

EGW

ENTERTAINMENT + GAME WORLD



IMAGINE SE...

- Os filmes de games fossem bons?
- A Sony desistisse dos videogames?
- A Apple tivesse comprado a Nintendo?



MASS EFFECT 2

O melhor jogo da BioWare

SPLINTER CELL: CONVICTION

Sam Fisher retorna no estilo Jack Bauer, em um jogo inovador e eletrizante

www.egw.com.br

BBB DOS GAMES

Sony escolhe seus testadores de games em um reality show na PSN

COMMAND & CONQUER

Tiberian Twilight promete final épico ao clássico da estratégia militar

EM PRIMEIRA MÃO

Alien vs Predator, Dante's Inferno, Heavy Rain e Dark Void

Nº 99

R\$ 9,90 | € 3,90

Tambor



9 772175 226004

0.0099

A aulas estão de
a Neo a diver



Guitarra
RockWii NEO



Capa de
SILICONE



Bateria
RECARREGÁVEL



Motion
Plus NEO



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

ANGELONI

leitura

elétricosom

Carrefour

Submarino

Saraiva

shoprite.com

HAVAN

fnac

AMERICANAS.COM

LOJAS AMERICANAS

Walmart

PONTOFRIO.COM

extra.com.br

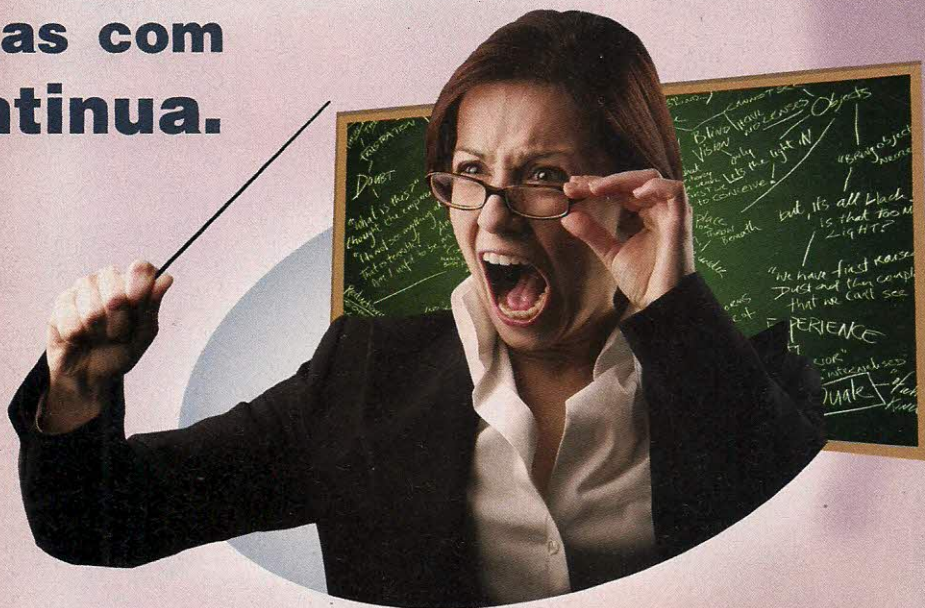
BIG

comprafacil.com

MULTISOM

ipiranga.shop.com

volta, mas com
são continua.



100%
BRASILEIRA

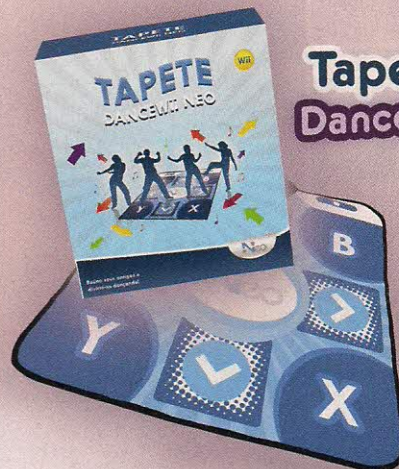
Parceira:



Afiliada:



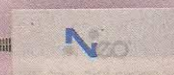
NEOTRONICS



Tapete
DanceWii



Kit
NeoMote &
NeoChuck



Fonte
para Wii

Quer ser um Distribuidor Neo? Fale com a gente.

Info Neo:

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

www.neotronics.com.br

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





Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil.

Imagens ilustrativas



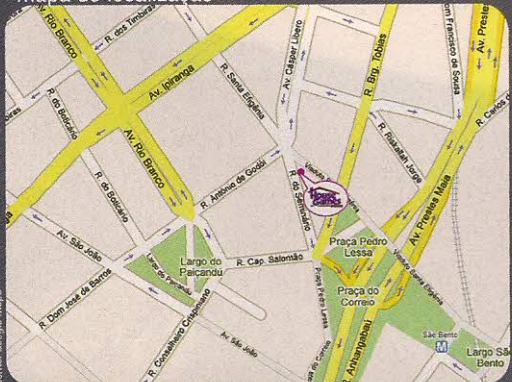
A verdadeira batalha

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

últimos lançamentos:



mapa de localização



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



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

www.NaçãoDesign.com.br

dos deuses está para começar.

Enfrente os deuses do Olimpo no novo God of War III. Acesse nosso site e garanta já o seu.



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

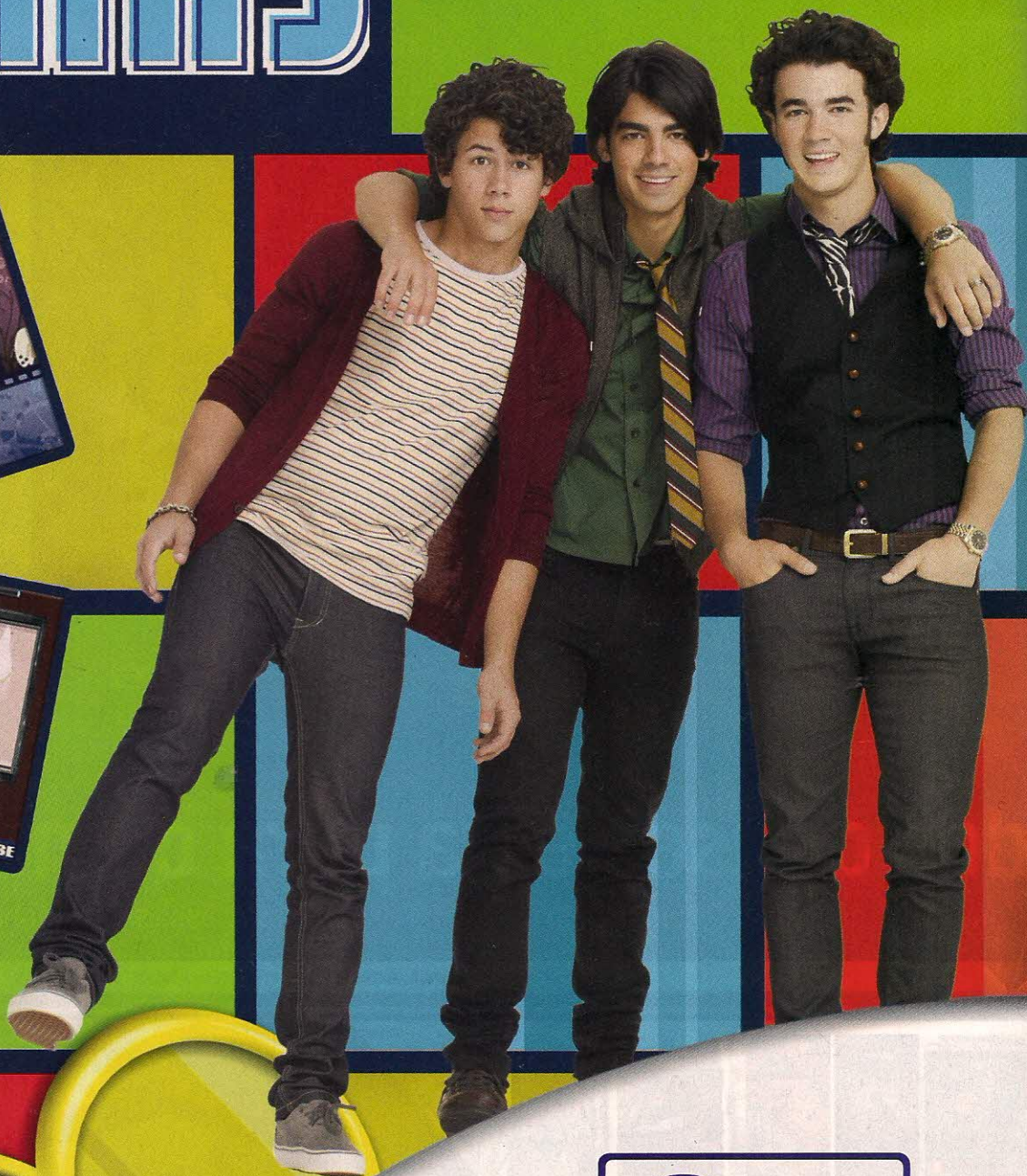
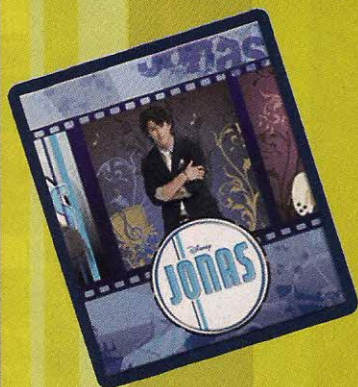
Acesse nosso site: www.housegames.com.br

Atendimento via msn: housegames@hotmail.com

House Games[®]
online

Disney
JONAS

Os melhores títulos
da Disney
você encontra
na Claro!



