First Parties, deu para entender com toda certeza que aquela fase “do console sucessor do outro” deve demorar um pouquinho para voltar. Quem esperava um PlayStation 4, Xbox 720 ou Wii 2 caiu do cavalo. Como foi dito anos antes, a guerra dos consoles mais poderosos e caros não faz mais sentido. Criar um console que processa 200 milhões de polígonos

porque o anterior processava 100 milhões já não é o fundamental.

As máquinas chegaram a um ponto de sofisticação em que não há nada mais a se fazer, além de uma atualização via internet. Mas enquanto essa batalha é, digamos, postergada por mais alguns anos, outra continua se desenrolando de maneira feroz: a dos acessórios que aumentam a imersão do jogador dentro de um game.

### A FORÇA DA NINTENDO

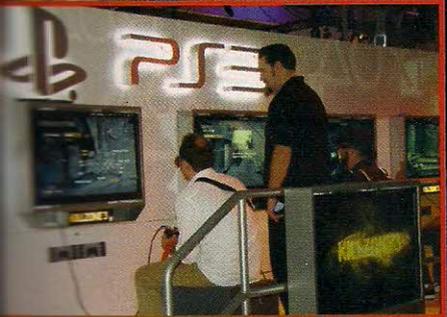
Durante anos, ficou nítida a presença da Nintendo com o Wii, inferior graficamente aos outros, mas que anos antes mostrava como um videogame deveria ser: divertido acima de tudo. Enquanto Sony e Microsoft investiam em gráficos e produções hollywoodianas, a Nintendo chegava com um controle simples e games que desafiavam o

jogador, colocando-o para se movimentar na frente da TV. Ele já não era mais apenas um controlador passivo da ação.

Os gamers mais afoitos, os chamados hardcores, trataram logo de taxar o Wii de “um videogame voltado para quem não é gamer”, e assim se criou a palavra “casual gamer”, um cara que não é gamer de verdade, mas que curte jogar de vez em quando com a família.

De fato, o hardcore e o casual já existiam, o que se fez foi apenas separá-los criando esses rótulos. O tempo passou e o Wii se tornou um campeão de vendas, a despeito do PS3 e do Xbox 360, o que levou a Sony e a Microsoft a correrem atrás do prejuízo com suas tecnologias de controle de movimentos.

Diante desse quadro, neste ano de 2010 fomos agraciados com a chance de experimentar pela



primeira vez o Kinect (o ex-Projeto Natal) e o PlayStation Move. Ambos trazem as marcas de suas desenvolvedoras: design arrojado e criação feita em cima de intensas pesquisas de mercado.

Aparentemente, quem teve a opção de experimentar estes aparelhos na E3 curtiu um mais do que o outro. Porém, o veredito do teste muita gente teve medo de falar antes de os produtos finais serem lançados oficialmente no mercado. O que se pode dizer com certeza é que a briga vai ser boa e esperamos que os gamers em geral ganhem muito com os jogos que serão desenvolvidos.

### NÃO É VIDEOGAME

Em contrapartida, quando Reggie Fils-Aime, o presidente da Nintendo of America, colocou os pés no auditório durante sua conferência de imprensa, a primeira coisa que falou foi: "Eles dizem que o Wii não é um videogame, mas nós vendemos mais jogos do que qualquer uma das outras concorrentes". Certamente, se ele pudesse dizer algo mais, completaria: E andam até tentando copiar a nossa tecnologia.

Mas Reggie tinha uma grande surpresa nas mangas, que era o lançamento do Nintendo 3DS, o primeiro portátil 3D sem óculos do planeta. Apesar de bradarem aos sete cantos que o melhor do 3DS era sua tecnologia, muitos jornalistas não sacaram que o melhor do aparelho em seu lançamento será mesmo o preço.

Sim, o portátil segue no caminho inverso ao lançamento das grandes e caríssimas televisões tridimensionais. É 3D, você pode levar onde quiser, pode assistir aos filmes e ainda acessar a internet via Wi-Fi de forma muito rápida, sem falar na capacidade gráfica muito superior ao que já existe de dispositivos desse tipo no mercado. Dessa maneira, a Nintendo dá mais um passo ao que se tornará tendência nos próximos anos.

### GUERRA TECNOLÓGICA

Dentro da E3, deu mesmo para perceber que estas serão as principais armas da nova guerra tecnológica que será travada no mercado de games de agora em diante. A munição desta guerra serão os games, cada um mais criativo, intrigante e interessante que o outro.

Do ponto de vista econômico, descobrimos que diversas empresas estão interessadas em nosso país. Desde o início do mercado de games brasileiro, mirrado e pequeno, nós nunca havíamos visto tamanho interesse.

No passado, megacorporações entravam no Brasil "patrocinadas" por empresas brasileiras, pois os impostos eram altos e a venda era mínima. Era mesmo muito difícil traçar uma estratégia de marketing e disseminação dos games no mercado brasileiro. Hoje as coisas mudaram bastante e já existem empresas com planos formados, algumas já chegaram e outras estão arrumando suas malas para invadirem o Brasil.

A economia melhorou e agora somos do BRIC, a união de Brasil, Rússia, Índia e China, que estão se desenvolvendo rapidamente e que nos próximos anos devem ultrapassar os países do Primeiro Mundo, como EUA e Japão. O fato é que esses dois gigantes não só são os maiores consumidores de games do mundo, mas também andam mergulhados em crises econômicas intermináveis.

Políticas menos perversas e planos de investimento precisam ser criados para essas empresas que acreditam no nosso potencial.



PATROCÍNIO:



# KINECT, MOVE E 3DS

Sem nenhum novo console, entenda como os gigantes do mundo dos games inovaram suas marcas na E3 2010 por Lucas Patricio

Sony, Microsoft e Nintendo anunciaram novidades importantíssimas para definir o futuro do entretenimento eletrônico. Só que, ao contrário do que imaginávamos há cinco anos, nenhum novo console foi apresentado. Mesmo assim, todas as três produtoras já definiram as armas para renovar suas

marcas: Kinect, Move e Nintendo 3DS. Desses, apenas o novo portátil é um hardware independente. Qual o desafio de cada empresa ao tentar seguir o modelo da Big N e abocanhar o mercado casual? Como ficam os hardcores? Como cada produto vai se comportar no mercado?



## NINTENDO 3DS

**Empresa:** Microsoft  
**Preço:** não divulgado  
**Lançamento:** Primeiro trimestre de 2011 nos EUA  
**Pró:** Jogos em 3D sem necessidade de óculos especiais  
**Contra:** Deverá ser mais caro que o Wii



**O 3DS É TUDO QUE VOCÊ ESPERAVA. ELE RODA JOGOS/FILMES EM 3D SEM A NECESSIDADE DE ÓCULOS ESPECIAIS E TIRA FOTOS EM TRÊS DIMENSÕES** – por essa ninguém esperava! O fato é que o sucesso iminente do 3DS se deve à capacidade da Nintendo em pensar à frente.

Muitos fãs e até membros da imprensa especializada aguardavam um possível sucessor para o Wii em 2010. No papel, a ideia é boa: uma simples atualização de hardware seria o suficiente para

continuar vendendo milhões de consoles. Esse, aliás, é um modelo usado pela Apple e que dá muito certo. Só que a Big N não anunciou o sucessor do Wii, já apelidado de “Wii HD” e essa “profecia” nunca esteve tão longe de se concretizar. E tudo isso tem muito a ver com o Nintendo 3DS.

A Nintendo poderia muito bem lançar um novo console com visuais aprimorados e uma ou duas features adicionais. Até daria certo. Mas não seja ingênuo: a Nintendo sabia que a Sony faria exatamente isso: o Move tem todo o conceito do “Wii HD”. Sabendo disso, a Nintendo começou (há anos) a tra-

balhar em cima de um novo modelo de hardware para o Nintendo DS e não para o Wii. E com isso, ela explorou uma tecnologia que está extremamente em alta: o 3D.

E a empresa que arriscou brincar com as três dimensões desde o tenebroso Virtual Boy desta vez não deu um tiro no escuro. A tecnologia desenvolvida no novo portátil permite ver jogos e filmes em 3D sem utilizar óculos especiais. Enquanto isso, toda a concorrência – e a indústria de entretenimento em geral – tenta empurrar aos consumidores televisores com 3D estereoscópico. Perto do novo portátil, colocar óculos para ver



filmes ou jogar parece até coisa do passado, não é mesmo? Entendeu como a empresa previu os passos das concorrentes e até mesmo do mercado? Mesmo com um hardware de quatro anos atrás (apesar de evoluído, o poderio gráfico do 3DS se assemelha a um PSP ou iPhone), ela conseguiu criar um novo que tem um atrativo simplesmente impressionante.

#### **HORA DO 3D**

A melhor parte é que todas as empresas já estão investindo em 3D. É como um filme: você não vende apenas o jogo, mas também a experiência que ele trará. E com

isso vamos ver uma enxurrada de remakes e reparações, como *Kid Icarus*, *Mario Kart* e até mesmo, quem diria, *Ocarina of Time*. E quem ousa reclamar?

Talvez esse tenha sido o passo mais certo da Nintendo nos últimos anos. Se o 3D realmente pegar no portátil, tudo indica que o próximo console de mesa siga o mesmo caminho. Mas, será?

Todas as vezes que tentamos prever o futuro da Big N, ela se antecipa e faz algo diferente. O segredo do sucesso da Nintendo é ver além do óbvio. Por isso, não vimos o Wii HD na E3 2010 e provavelmente nunca o veremos.

**PATROCÍNIO:**





# KINECT

**Empresa:** Microsoft

**Preço:** US\$ 149

**Lançamento:** 3 de novembro (EUA)

**Pró:** Revolução na forma de se jogar videogames

**Contra:** Ainda não mostrou grandes atrativos hardcore

**ANO PASSADO, O PROJECT NATAL ROUBOU A CENA NA E3. DESTA VEZ, O NOME MUDOU E O KINECT MOSTROU QUE ESTÁ AMADURECIDO O SUFICIENTE PARA SE TRANSFORMAR EM UM PRODUTO CONCRETO DO MERCADO.** Vários jogos foram demonstrados em tempo real e apresentaram o tom que o acessório terá na nova estratégia da Microsoft.

Mas antes de falar do Kinect, é preciso entender por que ele é um passo importantíssimo para a dona do Xbox. Ao avaliar o tempo médio de lançamentos entre os consoles nas últimas décadas, percebemos que o ciclo de vida básico entre

eles é de, em média, cinco anos. E por que então chegamos em 2010 e não vimos um novo Xbox? O aparelho completa meia década nesse Natal, não estaria na hora? A resposta é incisiva: não.

O mercado de jogos mudou muito desde que os aparelhos dessa geração foram lançados. E todas as produtoras sabiam, ou pelo menos chutaram, que isso fosse acontecer.

A forma de a Microsoft se preparar para isso, inicialmente, foi transformar a Xbox Live em uma plataforma e não uma feature do Xbox 360. Isso significa que quando ela for atualizar o hardware, a cereja estará pronta e o bolo bem recheado.

O que mudou o rumo das coisas foi o mercado casual. Com o

concorrente Wii abocanhando um enorme número de novos jogadores e faturando mais do que nunca, a Microsoft percebeu que era preciso pegar uma fatia desse mercado. Mas como fazer um console mundialmente conhecido por ser hardcore se transformar em um produto casual? Esse é o desafio do Kinect.

## MISSÃO NOVA

Além de trazer toda uma inovação tecnológica, ele tem a missão de mudar a forma como as pessoas enxergam o produto da Microsoft. É difícil convencer um pai de família que o Xbox pode ser a melhor opção de entretenimento para o seu lar – mesmo o filho de 17 anos tendo total certeza disso.

Ao invés de lançar um novo con-



sole voltado ao público casual, a Microsoft encontrou no Kinect essa saída. O gerente de produtos do Xbox, Aaron Greenberg, acredita que a inclusão do Kinect não vai alterar a forma como a empresa trabalha com o público hardcore. “Nós não estamos dizendo, de jeito nenhum, que vamos deixar de fazer o nosso melhor nos jogos blockbusters. Isso continuará”, afirmou.

Mesmo tentando passar essa convicção, fica claro que trabalhar com dois nichos ao mesmo tempo não é uma tarefa simples. O modelo Slim, lançado recentemente, não faz parte dessa mudança estratégica diretamente. Se você parar para pensar, o Xbox Slim não é tão menor, nem tem tantas inovações para justificar o novo modelo – assim como o PlayStation Slim. A

verdade é que essa é uma manobra das empresas para baratear a produção. Com toda certeza, o Slim é muito mais barato de se produzir que a versão convencional do Xbox 360, o que deixa a empresa mais preparada para arcar com os custos da nova tecnologia.

#### CICLO DA MICROSOFT

O Kinect representa o começo de um novo ciclo para a Microsoft. Claro que um acessório que permite jogar e controlar um videogame sem usar nenhum tipo de controles gera um buzz suficiente para justificar todo o investimento em publicidade – o que, mercadologicamente falando, é um acerto. Porém, como manter seu público fiel, os hardcores, acreditando que sua plataforma não vai esquecê-los?

“Nós vamos continuar a investir na Live e na comunidade online. O Kinect é uma adição ao que já temos. Há uma diferença fundamental no domínio da tecnologia e da experiência entre o Kinect e o Wii, mas nós não estamos querendo transformar o Xbox 360 em uma plataforma como outra qualquer, meramente sem controles”, completou Greenberg.

Essa será a estratégia que veremos da Microsoft daqui para frente. Um console pronto para agradar qualquer hardcore e, agora, também para ser um centro de entretenimento para toda a família. É um desafio e tanto, mas que conta com um produto brilhante, que tem tudo para convencer sua mãe, seu pai e até mesmo seus avó, que videogames são legais. De novo.

PATROCÍNIO:



# PLAYSTATION MOVE

**Empresa:** Sony

**Preço:** US\$ 49 somente o controle e US\$ 99 o pacote com a PS Eye

**Lançamento:** 19 de setembro (EUA)

**Pró:** Feito para jogos casuais e hardcores

**Contra:** Ainda sim, é uma "versão" melhorada do Wii Remote

**NA E3 2009, A SONY PARECIA NÃO SABER DIREITO NO QUE O MOVE IRIA SE TRANSFORMAR. NESTE ANO DE 2010, A COISA FOI DIFERENTE.**

O controle com sensor de movimentos do PlayStation 3 tem cara e personalidade própria. E não confunda personalidade com funcionalidade, já que nesse quesito ele realmente é muito parecido com o Wii Remote.

Claro que a tecnologia é superior graças ao uso da PS Eye, que rastreia o posicionamento 3D do jogador e faz truques interessantes, como os vistos em EyePet. Sem falar que o PS3 tem um poderio gráfico imensamente maior que o Wii, permitindo "bonecos com braços, algo importantíssimo!", como brincou Kevin Butler (personagem criado pelo marketing da Sony), fazendo referência ao Mii, do Wii.

Mas jogos causais não demandam gráficos super sofisticados. Eu e você, gamers hardcores, sabemos diferenciar a qualidade de Bayonetta de PS3 e de Xbox 360,

por exemplo, mas o público-alvo – pelo menos eminente – do Move não se importa (tanto) com isso.

A grande sacada da Sony é utilizar suas grandes franquias para promover o uso do Move e mandar uma mensagem para os jogadores hardcore: esse produto também é feito para vocês. Por menos vontade que você tenha de jogar *Killzone 3* com o Move, o esforço da Sony para que o acessório também seja visto como hardcore ajuda muito.

Em comparação ao concorrente Xbox, o PS3 larga na frente nessa "nova geração". Apesar de ter um hardware com menos apelo de





marketing e não tão inovador quanto o Kinect, a Sony não precisa se preocupar em como fazer para vender o Move. O PlayStation sempre foi vendido como um produto de entretenimento definitivo para todos. Dessa forma, o Move é um braço natural que agrega jogadores casuais e aqueles que querem ampliar sua experiência jogando.

Por mais que o Move se pareça com o Wii Remote, a Sony não quer competir – ou pelo menos não deve – com a Nintendo. Seu produto se

encaixa muito bem com a filosofia do console e tem um preço mais acessível. Quem já possui a PS Eye só precisa desembolsar US\$ 49 para comprar o Move. O Navigation Controller não é obrigatório, já que é possível utilizar um DualShock 3 ou um SixAxis como controle auxiliar.

Ainda falando de valores, outro ponto que torna o Move mais atraente, em um primeiro momento, são os preços dos jogos. Os produzidos pela própria Sony vão custar US\$ 39, cerca de US\$ 20 a menos

que o normal e US\$ 10 a menos que os de Wii. As empresas Third Parties não se pronunciaram até o fechamento dessa matéria.

Aliado a isso tudo, a Sony transforma o PlayStation 3 em um aparelho “pronto” para o futuro ao anunciar o suporte de vários jogos ao 3D estereoscópico. Claro que isso é um movimento da empresa para acompanhar a tendência do mercado de entretenimento atual em enfatizar o 3D, e aproveitar para vender alguns televisores, claro.

PATROCÍNIO:



# MELHORES DA E3

Retorno de velhos clássicos e novidades com tecnologia tridimensional foram os grandes destaques em termos de lançamentos de jogos na E3 por Flávio Croffi

A E3 2010 foi um sucesso. Disso, todos nós já sabemos. Mas, o que mais trouxe empolgação para você? Novos jogos, tecnologias de movimentos, anúncios legais ou o visual de cada apresentação?

Bem, nós da **EGW**, gostamos muito de tudo isso. Mas vamos nos ater aos melhores jogos que apareceram durante o evento deste ano. Nem precisa comentar que nesse

quesito não faltou entusiasmo, por parte das produtoras e até mesmo para todo o público presente no evento. Mas onde vamos arrumar dinheiro para conseguir jogar todas essas belezinhas?

Por isso, fizemos um apanhado dos melhores, para você escolher qual jogo combina mais com o seu perfil e já preparar o seu bolso e console para recebê-lo.

## GEARS OF WAR 3

**Plataforma:** 360 (exclusivo)  
**Lançamento:** 2011

Muita gente pragueja contra o novo game da série da Epic. *Gears of War 3* parece ser a mesma coisa que os dois anteriores. Mas quem disse que isso não é legal? O novo game traz a jogabilidade característica da série. Tiros, camuflagem e muita carnificina. O que inova são os personagens (adicionaram até mulheres na brincadeira) e alguns novos modos de jogo, além da história da campanha principal, é claro. Agora será possível jogar com até quatro amigos ao mesmo tempo, detonando os Locust com uma vasta seleção de armas e novos movimentos. Diversão garantida!



## KIRBY EPIC YARN

**Plataforma:** Wii (exclusivo)

A bolota rosa está de volta também. Mais um game de aventura de um personagem clássico da Nintendo. Porém, este traz um diferencial: a possibilidade de interagir diretamente com o cenário, que é todo feito de linhas, pano e zíperes. Kirby se pendura em diversos locais, repuxa o cenário, amassa paredes e destrói inimigos.



## MORTAL KOMBAT

Plataforma: 360/PS3

A série que esbanja sangue e violência está de volta. *Mortal Kombat* parece reviver um dos seus melhores games, o *Ultimate Mortal Kombat 3*. Só pelo que pudemos ver na E3, já deu água na boca. As finalizações sangrentas estão de volta, assim como a grande quantidade de personagens clássicos da série. Scorpion, Sub-zero, Jonhny Cage, Cirax, Sonya, Kung-Lao, entre muitos outros voltaram com gráficos totalmente em 3D e uma jogabilidade também que faz jus aos jogos mais antigos. Com uma pancada de combos e golpes especiais.

## GOLDEN SUN

Plataforma: DS (exclusivo)

A série *Golden Sun* finalmente chegou ao portátil DS. A jogabilidade segue a tradicional do game de RPG, com combates em turnos. Porém, agora todos os gráficos são em 3D. O jogo está lotado de dungeons e locais para explorar.

## TWISTED METAL

Plataforma: PS3 (exclusivo)

O palhaço macabro Sweet Tooth está de volta. O game foi mostrado durante o final da conferência da Sony na E3 2010, com um trailer que começa como um filme live-action. O novo game trará a possibilidade de jogar online com diversos outros players pela rede PSN, além de conter um modo campanha para um jogador. Entre as novidades, está a possibilidade de pilotar um helicóptero, coisa que até então não era possível em nenhum game da série. E claro, o bom e velho rock'n'roll continua correndo solto na ação.

## GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA

Plataforma: PSP (exclusivo)

Se temos um jogo para ressaltar para o PSP, com certeza é o novo *God of War*. Este título deve continuar a história a partir do final do primeiro game da série, contando o que ocorreu depois que ele venceu Aries e se tornou o novo Deus da Guerra. A história também explicará como Kratos ganhou sua cicatriz e suas tatuagens, e mostrará um pouco mais do passado do espartano.

PATROCÍNIO:



## CALL OF DUTY: BLACK OPS

Plataforma: 360/PS3

Lançamento: novembro/2010

Está na vez da Treyarch lançar o seu novo *Call of Duty*, já que os dois estúdios (Treyarch e Infinity Ward) vão se revezando na série. *Black Ops* aposta em uma nova jogabilidade e gráficos refinados. Agora, parece que vamos contar com elementos de outros jogos na conhecida série de guerras da Activision, como *Far Cry*, por ter amplos ambientes de florestas densas, e *Battlefield*, por trazer a possibilidade de pilotar veículos como helicópteros durante a jogatina. Nada melhor do que pegar os pontos fortes de sua concorrente para aplicar em um jogo que já era bom. A vantagem que a Microsoft ofereceu nesse game é que por três anos consecutivos após seu lançamentos, os DLCs do jogo serão lançados exclusivamente na Xbox Live.



## NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

Plataforma: 360/PS3

O que dizer do retorno de uma das franquias de maior sucesso da série *Need for Speed*? Ela passou das corridas de carros esporte comuns e foi parar nas perseguições policiais, tuning e drifts. Tudo isso para voltar com tudo ao *Hot Pursuit*, que insere o famoso "pôlicia e ladrão" dentro do game. Significa que você poderá jogar em modo multiplayer com um amigo, encarnando um fora-da-lei ou um policial. Desta vez, o game está a cargo da Criterion, os caras que fizeram diversos jogos da série *Burnout*, além do excelente *Black* para PlayStation 2 e Xbox. Então, espere por gráficos de cair o queixo e muita perseguição policial.



## LITTLE BIGPLANET 2

Plataforma: PS3 (exclusivo)

O que falar da mais nova aposta da Media Molecule? Se o primeiro game da série *LittleBigPlanet* fez um sucesso de tirar o fôlego, o segundo no mínimo vai prender a sua atenção. A E3 deste ano apresentou mais novidades sobre o jogo. Agora, será possível, além de criar diversas fases novas para o título, criar também jogos novos. Isso mesmo, você pode criar jogos de estratégia em tempo real, no estilo *WarCraft 3*, assim como jogos de corrida ou aventura, dentro de um só. E o mais legal é que dá pra compartilhar com todo mundo que se conecta à rede online PSN. De quebra, dá pra jogar com até quatro jogadores simultâneos nas milhares de fases disponíveis.