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

Disney · PIXAR

UP

ALTAS AVENTURAS

oficina-de-arte.com



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



www.claroideias.com.br



Tectoy

mobile

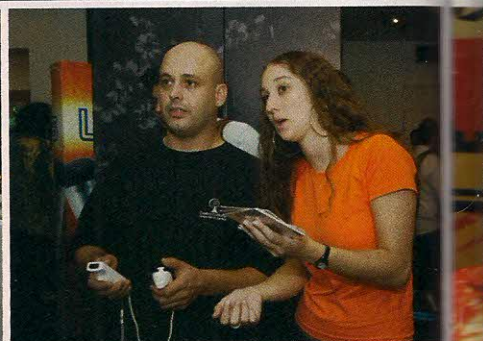
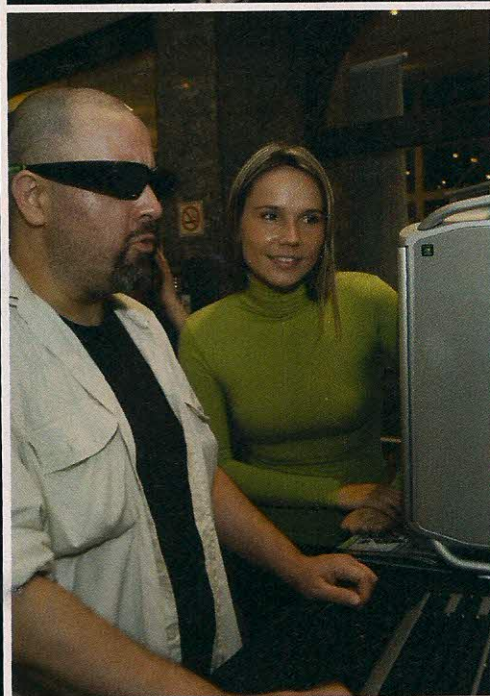
www.tctmobile.com.br

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

ÍNDICE

número 99 • Março de 2010

- 14 PlayStation Reality Show
- 16 Alien vs Predator
- 18 Command & Conquer
- 20 Campus Party 2010
- 22 Two Finger Heroes
- 23 Jogos Bizarros da Nintendo
- 24 Darksiders
- 26 Troféu Gameworld
- 28 Resultado da Promoção do GTA
- 30 Gamer.br
- 32 Realidade Aumentada
- 34 Mass Effect 2
- 38 Sana Fest 2010 (Fortaleza)
- 40 Cinema e Videogames
- 48 Linha do Tempo dos Games
- 52 Age of Conan
- 54 Splinter Cell: Conviction
- 64 E se tudo fosse diferente...?
- 70 Brasil dos Games
- 72 Sonic 3
- 76 Jogos Antigos
- 80 Reviews de Games
- 92 Reviews de Jogos para Celular
- 93 Reviews de Filmes
- 94 Depois do Review: Sonic Unleashed
- 96 Retrô: Castle of Illusion
- 97 Retrô: River Raid
- 98 Direto do Site



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



EDITORIAL GAMEWORLD

FOI EM 2004. JÁ PUBLICÁVAMOS REVISTAS DE GAMES FAZIA SEIS ANOS (A NINTENDO WORLD, QUE CONTINUA FIRME E FORTE, IMPRESSA E ONLINE). Já colecionávamos centenas de horas cobrindo a E3. A EGM Brasil, versão 1.0 da revista que você tem nas mãos, já tinha dois anos e estava estabelecida como a revista multiplataforma número um do Brasil (posto que jamais perdeu até hoje, aliás).

Mais que isso. Sabíamos que estávamos apresentando ao leitor brasileiro um tipo de jornalismo sobre jogos eletrônicos diferente do que vinha sendo feito até então. Com uma ambição inédita e um nível de maturidade equivalente – ou talvez até superior – à maturidade que o mercado de games alcançara até aquele momento.

Qual o passo seguinte natural? Um evento para a indústria brasileira dos games, oras. A recepção inicial de quem ouvia a ideia foi, basicamente, “você estão loucos”.

E quer saber? Estávamos mesmo. Loucos de vontade de fazer uma coisa que ninguém tinha feito. Era metidez? Era. Mas sem um tanto de coragem (e maluquice), pouca coisa de interessante se conquista na vida.

Mas os questionamentos tinham, de verdade, ótimas bases. Dos três grandes fabricantes, Sony não estava aqui; Microsoft só com jogos de PC, embora o Xbox já tivesse sido lançado no exterior em 2002. A Nintendo, após deixar a parceria com a Gradiente no Brasil, recomeçava seus esforços de marketing e distribuição aqui, através da Latamel. Os MMOs estavam no começo. Existiam muito menos lojas vendendo jogos oficiais, e muito menos bacanas. Banda larga era luxo para pouquíssimos. Muita gente falava que o Brasil não tinha mais jeito. E era fácil acreditar nisso, porque você via os CDs piratas de PlayStation 2 por todo canto.

Isso lá é hora de lançar um evento para celebrar o mundo dos games? E voltado para os stakeholders – varejo, desenvolvedores, publishers, fabricantes, e não somente para os gamers?

Nosso raciocínio na época foi: esta é justamente a hora de investir – na baixa. Em alguns anos, o mercado estará muito mais desenvolvido. E quando este momento chegar, nossa posição – como veículos de imprensa e como promotores do principal evento nacional de games – estará consolidada.

Muita água correu nestes seis anos. O primeiro Troféu Gameworld foi o mais corporativo, num auditório sofisticado do hotel mais bonito de São Paulo, o Unique. O segundo foi o mais fashion e descontraído, no espaço House of Palomino. O terceiro, o mais festeiro e rock'n'roll e o primeiro aberto ao público, no Clash Club. O quarto foi o mais acadêmico, dentro de uma escola: o mega-auditório do Senac.

O quinto teve o maior número de visitas ilustres (TODO o mercado brasileiro de games, mais nove executivos estrangeiros), foi um tanto bagunçado (porque eu era assistente do mestre de cerimônias, nunca mais!) e certamente o mais engraçado (porque o MC mesmo era o Miranda, que além de ser produtor musical de mão cheia e celebridade de programa de calouros é um hardcore gamer das antigas).

E o sexto? Vai ser... uma combinação de tudo isso.

Exclusivo para 700 pessoas os principais executivos da indústria, e mais uma turma de sortudos que se cadastraram. Este evento, infelizmente, não tem mais lugares.

Mas vai ser aberto ao público: além da entrega do prêmio, teremos espaço para até 4 mil pessoas por dia (!). De manhã até de noite! E cheio de atrações: big stands das principais empresas, campeonatos, futebol, rock'n'roll, cosplay, prêmios de monte, atrações para toda família e, claro, games da pesada – incluindo muita coisa inédita e demos de jogos que ainda vão demorar muito pra sair. Todos os grandes nomes estarão lá.

Onde? No Centro de Convenções Frei Caneca, que fica dentro de um dos shoppings mais bacanas de São Paulo, perto da avenida Paulista.

Vai ser acadêmico? certamente. Universitários até colaboraram para a seleção dos indicados aos prêmios! Uma turma de estudantes será responsável por uma projeção como você nunca viu.

Vai ser engraçado? O Miranda já confirmou participação.

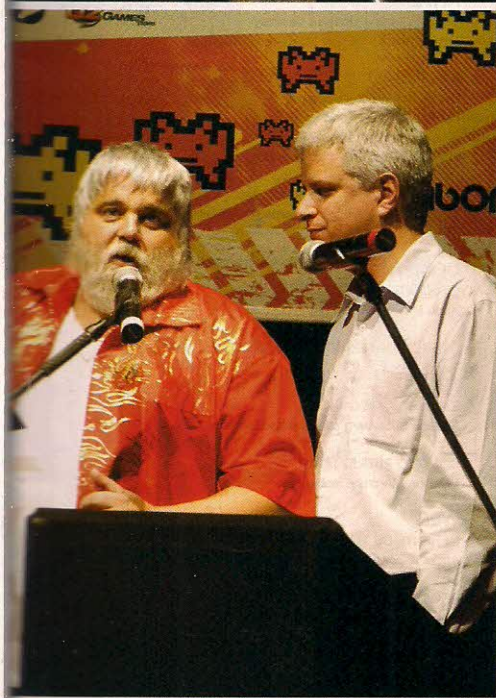
E que mais? Uma atração internacional surpreendente, celebridades brazucas, e a cada dia que passa aparecem mais novidades interessantes. Acompanhe dia a dia: www.gameworld.com.br.