## JOGOS PARA KINECT

O aparato de sensores de movimentos da Microsoft não ficou pra trás na E3 2010. Há muitos jogos legais para serem aproveitados. Desde games casuais até algo para mexer um pouco mais o esqueleto. O destaque vai para: *Dance Central*, game da Harmonix e MTV que permite a qualquer jogador dançar sem o uso de qualquer aparelho. O jogo faz um "scan" no seu corpo e detecta os movimentos. E não se preocupe, há níveis fáceis para começar a brincadeira.

## DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Plataforma: Wii

Talvez o ponto mais alto da conferência da Nintendo durante a E3 deste ano foi o anúncio do novo *Donkey Kong*, que será lançado no final do ano. Os macacos estão de volta, com mais animação do que nunca neste novo game da série. Com gráficos em 3D e a famosa jogabilidade de side scrolling, a Nintendo resolveu relançar a série de uma maneira *New Super Mario Bros*. E é claro que todo mundo gostou muito. Não podemos deixar de ressaltar também a trilha sonora do game, que está toda remasterizada e pronta para chegar a esta geração.



## KID ICARUS: UPRISING

Plataforma: 3DS

Ele estava apagado desde o NES e apareceu apenas em *Smash Bros*. Mas *Kid Icarus* retornou. Um novo jogo do personagem deve chegar totalmente em 3D para o novo portátil da Nintendo. O jogador controla o herói vencendo diversos monstros com uma espada e utiliza suas asas para voar pelos céus. No início do trailer de apresentação do jogo, o personagem, bem simpático, diz: "Desculpe deixar vocês esperando!"

## JOGOS PARA PS MOVE

O PS Move mostrou ter uma tecnologia bem precisa. Coisa que parece ser bem mais desenvolvida que o Wii e o Kinect neste sentido. Levando isso em conta, podemos esperar diversos jogos que utilize bem o sistema em questão. O destaque vai para *Sorcery*, game da própria Sony que serve mais como um jogo de demonstração para a tecnologia do Move. Trata-se de um game bem no estilo *Harry Potter*, porém, aqui a varinha usada pelo protagonista acompanha os movimentos do jogador, de forma precisa. A proposta é unir diversas magias e feitiços para causar efeitos devastadores nos inimigos, que variam de goblins e criaturas absolutamente horrendas.

PATROCÍNIO:



> E3

# DECEPÇÕES DA E3

Nem só de pontos altos viveu a E3 deste ano. Algumas bolas fora também foram notáveis por Luiz Silva

Na E3 sempre surgem as maiores novidades do mercado relacionado aos videogames, então, é improvável que ninguém se sinta extasiado com a imensidão de tal evento. Mas mesmo um evento dessa magnitude tem seus pontos negativos.

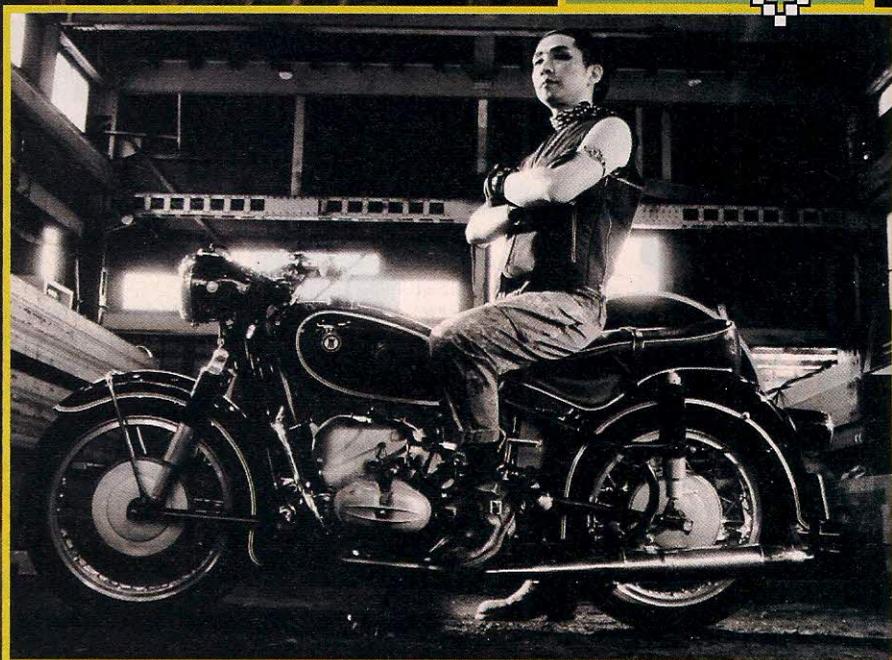


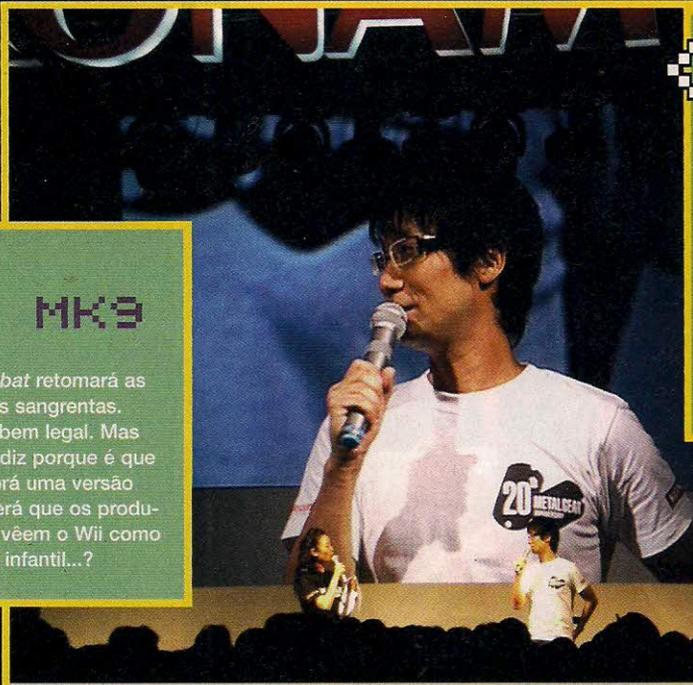
## CASTLE OF WAR

Castlevania era um jogo tão único que foi triste ver que *Lords of Shadow* está se tornando um *God of War* vampiresco. Mas, como já disseram anteriormente, "ninguém se importa", afinal, o estilo Kratos talvez funcione em *Castlevania*. Em *Dante's Inferno* e em *Darksiders* funcionou.

## SILENT HILL 8

Nada pode agradar mais um fã de *Silent Hill* do que ver os produtores dizendo que o novo título será um retorno às origens da série. Entretanto, todo mundo achou estranho os novos produtores serem da República Tcheca e que a tríade Akira Yamaoka (foto abaixo), Mary Elisabeth e Joe Romersa estará de fora do novo projeto. Bom, mas pelo menos o vídeo empolgou os fãs.





## WII SEM MK9

Mortal Kombat retornará as suas origens sangrentas. Sim, isso é bem legal. Mas alguém me diz porque é que o Wii não terá uma versão de MK9? Será que os produtores ainda vêem o Wii como um console infantil...?

## KOJIMA SEM TEASERS

Antes da E3, Hideo Kojima é uma pessoa; depois da E3, é a mesma pessoa... Quer dizer, lançar um site teaser já é pouco efetivo para anunciar um jogo, mas por que raios ele fica lançando mais sites teaser durante e depois da E3? Será que as pessoas realmente ficam atualizando o site a cada segundo só pra ver um rabisco que, na maioria das vezes, acaba confundindo mais do que informando?

## NOVIDADES

Talvez a maior ausência da E3 2010 tenha sido a falta de grandes franquias de peso totalmente novas. Veja o que tivemos: *Donkey Kong*, *Zelda*, *Gears of War*, *Metal Gear Solid Rising*, *Fable 3*, *Socom*, *Dead Space*. Mas onde foram parar as novas propriedades intelectuais de peso? No geral, não tivemos o anúncio de uma franquia arrasadora que venderá milhões e se tornará o arrasa-quarteirões do ano. Essencialmente, a E3 2010 foi marcada pelas sequências.

## MICHAEL JACKSON

Um jogo novo do Michael Jackson para te colocar pra dançar? No mínimo, um "passo" ousado na indústria dos games. Mas faltou a Ubisoft mostrar como é o jogo. O que ela fez foi colocar um grupo de dançarinos cheios de molejo e o nome do falecido astro num telão. Com certeza, lembrou muito alguns anos atrás quando chamaram o High School Musical para a E3. No mínimo, bizarro.



## THE LAST GUARDIAN

O game sensação da E3 do ano passado parece que foi esquecido pela Sony nesta E3. Nenhum vídeo, nenhuma informação. Parece que o jogo sequer existe. Agora não tem mesmo como saber se ele sai ainda neste ano.

## KINECT

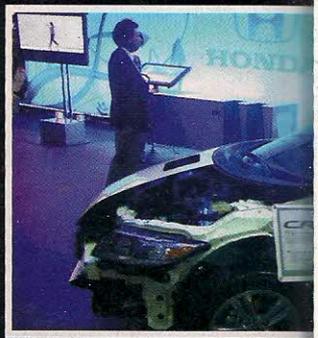
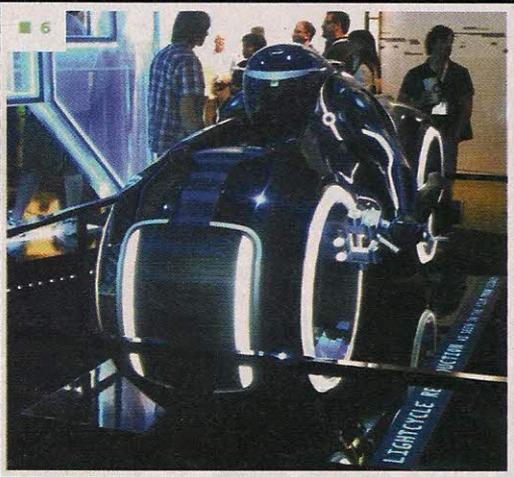
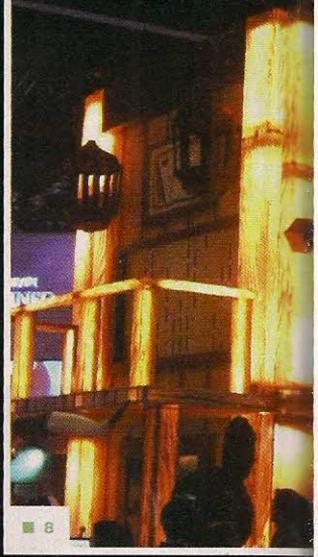
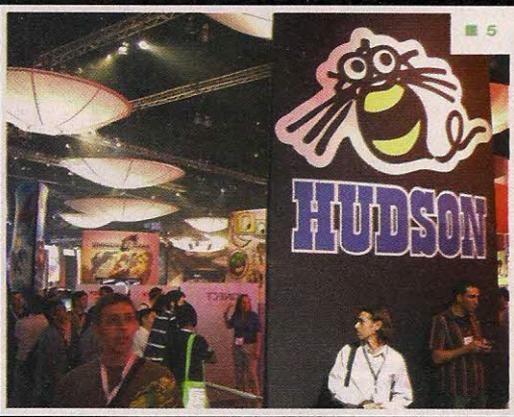
Obviamente, todo mundo está empolgado e ansioso para colocar as mãos no acessório da Microsoft. Mas por que tinham que mudar o nome? Project Natal é um nome simpático, enquanto Kinect é meio inexpressivo. Se quisessem mostrar o poder do aparelho no nome, porque então não usaram logo Skynet? E o preço, então? A Microsoft chegou a comentar anteriormente que o preço ficaria no máximo em US\$ 80, porém, o aparelho não deve ficar por menos de US\$ 150. Um pouco caro para um acessório, mesmo lá nos EUA. Imagina o preço dele no país do "imposto injusto para videogames"...

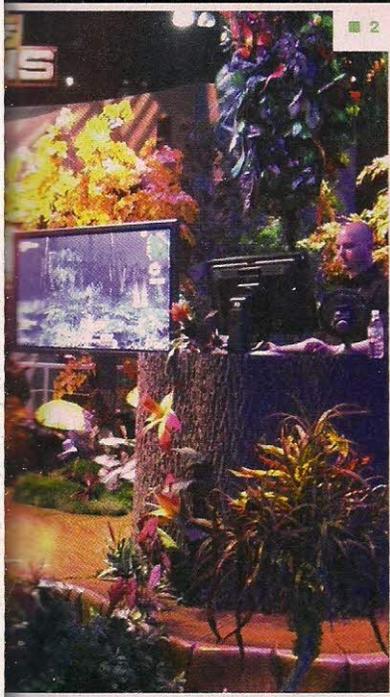
PATROCÍNIO:





# GALERIA DA E3





2



3

- 1. Garotas da Atar
- 2. End of Nations
- 3. Jogando Tron
- 4. Garotas para jogar
- 5. Espaço d Hudson
- 6. Tron, da Disney
- 7. Garotas da Nyko
- 8. Toy Story
- 9. Honda nos games
- 10. Pac-Man com a chefia
- 11. Killzone 3
- 12. Microsoft mostra sua Forza



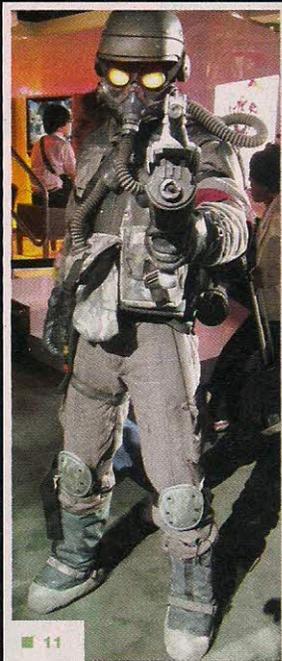
10



4



9



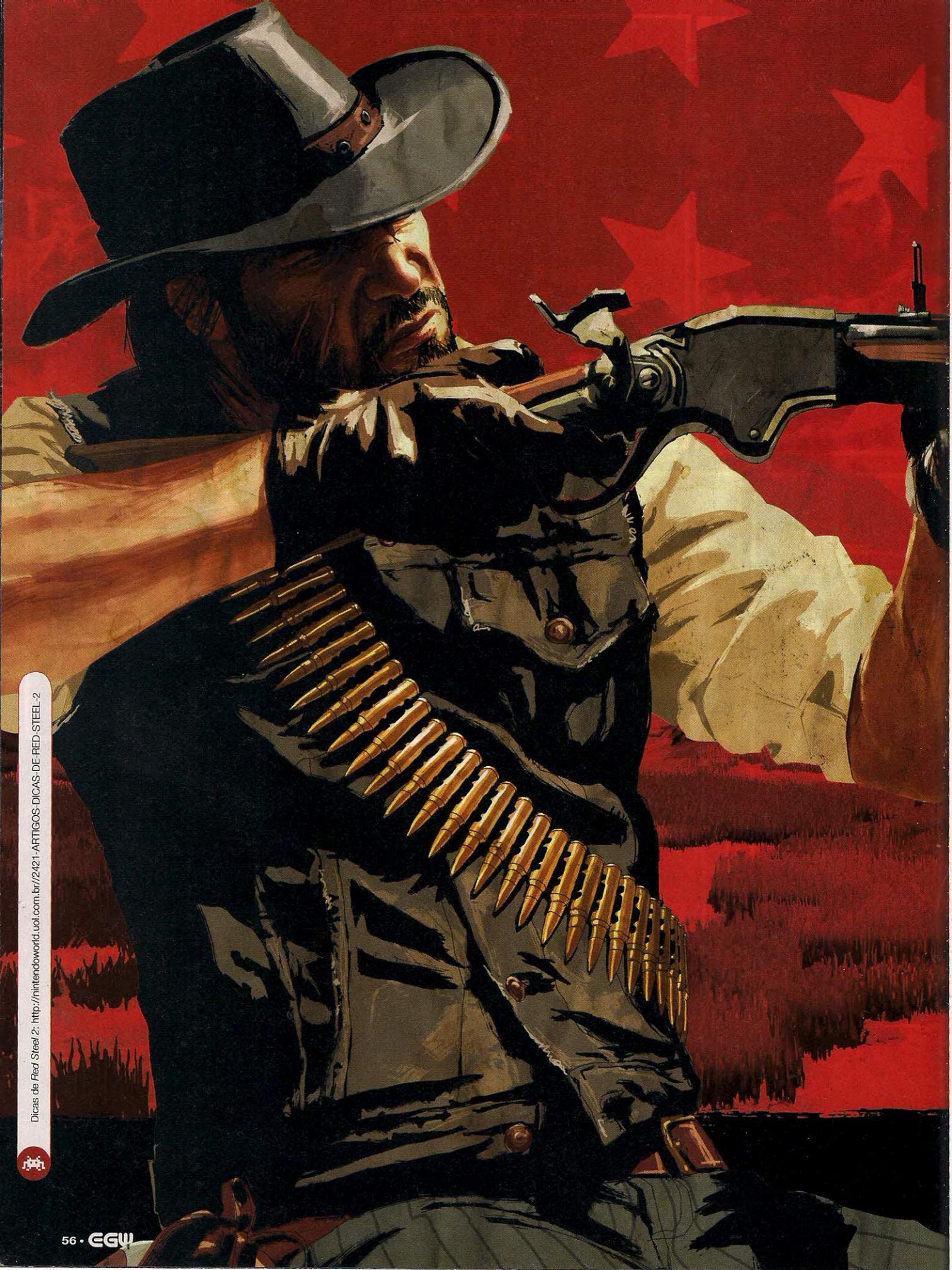
11



12

PATROCÍNIO:





Dicas de Red Steel 2: <http://mintendo.world.uol.com.br//2421-ARTIGOS-DICAS-DE-RED-STEEL-2>



# RED DEAD REDEMPTION

Rotulado como “GTA do Faroeeste”, o jogo leva você a vagar pelo Texas no comando de um cavalo, uma pistola, missões inacreditáveis e um realismo espantoso por Paula Romano e Flávio Croffi

## QUAL É A FÓRMULA PARA O SUCESSO?

Muita gente procura, pesquisa anos a fio, e no final das contas descobre que não existe uma fórmula. O sucesso exige colheradas de empenho, pitadas de sorte e o toque de talento munido de muita competência, méritos que foram usados com maestria no mais novo game da Rockstar, *Red Dead Redemption*.

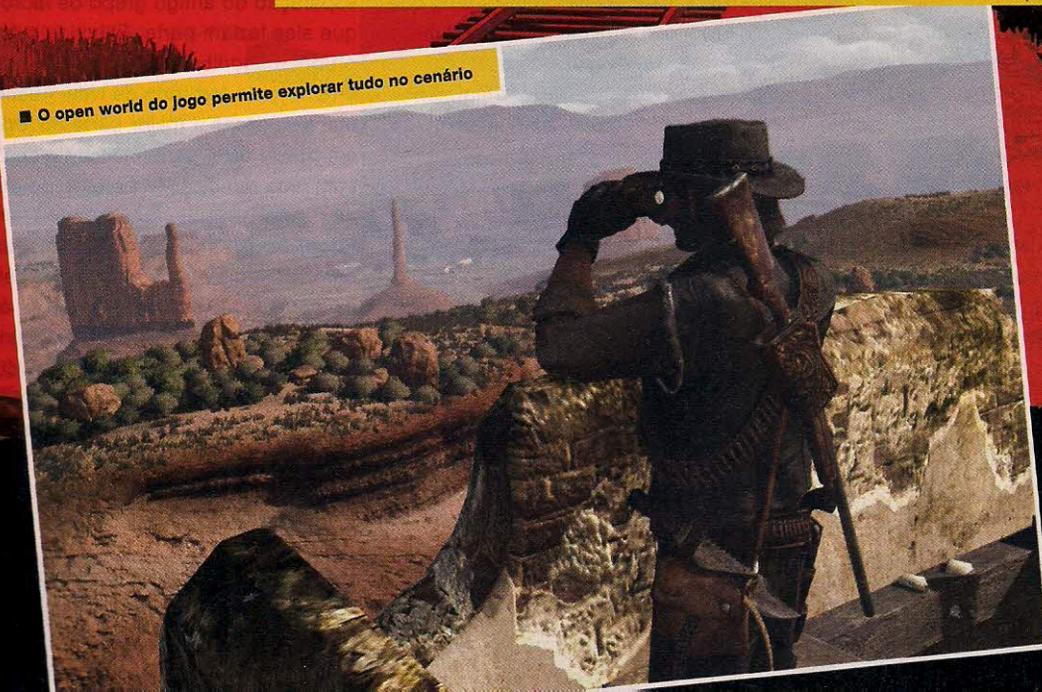
Finalmente, saímos da vida urbana dos GTAs e caímos em um novo mundo. Desta vez, cheio de terra, pó, cavalos e cidades beirando à precariedade absoluta durante o começo do século 20. Mesmo com o sucesso intenso do quarto capítulo de *Grand Theft Auto IV*, a Rockstar não hesitou em continuar

uma série até então esquecida nos consoles de nova geração. E conseguiu o que ninguém tinha feito até agora: emplacar um jogo de faroeeste como candidato a melhor jogo do ano, quiçá de todos os tempos — se considerarmos o gênero e a temática escolhida.

*Red Dead Redemption*, em menos de um mês, vendeu mais de 5 milhões de cópias. Só para você ter uma ideia, *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*, para PlayStation 3, atingiu as 5 milhões de cópias só depois de dois anos do seu lançamento.

Só isso já faz do jogo de faroeeste da Rockstar um marco no mundo dos games. E, acredite, não é à toa.

■ O open world do jogo permite explorar tudo no cenário



When the time comes, hold  to draw your sidearm. Kill people with .



■ Os duelos são a hora da verdade: seja rápido no controle

## NÃO PERCA O TREM

A história toda começou com o jogo *Red Dead Revolver* sendo desenvolvido pela Capcom, que produziu um título muito bem aceito pelo público e pela crítica. Porém, seu sucesso, na época para o Xbox e o PlayStation 2, não conseguiu chegar perto do que sua sequência atingiu.

Em 2002, a Capcom desistiu do projeto e quem assumiu a bola da vez foi a Rockstar. A mãe do GTA comprou os direitos do game e prosseguiu com sua produção. O ponto é que a Capcom forneceu o material, mas a Rockstar o transformou em ouro.

Bastou adicionar algumas gotas de sangue, uma história mais profunda, personagens muito bem estruturados e muita diversão para que o jogo se transformasse no mais vendido do ano, perdendo o trono apenas para *Call of Duty: Modern Warfare 2*.

E nesse troca-troca quem saiu ganhando fomos nós, que temos ao alcance das mãos um jogo fenomenal, que tem lá os seus pequenos bugs, mas que se tornam quase invisíveis diante da profundidade e da qualidade do título.