Gameworld: é uma revista, um site, um evento de negócios e agora um evento aberto ao público.

Opa, faltou dizer: entrada grátis!

Te espero dia 31 de março...

André Forastieri



DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

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

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

EDITOR-CHEFE
Fernando Souza Filho

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

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

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadu (Alberto Kaduoka)

DIRETOR DE NEGÓCIOS - ENTRETENIMENTO
Isac Guedes

EXECUTIVA DE CONTAS
Adriana Silberberg e Fernanda Gabriela

CONTATO PUBLICITÁRIO
Ewerton Martins e Isabel Reis

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

PROGRAMADOR
Roger Diniz

WEB DESIGNER
Thiago Hila

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

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

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

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

www.tambordigital.com.br

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

A Lara Croft nunca vai pelo caminho mais fácil,
mas pensa que é Angelina Jolie...

> CARTA DO MÊS

OU DÁ OU DESCE!

Por acaso vocês aí da redação souberam de alguma pesquisa sobre pessoas viciadas por games realizada pela Universidade de Iowa, nos EUA, no ano passado? Fiquei sabendo sobre o assunto quando, ao passar em frente a uma igreja do Macedo (isso tinha que ser ideia deles!), peguei um daqueles jornais que nos dão na rua. Li então uma matéria sobre esta pesquisa, fiquei curioso sobre o assunto e fiz uma busca na net para saber mais. E realmente ela foi realizada em abril de 2009. É claro que nós, como gamers, devemos ficar atentos para não ficar horas na frente do console ou do PC. Mas afirmar que somos viciados, aí não dá. Existem muitas pessoas que fazem extravagâncias em relação aos games, como o caso do japonês que se casou com uma personagem de videogame, mas falar que todos nós que curtimos games somos assim eu não

acho justo. Isso é uma vergonha tanto para nós quanto para quem diz uma coisa dessas. Eu curto games como qualquer um e fico indignado quando fazem essa sacanagem com a gente. Está certo que na matéria do jornal até tinha uns psicólogos nos defendendo, mas não muito, pois a matéria era para outros fins.

Rafael Inácio dos Santos (por e-mail)

Rafael, tudo que é excessivo pode prejudicar. Isso vale para quem assiste muita TV, come muita junkie food ou joga videogames 10 horas seguidas sem usar o bom senso. Até dinheiro vicia. Tem um certo "bispo" aí que ensina seus "seguidores" a tirarem mais dinheiro dos "fiéis". Tem até um vídeo no YouTube em que ele grita o já clássico "Ou dá ou desce!" Ou seja, o cara é viciado no excesso de dinheiro...



SEGURANDO OS REVIEWS

Leio a **EGW** todo mês, mas queria fazer uma reclamação: os reviews estão atrasados. Nas próprias propagandas de uma mesma edição, se vê uns 30 jogos que ainda não foram analisados. E fazer uma maréria de *Tekken 6* e não fazer review é inaceitável, pois é um dos jogos mais importantes que existem e com certeza foi muito aguardado o seu lançamento. Por acaso é uma estratégia de vocês "segurar" os jogos por causa do início do ano que é meio morno ou é o espaço que está pequeno? Se for o segundo, aumentem este espaço, pois os reviews são a parte mais importante da revista. É ali que a gente conhece o jogo e vê se vale a pena dar uma chance para ele, afinal, o tempo de hoje é muito curto.

Wallison de Jesus Frazão
(por e-mail)

Wallison, de fato o espaço é apertado e fazemos sempre uma corrida contra o relógio para colocar todos os reviews.

Mas valeu pelo toque, vamos tentar dar uma aceleradinha extra nas resenhas.

FÉ NA REVISTA

Sou leitor assíduo e agradeço à revista **EGW** por ter sido útil para mim na hora de escolher bons jogos. Joguei *Killzone 2* e *Zelda Twilight*, realmente são maravilhosos, concordo com as notas dos reviews. Escolho não apenas jogos com selo de platina, mas também jogos com média a partir de 8,0. É um belo trabalho que a revista faz, mostra para todos os leitores quais são os jogos bons e ruins, evita que gastemos nosso dinheiro em games que não deveriam nem estar no mercado. Seria bom um maior espaço para os reviews, pois a safra de jogos é muito grande.

Caio Melo (por e-mail)

Caio, como dissemos pro Wallison aí ao lado, o problema sempre é o espaço. Mas vamos aumentar a seção de reviews para colocar mais jogos lá. Aguarde para ver!

O INFERNO É AQUI

Por que vocês ainda não publicaram nada de positivo sobre o *Dante's Inferno*. Vocês fizeram uma capa inteira destacando *God of War III* (que por sinal deve ser um título arrebataador), e publicam um pequeno texto do *Dante's*. Tudo bem, que *GoW* é um título merecedor de Oscar, Grammy, Nobel etc. O que me deixa mais preocupado é que vários fãs, tanto de games de ação quanto de literatura clássica, que inclui a *Divina Comédia*, não parecem estar satisfeitos com a virada de costas que vocês estão dando a esse game. "Deixai todas as páginas com este game, vós que editas esta revista!"

Vinicius Vidal Rosa (por e-mail)

Vinicius, nunca falamos mal desses jogos. Acho que você confundiu a revista. A matéria não entrou antes por falta de espaço. Temos um review nesta edição e estamos preparando uma matéria muito legal para as próximas. Segura as pontas que você vai ver!



No mundo real ou no virtual nenhuma loja é igual a SuperGames.



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

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

Asa Sul - 106 Sul
(61) 3242-9282

SUPER GAMES

aficionados por videogame

www.lojasupergames.com.br | 0800 724 9282

GAMER WARRIOR

A MAIOR PREMIAÇÃO DE GAMES

Realização: **TAMBOR**

Patrocínio:



DISTRIBUIDOR OFICIAL DE GAMES



QUANDO?

30 e 31 de março a partir das 12hs

ONDE?

Centro de Convenções Frei Caneca
Rua Frei Caneca, nº569 – SP

COMO?

Faça sua inscrição para os workshops no
www.gameworld.com.br/workshops

Vagas limitadas!

CAMPEONATOS

Wii – New Super Mario

XBox – Tekken 6

PlayStation 3 – Guitar Hero 5

WORKSHOPS

CONCURSO DE COSPLAY

Yamato Cosplay Cup

CAMPEONATO DE PUMP DANCE

DO BRASIL

ONGAME

AMD
The future is fusion

SYNERGEX
DO BRASIL

Apoio:

CENTRO DE CONVENÇÕES
FREI CANECA

EDITORA
JB
JAPANESE BRASILEIRO

YAMATO
COMUNICAÇÃO E EVENTOS

ZAP
COMUNICAÇÃO E EVENTOS

START

➤ Reality show da Sony, a guerra entre aliens e predadores...



THE TESTER

➤ REALITY SHOW

Sony renova conceitos e cria reality show para encontrar novo beta-tester por Rafael Arbulu

REALITY SHOWS JÁ SE TORNARAM UM ELEMENTO CONSTANTE NO COTIDIANO MUNDIAL. COMO EXEMPLO DISSO, podemos pegar a nossa própria televisão: quantos de nós, após chegar em casa no fim de tarde/início de noite, ligam seu aparelho e sintonizam o primeiro *Big Brother*, a primeira *Fazenda* que encontram? Ainda que você propriamente não faça isso, alguém da sua casa, muito próximo de você, certamente o faz. A Sony, secretamente, começou a estudar essa genética do entretenimento. E está muito próxima de lançar um projeto que não é pioneiro, mas é provavelmente aquele que tem a maior abrangência nessa temática.

The Tester será o reality show ambientado no mundo dos videogames. Nele, 11 ávidos jogadores deverão encarar diversos desafios para eliminar seus concorrentes e alcançar o prêmio: uma vaga para trabalhar de beta-tester nos escritórios da Sony Computer Entertainment, experimentando todos os produtos da família

PlayStation antes de qualquer outra pessoa no mundo e garantindo o controle de qualidade deles. Além disso, ainda recebe um prêmio de US\$ 5 mil como bônus pela assinatura do contrato.

O programa será distribuído gratuitamente e poderá ser obtido por qualquer pessoa no mundo, desde que tenha uma conta ativa na PlayStation Network. Dividido em oito episódios, *The Tester* seguirá o preceito básico que a maioria do público já conhece: provas físicas e questionários que avaliam o conhecimento da pessoa no mercado dos videogames.