## PERSONAGENS BONS

**John Marston** - Um personagem típico dos games da Rockstar. Com

problemas no passado que refletem claramente em sua personalidade. Um criminoso que roubava bancos e tinha a sua trupe. Porém, ao ser abandonado por seus antigos parceiros, Marston resolveu tentar se endireitar. Ele então tem de caçar seus velhos amigos para que eles paguem pelos seus crimes passados.

**Bonnie MacFarlane** - Dona de um rancho que leva o nome de sua família, Bonnie é uma loirinha bem simpática e de bom coração. A primeira aliada de Marston durante sua aventura. Se não fosse ela, o caubói protagonista do game estaria morto. Em débito por ter salvado sua vida, John ajuda várias vezes a rancheira durante o game. Ela também acaba se tornando uma grande amiga de sua família.

**Leigh Johnson** - Uma das companhias mais fortes de Marston durante o jogo. O xerife da cidade de Armadillo, Leigh Johnson, é casca grossa. Tem bastante agressividade e é duro na queda. Seus discursos são bem éticos e totalmente voltados para a lei, diferente daquela lei do Velho Oeste, em que as pessoas não pensam muito em valores morais, mas sim em apenas justiça nua e crua. Apesar de não querer ser um policial, o xerife faz o trabalho necessário.

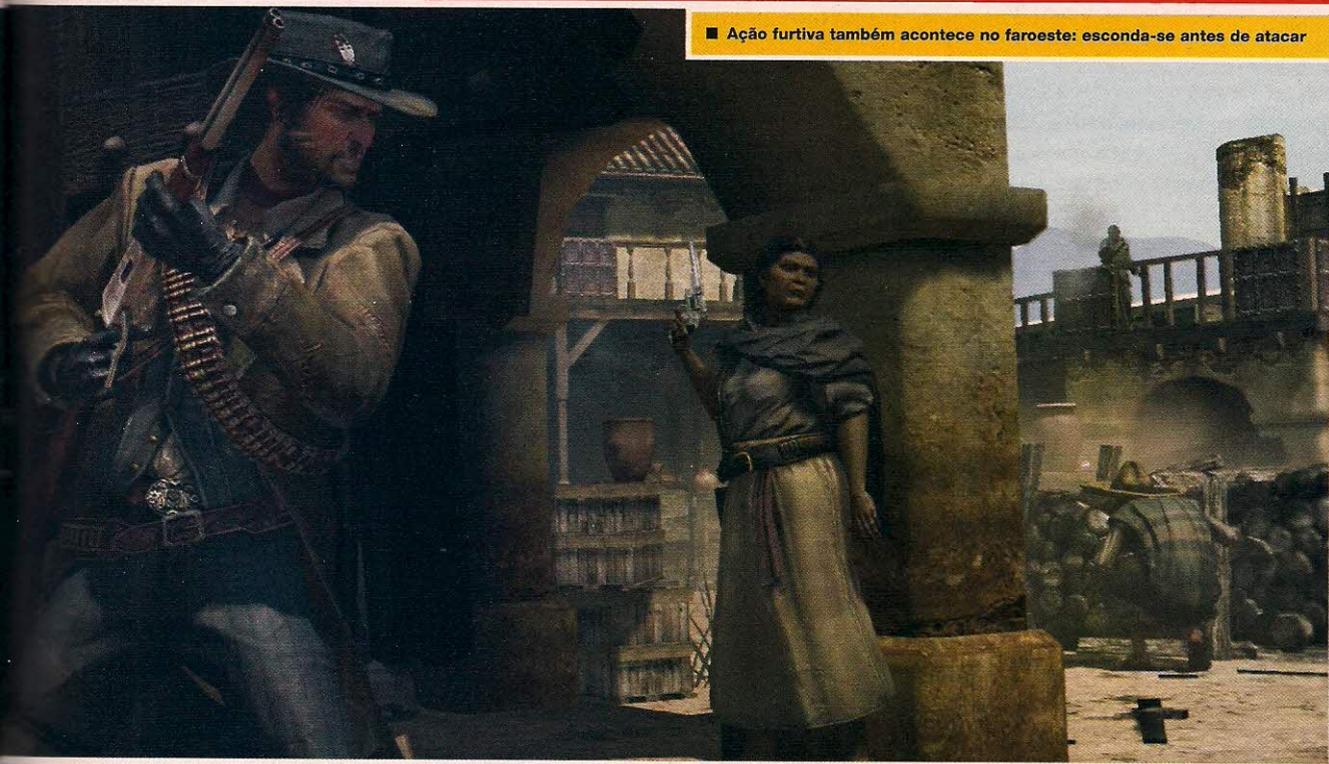
## PERSONAGENS MAUS

**Dutch van der Linde** - O líder do antigo grupo de Marston. Ele era o cabeça que bolava todos os crimes e assaltos a bancos. Depois da separação do grupo, nunca mais se ouviu falar desse cara. Apenas que ele continuava um insano. O vilão tem grandes traços de vários personagens malvados em seriados e filmes antigos de faroeste.

**Bill Williamson** - Este é o primeiro malvado que aparece no game. Um parceiro das antigas de John Marston, o protagonista do jogo. Porém, depois da separação do antigo grupo de ladrões que eles faziam parte, Bill criou sua própria quadrilha e continua a espalhar o terror pelo território de New Austin. Marston passa a maior parte do jogo em busca dele, para finalmente acabar com uma ramificação potente do crime na região.

**Edgar Ross** - Ross é um personagem bem contraditório. O tipo que faz parte da lei, mas que no final das contas é o grande safado da história. Ele é um agente da Bureau of Investigation (que hoje se chama FBI), em busca de acabar com o legado de crime de pessoas como Bill Williamson e sua trupe. Para isso, ele sequestra a família de John Marston e usa o protagonista da história





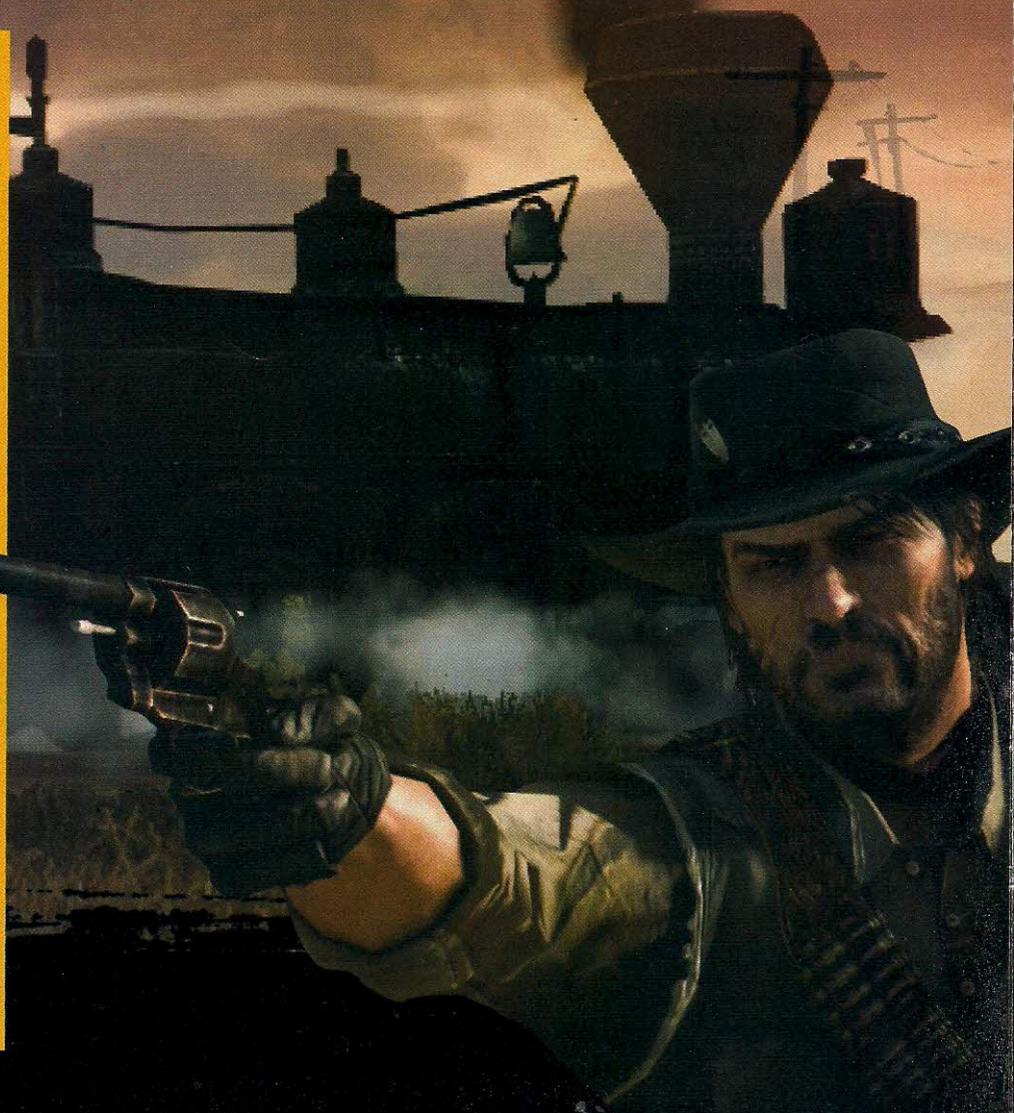
para cumprir passo a passo o que ele quer que seja feito.

#### PERSONAGENS FEIOS

**Seth Briars** - O personagem mais doente de toda a história. Seth é um cara bem fedorento e completamente louco. De acordo com John, ele passou muito tempo ao sol, o que fez com que seu cérebro "fritasse". Apesar de ter uma aparência horrível e trejeitos semelhantes aos de Gollum, da série *O Senhor dos Anéis*, Seth é um bom aliado durante o trajeto de Marston, e oferece bons momentos de diversão.

**Irish** - O típico irlandês. Imigrante ilegal que está nos Estados Unidos e conhece todos os truques para atravessar uma fronteira. Além disso, o cara nem tem um nome completo verdadeiro e vive bêbado.

**Nigel West Dickens** - Um homem da ciência, segundo ele próprio. O velhote não está nesta lista por ser feio de dar dó, mas sim por agir de forma bem desonesta. Ele tenta empurrar para as pessoas de New Austin um tônico fajuto que inventou. Segundo o próprio figura, esse tônico deixa mais forte, apto e com a precisão extremamente alta. Nem precisa dizer que ele se enfia em várias encrencas justamente por causa disso, né?



## TRILHA SONORA

Típica de filmes de faroeste, a trilha sonora também não fica atrás e é excelente. A maioria dela é composta por dois caras que entendem muito bem de música, Bill Elm e Woody Jackson, que fizeram parte da banda Friends of Dean Martinez. Porém, há contribuições de outros músicos bem conhecidos, como o cantor de folk sueco José Gonzalez.

Em especial, destacamos algumas das músicas para você ter uma ideia do trabalho e empenho inserido na parte sonora do game:

**Música tema, de Bill Elm e Woody Jackson** - Típica música para levar o trabalho todo nas costas. Uma obra montada com diversos instrumentos como viola, guitarra, percussão, coral e instrumentos de sopro.

**Born Unto Trouble, de Bill Elm e Woody Jackson** - A primeira música do CD traz um clima bem calmo, com assobios, piano e um violino em destaque. Uma canção realmente melancólica.

**Far Away, de José Gonzalez** - Música do cantor sueco de folk. A trilha segue o mesmo ritmo que os seus sons costumeiros. Um vilão seguido de uma voz calma em um ritmo linear.

**Triggernometry, de Bill Elm e Woody Jackson** - Foca no ritmo de

bateria. É usada em momentos de tensão ou perseguição durante o jogo.

## FAROESTE DE CINEMA

Para nos provar que você é mesmo um machão de primeira linha do faroeste, você tem que ter assistido no mínimo três dos filmes abaixo. Se não assistiu, não diga isso a ninguém e corra para a locadora que ainda dá tempo.

E não se espante com os títulos, porque gostamos mesmo é dos westerns sujos, feios, mal barbeados, onde ninguém é bom e nem politicamente correto.

**Os Imperdoáveis (Unforgiven, de 1992)** - Provavelmente a última grande obra do gênero. Clint Eastwood no papel de sua vida, que lhe rendeu Oscar de Melhor Filme e Melhor Diretor.

**Por um Punhado de Dólares (Per un Pugno di Dollari, 1964)** - Um pistoleiro sem nome chega a uma cidade dividida por gangues rivais e começa a jogar para os dois lados, aproveitando para encher o bolso de grana. Com Sergio Leone na direção e Ennio Morricone na trilha sonora, esse filme de 1964 serve de base para quem quer conhecer o gênero conhecido como western spaghetti.

**Os Brutos também Amam (Shane, 1953)** - Um clássico western, dirigido por George Steves e com roteiro de A.

B. Guthrie Jr. O filme narra a história do caubói Shane, recém-chegado a um pequeno vale onde colonos lutam pelos seus direitos contra criadores de gado, que controlam a maior parte da terra.

**O Bom, o Mal e o Feio - Três Homens em Conflito (Il Buono, il Brutto, il Cattivo, 1966)** - Três caubóis solitários se enganam e se ajudam ao mesmo tempo, para conseguir o óbvio: se apossar de uma fortuna em ouro, durante a Guerra Civil americana. Com um incrível e acertado bom humor assisti-lo é uma experiência prazerosa e divertida.

**Era Uma Vez no Oeste (C'era una Volta il West, 1968)** - Três homens em uma estação de trem esperam um quarto personagem (Charles Bronson). Esse, quando chega, comenta que só tem três cavalos. Os homens riem e dizem que parece que está faltando um cavalo para Bronson que, com o olhar mais frio da história do cinema comenta: "Errado, trouxeram dois cavalos a mais" — e passa o rodo. Clássico!

## OUTROS JOGOS D'OESTE

O Velho Oeste norte-americano e seus caubóis foram aproveitados no cinema, na literatura, na televisão e, claro, nos games, que não poderiam ficar de fora. Dos anos 1990 até hoje, os games de

## >CONTEÚDO ADICIONAL

Além das seis novas missões, a expansão *Outlaws to the End* também adicionou novidades à jogabilidade, como a possibilidade de reviver um amigo durante a missão e conseguir multiplicadores de pontuação ao realizar assassinatos em um curto espaço de tempo. Para os aficionados por conquistas e troféus, há 10 novos "prêmios" disponíveis para quem realizar o download. Todos se referem às missões cooperativas da expansão. Confira a lista:

1. Well Done - 5 pontos/Bronze - Complete uma missão
2. Have posse, will travel - 15 pontos/Bronze - Complete todas as missões
3. 2 Guys, 1 co-op - 10 pontos/Bronze -



faroeste foram evoluindo cada vez mais e chegaram a essa obra-prima produzida pela Rockstar. Mas antes, mesmo com pouco destaque, alguns títulos também abraçaram a temática e renderam bons jogos:

**Sunset Riders, 1991** - Clássico dos fliperamas e consoles da geração 16-bit. *Sunset Riders* conta a história de quatro caçadores de recompensa que passam por diversas fases, que vão ficando cada vez mais difíceis ao longo da aventura. A jogabilidade é "aventuresca", com gráficos animados em 2D e modo side-scrolling. Em cada uma das fases, é disposto um pôster com a face do vilão a ser caçado, com os famosos dizeres: "Procurado, Vivo ou Morto".

**Outlaws, 1997** - "Morrer é demais para eles". Com essa frase, a LucasArts apresentou seu jogo de tiro em primeira pessoa inspirado no Velho Oeste, que apesar de não ter tido um grande sucesso em vendas, obteve uma popularidade que consegue persistir até os dias de hoje.

**Call of Juarez, 2006** - É um jogo de tiro em primeira

pessoa baseado nos grandes filmes de faroeste lançados nos anos 1970 e 1980, que exige a combinação de estratégia furtiva e reflexo puro. O jogador assume dois personagens — o fugitivo Billy e o reverendo Ray — em uma caçada. A jogabilidade explora elementos originais e simulação de física realista. Revólveres do século 19 são resgatados, assim como missões montadas a cavalo e "locações memoráveis".

**Red Dead Revolver, 2005** - É o antecessor "espiritual" de *Red Dead Redemption*. Aqui, você terá muitos personagens para jogar tanto no modo história quanto no modo batalha. O personagem principal responde pelo nome de Red, que

após testemunhar a morte de seus pais, tornou-se um caçador de recompensas e um excelente pistoleiro. O game possui cenários completamente exploráveis, porém os gráficos "não saíram como o esperado", segundo a admitiu própria Capcom.

**Gun, 2005** - O jogo da Activision foi uma febre no Brasil, entre os usuários de PS2. Simples, direto, tem gameplay em 2D, mas profundidade de cenário de 3D. As cenas em cima do trem são antológicas e sempre foram um desafio para os novatos. Tem muito humor também, é sarcástico, não é só tirotoleio.



➤ DOWNLOADS

## FORAS DA LEI ATÉ O FIM

Expansão gratuita de *Red Dead Redemption* marca duelo contra pirataria por Lucas Patricio

### A ROCKSTAR NÃO DÁ PONTO SEM

**NÓ.** Um mês após lançar o incrível *Red Dead Redemption*, ela soltou *Outlaws to the End*, expansão com seis missões em um inédito modo cooperativo. O preço? De graça. O pacote já havia sido prometido antes mesmo do lançamento e chegou em forma de download para as redes PSN e Xbox Live. Mas por que a Rockstar não cobrou nem um centavo? A resposta mais simples é: porque isso faz parte de sua estratégia.

A modalidade, que permite que até quatro jogadores participem de missões em algumas localidades já conhecidas, estava nos planos da Rockstar desde o começo. A opção de liberar a expansão depois do lançamento tem alguns motivos bem óbvios: mais tempo para aperfeiçoar a experiência, deixar os jogadores entenderem como o jogo funciona para desfrutar melhor a adição e combater a pirataria.

No PlayStation 3, não existem formas de se jogar irregularmente. Só que no Xbox 360 a história é diferente. Mais de 60% das vendas de *Red Dead Redemption* foram para o console da Microsoft, o que representa uma porcentagem considerável. Ao já ter anunciado um modo cooperativo

antes mesmo de seu lançamento, a Rockstar — querendo ou não — enviou uma mensagem aos usuários de sistemas modificados (geralmente sem acesso à rede Xbox Live): para ter toda a experiência, vocês precisam estar online.

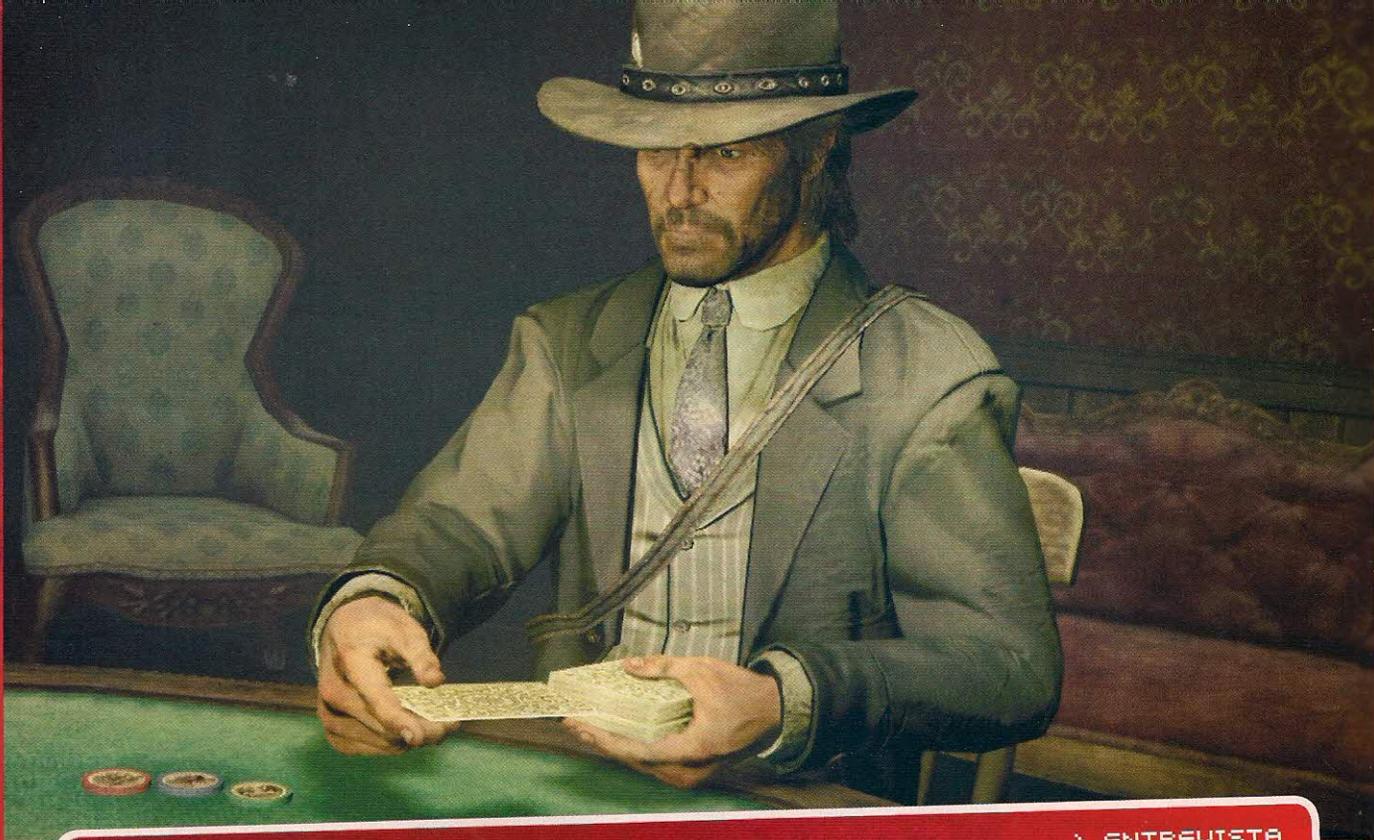
Além disso tudo, ao oferecer um conteúdo adicional gratuito, muitos jogadores que não haviam se interessado nas modalidades online podem acabar testando.

Para complicar mais ainda esse panorama, o desenvolvimento demorou quase seis anos, causando um gasto enorme para a Rockstar — que no começo do ano declarou que dificilmente teria lucro com *Redemption*. Mas, uma produtora que vendeu mais de 17 milhões de unidades de *GTA IV*, com certeza conseguiria alcançar um bom número com o novo jogo. Até o fechamento dessa matéria, foram mais de 5 milhões de unidades de *Red Dead Redemption* vendidas, o que, segundo executivos da Rockstar San Diego, seria o necessário para "empatar" gastos e ganhos.

Podemos esperar que nas próximas expansões a Rockstar cobre pelo conteúdo. Mas se ele for de tão boa qualidade quanto o gratuito *Outlaws to the End*, será um prazer.