Como dito antes, o conceito não é pioneiro: outras empresas já fizeram. Mas esse é o primeiro reality show gamer que atinge grande fama, então, talvez exista aí algo para prender sua atenção. Mas, pensando bem, você está lendo uma matéria em uma revista de games, sobre um reality show intimamente relacionado aos videogames. Talvez isso apenas já atice a sua curiosidade, não? 🎮



CARRASCOS



Meredith Molinari (apresentadora)

Já foi modelo, é participante ativa de uma ONG e ocasionalmente apresenta programas musicais pela internet. Meredith é apaixonada por RPG, curte jogatinas de *Grand Theft Auto* (seu favorito é *San Andreas*), além do recente *Tekken 6*.



Hal Sparks (jurado)

Ator, comediante, comumente encontrado nos shows de stand-up comedy do canal a cabo VH1. Viciado em tecnologia e gadgets, Hal vira noites em claro jogando títulos dos mais variados gêneros.



Brent Gocke (jurado)

Brent começou sua carreira dentro da Sony como beta-tester e hoje, como gerente de lançamentos, tem uma equipe que cuida de todos os jogos recém-lançados pela Sony Computer Entertainment America.



David Jaffe (jurado convidado)

Esse você já conhece: a mente criativa por trás das franquias *God of War* e *Twisted Metal* também está no show para analisar o desempenho dos participantes. O que pouca gente sabe é que ele próprio já foi beta-tester da Sony.



John Hight (jurado convidado)

Esse nome pode ser uma incógnita para você, mas John Hight é possivelmente uma das mais importantes peças no desenvolvimento de *God of War III*.



Katherine De León (jurada convidada)

Katherine é produtora da PlayStation Home, supervisionando a criação de novos ambientes e produtos de comércio dentro da rede social do PlayStation 3.



Kyle Shubel (jurado convidado)

Ele já atuou em mais de 100 jogos diferentes e a Sony o tem em alta graduação, considerando-o uma autoridade na área do entretenimento eletrônico.



Jeff Wilkerson (jurado convidado)

Jeff dirige toda a equipe de desenvolvimento interno distribuída em todo o território norte-americano, além de ser chefe direto de Brent Gocke.



Petro Piaseckyj (jurado convidado)

Petro está atualmente trabalhando em diversos títulos internos, como *Heavy Rain*, *EyePet* e novas edições da franquia *BUZZ!*



Ritchard Markelz (jurado convidado)

Se Jeff Wilkerson dá o direcionamento da Sony pela América do Norte, Ritchard assume as operações internas na Europa e Ásia. Está intimamente ligado a diversas franquias, como *LittleBigPlanet*, *Killzone* e *Resistance*.

COMPETIDORES



Amanda Brockman, 23 anos

Ela é o tipo de garota que fica bem popular em baladas, tanto por causa de sua beleza quanto pelo seu humor. Sua personagem favorita é Rikku, de *Final Fantasy X* e *Final Fantasy X-2*.



Bob Taylor, 34 anos

Dono de um mestrado em literatura shakespeariana, Bob faz o tipo cult do grupo. Seu personagem favorito é Auron, de *Final Fantasy X*.



Daryl Shelton, 23 anos

Daryl se autodenomina "engraçado, de forte opinião, bom em construção, de gênio forte, e a mais veloz pessoa de 105 quilos que você já viu". Seu personagem favorito é Solid Snake, da franquia *Metal Gear Solid*.



Will Powers, 22 anos

Will é garçom e viciado no jogo *Magical Drop 3*. Seu personagem favorito é Nathan Drake, da franquia *Uncharted*.



Samuel Castanon, 36 anos

Samuel, ou "Don", como gosta de ser chamado, é bombeiro, gamer de infância, sendo seu personagem favorito o Dead Head Fred, protagonista do jogo homônimo.



Nicholle Young, 23 anos

De todos os participantes, Nicholle é a única que conhece de perto uma base militar, por ter crescido em uma. Curte Meryl Silverburgh, da série *Metal Gear Solid*.



Danny Nguyen, 26 anos

Esse vendedor de carros usados se considera o "amigo de todos", fazendo palhaçadas e tentando alegrar o ambiente. Seu personagem favorito é Cloud Strife, de *Final Fantasy VII*.



Lauren Guiliano, 23 anos

A editora de vídeo Laura Guiliano é assumidamente competitiva, apaixonada por toda a série *Call of Duty*, além de achar Niko Bellic, de *Grand Theft Auto IV*, um cara "meio gostoso".



Anthony Brown, 25 anos

Anthony é um boca suja que fala palavrão a toda hora. É viciado em *God of War* e seu personagem favorito é Kratos.



Sharonda Brown, 26 anos

Sharonda se define como perfeccionista, chegando ao ponto de jogar com as luzes apagadas para melhorar a concentração na tela. Seus personagens favoritos são "todos os homens de *Resident Evil*".



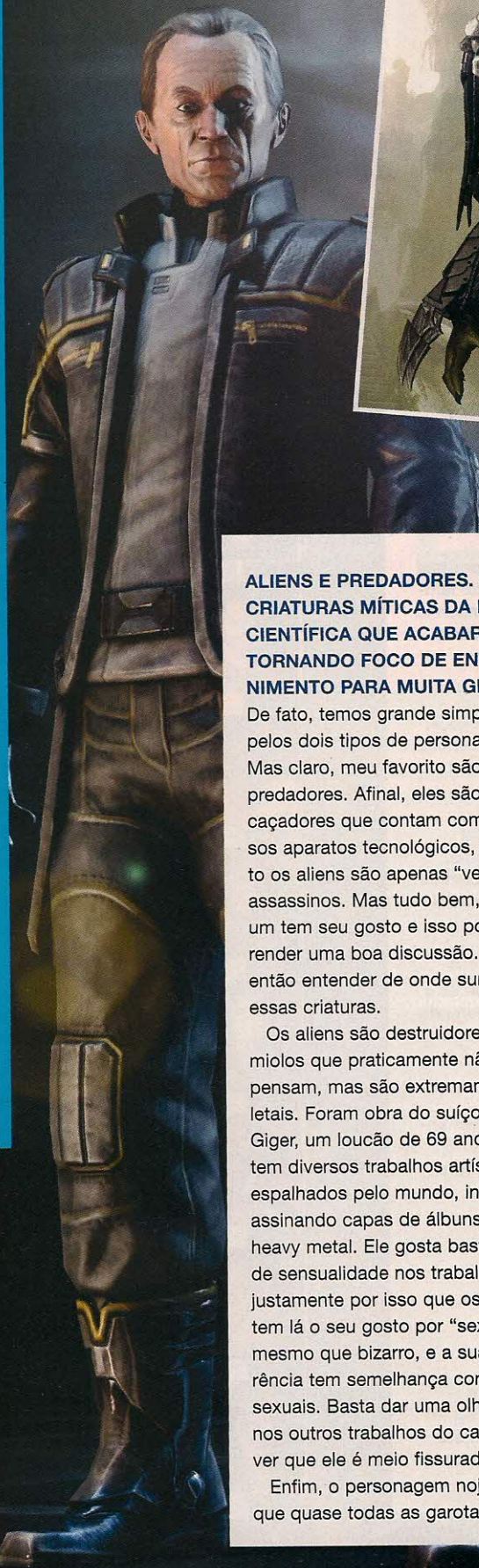
Ciji Thornton, 25 anos

De todos os competidores, Ciji é a única com um emprego oficial na área de games. Seus personagens favoritos são Rinoa Heartilly e Squall Leonhart, os protagonistas de *Final Fantasy VIII*.

> FRANQUIA DE CINEMA

ALIEN VS PREDATOR

Alienígenas, predadores, cinema: conheça o novo game e o que está por trás dessa gigantesca franquia por Flávio Croffi



■ Agora você pode atacar pelas costas

ALIENS E PREDADORES. DUAS CRIATURAS MÍTICAS DA FICÇÃO CIENTÍFICA QUE ACABARAM SE TORNANDO FOCO DE ENTRETENIMENTO PARA MUITA GENTE.

De fato, temos grande simpatia pelos dois tipos de personagens. Mas claro, meu favorito são os predadores. Afinal, eles são exímios caçadores que contam com diversos aparatos tecnológicos, enquanto os aliens são apenas “vermes” assassinos. Mas tudo bem, cada um tem seu gosto e isso pode até render uma boa discussão. Vamos então entender de onde surgiram essas criaturas.

Os aliens são destruidores de miolos que praticamente não pensam, mas são extremamente letais. Foram obra do suíço H. R. Giger, um loucão de 69 anos que tem diversos trabalhos artísticos espalhados pelo mundo, inclusive assinando capas de álbuns de heavy metal. Ele gosta bastante de sensualidade nos trabalhos. E é justamente por isso que os aliens tem lá o seu gosto por “sexo”, mesmo que bizarro, e a sua aparência tem semelhança com órgãos sexuais. Basta dar uma olhadinha nos outros trabalhos do cara para ver que ele é meio fissurado nisso.

Enfim, o personagem nojentão que quase todas as garotas têm

asco apareceu a primeira vez em 1979, durante o filme chamado *Alien*, de Ridley Scott (mesmo diretor de maravilhas como *Blade Runner* e *Gladiador*). Desde então, ao longo dos anos as criaturas foram ganhando notoriedade e atingiram a fama gigantesca que ostentam hoje.

PREDADORES ASSASSINOS

O famoso caçador de troféus apareceu pela primeira vez em 1987, estrelando juntamente em um filme de Arnold Schwarzenegger, que foi dirigido por John McTiernan (mesmo de *Duro de Matar*). Depois do primeiro filme e dos seguintes, vieram diversos jogos, gibis, toyarts e tudo mais. O personagem hoje tem uma fama enorme.

A criatura gigantesca foi criada pelos irmãos John e Jim Thomas. A aparência deles é de humanóide de escala grande e com presas fatais nas mãos e na boca. Não é à toa que o fortão Schwarzenegger sofre nas mãos do Predador, no primeiro filme.

Com as duas criaturas em alta, surgiu o primeiro encontro entre eles pela Dark Horse Comics, especializada em quadrinhos de ficção. Em 1990, a editora publicou pela primeira vez os dois na revista *Dark Horse Presents* nº 36.



CRONOLOGIA DOS JOGOS

Alien vs Predator (1994)

Para você ter uma ideia, até o console Jaguar, que já não existe mais, teve o game da série, em 1994. Neste título, era possível controlar qualquer uma das três facções (aliens, predadores e humanos), como também são os games mais novos. Além disso, a visão também era em primeira pessoa. O jogo foi lançado pela Activision.



Alien vs Predator Arcade (1994)

Lançado para os arcades, era possível escolher entre quatro personagens. Dois humanos e dois predadores. Os gráficos e a jogabilidade são no estilo de *Final Fight*. Lançamento da Capcom.

Alien vs Predator (1999)

Este game de 1999 foi lançado para o PC já pelas mãos da SEGA e Fox Interactive. Com a visão em primeira pessoa, é possível escolher uma das três raças (aliens, predadores e humanos) para detonar um ao outro. Cada uma tem seus benefícios e golpes especiais, como o modo de camuflagem.

Alien vs Predator 2 (2001)

Também para PC, este game trouxe uma pequena evolução em relação ao primeiro game. Com gráficos um pouco melhores, o título trouxe também um modo multiplayer bem divertido, além de novos modos de campanha para um jogador. Um dos melhores games de ação daquele ano.



Alien vs Predator: Extinction (2003)

Lançado para Xbox e PlayStation 2, esse game apareceu muito pouco. Foi uma decepção. Ele traz uma jogabilidade de estratégia em que o jogador lidera um esquadrão de soldados humanos, uma ninhada de aliens ou um clã de predadores. Porém, a jogabilidade não agradou.

Alien vs Predator: Requiem (2007)

Baseado no segundo filme da série, neste game exclusivo para o PSP você controla um predador, com a missão de erradicar todos os aliens do planeta. Para isso, o personagem conta com diversos equipamentos clássicos como os modos de visão de calor e de camuflagem.



Depois de alguns anos, e com o sucesso dos filmes de cada um dos personagens e dos dois personagens em batalha, chegou a vez de ingressarem nos games.

A SEGA detém os direitos de *Alien vs Predator* há algum tempo, desde que lançou um game para PC com a mesma premissa do atual em 1999. Humanos, aliens e predadores em guerra, numa carnificina total.

TEM MEDO DO ESCURO?

O novo título da série *Aliens vs Predator* utiliza como elemento principal a escuridão. Claro, já que os famosos personagens assassinos são aptos a utilizarem justamente a falta de luz para acabar com seus adversários. Principalmente os aliens. E neste jogo, se você encontrar um local muito escuro, comece a tremer, pois você pode dar de cara com um monstro que vai acabar decepcionando ou engolindo sua cabeça.

A Rebellion, que esteve a cargo do original de 1999, voltou ao seu posto e trouxe mais um game horripilante. No bom sentido. Desta vez, são três campanhas single-player, montadas para cada uma das espécies (humanos, aliens e predadores), além de mais três modos únicos de multiplayer.

Agora, cada espécie tem seus itens e habilidades específicas. Isso significa que, dependendo de quem escolhe para jogar, você terá um estilo de jogatina diferente. Os aliens, por exemplo, são criaturas que rastejam, grudam nas paredes e tetos e têm uma agilidade extremamente alta. Os predadores são mais lentos, porém possuem um arsenal fatal, que vai desde suas perigosas garras até a mira laser que desferir um tiro detonante no inimigo. Já os humanos têm agilidade média, mas arsenal vasto.

Os gráficos do game são muito bonitos e trazem uma lista de mortes sangrentas. Se você pegar um inimigo desprevenido pelas costas, pode realizar um movimento especial de matança e depois apenas assistir ao show de horror pelos próximos segundos.

De fato, para quem é fã da série e principalmente dos personagens fictícios aliens ou predadores, o jogo deve fazer parte da coleção. Apesar de não ser um "gigantesco" lançamento do mundo dos games, ele merece atenção. Em meio a tantos jogos iguais da atualidade, que vão de *Modern Warfare 2* a *Bayonetta*, *Alien vs Predator* oferece jogabilidade distinta e, consequentemente, uma diversão igualmente distinta. 🎮

COMMAND & CONQUER 4: TIBERIAN TWILIGHT

Quarta edição da franquia da EA abre fase beta. Entre bugs e novos recursos, testamos o jogo para você por **Rafael Arbulu**

START

A FRANQUIA COMMAND & CONQUER NÃO É ESTRANHA NEM PARA OS GAMERS MAIS ANTIGOS, NEM PARA AS NOVAS GERAÇÕES. Capaz de chamar atenção pelo seu forte apelo cinematográfico, a aclamada série produzida pela Electronic Arts está em vias de chegar à quarta edição de uma saga, e possivelmente fechar um livro na história da franquia.

Command & Conquer 4: Tiberian Twilight se ambienta no ano de 2062 e as reservas de Tiberium, o minério que dá energia à praticamente todo o planeta, está desgastado, ameaçando a existência da humanidade. Presentindo o iminente perigo, o vilão Kane, relutantemente, faz o impensável: ele se dirige até o quartel general da Global Defense Initiative e sugere uma aliança entre seu maior inimigo e a sua Irmandade Nod.

O jogo envereda por inúmeros mistérios, mas o beta ajudou a esclarecer algumas coisas: você não possui mais um ponto fixo no mapa. Ao invés disso, você conta com uma base móvel. Isso ajuda muito a evolução, porque você

pode simplesmente empacotar tudo e mudar de posição se houver um perigo muito grande. Mais ainda, enquanto a base se locomove, as construções e criações de unidades continuam dentro dela, ficando tudo pronto para a ação assim que você ordenar o acampamento no mapa.

NEM TUDO SÃO FLORES

Os gráficos e sons estão, sim, embasbacantes, os melhores de toda a franquia. Mas o show de luzes, raios laser, explosões e similares, tudo acontecendo ao mesmo tempo, acaba derrubando consideravelmente a taxa de frames, causando lags horríveis.

O áudio está bem alto, realista, mas o som da batalha sobrepõe a voz da narradora, que avisa da aproximação de unidades inimigas. Eu mesmo tive que diminuir, nas configurações, o som ambiente (SFX, para quem não sabe), a fim de evitar surpresas desagradáveis.

Mais: problemas de conexão constantemente me jogavam para fora das salas (o beta só oferece, lamentavelmente, o modo multiplayer), por vezes fechando até o próprio jogo e me obrigando a iniciar tudo outra vez.

Só consegui estabilidade mesmo quando era eu quem criava as sessões das partidas.

O multiplayer só permitia jogar no modo Domination, que consistia em dominar certos pontos numerados do mapa. Quem tivesse mais supremacia era o vencedor, obviamente.

O que eu mais gostei foram os upgrades, bem variados e generosos. Lamentável, pois queria muito testar os modos Campaign (para um jogador, com a história original) e Skirmish (combate direto, entre cenários, onde você é simplesmente jogado em uma partida com predeterminações alheias à sua vontade).

Command & Conquer 4: Tiberian Twilight sai agora em março. Particularmente, estou em dúvida quanto a esse jogo, pois ao mesmo tempo em que vi bugs numerosos e irritantes demais para um jogo tão perto do lançamento, também enxerguei gigantesco potencial para tornar este o melhor de todos os jogos da franquia.

É o final da saga de Kane. A curiosidade em saber os detalhes é enorme. 🎮

O estranho reencontro de Sonic com Mario: http://egw.com.br/contendo_blog.php?id=2170



■ Beta mostra o grande potencial do jogo

FREEPLAY

games & entretenimento

► Os lançamentos mais aguardados esperam por você



A hora da
vingança chegou.

GOD OF WAR

compre agora.