Complete as missões com apenas um amigo

4. Stake a claim – 5 pontos/Bronze – Consiga uma medalha em qualquer missão
5. Struck gold – 10 pontos/Bronze – Medalha de ouro em todas as missões
6. Friends indeed – 5 pontos/Bronze – Complete uma missão sem ninguém morrer
7. You rule – 15 pontos/Bronze – Consiga medalhas de ouro em todas as missões avançadas
8. Your mother iode – 20 pontos/Bronze – Medalhas de ouro em todas as missões avançadas
9. Dodge this – 10 pontos/Bronze – Consiga uma sequência de 10 assassinatos seguidos em uma missão avançada
10. Bulletproof – 5 pontos/Bronze – Complete uma missão sem morrer



> ENTREVISTA

## INSPIRAÇÃO NO CINEMA

Diretor de arte da Rockstar conta para a **EGW** como foram as técnicas utilizadas para conseguir o realismo incrível de *Red Dead Redemption* por **Fernando Souza Filho**

Não é muito comum um videogame de faroeste ser um mega-sucesso mundial. Mas *Red Dead Redemption* é o título de maior evidência no momento e basta jogá-lo por 15 minutos para entender a razão. São evidentes os gráficos impecáveis, o gameplay sensacional e um cenário que você pode explorar em todos os cantos, pois em cada centímetro tem uma surpresa, uma novidade.

Obviamente, a Rockstar gastou uma montanha de dinheiro e levou muitos anos para finalizá-lo. Entrevistamos com exclusividade o diretor de arte da Rockstar, o engenheiro Rob Nelson, que nos revela mais sobre os bastidores do sensacional jogo.

**EGW: Qual foi a principal inspiração para fazer *Red Dead***

***Redemption*? Velhos clássicos do faroeste no cinema?**

**Rob Nelson:** A ideia básica era abordar diversos aspectos dos filmes de faroeste, não apenas aqueles apresentados nos filmes mais clássicos, especialmente os italianos, que marcaram a primeira "onda" do estilo. A história de *Red Dead Redemption* é completamente original, mas certamente há muitos filmes com conceitos e temas que acabaram de alguma forma nos influenciando. A ideia de um bando de desajustados lutando para manter a ordem numa região turbulenta é bem a cara do filme *The Wild Bunch* [no Brasil, *Meu Ódio Será tua Herança*, de 1969], mas é também o tema principal do jogo. Já essa linha tênue que separa os bons dos maus é reminiscência de filmes como *Treasure of*

*Sierra Madre* [O Tesouro de Sierra Madre, de 1948] e *Unforgiven* [O Passado não Perdoa, 1960]. Além disso, esse enredo aborda o fato de o governo usar a força bruta para impor a lei, sendo que isso tem um efeito devastador. O tema foi explorado em *The Proposition* [A Proposta, 2005], um western australiano de John Hillcoat.

**Quanto do engine do *Grand Theft Auto* foi usado para desenvolver o gameplay de *Red Dead Redemption*?**

O jogo usa uma versão atualizada do RAGE [Rockstar Advanced Game Engine], engine que foi usado no *GTA IV*. Esse mecanismo interno do jogo foi aprimorado durante o desenvolvimento de *Red Dead Redemption*, incluindo seus sub-sistemas: gráficos, inteligência artificial, áudio, rede



e animação. Algumas dessas funcionalidades ficam mais óbvias a cada update, como na simulação de roupas, cordas, objetos de destruição e nos efeitos de brilho. A reação dos personagens aos tiros, os vidros quebrados e os movimentos das sombras ganharam detalhes impressionantes no processo de desenvolvimento do game. Pudemos usar muitas técnicas novas para aperfeiçoar esses detalhes e o resultado é de um realismo notável.

#### Isso explica o realismo impressionante dos cavalos...

Levar as imagens dos cavalos a esse nível de realismo necessitou de uma combinação de pesquisa com o sistema de captura de movimentos do próprio RAGE. Experimentamos nos cavalos avançadas técnicas de animação que antes só

hávamos usado em personagens humanos. Os resultados são incrivelmente realísticos e posso afirmar tranquilamente que esses são os cavalos mais bonitos já vistos em um videogame.

#### Quantos desenvolvedores estiveram envolvidos na criação dos personagens de Red Dead Redemption?

Na verdade, o jogo foi um projeto que envolveu três estúdios diferentes. Tudo foi coordenado pelo nosso estúdio principal, Rockstar San Diego, mas também havia equipes da Rockstar North — que foram os criadores da série GTA, diga-se de passagem — e da Rockstar New England, que trabalhou no modo multiplayer. Ou seja, é tanta gente que nem dá pra contar [risos].

#### Houve alguma razão específica para escolher John Marston, um fora-da-lei, para ser o personagem principal?

John Marston, na verdade, é um ex-fora-da-lei que agora procura justiça e salvação após uma vida muito violenta. Esse é o ponto principal do enredo. A história se passa no faroeste americano, na primeira década do século 20, quando as fronteiras estavam rapidamente sendo expandidas por conta de políticas governamentais expansionistas e também

pela chegada da tecnologia ao Velho Oeste. A era dos caubóis havia ficado para trás, mas os pequenos vilarejos ainda viviam como se estivessem nos anos 1800. O jogo se passa exatamente nessa época e o personagem faz muito sentido dentro desse contexto. A história de *Red Dead Redemption* busca reconciliar o passado sangrento de um fora-da-lei com as mudanças que o novo século estava trazendo.

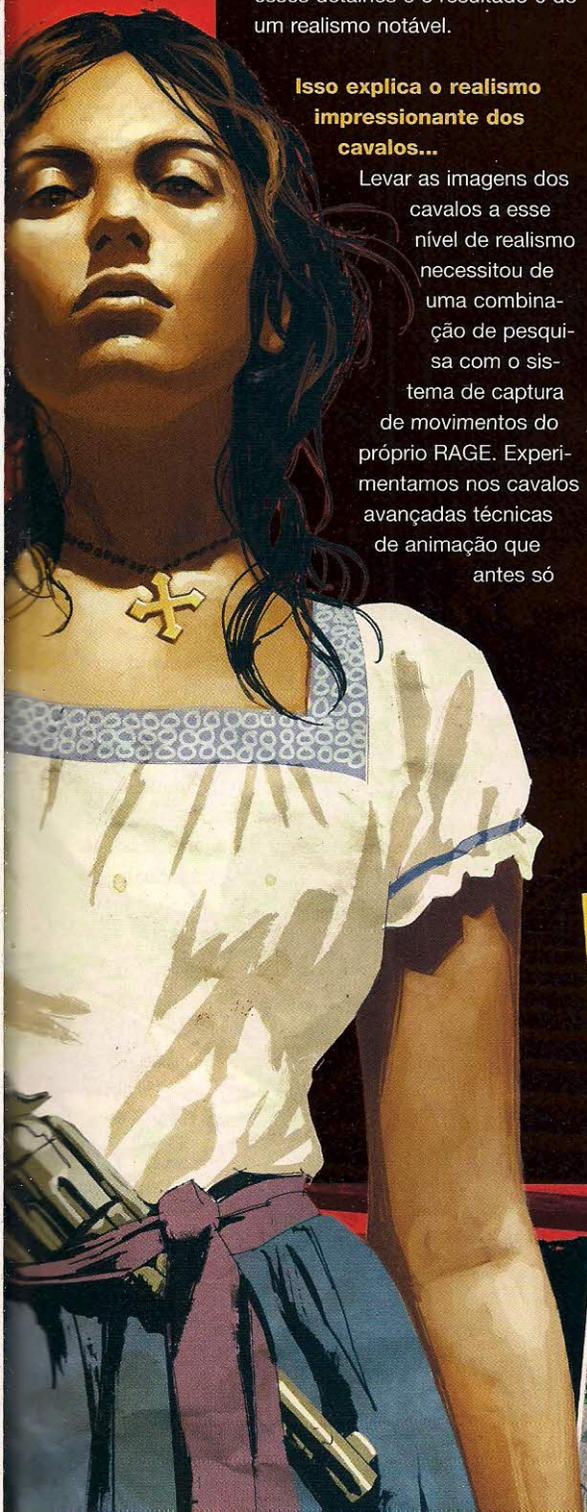
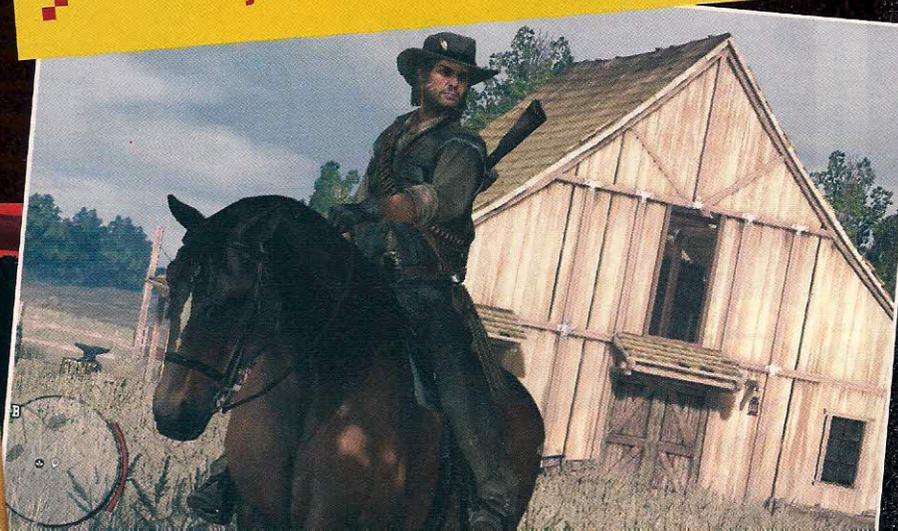
#### Ainda assim, o jogador pode fazer Marston voltar a ser um bandido. Basta que ele cometa crimes, promova assaltos.

Sim, o gostoso do jogo está aí. Você escolhe seus caminhos. Marston era líder de uma quadrilha muito violenta, mas após um assalto mal-sucedido, ficou gravemente ferido e foi abandonado à própria sorte. Ele sobreviveu e decidiu deixar aquela vida para trás e começar uma família. No entanto, quando sua família é tomada como refém, ele volta à ativa e parte em busca dos membros de sua antiga quadrilha, que são os responsáveis pelo crime.

#### Como serão distribuídos os episódios inéditos?

O primeiro é *Outlaws to the End*, uma missão em modo cooperativo. Em breve divulgaremos outros para download. 

“Esses são os cavalos mais bonitos já vistos em um videogame”





UM  
TROCADO

TRÓCO  
JOGO  
PIRATA  
POR COMIDA!

PLAISTACION  
KILL ZONA

XIS-BOX  
RALO

ZONIC

MAVO BROS

MADE IN PARAGUAI

# PIRATARIA EM BAIXA

O mercado está mudando e já surgem os sinais de que a pirataria começa a se tornar um mau negócio até para os próprios pirateiros por Lucas Patricio

**POR VOLTA DO MEIO-DIA, DOIS HOMENS CONVERSAVAM EM FRENTE A UMA PEQUENA LOJA LOCALIZADA NO CENTRO COMERCIAL DE UMA IMPORTANTE CIDADE PAULISTA.**

Um deles, que estava acompanhando um garoto que vestia camisa vermelha e boné preto, apontou para a vitrine e fez algumas perguntas. Do lado oposto do balcão de madeira, o outro respondeu com firmeza. “Esses jogos são idênticos aos originais, pode ficar tranquilo.” Enquanto isso, mais três atendentes faziam vendas. Era um dia cheio no pequeno box de aproximadamente 15m<sup>2</sup>. Enquanto o garoto continuava olhando a vitrine, ao seu lado um jovem segurava uma grande sacola com sua última aquisição: um PlayStation.

O guri de camisa vermelha e boné era eu – mas podia ser você ou qualquer outro jovem na década de 1990. Com apenas 10 anos de idade, mal tinha percebido que acabava de ter meu primeiro encontro com a pirataria.

## VOLTANDO AO PRESENTE

Alguns anos depois, estava sentado na sala de espera do meu curso de inglês e conversava com a secretária sobre a caixinha preta que guardava cuidadosamente dentro da minha pasta.

“Os jogos originais são caros demais. Com o preço de um, compro 20 piratas”, argumentei. Com certeza você já ouviu esse papo antes, certo? Hoje, eu me perdoo. Não por ter comprado um *Monster Rancher* pirata para PSOne, mas

pela desculpa dada. Na verdade, o preço dos jogos originais não era o problema principal. A verdade é que eu não tinha nenhum conhecimento sobre eles.

## ORIGEM DE TUDO

E como era o mercado naquela época? “Há 15 anos, o mercado de games no Brasil não existia, era zero”, nos contou Leonardo Madruga, sócio da Rock Laser, empresa que está há 17 anos na indústria do entretenimento eletrônico. “Naquela época, só existia contrabando. Não tinha nenhum tipo de profissionalismo.”

A falta de conhecimento sobre jogos não era só minha,

dois PlayStations na nossa frente. Alguns anos depois, graças à internet, descobri que 95% das pessoas com que conversava sobre videogames não entendiam absolutamente nada sobre o assunto.

Quando comecei a trabalhar com games, eu conversava com vários lojistas e eles garantiam que o PS3 seria destravado. “Esses hackers são muito bons, eles vão desbloquear rapidinho, você vai ver”, diziam. Parece que quem estava certa era a minha colega de escola, que talvez ainda acredite que no Japão o tempo passa mais rápido.

Após quase quatro anos desde seu lançamento,

“Vale mais a pena trabalhar com produtos originais. O nosso lucro é muito maior”

mas também de todos os jogadores e envolvidos com o mercado no Brasil – se é que podemos chamá-lo assim. O modelo de negócios praticado por aqui era o contrabando, a única forma de conseguir trazer os produtos para o país. Se os consoles chegavam por esse meio ilegal, o mercado paralelo nasceu para “sustentar” os consumidores.

Lembro-me que estava, ainda bem novo, esperando a aula começar no pátio da escola enquanto discutia com uma amiga sobre o PlayStation 2. “Já lançou no Japão, eles estão fazendo o terceiro!”, ela me contou. Naquela época, aliás, o Japão sempre estava

a segurança do PlayStation 3 continua intacta. Recentemente, a Sony retirou o suporte a outros sistemas operacionais, uma das brechas que estavam encontrando. O PlayStation 3 não é vendido oficialmente no Brasil, mas sua existência tem muito a ver com o novo momento que passamos.

## FORÇA DA MARCA

Há cinco anos, praticamente todas as minhas visitas a lojistas de médio e pequeno porte resultavam em uma certa frustração. Por que eles não tinham jogos originais? Na verdade, eles tinham sim. Me lembro muito bem de um game de quadriciclos para PS2 que enfeitava



■ Apreensão de produtos piratas em São Paulo

va todos os boxes de videogames. Alguns, faziam até coleção do título que acompanha alguns modelos do console da Sony e, portanto, ficavam com a loja na hora da venda.

Com o Xbox 360, lançado em 2005, aconteceu a mesma coisa. Vários desbloqueios surgiram e rapidamente o comércio ilegal estava repleto de jogos piratas. Muita gente migrou do PS2 para o Xbox 360, que acabou se tornando o console de nova geração

com eles.” Esse relato nos foi dado por um dos principais lojistas de um grande centro comercial de São Paulo. Ele ainda disse mais sobre o assunto: “Vale mais a pena trabalhar com produtos originais. O nosso lucro é muito maior. E um dos principais responsáveis por isso é o PlayStation 3.”

Conversando mais com o João (nome fictício), ele me contou que os comerciantes desse

çaram a vender jogos originais, mas o mercado local também. Os anti-boxes de piratas começaram a, discretamente, colocar alguns jogos originais na vitrine. Hoje, muitos deles descobriram que a pirataria é um mal negócio.

### EM BAIXA

“A procura por jogos piratas caiu 50% de três anos para cá. Não vale mais a pena trabalhar

### MATURIDADE

Apesar do otimismo demonstrado pelos comerciantes que antes viviam das vendas de jogos piratas, ainda existe preocupações com essa evolução. “Acho que o Brasil é 1% do mercado de um país como os Estados Unidos”, desabafou Alexandre. “Ainda falta muito para conseguirmos ter um mercado que seja fácil de trabalhar como o de outro segmento”.

Em contrapartida, a importadora especializada Netúnia comemora o aumento da procura de produtos originais. Desde a chegada da geração atual, com Xbox 360 e PS3, as vendas aumentaram cerca de 30%. “Com a queda do dólar, os jogos ficaram mais acessíveis. Além disso, as campanhas anti-pirataria estão fazendo efeito, o acesso mais fácil a informações sobre os jogos e marketing mais agressivo ajudaram nesse aumento. Redes online como PSN e Live são grandes atrativos também”, contou Ricardo Dealtry, do setor de vendas da importadora.

Segundo Ricardo, o acesso a informação e publicidade ajudam a aumentar as vendas de jogos originais. “Com o acesso às informações via internet e revistas, o consumidor tem muito mais facilidade de conhecer os jogos, datas de lançamento e pode pesquisar os melhores preços”, completou.

### AH, OS IMPOSTOS...

Que problemas existem, todos nós sabemos. Os impostos são um deles e, até por isso, a **EGW** e a Tambor levantam a bandeira em [www.impostojustoparavideogames.com.br](http://www.impostojustoparavideogames.com.br). Mas a discussão que tento demonstrar nessa crônica é: será que finalmente estamos vendo sinais de evolução?

Não existe uma resposta exata. Ela ainda está sendo construída. Cada experiência, cada passo e cada dia constroem o novo cenário do nosso mercado. Os pessimistas podem discordar disso, mas estamos, sim, em meio a uma evolução – mesmo que ainda discreta – que está acontecendo nesse exato momento. 🎮

“A procura por jogos piratas caiu 50% de três anos para cá. Não vale mais a pena trabalhar com os jogos piratas”

mais popular entre os antigos donos do PlayStation, acostutados a jogos de R\$ 10.

Com as constantes reduções de preços, a Sony conseguiu tornar o PS3 um produto mais sedutor. E em um país em que PlayStation é sinônimo de videogames, essa marca faz muita diferença.

Muitas pessoas começaram a comprar o PS3 quando os preços baixaram. Só que, ao contrário do que previam os lojistas populares, não existe desbloqueio. E onde encontrar jogos originais? Foi nesse momento que o mercado, mais maduro, começou a dar sinais de evolução. Não apenas as grandes cadeias de lojas como Submarino, Wal Mart, Americanas, Ponto Frio entre outras, come-

centro estão combinando entre si para não vender mais jogos paralelos. “O pirata só nos traz prejuízos. Não temos lucro e ainda podemos ter problemas com fiscalização”, contou ele.

“A pirataria quebra todo mundo, não tem como competir. Ela é desonesta”, disse Alexandre, da distribuidora Rock Laser.

### QUEDA NA PROCURA

E será que o mercado amadureceu a ponto dos próprios comerciantes de produtos ilegais entenderem isso? “Os nossos clientes mais antigos agora só compram jogos originais. Esses bloqueios que as empresas colocam nos videogames não adiantam de nada, as pessoas não deixam de comprar piratas por isso”, diz João.



Windows®. msi recomenda Windows 7.

# AE2020

Tela Multi-Touch (Sensível a Toque) - 16:9 Widescreen

Processador Intel® Pentium T4500 Dual-Core

Memória 3GB DDR2 / HD 320 GB

Windows® 7 Home Premium

Placa de Vídeo NVIDIA® ION™



## Lançamento...

### AE2420

© primeiro All-in-one 3D do Mundo!!!



TV e Filmes

Músicas

Jogos

21%

27%

50%

Mais Alto

Mais Alto

Mais Rápido

Em breve no Brasil !!!

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

# msi™



**PagSeguro** é como ter  
a garantia de quem você  
mais confia na hora de  
comprar pela Internet.



- Seus dados financeiros e pessoais protegidos e seguros
- É grátis\*
- Seu pedido entregue ou seu dinheiro de volta

Prefira PagSeguro e garanta a segurança das suas compras



\*Exceto compras parceladas e com boleto bancário.



- Presente em mais de 15.000 lojas
- Parcela suas compras

na Internet.

 **pagseguro**

UMA EMPRESA **UOL**

*Sua compra segura e parcelada na Internet*

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

# BOLSOS VAZIOS

As inovações são maravilhosas, mas como o gamer brasileiro vai pagar por elas? por Renato Villiegas

**A TECNOLOGIA DOS VIDEOGAMES EVOLUI DE UMA FORMA IMPRESSIONANTE. A CADA NOVA GERAÇÃO, A CADA NOVO LANÇAMENTO, NÃO DÁ PARA NÃO FICAR IMPRESSIONADO EM COMO TUDO ESTÁ CADA VEZ MAIS REALISTA.**

Aliás, realismo já é uma palavra usada há anos para descrever a qualidade de muitos jogos e, de uns tempos pra cá, a coisa já vem tomando rumos quase absurdos. Se antes a busca por realismo se limitava a imagens mais impressionantes, ou a um personagem mais parecido com algum ator ou jogador de futebol, agora esse tal de realismo está sendo levado além das imagens, diretamente para o jogador.

Isso ficou claro nessa edição da E3. Empolgados (ou contagiados, ou mesmo invejosos) com o sucesso do Wii, Sony e Microsoft apresentaram suas armas na guerra do "jogo sem controles". Joysticks convencionais podem ser coisa do passado muito em



estamos no Brasil, e se tanta evolução e realismo tem seu preço lá fora, o que dizer daqui?

A questão preço no Brasil não é nenhuma novidade, mas confesso que estou realmente assustado com o cenário que se forma. Tomemos o exemplo do Kinect, talvez o grande anúncio da E3 desse ano, e que certamente vai levar milhões de americanos a desembolsar 150 dólares já no dia

luxuoso até mesmo para os americanos. Será algo proibitivo para nós, gamers do Terceiro Mundo.

Enquanto muita gente está aí pensando em quanto custará o PlayStation 3 nacional (cadê ele, aliás, hein?) ou mesmo o que teremos que desembolsar pela assinatura anual da Live (alguém duvida que vai ser mais caro do que deveria?), a minha preocupação vai bem além: se o americano

## Se o americano vai ter que começar a gastar bem mais com seus games, o que dizer de nós?



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

breve, e até mesmo o novo *Rock Band* tenta isso, trazendo uma guitarra – vejam só – mais realista, com cordas, trastes e tudo o mais. Pombas, ela até funciona como uma guitarra de verdade, quer mais realismo que isso?

Mas tudo isso me deixou pensando em uma coisa: qual o preço de tamanho realismo? Cada um desses novos acessórios que prometem mudar a experiência de jogo, levar o gamer para dentro do game e blablablá, tem o seu preço. E ele não costuma ser baixo. E é aí que pensamos que

de seu lançamento por lá. Ao que tudo indica, teremos uma versão nacional do acessório não muito depois disso, mas a que preço? Alguém chuta? Eu duvido que um Kinect nacional chegue por aqui por menos de R\$ 800,00 — e estou sendo bem otimista! Afinal, nós já temos o Xbox mais caro do mundo, por que seria diferente com o Kinect?