Games, acessórios e
consoles para todas as plataformas

Wii PS3 XBOX 360 NINTENDO DS PSP

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

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

Demônio, não por Geraldo Figueras

Festividades de fim de ano significam tempo de sobra para milhares de gamers dedicarem todas as horas que não dispuseram para jogar anteriormente. Foi o meu caso quando, por exatas 30 horas, iniciei uma série de frases de efeito enquanto experimentava o polêmico *Demon's Souls*. Transcrevo-as a seguir, devidamente censuradas:

"Eu não acredito que esse *#!@ me matou com um ataque só."
 "Quê? Voltar tudo isso? Como? Eu nunca vou conseguir aquela arma de novo! MORRE, SEU @#!@, MOOOOORRE!"

Enfim, os decibéis de minha voz ecoando mais altos do que as próprias caixas de som demonstravam minha feroz frustração com o que a Atlus produziu e tudo indicava que eu jamais poderia tecer sequer um comentário favorável ao jogo. Mas passaram-se algumas horas para que as ideias se claressem, para que eu observasse fatos curiosos como, por exemplo, o nível de tensão e nervosismo com que me comportei mesmo nos momentos serenos de *Demon's Souls*.

Estivesse eu em minha rotina, talvez nem mais do que duas horas de meu tempo seriam drenadas pelo software, o que me induziu ao seguinte fundamento: se nem todo gamer dispõe de tempo para se dedicar com afinco a um título, como então analisar profissionalmente questões de design ao avaliá-lo? Conceitos predeterminados como "o jogo é desequilibradamente difícil" podem soar como uma grande inverdade para outros jogadores, ainda que muitos, provavelmente, concordem com a opinião.

É a realidade: tanto fatores de design como outros de caráter externo – como a citada falta de tempo – contribuem para definir a cada vez maior necessidade de esclarecimentos de "para quem tal jogo é feito". Buscar compreender qual o objetivo que uma produtora fixou com seu jogo e, com isso, admitir que tolerância não significa falta de senso crítico, e sim um conhecimento maior da indústria.



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



25 A 31 DE JANEIRO

> DIÁRIO DE BORDO

CAMPUS PARTY

Repórter da EGW conta como é dura a vida de uma garota gamer no evento por Viviane Werneck

HÁ DOIS ANOS EU SONHAVA IR À CAMPUS PARTY. Ficava fascinada com toda aquela gente unida que, assim como eu, ama tecnologia. Finalmente, desta vez consegui realizar o sonho. Bom, no sonho tudo parecia ser perfeito, mas a realidade não foi tão boa assim, ainda que o saldo final tenha sido positivo.

Cheguei ao Centro de Exposições Imigrantes antes do meio-dia do primeiro dia, como havia me programado, para tranquilamente retirar minha credencial de imprensa e de campuseira. Eu queria saber, intensamente, como era a vida de uma pessoa durante uma semana dormindo no evento.

Assim que cheguei por lá, o que vi foi uma fila que se perdia no horizonte, um emaranhado de pessoas com caixas enormes e bagagem suficiente para passar uma semana no Everest.

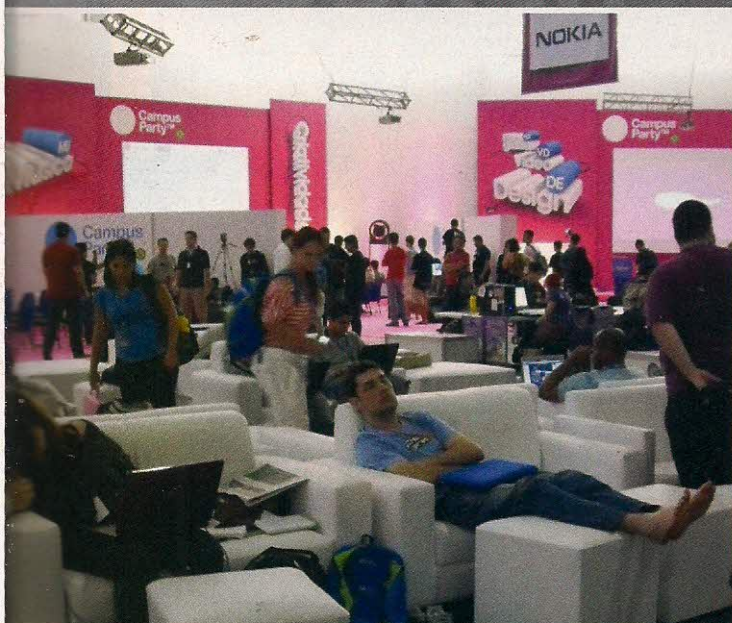
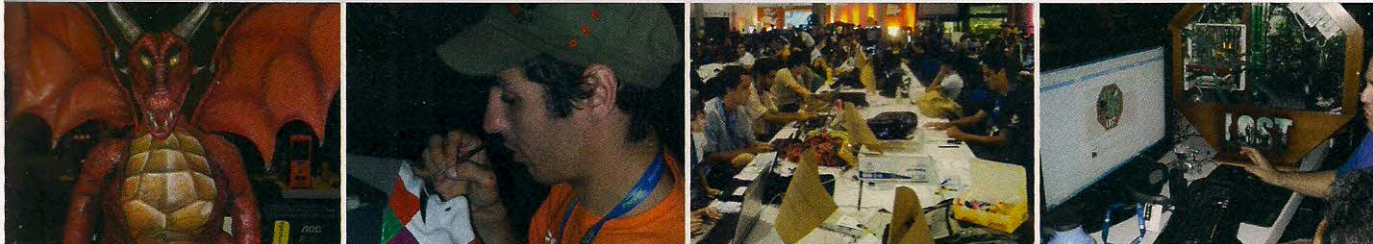
E mesmo com a chuva, que não deu trégua a semana toda (benvindo a São Paulo!), as pessoas continuavam felizes e até ajudavam uns aos outros a correrem com todo o equipamento para debaixo de alguma marquise na hora que o aguaceiro caía.

Por volta das 17h30 (sim, quase 6 horas mais tarde) consegui entrar na minha "casinha" e arrumar minhas coisas. Agora sim! Já estava pronta para a Campus Party!

CONHECENDO O TERRENO

Naquele primeiro dia, não havia nada de muito interessante para ver, a não ser o pessoal do modding já começando a montar suas máquinas possantes – destaque para o gabinete em forma de Kratos. Era hora de conhecer o terreno. E durante esse trabalho de mapeamento da área e ajustes em quase





todo o meu cronograma para as palestras, fui exposta, pela primeira vez, a uma espécie de grito de guerra dos campuseiros, que atormentou a vida de quem tentava trabalhar ou até mesmo dormir durante a semana.

Funcionava assim: algum ser gritava um “ôôô...” e, quase que instantaneamente, uma horda de outros seres gritava em seguida centenas de “ôôô... ôôô...”, transformando o ambiente em um pandemônio musical de uma nota só. A princípio, eu até achava engraçadinho, mas após a 107ª repetição (diária), eu já queria morrer.

Antes de ir dormir, lá para umas 3h daquele dia, fui encarar o banheiro coletivo. Surpreendentemente, o local era bem organizado. Todos tinham divisórias, portas e eram abrigados em

uma espécie de contêiner.

Na área de exposições, vale destacar alguns estandes como o disputadíssimo espaço onde se podia personalizar uma camiseta com uma caricatura do seu rosto. As filas se formavam por volta das 13h e os perseverantes artistas desenhavam nas camisas até as 19h! Eu só consegui fazer a minha na sexta-feira.


ÁREA DAS EXPOSIÇÕES


Outro estande bem curioso foi o Headbang Hero, em que alguém colocava uma peruca, com alguns sensores de movimento, e a sacudia freneticamente ao som de heavy metal.

No geral, posso dizer que ter ido à Campus Party 2010 foi uma experiência única. Apesar de alguns problemas de organização

– especialmente relacionados às palestras – esta foi uma excelente oportunidade de se fazer contatos profissionais valiosíssimos e curtir duas palestras formidáveis: uma com o maior ex-hacker do mundo, Kevin Mitnick, e outra com o marketeiro do Barack Obama, Scott Goodstein.

É claro que poder conversar mais uma vez com Tommy Tallarico, um dos fundadores do Video Games Live, na área Game Music, valeu por toda a semana. No mais, quero deixar os meus parabéns para o pessoal de robótica que fez uma minibatalha de robôs na sexta-feira. O ex-ministro Gilberto Gil e as presidenciais senadora Marina Silva e ministra Dilma Rouseff também deram as caras por lá.

Voltar à Campus Party no ano que vem? Ah, com certeza. 