Agora, imagine o que não vai custar a tal guitarra de *Rock Band* 3, um acessório que ainda não teve preço oficial divulgado, mas que especula-se que seja algo

vai ter que começar a gastar bem mais com seus games, o que dizer de nós?

A resposta para mudar esse cenário já é conhecida faz tempo. Se o Brasil quiser mesmo fazer parte dessa indústria que movimenta US\$ 20 bilhões em um ano, a bagunça das taxas e impostos precisa mudar. Quer ajudar? Mais de 50 mil pessoas já deixaram seu nome no site [www.impostojustoparavideogames.com.br](http://www.impostojustoparavideogames.com.br). Assine o seu lá também. É uma briga complicada, mas não perdemos as esperanças. 🎮



# EGW



# ZINE

ENTERTAINMENT + GAME WORLD



# FUTEBOL RETRO

FIFA e PES? Que nada! O melhor jogo de futebol de todos os tempos é International Superstar Soccer!

## #37

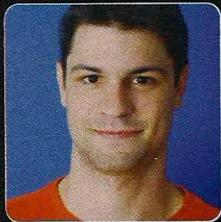
**MEDO**

Conheça os episódios de Fatal Frame, a série que revolucionou os Survival Horrors

Pág. 76

POWERED BY [www.saga.art.br](http://www.saga.art.br)





## RETRÔ É FUTURO

Nessa edição do EGW Zine, você confere duas matérias sobre jogos já lançados há algum tempo. *Fatal Frame* nasceu no PS2 e *International Superstar Soccer* no Super Nintendo. Por que falar sobre esses dois games justo após uma E3 repleta de novidades? Porque o futuro é retrô! Como você pode acompanhar nas páginas dessa edição da EGW, as produtoras nunca investiram tanto em jogos retrô, e voltam às raízes. Não existe forma melhor de agradar aos fãs: colocar uma série de volta aos trilhos e voltar a usar a fórmula original de sucesso. *Mortal Kombat*, *Need for Speed*, *Sonic* e *Donkey Kong* são apenas alguns exemplos de como isso está acontecendo. Quem sabe *ISS* e *Fatal Frame* não ajudem outras séries? *Pro-Evolution Soccer*, por exemplo, passa por temporadas difíceis. Seria a hora de olhar para as origens? E *Resident Evil* deveria aprender a assustar os jogadores novamente, pegando emprestado as evoluções que *Fatal Frame* fez pelo gênero? Quem sabe o Zine, mais uma vez, pensou à frente.

Lucas Patricio  
Editor do Zine

### > COMO FUNCIONA

A EGW conchama seus leitores a enviarem textos e ilustrações para a revista.

A 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.

Nós da EGW e o país inteiro queremos ver as suas produções!

Para participar, envie o seu material para o e-mail [zine@egw.com.br](mailto:zine@egw.com.br)



### > RELEMBRANDO

# INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

Com ou sem juiz cachorro, é um dos melhores jogos de futebol de todos os tempos  
por Bruno Izidro



**BRUNO IZIDRO**  
Zineiro já experiente, Bruno publica mais um artigo na EGW mostrando que a dedicação em escrever para a revista nunca é demais. O jovem de 23 anos continua com o apelido de Espantalho. Só ainda não explicou o porquê.



#### ARTHUR ANTUNES COIMBRA, O ZICO, FOI UM DOS GRANDES JOGADORES DE FUTEBOL E ÍDOLOS DA SELEÇÃO BRASILEIRA.

“Espera aí, o que o Zico tem a ver com games?”, você deve estar pensando. Talvez você não saiba, mas o ídolo do Flamengo é um dos principais responsáveis por haver games de futebol tão bons hoje em dia. O fato é que foi o Zico quem difundiu o nosso amado futebol no Japão, quando ele foi jogar por lá no início da década de 1990, transformando o esporte em um dos mais queridos também na Terra do Sol Nascente. Alguns anos depois, figurou na capa de um desses jogos.

Graças a isso (que culminou na criação da liga de futebol japonesa, a J-League), a Konami desenvolveu, em 1994, o primei-

ro game de futebol digno de ser jogado. O melhor da era 16-bit. Estou falando de *International Superstar Soccer (ISS)*. E nada melhor do que ano de Copa do Mundo para relembrar esse clássico do futebol eletrônico.

#### NASCE UM CLÁSSICO

*ISS* foi lançado em novembro de 1994 no Japão com o nome *Jikkyou World Soccer: Perfect Eleven*, para Super Famicom (SNES). Com ótimos gráficos e jogabilidade satisfatória, o jogo foi um sucesso. Isso fez a Konami arriscar seu lançamento na Europa e EUA, em junho de 1995, já com o nome de *Internacional Superstar Soccer*. E mesmo não sendo um esporte tão popular nos EUA, o game caiu nas graças dos americanos e também foi bem recebido por lá.

O que fazia *ISS* ser espetacular



era a fidelidade que passava de uma partida de futebol real. Desde o grito da torcida, as animações dos jogadores (que ficavam cansados e, quando levavam um gol, apareciam cabisbaixos), até os efeitos dos estádios (com dias de sol, chuva e até neve!), passando por pequenos detalhes, como os fotógrafos na beira do campo e a escolha do cara-ou-coroa no início de cada partida.

Tudo empolgava aqueles que gostam de futebol, mesmo os que sempre eram escolhidos por último nas aulas de educação física, como eu. Apesar de algumas destas características parecerem normais para os dias de hoje, na época elas não eram vistas em nenhum outro jogo do gênero — e olha que a série FIFA já existia. ISS também trouxe grandes inovações, como a narração de lances importantes, o replay dos gols e a possibilidade de fazer substituições e armar esquemas táticos.

## FUTEBOL

Além dos campeonatos e torneios, os modos de jogo que mais se destacavam eram o Penalty Kick e Scenario. O primeiro simulava cobranças de pênaltis simples e diretas: um jogador controlava o batedor e outro o goleiro. Já o modo Scenario era a grande novidade. Nele, você deveria vencer

um desafio proposto, como ganhar uma partida que seu time está perdendo por dois gols de diferença ou tentar fazer o gol da vitória faltando poucos minutos do fim da partida.

Sem dúvida esse era o modo mais divertido, justamente pelo desafio. Perdi a conta de quantas tardes gastei tentando completá-los. Recentemente, o 2010 FIFA World Cup criou um modo extremamente semelhante. É o *International Superstar Soccer* influenciando outros títulos mesmo depois de 15 anos.

## FUTEBOL DE LUXO

Para consolidar ainda mais o sucesso da franquia, a Konami lançou, apenas alguns meses depois, a continuação *Jikkyou World Soccer 2: Fighting Eleven*, ou *International Superstar Soccer Deluxe* no Ocidente, para SNES e, posteriormente, para Mega Drive e PlayStation. A versão *Deluxe* era simplesmente o melhor simulador de esportes da época.

As animações ficaram consideravelmente mais detalhadas e coloridas (graças ao aumento da memória do cartucho, de 8 MB para 16 MB).

A inteligência artificial também foi aprimorada e várias melhorias técnicas foram adicionadas, como mais possibilidades de esquemas

dos times, novas narrações, novos dribles (entre eles a famosa pedalada) e a adição de um modo cooperativo de dois jogadores contra o computador. Além, claro, de novos desafios para o modo Scenario.

## “TIRÔ ;QUE LINDO!”

*International Superstar Soccer Deluxe* fez um sucesso enorme no Brasil, mas poucos jogaram o game com esse nome. Aqui, ele era mais conhecido como *Futebol Brasileiro 96* ou *Ronaldinho Soccer*, que nada mais eram do que versões modificadas (piratas) do *Deluxe*.

Depois dos dois jogos lançados para 16-bit, a Konami ainda lançou outras versões de *International Superstar Soccer* para as plataformas mais avançadas, com destaque para a ótima versão de Nintendo 64. Mas a série já estava com o seu brilho ofuscado devido ao sucesso de *Winning Eleven* para PlayStation, que também era da Konami e tinha se originado do ISS. A última versão da série foi *International Superstar Soccer 3*, lançado em 2003 para PS2, GameCube, Xbox e PC. O jogo era bem fraco e não fez muito sucesso.

## JÁ NOS ACRÉSCIMOS

Zico pode ter jogado muito na sua época, mas para nós, gamers, a sua maior contribuição foi feita indiretamente. Influenciando o futebol japonês, ele fez com que muitos boleiros virtuais pudessem fazer seus dribles da vaca, bicicletas e gols olímpicos nos eternos gramados virtuais.

Olhando para o jogo, hoje em dia, é impossível não notar falhas, principalmente em seus controles duros e travados. Mas pela importância que ISS tem para os games futebolísticos, não é nada mal dar alguns acréscimos no tempo de prorrogação e experimentar mais uma vez esse clássico. Afinal, Allejo sempre será melhor que qualquer atacante que a Seleção já viu... 🏆



### A PALAVRA DO EDITOR

E quem nunca jogou ISS? As frases do narrador ficam grudadas na cabeça até hoje, como o Bruno disse. Assim como as horas gastas no Scenario ou fazendo o código da Konami com o segundo controle na tela de título para habilitar o juiz cachorro. Como esquecer? É, certamente, um dos jogos mais influentes de todos os tempos. E no dia da convocação da seleção brasileira, o “Allejo na seleção” ficou entre os 10 termos mais citados no Twitter. Dá para competir com isso?



# SEM DERRAPADAS

Alunos da SAGA desenvolvem jogo para o site da fabricante de pneus Michelin

Com certeza, você já ouviu falar da Michelin. Criada em 1988, é uma das maiores fabricantes de pneus do mundo e referência em qualidade. Até 2006, foi distribuidora oficial de pneus para a Fórmula 1 e ainda é reconhecida pelo famoso Guia Michelin, que classifica hotéis e

restaurantes. A divisão brasileira da Michelin tinha um projeto de jogo em flash para colocar em seu site. Para transformar a ideia em realidade, a empresa procurou a unidade da SAGA de Salvador. O empenho de um grupo de estagiários orientados pela coordenação da escola gerou o projeto e entregou o webgame em um prazo apertado, demonstrando o profissionalismo e comprometimento de toda a comunidade SAGA. Jeferson Pereira, aluno formado na SAGA, foi um dos envolvidos no projeto. Junto com sua equipe - Daniel Soares, Antônio Moisés, Paulo Márcio, Danilo Rodrigues e Luiz Gustavo -,

em três semanas produziu o jogo e entregou para a Michelin. "Todo o grupo sentiu-se muito feliz pela oportunidade de criar um jogo para umas das maiores empresas do mundo, mesmo que preocupados com o curto prazo", contou Jeferson. Para realizar o projeto, a equipe passou por diversas etapas. A primeira foi de pesquisa, para entender o máximo sobre o assunto em questão. Depois, partiu para a ilustração que, segundo Jeferson, "foi a parte mais fácil, já que todos da equipe sabem ilustrar". Com as artes prontas, veio o estudo para programar todo o jogo. E, por último, a equipe trabalhou



Esses são os vencedores

em cima de melhorias e caprichou para apresentar o projeto da forma como o pessoal da Michelin desejava. Na entrega, muita alegria para os alunos que fizeram parte do projeto de sucesso. "Valeu muito a pena ter participado, foi mais uma experiência nas nossas vidas. É a SAGA de Salvador se destacando", disse Jeferson.

Para os alunos, essa foi uma oportunidade única de trabalhar para uma das maiores empresas do mundo e fazer portfólio. Mas será que pessoal da Michelin ficou satisfeito com o resultado? Rafael Barboza, analista de distribuição de marketing da companhia, falou sobre o projeto.

### Como surgiu a ideia para o projeto?

Estávamos em campanha de vendas e para monitorar o trabalho das revendas criamos um site de acompanhamento. Mas precisávamos que o site fosse interativo e que motivasse o público a entrar e a permanecer online conosco, como forma de mostrar o interesse pela campanha. Foi então que pedimos para a SAGA desenvolver um jogo que promovesse a competição entre um carrinho Michelin e outros carrinhos que lembrariam a concorrência.

### Por que a SAGA foi escolhida para fazer o projeto?

A SAGA foi indicada por um dos integrantes da nossa equipe de criação, que conheceu o trabalho da escola quando levou os dois filhos pequenos em uma feira de games patrocinada pela SAGA. Quando decidimos fazer o jogo, ele se lembrou que tinha o contato e procuramos a SAGA para ver se existia a possibilidade de fazermos algo em conjunto.

### O resultado apresentado foi o esperado?

O resultado atendeu às nossas expectativas com sucesso. Precisávamos de um jogo simples, rápido e fácil de usar, pois não queríamos que os participantes tivessem dificuldades de jogar, nem que precisassem de muito tempo para concluir o jogo. Queríamos proporcionar um entretenimento dentro do nosso site e é o que o jogo da SAGA oferece.

### Qual a importância de empresas como a Michelin trabalharem diretamente com centros de ensino como a SAGA?

Vejo principalmente a questão social de ajudar jovens a se desenvolverem profissionalmente e prepará-los para o mercado de trabalho.



### MELHOR LUGAR PARA APRENDER ARTE DIGITAL

O nome SAGA não é à toa. Além de abreviar um conceito - School of Art, Game and Animation - reflete a saga de seus fundadores, Alessandro Bomfim e Roberto Alves, que há mais de dez anos acompanham o mercado de TI e lutam para transformar jovens em profissionais qualificados e competitivos para o mercado internacional de Computação Gráfica.

Com esse foco, a SAGA oferece 5 cursos: Start (computação gráfica para iniciantes); PlayGame (desenvolvimento de jogos em 3D); Marquise (voltado ao mercado de maquete eletrônica); Sinapse (curso completo de animação digital) e Infinity (animações em 3D para comerciais de TV e cinema).

Referência quando o assunto é arte digital e animação, a SAGA tem professores altamente qualificados, atendimento pedagógico, material didático impresso, laboratórios equipados com as mais modernas ferramentas de software e equipamentos de última geração como mesas digitalizadoras e workstations com iluminação especial para desenho e estúdios de Chroma Key e reconhecimento internacional da Autodesk e Adobe.

A SAGA tem 5 unidades: Lapa e Tatuapé, em São Paulo - SP, Centro, em Salvador - BA, Boa Viagem, em Recife - PE, e Taguatinga, em Brasília - DF.

## SALVADOR NA FRENTE

Se depender da SAGA, a Bahia será um centro de mão de obra qualificada para trabalhar com arte digital: a unidade de Salvador está lançando um curso inédito de animação digital para a produção de comerciais de TV e cinema. Focado na interação entre objetos reais e em 3D, o curso Infinity é o único da Bahia a formar profissionais para uma área que não para de crescer e que carece de profissionais especializados.

Voltado para cineastas, diretores de arte, Motion Designers, VFX Designers, publicitários, ilustradores, artistas e pessoas, em geral, interessadas em se profissionalizar na área

de efeitos especiais para vídeo, o novo curso abrange todas as etapas da criação de uma animação em 3D, desde a elaboração do roteiro até a pós-produção. Há aulas de desenho e Concept Art, que abordam a linguagem visual e suas formas de expressão, de Modelagem e Animação, sobre técnicas de mapeamento e texturização, iluminação, animação e rendering com Mental Ray, ferramentas e técnicas para a produção de modelos de criaturas, personagens de cartoons e objetos diversos voltadas para o mercado publicitário.

Já a etapa de pós-produção e estúdio de filmagem, abrange as principais técnicas utilizadas na produção de filmes, vídeos e comerciais, interagindo com cenários e personagens

reais com toda a fantasia do 3D. Essa etapa do curso aborda também técnicas de correção de cor, luz, Camera Tracking, Chroma Key e demais efeitos visuais.

"Nosso aluno produz em sala de aula como se estivesse produzindo para o mercado. Todos os trabalhos propostos são focados em situações cotidianas que ele certamente viverá em uma agência ou produtora", diz Diego Mendel, coordenador do curso Infinity da unidade da SAGA em Salvador. "Vamos suprir esse mercado com profissionais capacitados e prontos para assumir grandes projetos."

O curso Infinity tem a duração de um ano (432 horas de aula) e, por enquanto, está disponível apenas na unidade da SAGA de Salvador.



> MEDO

# FATAL FRAME

Conheça a série que faz *Resident Evil* e *Silent Hill* parecerem jogos infantis por Maximilian Rox

Adaptação de Bioshock para a luz do dia: <http://heroi.uol.com.br/conteudo.php?id=3580>



**MAXIMILIAN ROX**

Max volta a aparecer aqui no Zine. O estudante de Ciência da Computação na Universidade Federal do Paraná é gamer há um bom tempo e quer seguir na carreira de desenvolvimento de jogos assim que acabar o curso superior.

**NADA CONTRA DESENVOLVEDORES NIPÔNICOS**, mas o que eles fizeram com os fãs ocidentais de *Fatal Frame* não foi legal. A Tecmo trouxe para o Ocidente a série de Survival Horror, que abandonou completamente os abatidos zumbis de *Resident Evil* e os decadentes monstros de *Silent Hill* para introduzir novos antagonistas: fantasmas. Mas depois de três títulos para o PlayStation 2 e Xbox (terceiro somente para PS2), o quarto saiu apenas para o Wii (em japonês!), deixando os fãs ocidentais na mão.

*Fatal Frame IV: Mask of Lunar Eclipse* foi lançado em 2008 somente no Japão. Com gráficos aprimorados e trilha sonora de Amano Tsukiko, o jogo realmente parece imperdível, se não fosse o problema da linguagem e bloqueio de região do console da Nintendo.

*Fatal Frame* tem enredo baseado em rituais e sacrifícios humanos. Os

protagonistas sempre apresentam ligações secundárias com isso: nunca fizeram parte dos referidos rituais, mas são afetados pela má realização destes.

**BASEADO EM HISTÓRIA REAL**

O primeiro jogo foi muito comentado por conta de seu subtítulo: *Based on a True Story* ("baseado em uma história real"). O enredo conta a busca de Miku Hinasaki por seu irmão Mafuyu Hinasaki, que saiu para investigar o desaparecimento do jornalista Junsei Takamine na mansão Himuro.

No decorrer da história, Miku descobre sobre os terríveis sacrifícios humanos realizados na mansão, enquanto sua procura por Mafuyu iria levá-la ao motivo da mansão ser considerada "assombrada".

*Fatal Frame II: Crimson Butterfly* não mudou o tema ritualístico. Mayu Amakura foge para dentro

de uma floresta enquanto sua irmã gêmea, Mio Amakura, a procura. No reencontro, ambas se veem dentro de uma vila abandonada há anos, descobrindo no decorrer da história a sua relação com o ritual das duas gêmeas Yae e Sae Kurosawa, da All Godês Velai.

*Fatal Frame III: The Tormented* já abstrai um tema mais moderno. A fotógrafa freelancer Rei Kurosawa perde seu noivo Yuu Asou em um acidente de carro, provocado por ela. Tempos depois, Rei visita uma mansão dita assombrada e visualiza seu noivo Yuu. Ao buscar pelo fantasma de seu noivo, ela entra na mansão. Tudo parecia um sonho, mas a partir desse evento, ela tem pesadelos todas as noites com a mansão, em uma trama que envolve sua ajudante Miku (protagonista do primeiro título) e o amigo de Yuu, Kei Amakura (tio das gêmeas Mayu e Mio, do segundo jogo).



apresenta

# VIDEO GAMES LIVE™

Sucesso absoluto em  
2006, 2007, 2008 e 2009

Aguardem a 5ª Edição do maior evento  
da Game Music que o mundo já viu.



## São Paulo

08 de Outubro

## Rio de Janeiro

10 de Outubro

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

PATROCÍNIO



SECRETARIA DE CULTURA  
INSTITUTO INCENTIVO À CULTURA

REALIZAÇÃO



APOIO



PROMOÇÃO



Lançado com exclusividade para o Wii, *Fatal Frame IV: Mask of Lunar Eclipse* conta a história de cinco garotas que foram sequestradas por um misterioso assassino em uma ilha japonesa. Todas foram salvas pelo detetive Choshiro Kirishima. Anos depois, duas das garotas morrem. As três restantes partem, então, para a misteriosa ilha em que foram sequestradas em busca de suas memórias perdidas. Nem precisa dizer que a coisa não fica muito boa depois dessa "sábria" decisão, não é?

### ENFRENTANDO O TERROR

A jogabilidade da série apresenta semelhanças com os demais jogos do gênero survival horror pela movimentação em terceira pessoa. Para garantir os sustos, a Tecmo equipou os protagonistas com uma inédita e genial arma: a Câmera Obscura. Esse equipamento é uma misteriosa câmera fotográfica capaz de exorcizar fantasmas.

É justamente com a Câmera Obscura que os maiores sustos acontecem, já que volta e meia você terá que alternar para a visão da câmera e combater os inimigos. A visualização dos fantasmas na tela é o que garante um contato virtual com o medo.

Infelizmente, utilizar a câmera exige um pouco de adaptação para o jogador coordenar ao mesmo tempo a movimentação do personagem e a visualização da lente, que acontece em primeira pessoa. A jogabilidade

com a câmera não evoluiu até o quarto título, mas você pode equipá-la com diversos acessórios que ajudam nas jornadas "ghostbuster".

No Wii, naturalmente, os controles foram adaptados, dando uma experiência mais realística e precisa aos jogadores. A trilha sonora do segundo ao quarto jogo é cantada pela japonesa Amano Tsukiko, que dá um clima romântico e de suspense a cada final. Porém, as músicas só aparecem no final, pois durante o jogo nada se ouve além dos sons do ambiente.

Os efeitos sonoros são aterroizantes, principalmente se você jogar de madrugada usando um fone de ouvido com o volume alto.

### MEDO FATAL

A série inteira não peca nos gráficos, mas também não apresenta muita evolução na sequência dos jogos. Honrando o gênero em que se classifica, *Fatal Frame* possui ambientes escuros e iluminação escassa. Em todos os jogos, o protagonista carrega uma lanterna, facilitando a visualização frontal. Somente o terceiro título adiciona o sistema de miasma, em que o jogador deve encontrar velas purificadoras para manter a tela limpa.

Sem ela, tudo se tornará preto-e-branco e o protagonista estará sujeito a encontrar fantasmas



■ *Fatal Frame III*, uma verdadeira tormenta

invencíveis que ficarão lhe perseguindo até você encontrar outra vela purificadora.

Se já não bastasse o fato de fantasmas lhe assombrarem o jogo inteiro, a troca de câmeras vai causar tensão ao passear pelas mansões. Não há nada mais perturbador do que andar feliz pelos corredores e salas e a câmera trocar bruscamente, mostrando um fantasma sanguinário correndo na sua direção em busca de sua alma.

Tudo isso acompanhado de gritos e efeitos sonoros perturbantes. Para aumentar ainda mais o clima masoquista, o jogo libera mais fantasmas para sua Ghost List depois de finalizado pela primeira vez.

Desde que joguei a série *Fatal Frame*, nunca mais me interessei por nenhum outro *Resident Evil* ou *Silent Hill*. Não sou hipócrita e dizer que não me assustaria com tais jogos, mas, infelizmente, eles não me causaram o mesmo impacto que *Fatal Frame*. Essa experiência gera, entretanto, alguns efeitos colaterais, como observar cada objeto do seu quarto ou da sua sala e rezar para que nada mais além de você se mova. 



■ E você se assustava com *Silent Hill*...?

### A PALAVRA DO EDITOR

Que tipo de pessoa joga *Fatal Frame* de madrugada com fones de ouvido? Isso sim é ser masoquista! Brincadeiras a parte, concordo que *Fatal Frame* realmente elevou e inovou o gênero survival horror. Atualmente, não consigo lembrar de outro — talvez *Dead Space* consiga criar esse clima assustador. E é uma pena que *Fatal Frame IV* mesmo, só por vídeo, porque arrumar um Wii japonês e importar o jogo fica fora do orçamento. Ou será que alguém já se arriscou?



## LEGO Harry Potter

## HOGWARTS TE AGUARDA



### MAIS VENDIDOS

XBOX 360



### LANÇAMENTO

XBOX 360



MELHOR PREÇO!



PS3 **TODA EMOÇÃO DA COPA EM SUAS MÃOS!**

\*\*\*\*\*  
**PES 2010**  
PRO EVOLUTION SOCCER



## QUAL SUA COR FAVORITA?

MELHOR PREÇO

Black - Blue - Red



### VISTE A SEÇÃO RETRÔ NO NOSSO SITE



PREÇOS VÁLIDOS PARA PAGAMENTO À VISTA NO BOLETO, DÉBITO OU TRANSFERÊNCIA  
OFERTAS VÁLIDAS ENQUANTO DURAR O ESTOQUE



**SITE BLINDADO**

# REVIEWS

Jogos bons porque o trabalho é duro

## ▶ 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 10 do analista.



PS3

## MODNATION RACERS

■ Produtora: United Front Games ■ Editora: SCEA

AS NOTAS  
(de 0 a 10)

**9.0**  
EXCELENTE

**Melhor:** As criações da comunidade  
**Pior:** As telas de carregamento

➔ **LUCAS PATRICIO:** Quando foi anunciado, ainda na E3 2009, *ModNation* era um jogo que seria disponibilizado apenas na PlayStation Network, via download. Só que durante o desenvolvimento, a Sony deve ter percebido o potencial que o projeto da United Front Games tinha e decidiu lançar em disco. Ainda bem! Sério, fazia muito tempo que eu não me empolgava tanto com um jogo casual. Vou apontar nessa análise cada detalhe que faz *ModNation Racers* um dos melhores jogos de PlayStation 3 e desmentir qualquer comparação barata com *Mario Kart*.

E já que citei o fenômeno da Nintendo, vamos começar pela conclusão: *ModNation* não é cópia de *Mario Kart*. "Mas é jogo de kart com trapasas", alguns dizem. Então quer dizer que *Need for Speed* é cópia de *Gran Turismo*? Claro que não, nenhuma das comparações faz o

menor sentido. O fato é que como *Mario Kart* criou um gênero, tudo acaba sendo comparado diretamente a ele – até porque, convenhamos, é difícil superá-lo. *ModNation* não foi criado com a intenção de superar *Mario Kart*, e esse é um dos motivos dos quais o tornaram um grande game. Para definir melhor, imagine uma mistura entre o jogo de corrida do bigodudo e *LittleBigPlanet*. Ai, sim, o resultado é algo muito parecido com *ModNation Racers*, com certeza. A grande atração é permitir que o jogador modifique tudo a seu gosto, desde o personagem, carros até as pistas. E antes que você, que jogou e não curtiu *LittleBigPlanet*, se desanime, fica minha observação: é completamente diferente. Claro que a ideia de criar e compartilhar é idêntica; tudo que você faz pode ser baixado por outros jogadores, assim como é possível ter



acesso as criações da comunidade. E entre as criações existem personagens de todas as séries, desenhos, filmes e jogos que você imaginar e lembrar. Até o presidente Lula já foi feito!

Confesso que joguei bastante LBP, mas não gostei muito de ficar criando fases. Alguma coisa ali não me atraiu. Pensei que o mesmo ia acontecer em *ModNation Racers*, mas estava enganado. Talvez pela simplicidade e facilidade de se criar qualquer coisa (e pelos resultados sempre ficarem, no mínimo, engraçados), fiquei motivado a brincar nos editores. Quando vi, já estava há horas tentando recriar o logo da CBF para uma camisa da seleção (e o mais extraordinário: consegui!). Quando comecei a editar pistas, meu cérebro explodiu. Existem tantas formas de criar trajetos que é até difícil explicar como se faz tudo isso. O básico é que, em tempo real, você anda por um enorme terreno vazio e pode fazer o traçado da sua pista controlando uma espécie de "rolo compressor" gigante. Apenas usando os dois analógicos do controle: um pra direção e o outro pra altura.

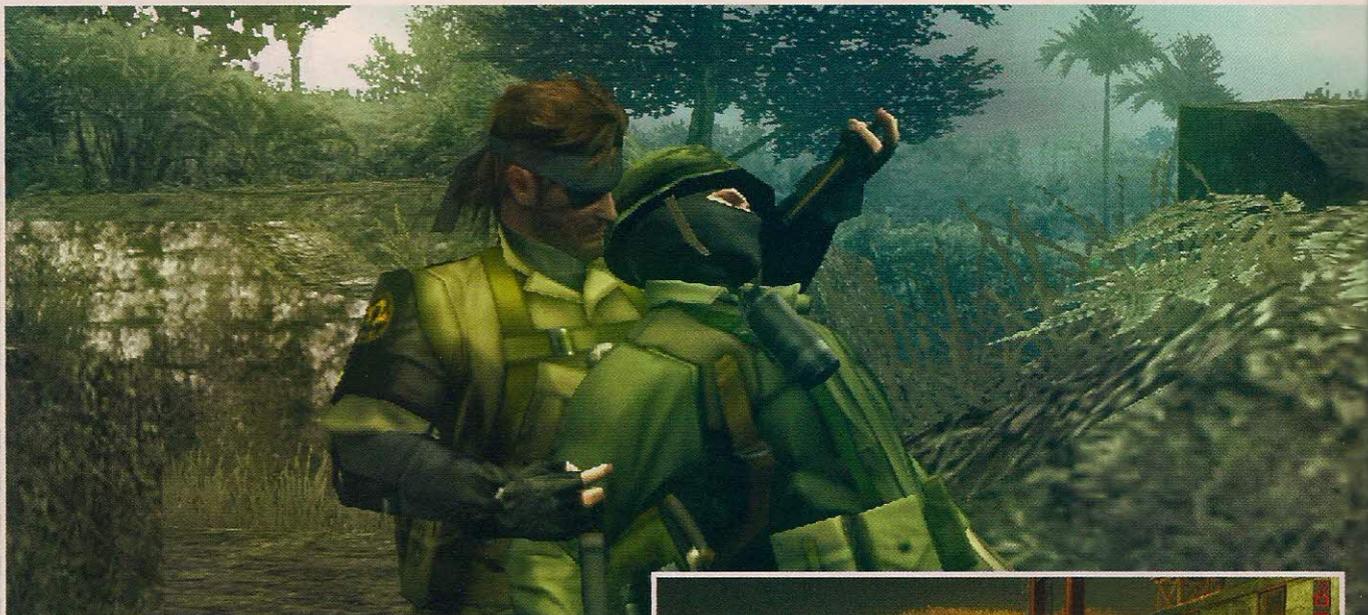
Após acabar, você pode criar, instantaneamente, montanhas, lagos, casas, armadilhas e centenas de outras opções ou apenas apertar um botão e deixar o jogo fazer isso pra você de forma automática. Dá pra recriar qualquer circuito e colocar em prática as ideias mais malucas que você já teve ao discutir o circuito ideal para *Mario Kart* ou reclamar de algum não ter aparecido na última versão. Aliás, boa parte das pistas de *MK* já foram criadas em *ModNation* pela comunidade e estão disponíveis para download, a um clique de distância – e poucos segundos, já que todo material compartilhado possui formato interno e não passam de alguns KBs de tamanho. Não adiantaria *ModNation Racers* ter as mais impressionantes formas de se personalizar carros, personagens e pistas se o gameplay não fosse bom, não é mesmo? Para nossa sorte, ele é. Voltando ao que falei no começo da análise: *ModNation* é bom por não tentar copiar ninguém. E pode parecer irônico dizer isso ao confirmar que é possível fazer manobras em grandes saltos, drifts em curvas e

pegar itens para trapacear durante a corrida. Mas, mesmo assim, não é uma cópia de *Mario Kart*. É uma evolução.

A jogabilidade, no começo, me deu uma surra. Mas com umas cinco corridas de experiência, já é possível dominar as derrapadas – essenciais para encher sua barra de Boost. E essa barra é importantíssima em *ModNation*. É por meio dela que você ativa um superturbo ou escudos. O turbo dispensa apresentações e o escudo é uma saída para equilibrar a guerra de mísseis e raios coloridos durante as corridas com até 12 participantes.

O escudo consome muito a barra de Boost mas, enquanto está ativado, você está livre de qualquer ataque. A utilização do Boost como escudo e turbo criou uma necessidade interessante dos jogadores realizarem derrapadas, manobras aéreas e pegar vácuo – principais formas de se encher a barra.

A única reclamação são as telas de load – extremamente demoradas. É uma pena, se fossem menores, poderíamos ter mais um jogo exclusivo de PS3 com nota máxima.



PSP

## METAL GEAR SOLID: PEACE WALKER

■ Desenvolvimento: Kojima Productions ■ Editora: Konami

AS NOTAS  
(de 0 a 10)

9.0

EXCELENTE

**O Melhor:** Dezenas de horas de conteúdo de qualidade

**O Pior:** A falta de um segundo analógico

✦ **EDSON KIMURA:** Um dos maiores dilemas de criadores de franquias de sucesso em videogames é a inovação. Como evoluir, sem cair na mesmice, introduzindo novos elementos de gameplay e história, mas sem alienar os jogadores que não conhecem a série? O último jogo da saga *Metal Gear Solid: Peace Walker* enfrentava esse problema e ainda o desafio adicional de ser um jogo para um portátil, que normalmente abriga apenas versões simplificadas dos jogos em consoles. Entretanto, surpreendentemente, ele não é apenas uma entrada que supera todas essas expectativas, é simplesmente o melhor jogo de toda a série até então.

*Peace Walker* retoma a história do mercenário Naked Snake em 1974, agora no comando de uma força militar mercenária chamada Militaires Sans Frontières, em um conflito nas selvas da Costa Rica.

A premissa parece simples, mas no estilo característico do diretor Hideo Kojima, não é o que parece à primeira vista. O passado de Snake e o seu relacionamento com a lendária The Boss é um dos pontos da trama. O fundo político e filosófico por trás da Guerra Fria entre os Estados Unidos e a União Soviética e a própria noção do conceito de "paz" são bastante explorados.

É uma narrativa complexa, em uma época onde enredos desse tipo de jogo frequentemente insultam a sua inteligência. Ele surpreende com a sua aproximação madura. No entanto, o seu maior feito não é apresentar uma trama de qualidade, mas sim balancear conteúdo que é interessante para os fãs de longa data e ao mesmo tempo aproximar quem é novo na série.

Esse refinamento também se reflete nas mecânicas. A entrada anterior no PSP teve a ambição de querer reproduzir os controles de

consoles, e o resultado foi um jogo mediano, aonde a câmera era a sua maior adversária. Em *Peace Walker*, tudo que era complicado foi simplificado ou mesmo totalmente eliminado, mas mantendo a complexidade por meio de armamentos e customização. Combinando com a natureza portátil do jogo, as missões duram no máximo 10 minutos, e toda a sua estrutura é baseada nas mecânicas de outros jogos portáteis de sucesso.

*Peace Walker* é um marco na série *Metal Gear* e um exemplo a ser seguido por desenvolvedores. Todas os elementos característicos da série estão presentes: a espionagem, os tiroteios, os diálogos, mas apresentadas em um jogo que é familiar e ao mesmo tempo original. Seja pela profundidade da história, pelo refinamento das mecânicas ou pela quantidade enorme de conteúdo, o jogo foi feito para durar. E isso aí já é lucro.





360/PS3/PC

## BLUR

■ Desenvolvimento: Bizarre Creations ■ Editora: Activision Blizzard

AS NOTAS  
(de 0 a 10)

8.0  
BOM

**O Melhor:** Mario Kart para machões!

**O Pior:** Pode faltar alguns detalhes para os perfeccionistas

➤ **FLÁVIO CROFFI:** A primeira impressão que *Blur* passa quando você coloca para rodar no seu videogame é que, sim, o jogo vai te agradar. E essa impressão realmente é verdadeira. *Blur* é legal, simples assim.

Tudo começa com uma abertura com cenas em câmera lenta e com uma ópera de fundo. Confesso que coisas líricas sempre me fizeram dar uma atenção maior às coisas. Não é à toa que os trailers de *Gears of War* também usam esse esquema. Música clássica, corais unindo cenas do jogo com movimentos lentos. Em *Blur*, isso não é diferente e, a partir da abertura, dá para notar que coisa boa vem por aí.

Logo no menu, o jogo te chama pelo nome e você escolhe se quer jogar em single-player ou multi-player. São 8 opções distintas, que vão desde o modo carreira até fotos, ranking e um showroom onde você pode curtir os carros.

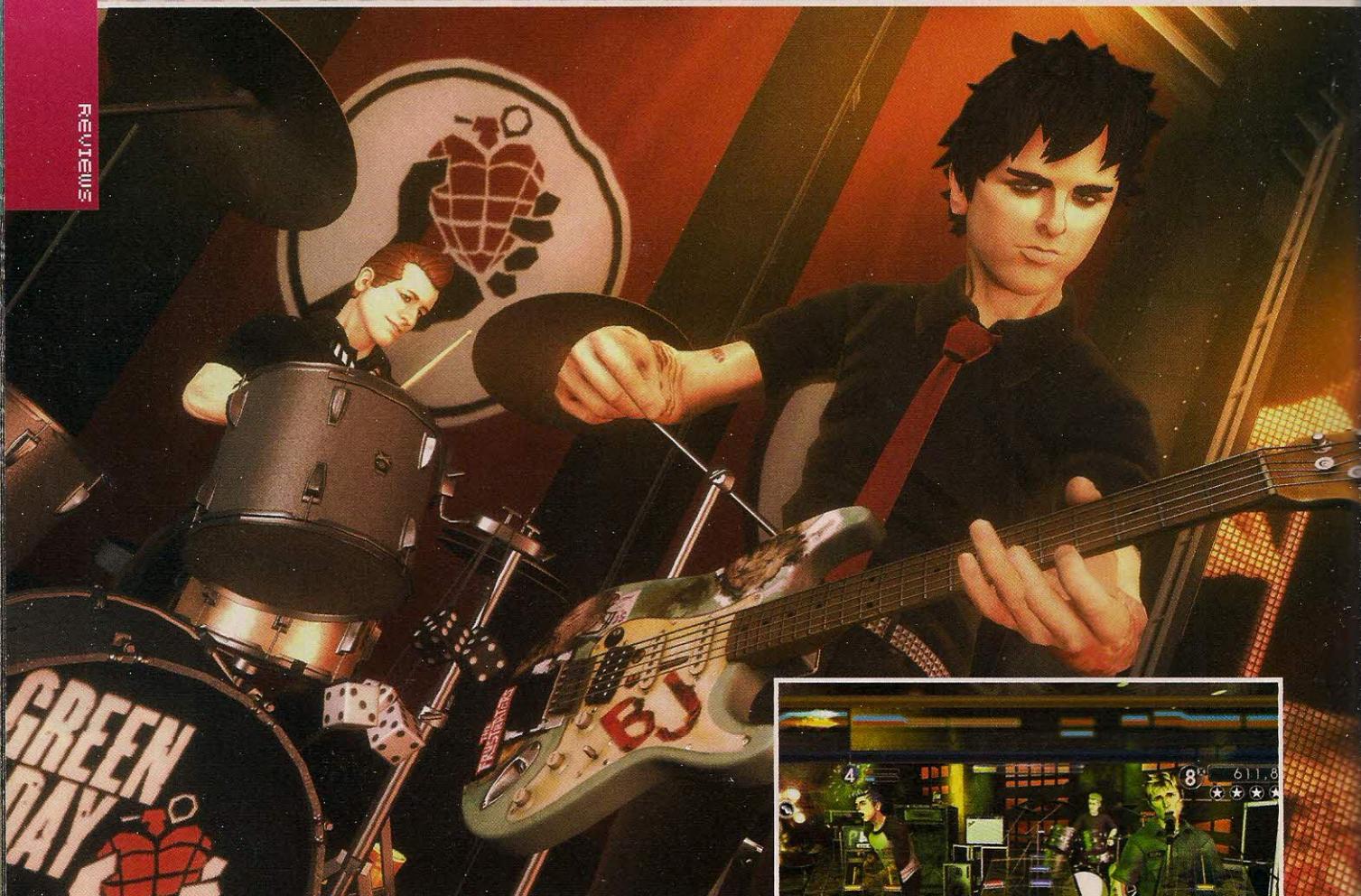
O ponto alto desse game é que ele segue e inclusive tem a mesma jogabilidade de títulos como *Mario Kart*. Ou seja, você conta com power-ups para detonar os carros inimigos e não depende de nenhuma história em si para chegar em primeiro lugar. Você quer ser o campeão, divertir-se pilotando.

Como os gráficos são muito bonitos e os modelos de carros voltados para o realismo, a produtora Bizarre Creations até lançou uma linha de propagandas tirando sarro de jogos como *Mario Kart*, que são "fofinhos". Nela, há uma pista de carros bonitinhos e coloridos ao lado, e um dos personagens apenas assiste a corrida "hardcore" de *Blur* do outro lado de uma grade. É justamente isso que o game passa para o jogador. Toda a diversão de um jogo cheio de power-ups, com o visual de um game realmente consistente de corridas.

Era de se esperar que a produto-

ra de excelentes jogos de corrida como *Project Gotham Racing* fosse lançar algo bem legal. O resultado é que *Blur* oferece mais do que apenas um jogo de corrida. Ele é também um jogo de ação. Em época em que *Split/Second* também é lançado, fica difícil escolher um dos dois para jogar primeiro. Os dois são semelhantes no quesito ação e corrida, e também nos gráficos e qualidade de jogo. A vantagem é que temos aí dois títulos muito bons para serem desfrutados.

Porém, se você quer jogar online, prefira *Blur*. Ele conta com modo de até 20 jogadores ao mesmo tempo online, o que dá uma bagunça bem divertida. Além disso, você consegue carros novos e melhorias para os carros ao longo das jogatinas, como se fosse em sistema de subir de nível. Assim, você pode melhorar os power-ups, como aumentar a duração de seu escudo ou melhorar seus tiros contra os inimigos.



360/PS3/PS2/WII

## GREEN DAY: ROCK BAND

■ Desenvolvimento: MTV/Harmonix ■ Editora: Electronic Arts



### AS NOTAS

(de 0 a 10)

# 5.0

REGULAR

**O Melhor:** O visual do jogo acompanha a banda

**O Pior:** Quem não é fã não vai gostar

✚ **FLÁVIO CROFFI:** A MTV e a Harmonix cometeram um erro: achar que Green Day pode se comparar de alguma maneira com os Beatles. O novo game da produtora de *Rock Band* pode até agradar alguns, mas nunca vai chegar ao público colossal que a banda de Paul McCartney conquistou. OK, muita gente pode em princípio começar a falar que uma coisa não tem nada a ver com a outra e que cada jogo é um produto distinto. Até concordo, sim. Mas a partir do momento em que a produtora inseriu apenas músicas de uma banda só, como fez com o Green Day, ele perde metade da sua graça. E isso acontece justamente porque já vimos *Beatles: Rock Band* antes. E o jogo agradou de forma única.

Apenas tentaram reproduzir o sucesso do outro jogo nesse. Nada mais do que isso. Mas acredito que a falha maior esteja na falta de inovação. O game do Green Day não traz absolutamente nada de novo, a não ser os bonequinhos em 3D dos membros da banda e seus instrumentos. O resto é a mesma coisa. Mesmo modo de jogo, mesmo jeito de destravar colecionáveis e só.

Pode ser divertido para quem é bem fã da banda. Mas para quem apenas gosta - com aquele ar de "tudo bem, vai... vamos ouvir" -, o jogo não convence. Ele sequer conta de fato a história da banda. Os discos focados aqui são *Dookie*, que os caras tocam em inferninhos no ano de 1994, o *American Idiot*, quando o Green Day atingiu a fama

em proporções mais altas, e o *21st Century Breakdown*, em que eles já se tornaram popstars.

O mais chato é que tiraram a faixa que mais gosto: *Walking Contradition*, do álbum *Insomniac*.

Para não colocar apenas defeitos, temos de elogiar o visual do jogo. Tudo é baseado em desenhos muito bonitos e os temas são os dos últimos e mais famosos cliques da banda. Além disso, os músicos são representados de uma forma bem realista, reproduzindo como eles são de verdade no palco.

O fato é que se você procura um jogo musical um pouco diferente, esse do Green Day não é para você. Prefira outros games de bandas, como *Guitar Hero: Metallica* ou mesmo *Aerosmith*.





360/PS3/PC

## SPLIT/SECOND

■ Desenvolvimento: Black Rock Studio ■ Editora: Disney Interactive Studios

AS NOTAS  
(de 0 a 10)

8.0  
BOM

**O Melhor:** Adrenalina pura e muita velocidade

**O Pior:** Pode se tornar enjoativo depois de um tempo

➤ **FLÁVIO CROFFI:** Nada de *Na Real* ou *Big Brothers* da vida. *Split/Second* é um reality show muito mais poderoso do que qualquer outro. E se ele existisse de verdade, seria um estouro em audiência.

O game desenvolvido pela Black Rock Studios, que não decepcionou com seu último lançamento, *Pure*, traz um novo título de intensa adrenalina. *Split/Second* conta os fatos ocorridos dentro de um reality show fictício, onde os carros devem disputar corridas e acabar com os seus oponentes para chegar em primeiro lugar.

A palavra "acabar" se resume aqui em acionar dispositivos no meio das pistas para atrapalhar os seus adversários. Coisas como jogar um ônibus pegando fogo em

cima deles ou explodir um viaduto enquanto estão progredindo na pista. Lembra até da série *Burnout*, que é lotada de acidentes, mas é justamente por isso que é tão bom. O game não possui menu. Todas as informações são dispostas abaixo do carro. Número de voltas e a barra de "especial", que é preenchida por manobras como drifts, rampadas ou coisa parecida.

Há 12 episódios, que se dividem em seis eventos cada um. Como outros games de corrida, cada um dos eventos sugere uma missão. Varia entre corridas, eliminação ou o velho "time attack". Infelizmente, o game conta com poucas opções de pistas. São 11 no total.