 Cobertura completa das palestras, lançamentos e novidades está no nosso site: www.egw.com.br



Sonic: Agora vai?

por Lucas Patricio



Sonic é o assunto do momento. Mais uma vez, ele vem tentando chamar a atenção de todos. Mas será que alguém ainda perde tempo com as promessas da SEGA e acredita que o próximo jogo vai ser bom? Será que agora o Sonic encontrará o caminho certo? As chances existem. Vamos falar primeiro de *Sonic The Hedgehog 4*. O título antes conhecido como "Project Needlemouse" será lançado por download nas redes online e de forma episódica. OK, SEGA, além de nos fazer comprar Sonic 1, 2 e 3 diversas vezes em todos os cantos, agora vai dividir a continuação em 2D tão esperada em episódios?

Parece que o tempo – e os fracassos comerciais – têm ensinado a empresa a ficar um pouco mais amarga. Devemos nos animar, mesmo assim, com esse lançamento? Eu acredito que sim. Ao contrário do que a Capcom fez com *Mega Man*, pelo menos a SEGA refaz os visuais e vai tentar recriar a experiência da década de 1990 adaptada à tecnologia atual.

Algo que me fez ter certeza de que eu devia falar sobre Sonic esse mês foi um sinal que recebi: após ter começado a jogar *Unleashed*, escolhido a matéria de capa do Zine sobre *Sonic 3* e ter refletido muito sobre *Sonic 4*, uma revista britânica soltou o boato que o ouriço será personagem jogável em *Super Mario Galaxy 2*. Segundo a publicação, Sonic aparecerá na Galáxia Green Hill – quão conveniente, não?

Não é a primeira vez que ele vai dividir espaço com o bigodudo, mas nas versões *Olympic* e *Winter Games*, a produção não era da Big N. Se existe alguém que pode mostrar ao mundo que o mascote da SEGA ainda pode ser utilizado com eficácia em um jogo de plataforma em 3D, essa "pessoa" é a Nintendo.



Lucas Patricio é lusitano, mas não é burro; sabe muito bem quando um jogo é mais "hypado" do que merece.

Sony anuncia reality show para fãs de games: <http://www.egw.com.br/contendo.php?id=2155>



TWO FINGER HEROES

O jogo que quase saiu para o Project Natal permite que você controle o personagem com os dedos por Paula Romano



COM CERTEZA VOCÊ JÁ PAROU PARA PENSAR EM QUAIS JOGOS PODERIAM SER ADAPTADOS PARA O PROJECT NATAL, DA MICROSOFT.

Algo como *GTA* e *Final Fantasy* devem ter passado pela sua cabeça. Melhor ainda, você já se pegou pensando em como um jogo poderia nascer adaptado para o Natal? Então, que tal usar os próprios dedos para um combate mano a mano?

O primeiro jogo planejado especialmente para o Project Natal foi elaborado pela desenvolvedora francesa independente Arkedo Studios, que já fez trabalhos para o espaço "Indie Games", no serviço Xbox Live, e já teve alguns jogos lançados para o Nintendo DS. Mas o game *Two Finger Heroes*, no final das contas, infelizmente, não saiu como o planejado.

USANDO MÃOS E BRAÇOS

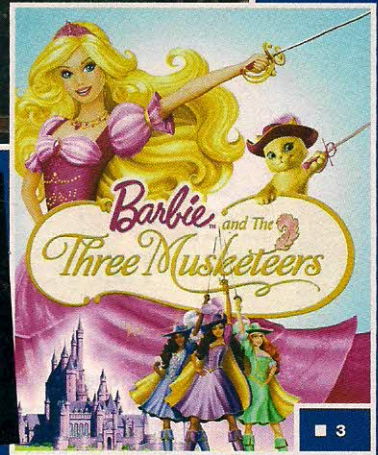
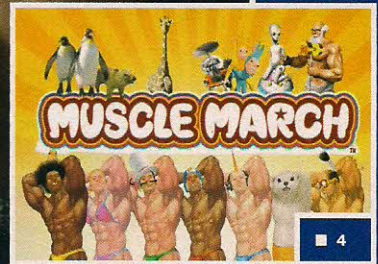
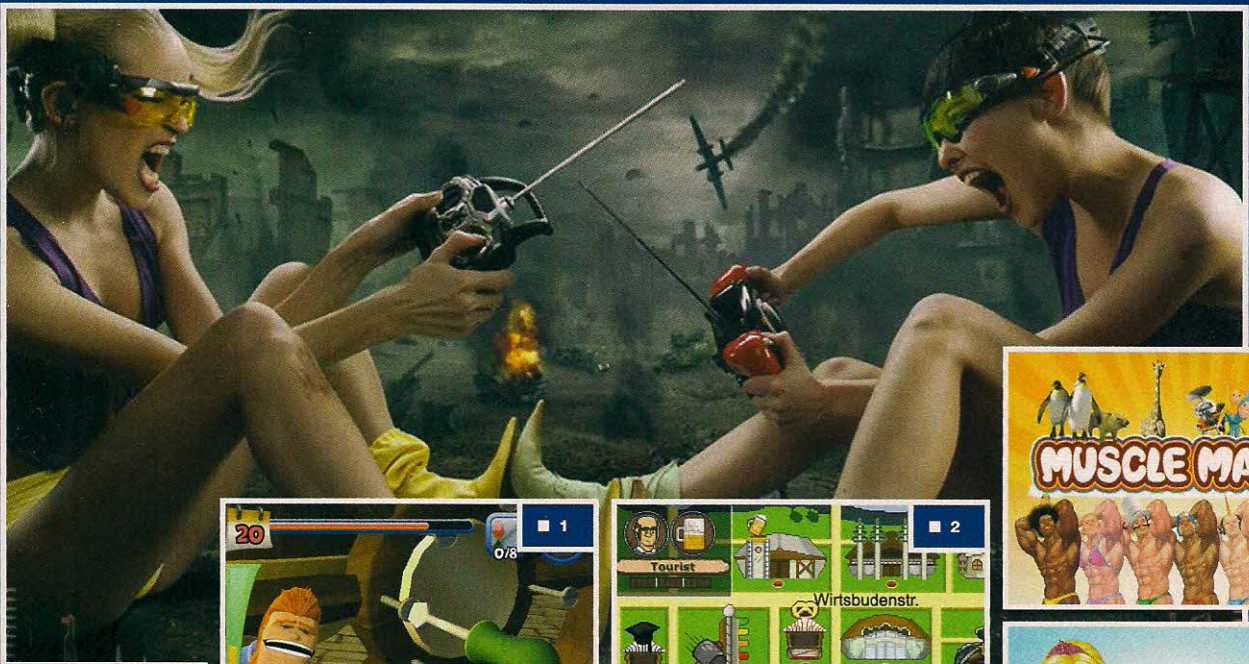
O jogo foi pensado para ser executado exclusivamente no Project Natal e funcionaria em um estilo beat-up, que é um tipo de jogo de luta mais "simples" que o convencional, levando em conta que

é necessário menos ataques na hora dos combates. O inusitado é o estilo da jogabilidade: o uso dos dedos como comando.

Outras opções para controlar o game seria o uso dos braços e mãos, para dirigir um carro quando por exemplo. Essa variação permite que o jogador descanse os dedos de tempos em tempos. E, ao longo da jogatina, vários poderes seriam implementados aos personagens, de acordo com os diversos gestos que a câmera do Natal captasse. As ideias foram criadas pela produtora Arkedo em apenas 12 dias de planejamento.

Sim, você com certeza achou tudo isso genial. Mas a triste notícia é que o jogo teve seu desenvolvimento interrompido, ao menos por enquanto. O aparelho que capta gestos da Microsoft trabalhou em cima de mais de 30 partes do corpo na sua elaboração, mas os dedos ficaram de fora do processo de captação.

Depois de uma demonstração de um jogo como *Two Finger Heroes*, só podemos torcer para que mais criatividade como essa seja utilizada no periférico. 🎮



1. Fix It
2. Oktoberfest
3. Barbie and the Three Musketeers
4. Muscle March

JOGOS BIZARROS

A Nintendo também tem lá as suas bizarices...
Confira as últimas por **Geraldo Figueras**

UM DOS MELHORES ASPECTOS DA POPULARIZAÇÃO DOS CONSOLES NINTENDO É A QUANTIDADE DE JOGOS LANÇADOS MENSALMENTE COM AS IDÉIAS MAIS IMPROVÁVEIS. Não

que a regra implique em que sejam jogos ruins, mas é de se imaginar o momento que uma equipe teve a idéia de desenvolver algo em torno de determinadas propostas. Vamos a elas.

BARBIE AND THE THREE MUSKETEERS

Bom, vou respeitar as meninas e sua adoração pela famosa linha de bonecas loiras e perfeitas. Mas alguém tente me explicar o por que de colocá-las na história dos Três Mosqueteiros? Alguma fez alguma garota brincou disso com suas bone-

cas? Não é força de expressão, eu estou realmente perguntando, mandem respostas para nós!