Tudo é muito bonito e fácil de ser aproveitado. *Split/Second* conta

com bons gráficos e uma jogabilidade bem fácil, que pode ser aprimorada em pouco tempo de jogo. Cada carro, porém, oferece modos distintos de pilotar. Alguns fazem curvas mais fáceis, outros são mais resistentes às pancadas.

Com pouco realismo e muita destruição, *Split/Second* conta com uma trilha sonora do heavy metal ao eletrônico que você dificilmente vai ouvir. Apesar de o jogo ser bem divertido e contar com belos gráficos e pistas muito bem desenhadas, o fator replay é quase zero.

Depois de algumas horas e principalmente de terminar o jogo, a magia se acaba. Mas, quem disse que o tempo de jogo, explosões, adrenalina, velocidade pura foi perdido? É divertido pacas!



DS

## MEGA MAN ZERO COLLECTION

■ Desenvolvimento: Inti Creates ■ Editora: CAPCOM



AS NOTAS  
(de 0 a 10)

9.0  
EXCELENTE

○ **Melhor:** Quatro games incríveis por um preço camarada  
○ **Pior:** Não ter grandes novidades

➔ **BRUNO LAZZARINI:** É estranho, mas muita gente não gosta de *Mega Man Zero* mesmo sem nunca ter jogado. Eu mesmo admito ter tido um pouco de preconceito quando o primeiro game saiu pra Game Boy Advance, por pura besteira. Felizmente, resolvi dar uma nova chance e assim pude me redimir do meu julgamento precipitado e curtir um dos melhores games de ação do GBA. Agora, a Inti Creates dá mais uma chance para quem ainda não experimentou a saga de Zero e conhecê-la em sua totalidade em apenas um cartucho.

*Mega Man Zero Collection* traz poucas novidades, mas uma delas em especial é bem interessante: o Easy Scenario. Neste modo, os quatro games inclusos na coleção viram um jogo só, contínuo,

com a dificuldade menor para os novatos poderem curtir o game sem grandes frustrações. É claro que os mais experientes vão achar esse modo extremamente sem graça. Mas não tem problema: os quatro games da série estão lá, separados, idênticos às versões originais (até na resolução), com toda sua alta dificuldade inalterada. O bacana de jogá-los todos em sequência para sentir aos poucos a evolução da série em termos de design, jogabilidade, gráficos, som e até da história - muito bem desenvolvida, por sinal.

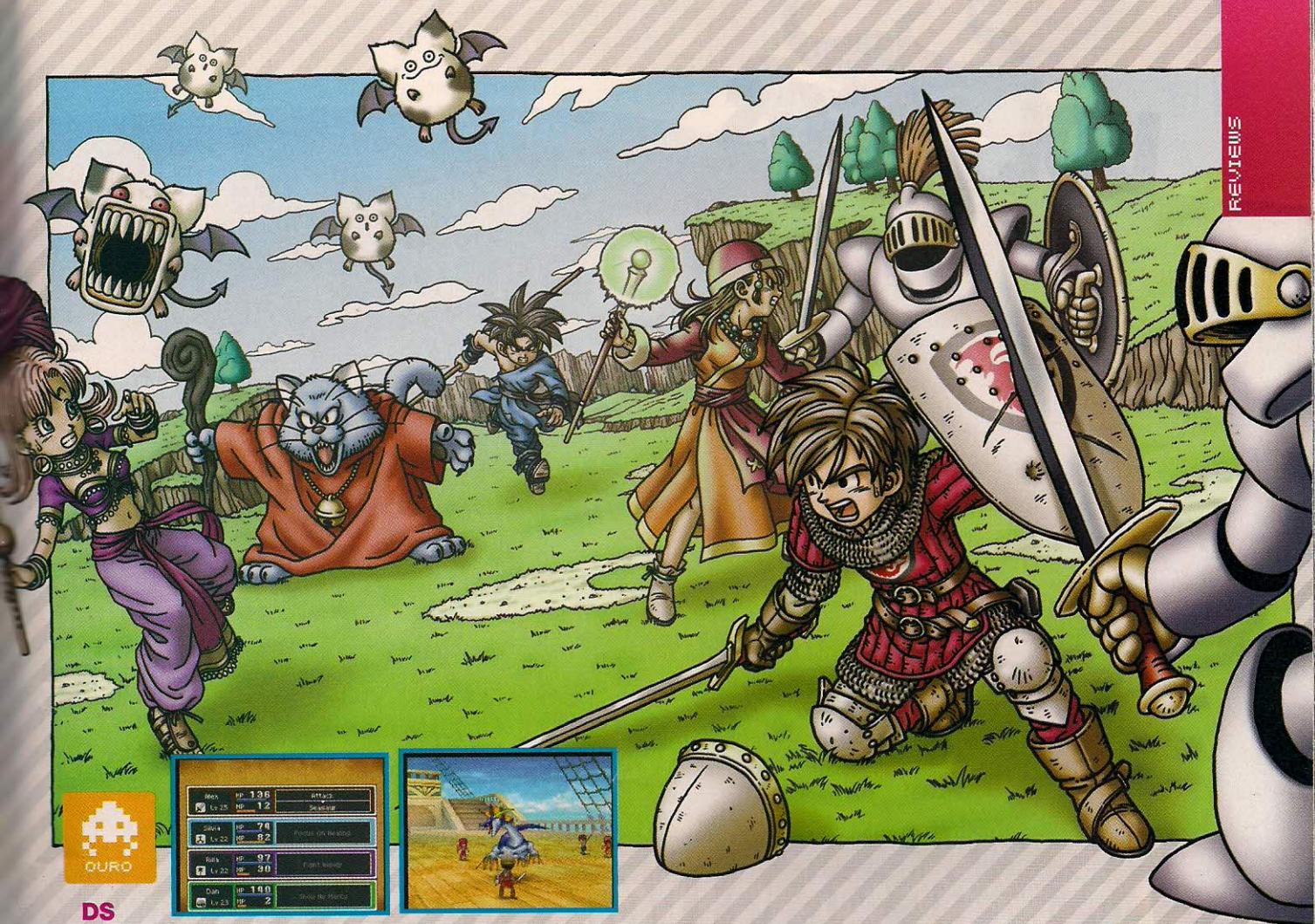
Como de costume, a jogabilidade é o grande destaque do título, com uma profundidade sem igual em games 2D. As partes de plataforma são bacanas, mas não são tão difíceis quanto as aventuras do azul-

zinho pra NES. Entretanto, o show aqui fica por conta dos combates, que são diferentes das outras séries de *Mega Man*: eles são mais no corpo-a-corpo, na pancadaria. E não poderia ser diferente, afinal, aqui controlamos Zero, que tem aquele sabre de luz verde maravilhoso.

Por isso, os combates acabam sendo muito mais intensos, complexos e até divertidos do que nos jogos antigos. Os botões "L" e "R" agora podem ser mapeados nos botões "X" e "Y", o que facilita muito a nossa vida.

Com quatro games excepcionais e alguns extras interessantes, *Mega Man Zero Collection* traz uma nova oportunidade para os fãs revisitarem a série e para os novatos conhecê-la. Imperdível!





DS

## DRAGON QUEST IX: SENTINELS OF THE STARRY SKY

Desenvolvimento: Square Enix/Level-5 ■ Editora: Nintendo

AS NOTAS  
(de 0 a 10)

9.0  
EXCELENTE

**O Melhor:** slimes. Montes de slimes  
**O Pior:** não achar ninguém para compartilhar mapas

↳ **EDSON KIMURA:** Em pleno 2010, *Dragon Quest IX* é um anacronismo. A última entrada de uma das séries de RPG de maior sucesso do Japão, cujos jogos tradicionalmente são lançados em consoles, deu um passo para trás e foi para o DS, virtualmente levando a franquia para um nível tecnológico de dez anos atrás. Não que isso faça diferença, pois mesmo tendo uma apresentação datada, *DQIX* é um jogo ousado, meticulosamente benfeito, mas que, infelizmente, mostra o quão diferentes são os mercados ocidental e japonês.

RPGs japoneses sempre tiveram o estigma de se apoiarem em mecânicas supostamente atrasadas, mas eventualmente foram se adaptando aos poucos. Mas não *Dragon Quest*. A série sempre foi a

representante mais ferrenha desse tradicionalismo, e assim, em *DQIX* ainda temos coisas que são padrão desde o primeiro jogo: batalhas em turnos, designs de monstros e até mesmo efeitos sonoros com mais de 20 anos de idade. Novidades, como a customização total de personagens e os modos de compartilhamento e de multiplayer foram integradas de modo transparente, sem incomodar o característico apelo clássico. Essa estratégia foi um sucesso, criando um jogo que soma a confortável familiaridade com elementos novos que expandem a aventura consideravelmente.

No entanto, apesar de ser um bom jogo, *DQIX* não é adequado ao público ocidental, pois existe uma fundamental diferença cultural refletida nas mecânicas do jogo. *DQIX* é

um RPG que recompensa paciência e planejamento, com uma progressão lenta mas constante. Durante o jogo, frequentemente uma nova caverna ou área tem inimigos muito mais poderosos que os seus personagens. Assim, você é encorajado a enfrentar batalhões de monstros mais fracos até subir de level. Isso reflete uma faceta da filosofia oriental que recompensa persistência com a certeza de alcançar o seu objetivo. Esse aspecto é algo intrinsecamente ligado à série. Por outro lado, no Ocidente as pessoas são encorajadas a serem mais proativas com o objetivo de conseguir recompensas mais imediatas. Por isso, a aproximação deliberada do jogo não é imediatamente atrativa: ele requer paciência, coisa que anda em falta para a maioria dos gamers.

# UOL JOGOS



**ALEM DE MAIS LEGAL,  
JOGAR ONLINE  
NO UOL JOGOS  
É MAIS ECONÔMICO.  
SEUS AMIGOS NÃO FICAM O DIA  
TODO COMENDO NA SUA CASA.**



**UMA VANTAGEM  
LEVA A OUTRA.**

SEJA UM ASSINANTE UOL.  
0800 703 1000  
[www.uol.com.br/assine](http://www.uol.com.br/assine)



**UOL**

O MELHOR CONTEÚDO



360/PS3/WII

## EARTHWORM JIM HD

■ Desenvolvimento: Gameloft ■ Editora: Gameloft

AS NOTAS  
(de 0 a 10)

**6.5**  
REGULAR

○ **Melhor:** Os gráficos em HD

○ **Pior:** Estragar as boas memórias da infância

➔ **BRUNO LAZZARINI:** O grande problema das evoluções tecnológicas é que as pessoas tendem a considerar tudo que não é “de ponta” ruim. Sony e Nintendo, por exemplo, desencorajavam os desenvolvedores a lançarem jogos 2D para o PlayStation e o Nintendo 64, pois eram considerados ultrapassados. O reflexo disso foi que os jogos 2D foram sumindo com o tempo, ficando exilados apenas nos portáteis.

Felizmente, com o surgimento dos serviços de jogos online (Live, PSN e Wiiware) surgiu a possibilidade de lançar jogos mais simples e baratos. E assim o 2D está resurgindo com força total. As empresas finalmente começaram a perceber que os jogos bidimensionais não são piores que os 3D. São apenas diferentes. E *Earthworm Jim HD* é um dos clássicos que aproveitam

a onda de remakes para fazer sua aparição nos tempos atuais, por um precinho módico de 10 dólares.

Confesso que fiquei surpreso com a qualidade desta versão, principalmente porque os gráficos impressionam: a direção de arte do game original era fabulosa e impressiona ainda mais em alta resolução. É claro que o jogo não tem animação nos padrões de hoje, mas isso não faz falta alguma. A trilha sonora também brilha e as novas versões das músicas compostas por Tommy Tallarico (idealizador do concerto Video Games Live) são excelentes e vão fazer os fãs de Jim felizes. A maior das novidades, no entanto, fica por conta da inclusão de um inédito modo multiplayer, que pode ser jogado até por 4 jogadores tanto online quanto offline. É verdade que as 16 fases inéditas para este modo acabam rapidamente,

mas é bom enquanto dura.

Mas, calma. O jogo não é tão bom. Nossa memória é capaz de nos pregar peças muito boas e, sejamos honestos, nosso senso crítico vai ficando mais afiado com o passar do tempo.

A jogabilidade é ruim demais, nada funciona direito. Os pulos são imprecisos, acertar os tiros nos inimigos é difícil mesmo na primeira fase, e o chicote é uma piada de mau gosto. O pior é que todos esses defeitos são acentuados pelas fases confusas, que de tão mal planejadas não conseguem deixar claro as partes que podem machucar Jim.

Nem o fato de terem adicionado níveis de dificuldade mais fáceis resolve a dificuldade exagerada do game, que não é causada pelos desafios propostos, e sim por nada funcionar direito.





Wii

## TRAUMA TEAM

■ Desenvolvimento: Atlus ■ Editora: Atlus

AS NOTAS  
(de 0 a 10)

8.0  
BOM

**O Melhor:** Controles intuitivos e originais  
**O Pior:** Trilha sonora chata e repetitiva

➤ **RAFAEL BARBOSA:** Sou um grande fã dos jogos *Trauma Center*. Não porque ache que os dois títulos anteriores da franquia (*Second Opinion* e *New Blood*) sejam ótimos, mas porque o primeiro trouxe uma ideia interessante aos controles de movimento do Wii, enquanto o segundo conseguiu manter o nível de qualidade e ainda trazer algumas evoluções à nova franquia. Assim, foi com grande expectativa que esperei *Trauma Team* e fico muito feliz em dizer que o game é quase tudo o que eu esperava.

A primeira coisa que me veio a cabeça quando comecei a jogar é que tudo estava maior. Ao contrário dos títulos anteriores, em que você controlava apenas um cirurgião, agora você poderá escolher entre seis especialidades médicas: Ortopedia, Endoscopia e Medicina Forense. Cada uma delas tem um

personagem único e de história distinta. O enredo agora é contado como se fosse página de uma história em quadrinhos, o que dá um ritmo leve e descontraído ao game.

Os gráficos foram levemente melhorados, os pacientes parecem mais humanos, porém, o bom gosto foi mantido. Então, não precisa se preocupar com jatos de sangue espirrando na tela durante a operação. Mas, embora os gráficos estejam melhores, é inegável dizer que os controles continuam sendo a grande estrela da franquia.

Cada procedimento cirúrgico utiliza o controle de uma maneira diferente, sempre aproveitado de maneira original e intuitiva aos controles de movimento. Tanto o nunchuk quanto o Wiimote respondem com uma precisão quase cirúrgica aos movimentos. Você estará realizando cada procedimento com uma

fluidez digna de um médico experiente.

E com tantas qualidades e evoluções, confesso que fiquei decepcionado em ver que o principal problema dos títulos anteriores ainda mantém-se neste novo game. As músicas do jogo são chatas e repetitivas, enquanto a dublagem dos personagens continua sofrível. E se você já ouviu, alguma vez, aqueles CDs de áudio, em cursos de inglês, vai ter uma ideia de toda empolgação e sentimento que os dubladores passam ao jogador.

*Trauma Team* vem para levar esta "franquia médica" a um outro nível e digo que fiquei feliz em descobrir que o game deixou de se levar tão a sério. Ele introduziu um humor mais debochado, não tendo medo de colocar super-heróis em sua história e nem de deixar o sobrenatural mais presente.



360/PS3

## PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS

■ Desenvolvimento: Ubisoft ■ Editora: Ubisoft

AS NOTAS  
(de 0 a 10)

8.0  
BOM

● **Melhor:** Um *Prince of Persia* de verdade  
● **Pior:** A desconfiança causada pelo filme

➔ **ACAUÃ BARRETO:** Em 2008, a Ubisoft decidiu que uma de suas franquias mais clássicas precisava de uma repaginada. Novos personagens, nova ambientação e novas mecânicas surgiram, mas acabaram por não agradar tanto assim. *Prince of Persia: The Forgotten Sands* é uma mescla das coisas que deram certo nesse reboot com os fundamentos da aclamada trilogia *Sands of Time* e, apesar de levar o mesmo nome do filme recém-lançado, não é uma mera adaptação.

Elementos novos foram adicionados e, nostalgia à parte, são o verdadeiro destaque aqui. Além das já conhecidas habilidades de parkour e controle temporal do príncipe, um novo sistema de evolução está presente. Agora o protagonista conta com uma grade de habilidades com diversos caminhos diferentes, ficando a seu critério quais habilidades ou upgrades devem ser abertos a cada nível ganho.

Por mais estranho que possa parecer, esses pequenos elementos de RPG não destoam do restante do jogo. A experiência necessária para subir níveis vem das batalhas que acontecem naturalmente e momento algum você precisará focar nesse aspecto do jogo - ele

está lá para acrescentar, com um fluxo contínuo e quase imperceptível ao jogador e que não subtrai nada da experiência como um todo.

E falando em inimigos, esta é outra novidade. O jogador enfrentará hordas de monstros de areia que podem chegar a até 50 deles simultaneamente! E não pense que isso faz deles inimigos frágeis que caem com apenas um golpe. Além de alguns serem bem fortes, eles podem se mover em grupos ou individualmente, mas sempre atacando como uma unidade. Acima de tudo, enfrentar esse bando de inimigos utilizando as diferentes combinações possíveis das novas habilidades do príncipe garantirá momentos épicos.

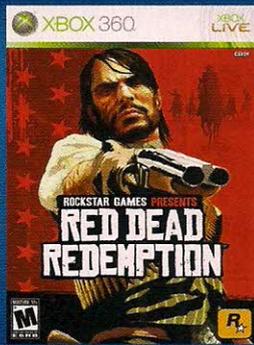
Se tudo isso ainda não for o suficiente para convencer de que o game deve ser levado a sério, saiba que há mais. A gama de novas habilidades não se restringe apenas aos combates. Magias baseadas em elementos da natureza juntam-se ao controle do tempo e se atrelam a level design de forma criativa e original. Com o poder de gelo, por exemplo, o príncipe pode transformar quedas d'água em plataformas e criar novas rotas para usar suas habilidades acrobáticas.

O jogo altera entre bons e maus momentos, no entanto, a mecânica de controle do tempo ajuda a amenizar o problema. Geralmente, uma volta no tempo para mais uma tentativa é o suficiente para que um erro na hora de executar um salto não se repita. Isso porque os controles não pecam em nada. Todas as ações que você precisará executar com o príncipe estarão mapeadas naturalmente nos controles, seguindo os padrões já estabelecidos pelos games anteriores da franquia. Coisa que também se aplica na hora dos combates.

Já com relação à parte gráfica, não é preciso dizer muito além de que a engine usada é mesma que equipa *Assassin's Creed II*.

Com lançamento simultâneo ao filme, talvez em uma tentativa de diluir os custos de divulgação e, por que não, apostar em vendas impulsionadas por isso, a Ubisoft pode ter dado um tiro no próprio pé. Afinal de contas, chegamos a um ponto em que chega ser difícil começar um review de um jogo que tenha um filme homônimo passando nos cinemas sem avisar logo de cara que ele não é a bomba que todos estamos acostumados a esperar. Aqui, não é o caso.





### Red Dead Redemption

Caçando os bandidos ou se tornando um deles, John Marston fará história no Velho Oeste, no melhor estilo GTA.

O GTA do Velho Oeste

PS3 X360



### UFC Undisputed 2010

A edição 2010 do jogo mais feroz de MMA. Conquiste a glória no Octagon e ganhe seu cinturão de campeão.

Gráficos ultrarrealistas

PS3 X360 PSP\*

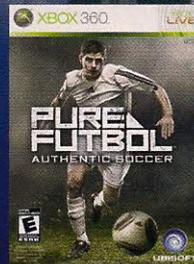


### Singularity

A partir de uma ilha em que o fluxo do tempo está fora de controle, a União Soviética pretende dominar o mundo. Cabe a você impedir.

Mecânica de jogo inovadora

PS3 X360



### Pure Futbol

As verdadeiras partidas de futebol acontecem longe dos estádios. Sem regras. Sem juizes. Sem limites.

O futebol reinventado

PS3 X360



### Blur

O percurso dessa corrida eletrizante é cheio de ação e combates frenéticos, tanto sozinho quanto no multiplayer.

Multiplayer intenso

PS3 X360

## Os melhores jogos para quem sabe o que quer.

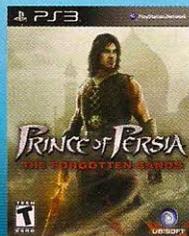


### Dead to Rights: Retribution

No papel do policial Jack Slate e seu fiel companheiro, Shadow, invadir um prédio cheio de terroristas nunca foi tão divertido.

Jogabilidade dinâmica

PS3 X360

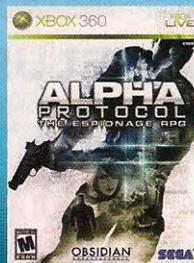


### Prince of Persia: The Forgotten Sands

As areias do tempo vão parar, quando a série retorna as suas origens e o príncipe acrobata luta para salvar o reino de seu irmão.

Enredo envolvente

PS3 PSP Wii DS X360



### Alpha Protocol

Além da ação emocionante, são suas decisões que determinam o rumo da história, nesse envolvente RPG de espionagem.

RPG com espionagem

PS3 X360



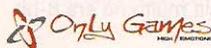
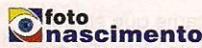
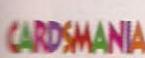
### Split/Second

Acelerando do começo ao fim, destrua o cenário nessa disputa acirrada entre os competidores mais velozes do mundo.

Misto de ação e corrida

PS3 X360 PC

À venda nas melhores lojas. Diversão de verdade, só com jogo original.



DISTRIBUIDORA OFICIAL DE GAMES

UFC Undisputed 2010 (PSP): lançamento previsto para Setembro/2010

# Jogos para celular

A nova versão de *Final Fantasy* para iPhone é o destaque do mês, com capricho impressionante por **Dário Coutinho**

## CHAOS RING

■ **Desenvolvimento:** Square Enix/Media Vision  
■ **Disponibilidade:** Apple Store

**9.0**  
EXCELENTE

Depois de se aventurar em conversões de *Final Fantasy I* e *II* para iPhone, a Square preparou um título exclusivo e quase obrigatório para qualquer gamer hardcore. De cara, o que chama atenção é que está lá *Final Fantasy VIII* em sua essência, tanto nos gráficos poligonais quanto no design dos personagens. De certa forma, não é uma grande surpresa, já que Yusuke Naora é o artista por trás dos personagens. Apesar de os gráficos ficarem com cara de PlayStation 1, acredito que assim o fizeram para que o game possa rodar em qualquer versão do iPhone ou iPod Touch. Os comandos estão precisos e calibrados como

se nunca viu, o d-pad virtual aparece em qualquer lugar que você toque a tela e a navegação dos menus é totalmente intuitiva, graças ao touchscreen. O sistema de batalha apresenta ataques e magias que podem ser executados sozinhos ou em conjunto, com um parceiro de batalha. O áudio é primoroso e recheado de músicas orquestradas. Um banho de bom gosto, em contraste com muitas musiquinhas chatas que se ouve em outros jogos para celulares. Juntando elementos encontrados em diversas franquias da Square Enix, *Chaos Rings* possui loadings praticamente inexistentes, cenários lindos, história convincente e fator replay elevado graças às sidequests.



## AXION

■ **Desenvolvimento:** Zio Interactive  
■ **Operadoras:** Apple Store

**7.5**  
BOM

Lançado primeiramente para os celulares sul-coreanos, ele chega à plataforma da Apple para agradar aos fãs do gênero RPG. Como o jogo é um porting, a primeira coisa que notamos na parte visual é como a resolução ficou um pouco grande, deixando os personagens menores. No tocante ao jogo propriamente dito, tudo flui bem. Os botões virtuais apesar de grandes, oferecem a opção de transparência o que minimiza seu efeito na tela. Axion é mais um bom RPG para iPhone que perde para o seus concorrentes apenas por não ter sido adequadamente convertido para o aparelho.

## BLUR

■ **Desenvolvimento:** Glu Mobile  
■ **Operadoras:** Tim, Claro e Oi

**4.0**  
RUIM

“Baixe a versão errada?”... Essa será a primeira coisa que você se perguntará ao ver esse jogo rodando. Claramente economizando recursos e tempo de desenvolvimento, a versão de *Blur* para celular é um jogo chato e sem graça. Para começar, a sensação de velocidade é tão irreal que beira o ridículo. O cerne do jogo parece ser os power-ups, já que correr aqui está definitivamente fora de questão. Nesta parte, salvam-se alguns efeitos bacanas, porém, estragados pelas “danças” dos carros na pista. Esse é o tipo de game que empolga o usuário com uma bela capa. Tal qual acontecia muito na era 8-bit.

## THE SIMS 3

■ **Desenvolvimento:** EA  
■ **Operadoras:** Tim, Claro e Oi

**8.0**  
BOM

A expansão do terceiro jogo da série *The Sims* vem para o celular na forma de um novo jogo. *The Sims 3* possui os mesmos gráficos, jogabilidade, sons e comandos do jogo anterior. A única diferença é que agora existe um aeroporto na cidade e diversos objetivos a serem completados em diversas partes do mundo. São ao todo 54 objetivos. Se antes você estava envolto em conflitos com outros sims da vizinhança, agora você deve aprender, conquistar e e encher o saco dos outros em várias cidades do planeta. É um título bom para passar o tempo, principalmente para quem já completou tudo nos outros jogos da série.

# DEPARTAMENTO DE GAMES

A chegada firme da rede Ricardo Eletro no mundo dos games reforça o novo aspecto do mercado no país por Fernando Souza Filho



## O MERCADO NACIONAL DE GAMES ESTÁ FINALMENTE DESPERTANDO O INTERESSE DAS GRANDES LOJAS DE DEPARTAMENTO.

A rede Ricardo Eletro é a mais recente companhia a investir pesado nos games. Inicialmente, ela investe na comercialização online através de seu site oficial ([www.ricardoeletro.com.br](http://www.ricardoeletro.com.br)), mas em breve isso também deve se estender às lojas físicas.

“Estrategicamente, administrar um novo investimento e descobrir como o consumidor prefere ser atendido com relação a exposição de produtos, preços e marketing, é muito mais fácil quando podemos fazê-lo através de um estoque centralizado direto para um público global. Assim temos dados mais assertivos, o que nos leva a melhores negociações, gerando melhores oportunidades para o nosso cliente”, diz Caio Miranda, analista comercial da área de games da Máquina de Vendas, grupo que engloba Ricardo Eletro, Insinuante e CityLar.

## PLANEJAMENTO

O próximo passo, obviamente, é levar essa estratégia também para as lojas físicas. “Tudo é uma questão de planejamento e evolução natural do negócio. Hoje respondo apenas pelo e-commerce, porém, é certo que esta migração só se dará no momento em que games representem um negócio rentável e principalmente seguro”, avisa ele. “Essa segurança e rentabilidade ocorrerão quando houver a criação de políticas bem definidas por

parte dos fornecedores, que garantam a boa rotatividade do estoque e segurem os preços nas baixas do mercado externo e oscilação do dólar.”

O crescimento do mercado de games no país e no mundo como um todo é a grande razão da investida da Ricardo Eletro. “É fato que a indústria de games é uma das que mais cresce no mundo, por isso, precisamos estar preparados para a profissionalização e crescimento deste mercado no Brasil”, diz ele.

## MIRANDO A WEB

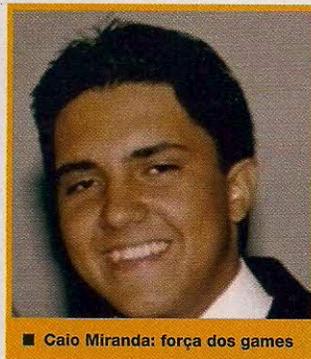
O projeto da empresa é primeiro conquistar o mercado online, para então partir para outros patamares. “A Ricardo Eletro investiu muito no ano passado para a reestruturação do site, com o desenvolvimento de uma nova plataforma de tecnologia, com a construção de um centro de distribuição exclusivo para a operação do site”, lembra Miranda. “Todos esses esforços contribuem para que o site entre no mercado com produtos competitivos em games e em todas as outras categorias. E para este ano, a expectativa é alta. A pretensão é triplicar a nossa venda em relação a 2009 e para isso teremos que entender cada vez mais o nosso consumidor.”

## BONS RESULTADOS

Os resultados já começaram a aparecer. “A loja de games segue em crescimento e hoje já tem participação importante em relação ao resto do site”, comemora.

Como era de se esperar, as promoções e os kits são os maiores sucessos de vendas no site. “O que mais vendemos são produtos que conseguimos negociações diferenciadas, seja uma exclusividade de preço, como muitos dos nossos lançamentos, ou um brinde exclusivo. É o caso do *Super Mario Galaxy 2*, no qual tivemos como brinde uma miniatura do Mario”, lembra. “A venda de kits de consoles, games e acessórios também é forte, pois muitas vezes um dos produtos acaba sendo brinde ao consumidor. É o caso do PSP com UMD Case Color e o kit Copa do Mundo 2010, com PS3 mais TV 32” LCD Full HD e Console PS3 de 120 GB com um *Pro-Evolution Soccer 2010* de brinde.”

Miranda finaliza o bate-papo convidando os leitores da revista a conhecerem os serviços do site. “Convido o leitor da **EGW** a entrar no nosso site ou ligar no nosso tele vendas para conhecer um pouco das nossas oportunidades exclusivas e kits promocionais. E também a ficarem atentos a novas promoções.”



■ Caio Miranda: força dos games

# ONDE OS GAMERS SE ENCONTRAM



**PES 2010**  
Até 50% de desconto em  
todas as plataformas



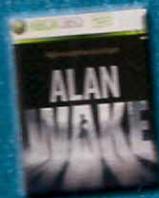
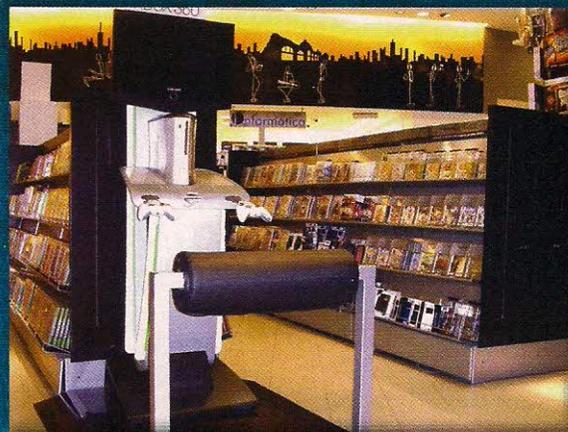
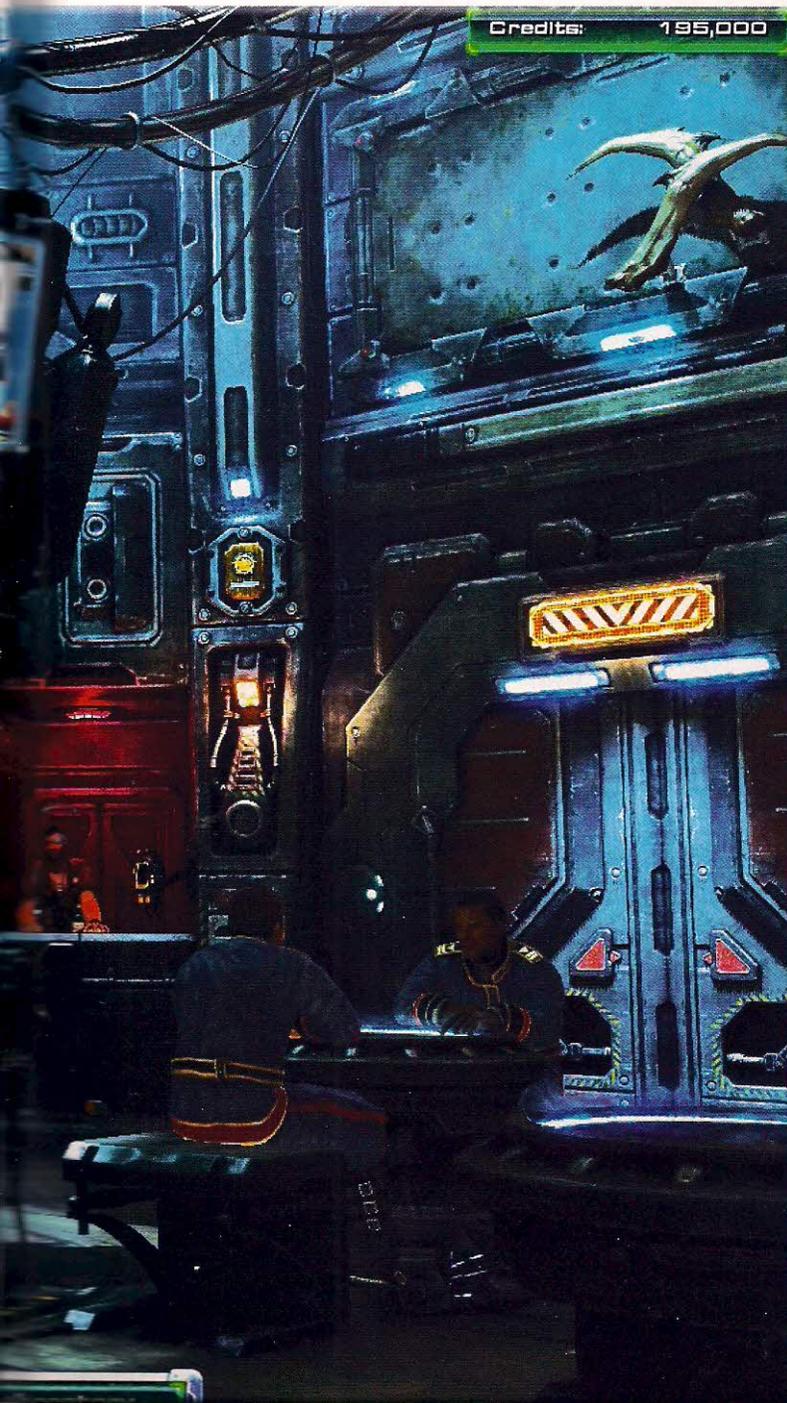
**MARIO  
GALAXY 2**  
Lançamento  
exclusivo para Wii

ATÉ  
**15X**<sup>1</sup>  
SEM JUROS



OU

**5%**<sup>2</sup> PARA PAGAMENTO À VISTA  
**NO CARTÃO DE  
DESCONTO CRÉDITO SARAIVA**



**ALAN WAKE**  
Lançamento exclusivo para X-BOX 360



**THE SIMS 3**  
O maior sucesso dos PC's está de volta



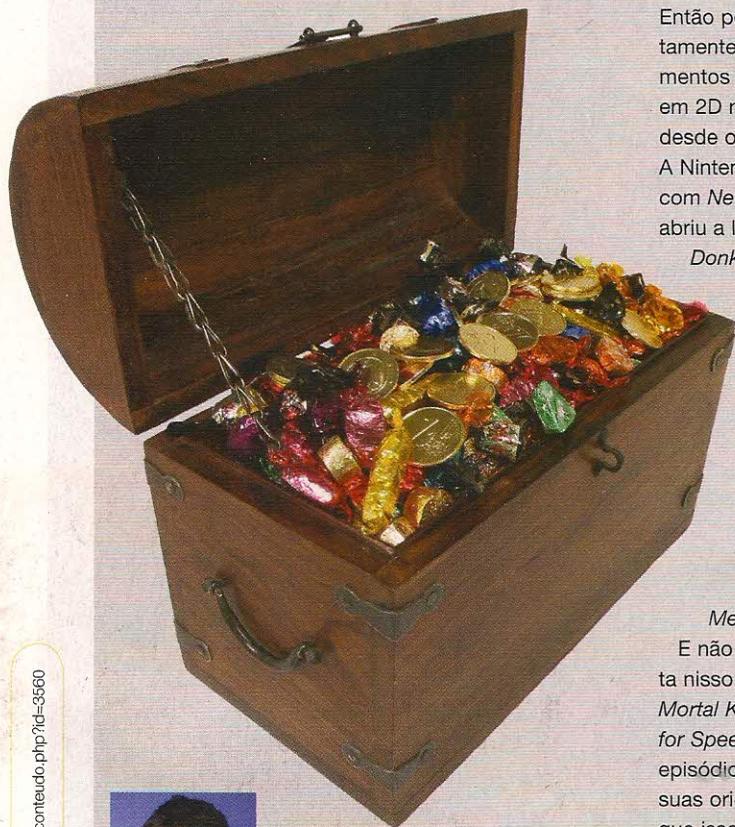
**MODNATION RACERS**  
Lançamento exclusivo para PS3

Vá até uma de nossas lojas ou acesse [www.saraiva.com.br](http://www.saraiva.com.br)

 **Saraiva**  
[saraiva.com.br](http://saraiva.com.br)  
Vendas 4003-3390

# FAÇAM O QUE O GAMER PEDE

A E3 2010 mostrou que finalmente as empresas estão saindo de trás do armário para atender aos jogadores **por Lucas Patricio**



Então peguem!” A E3 mostrou exatamente essa nova onda de lançamentos retrô. Jogos de plataforma em 2D nunca estiveram tão fortes desde o ápice na época dos 16-bit. A Nintendo é uma das principais e, com *New Super Mario Bros. Wii*, abriu a leva que agora contará com *Donkey Kong Country: Returns*, *Kirby: Epic Yarn* e *Paper Mario 3DS*. Aliás, o novo portátil será lançado como uma verdadeira plataforma de remakes. Na lista inicial já estão confirmados *Zelda*, *Kid Icarus*, *StarFox 64*, *Pilowings*, *Street Fighter IV*, *Resident Evil* e, quem diria, até mesmo *Metal Gear 3*.

E não é só a Big N que aposta nisso. Quer a prova? *Sonic 4*, *Mortal Kombat*, *Rayman* e *Need for Speed: Hot Pursuit* terão novos episódios totalmente inspirados em suas origens. E você tem dúvidas que isso é um reflexo dos seus feedbacks?

O mercado, finalmente, saiu de trás do armário e faz aquilo que os jogadores pedem. Claro que não é possível ouvir todos os pedidos, mas quando nós imaginávamos que *Ocarina of Time* receberia uma releitura em um portátil – ainda mais em 3D?

E o que isso tudo tem a ver com *Mega Man 9*? Bem, a Capcom já é famosa por fazer diversas versões de seus jogos, mas ao criar uma continuação totalmente retrô ela

atendeu seu público, que respondeu positivamente (não me inclua nesse grupo). E então foi questão de tempo para que todas as demais empresas começassem a trabalhar em projetos para revitalizar as franquias famosas.

Prova maior que ver *Donkey Kong Country: Returns* não existe. A Big N venceu até mesmo a limitação de continuar uma série que foi toda criada e idealizada pela Rare, hoje propriedade da rival Microsoft.

Tenho certeza que essa postura das empresas tem tudo a ver com estratégias para capitalizar melhor suas séries, é claro, mas e qual é de fato o problema?

Eu não posso nem mesmo ser rabugento e dizer que esse movimento pode causar uma falta de criatividade ou limitações no mercado – como fez com *Mega Man 9* – porque da forma que os produtores estão reinventando personagens, como Kirby e Rayman, só para citar dois exemplos, é impossível criticar.

Gostei da postura das empresas nessa E3. Que elas continuem escutando e fazendo as vontades de quem realmente interessa: nós, os jogadores.

E tudo isso mostra o amadurecimento do mercado, que já conseguiu produzir conteúdo intelectual suficiente para entrar em sua primeira onda de repetição de ciclos, como acontece há algumas décadas com o cinema e alguns séculos com a moda. 



**LUCAS PATRICIO** é lusitano, mas não é burro. Ele é editor do blog [www.goluck.com.br](http://www.goluck.com.br).

**O ASSUNTO DESSE MÊS, CURIOSAMENTE, TEM RELAÇÃO COM MINHA PRIMEIRA COLUNA AQUI NA REVISTA, DE 2008.** Na ocasião, eu critiquei muito o lançamento de *Mega Man 9*. Hoje, dois anos depois, o mercado responde de forma direta aos espasmos já demonstrados na época.

As empresas assumiram de vez a postura saudosista. A coisa tá mais ou menos assim: “Vocês querem novas versões de jogos antigos?

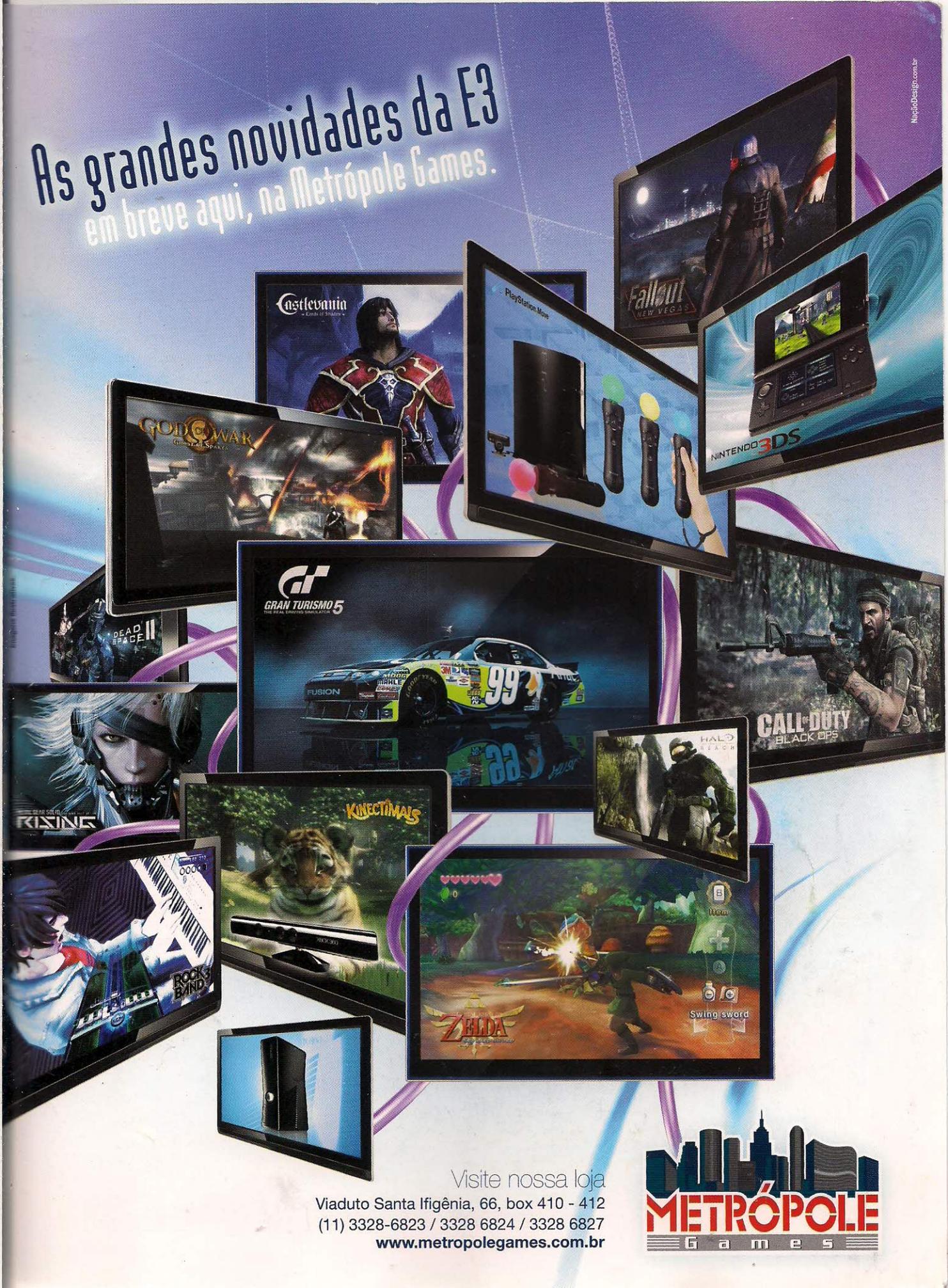


**“Que as empresas continuem escutando quem realmente interessa: nós, os jogadores”**



As grandes novidades da E3  
em breve aqui, na Metr pole Games.

http://design.com.br



Visite nossa loja

Viaduto Santa Ifig nia, 66, box 410 - 412

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

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

**METR POLE**  
Games

# Ricardo

eletró.com

FÉRIAS É NA RICARDOELETRÓ.COM

É hora de se divertir e aproveitar as melhores ofertas e condições.

Console PS3 + Cabo HDMI  
por R\$ 1.299,90  
EM 10X DE R\$ 129,99 SEM JUROS



Console PS2 + God of War 2  
por R\$ 469,00  
EM 10X DE R\$ 46,90 SEM JUROS



Console PSP  
Em 3X de R\$ 199,67  
OU R\$ 599,00 À VISTA



por mais R\$ 99,90  
leve o jogo

METAL SLUG ANTHOLOGY  
+ 6 CASES PARA UMD

PlayStation 3	PlayStation Portable
Jogos de PS3 a partir de R\$ 69,90 em 3x sem juros	Jogos de PSP a partir de R\$ 39,90 em 3x sem juros

Console Nintendo DS Lite Azul  
por R\$ 499,00  
EM 10X DE R\$ 49,90 SEM JUROS



por mais R\$ 179,90  
leve o jogo

Pokémon HeartGold Version  
Nintendo

## Descontos Exclusivos pelo Televentas

Ligue agora

0xx31 3359-2719



ATUALIZAÇÕES DIÁRIAS  
LANÇAMENTOS E BRINDES EXCLUSIVOS

Acesse agora [www.ricardoeletró.com.br/games](http://www.ricardoeletró.com.br/games)

Preço se faz Assim

Ricardo  
eletró.com