OKTOBERFEST: THE GAME

Acompanhe: dezesseis dias de festividades para celebrar o casamento alemão do Rei Ludwig I com a Princesa Therese de Saxe-Hildburghausen é um mote excelente para um game, certo? Não. Quem sabe admitir que é uma festa para beber cerveja até cair, isso nos dá um belo jogo, não? Não. A real é que qualquer tema, por mais absurdo que seja, é aceitável quando o assunto é minigames. Não que teremos competições de quem entra em coma alcoólico mais rapidamente, mas o típico de uma quermesse e seus jogos de parque temático estão aqui a um toque da tela do DS. E que venha agora o Festa Junina: The Game. Que tal?

FIX IT

Aqui você faz parte de uma equipe de reparos e deve atender a emergências como reformar o palco de um teatro. Nada mais emocionante do que mexer com pregos, com a stylus do DS fazendo o papel de martelo e de outras ferramentas. Muito melhor que qualquer *Metroid*.

MUSCLE MARCH

Nesse lançamento até agora exclusivo para o Wii Ware japonês, musculosos usando tanguinha, ou até um urso de fraldas, defendendo o bem mais precioso de um halterofilista: proteína suplementar, óbvio. Logo, nada mais natural que criar um jogo onde você, marombado, sai correndo desesperadamente atrás de um ladrão de proteína, fazendo pose de fisiculturista. Perturbador. Muito perturbador. 



TEM DE TUDO...

Seis jogos que emprestaram um retalho para formar a colcha chamada *Darksiders* por Lucas Patricio

UMA DAS BOAS SURPRESAS DESSE COMEÇO DE ANO FOI DARKSIDERS WRATH OF WAR, JOGO DE AÇÃO DA VIGIL GAMES QUE FEZ A LIÇÃO DE CASA E FICOU ACIMA DA MÉDIA. Como você já deve ter lido umas quinhentas vezes, *Darksiders*

pega emprestado vários elementos encontrados em outros jogos, principalmente em *Legend of Zelda: Ocarina of Time* e *God of War*. Mas será que é só isso? Nós jogamos tanto *Darksiders* que começamos a enxergar inspirações em diversos outros títulos, então resolvemos

destrinchar a fórmula do bolo. Veja abaixo seis jogos que emprestaram uma característica marcante que fez diferença (boa ou não) em *Darksiders*. Fica aqui a menção honrosa aos também inspiradores *Portal* e *Panzer Dragoon*, que ficaram de fora por falta de espaço.

LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Inspiração: Sistema de combate e Puzzles

Nível de influência: ★★★★★

Não é clone porque: Basicamente, porque tem sangue. Muito sangue.

Não tem como não comparar *Darksiders* com *Ocarina of Time*. A jogabilidade pega emprestados vários recursos utilizados na aventura de Link. Aliás, até mesmo o personagem pode ser considerado uma inspiração, já que também é um cavaleiro. As principais influências são vistas quando o botão Lock-on é usado, aquele para deixar a mira e a câmera focadas em apenas um adversário. Isso sem falar que dentro dos calabouços, resolver os quebra-cabeças é uma tarefa mais fácil para quem já jogou *Ocarina*. Como fazer aquela tocha acender e incendiar a bomba? Com um bumerangue? Exatol! Só que, claro, em *Darksiders* é algo mais mortal e se chama Crossblade. Com o desenrolar da aventura, você se acostuma com a jogabilidade emprestada e acaba se esquecendo que se trata de uma referência clara à *Zelda*, até uma fase onde Ruin é apresentado. Ruin é o cavalo de War, protagonista de *Darksiders*, mas poderia se chamar Dark Epona.



HALO 3

Inspiração: Torreia

Nível de influência: ★

Não é clone porque: Sem Master Chief, não é *Halo*. Quer dizer... Bem...

Imagine a cena: você está correndo de um bando de anjos (no sentido de coletivo mesmo) e percebe que sua espada não é o suficiente para acertar todos os adversários voadores que ainda usam armas para atacar de longe – quanta covardia! Eis que você derruba um deles e aquela arma fica caída no chão. Vingança? Com certeza! Ao pegar a torreia angelical, War a segura de uma forma tão peculiar que se usasse uma armadura verde com certeza estaríamos jogando uma versão fantasia de *Halo 3*. Será que podemos considerar as bombas utilizadas nas dungeons versões apocalípticas das Plasma Grenades?



GOD OF WAR

Inspiração: Decepar cabeças e cortar inimigos no meio

Nível de influência: ★★★★★

Não é clone porque: O protagonista não é o Deus da Guerra, e sim ela em pessoa.

Dilacerar inimigos, resolver quebra-cabeças e depois dilacerar mais alguns inimigos antes de resolver o último enigma para enfrentar o chefe. Sim, isso é *God of War*, mas é também *Darksiders*. Apesar de conter um sistema de evolução bem diferente da aventura de Kratos, War também absorve almas ao derrotar os inimigos e depois troca por upgrades nas habilidades.

Além do hack'n'slash ser uma inspiração óbvia, alguns detalhes reforçam essa impressão, como os golpes de finalização – aqueles acionados por um botão após o inimigo estar enfraquecido e os baús que recuperam energia. Sem falar que War é tão violento quanto Kratos, e não tem dó nem compaixão na hora de cortar inimigos no meio a esmo. Os combos simples e intuitivos também foram feitos utilizando o sistema de *God of War*, mas a produtora teve o cuidado de tornar as coisas mais amigáveis e simples.

WORLD OF WARCRAFT

Inspiração: Armaduras

Nível de influência: ★★

Não é clone porque: Não tem 12 milhões de jogadores. A primeira coisa que reparamos em War foi sua armadura. Ombreiras largas, punhal enorme e cada peça extremamente exagerada, sem falar na espada tamanho família. Chegamos à conclusão que War poderia muito bem ser um personagem de *WoW*, com direito a montaria e upgrade em suas armas. Todo o visual e level design de *Darksiders* lembra o carro-chefe da Blizzard. Com certeza, a direção artística sofreu muitas influências. Só não é muito bom a gente tentar arriscar se ele seria defensor da Horda ou Aliança, porque aí sim o apocalipse de reclamações e e-mails iria começar aqui na redação.

RESIDENT EVIL 4

Inspiração: “Weeeeeelcome”

Nível de influência: ★★

Não é clone porque: Oras, não tem zumbis!

Uma das coisas mais legais em *Resident Evil 4*, além dos zumbis Ganados, é o Mercador. As simpáticas frases “Hello Stranger”, “What you buying?” e “He he, thank you” foram inspirações para as falas do carismático (qualidade rara nos personagens de *Darksiders*, diga-se de passagem) Vulgrim. “Take your time” e “I have something new for you” são exemplos de como copiar um detalhe tão simples e conseguir o mesmo resultado: fazer o jogador abrir um sorriso toda vez que escuta as simpáticas linhas de diálogos.

UNCHARTED

Inspiração: Tesouros perdidos

Nível de influência: ★

Não é clone porque: War está longe de ser um galã como Drake.

Você passa boa parte do tempo nas dungeons procurando por passagens secretas e caminhos escondidos. E tudo isso pra quê? Para achar artefatos que valem uma boa nota no mercado negro! Alguma semelhança? Isso sem falar que você encontra mapas com a localização dos tesouros enquanto escala, pula e nada atrás deles. Se tivesse uma garota em perigo e um penhasco para ficar preso, War teria ainda mais chance de figurar como galã de filme da sessão da tarde. Por enquanto, tá mais pra vilão de filme B.

GAROTOS DE PROGRAMA

por Rogério Félix

START



Nem pensar em estudar jogos eletrônicos sem dar uma passadinha em linhas de código ou pelo menos degustar alguns algoritmos. Sei que para alguns parece que estou falando em um alimento difícil de ser digerido, mas na verdade com um pouco de estudo e dedicação, essa primeira impressão muda.

Não importa se o que você realmente gosta é de desenhar, esculpir, modelar, ou sei lá o quê, há uma grande necessidade de pelo menos ter uma introdução em alguma linguagem de programação. Um caminho para começar a estudar é o livro *Desenvolvimento de Jogos Eletrônicos*, da Novatec Editora.

Ele é destinado a pessoas que já tem conhecimentos de programação C++, coisa que com um pouco de pesquisa na internet e algumas horas estudando você consegue. O livro aborda assuntos como: etapas de desenvolvimento, estratégias para atender às expectativas dos jogadores, efeitos gráficos, cenários e animações.

Ao longo do livro, você vai aprendendo a fazer um programação completa de um protótipo de jogo. Pode até parecer que no começo não vamos conseguir nunca, mas com dedicação no final acaba sendo um desafio bem divertido. Faça um convite a todos tente pelo menos uma vez ser um garoto ou uma garota de programa, quem sabe você não descobre que gosta.



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

6º TROFÉU GAME WORLD

> PREMIAÇÃO

AGENDE-SE

Tambor fecha parceria com Yamato e garante diversas atrações durante o maior evento de games do Brasil
por Rafael Arbulu

VOCÊ JÁ VIU NO SITE DA EGW (WWW.EGW.COM.BR) QUE A 6ª EDIÇÃO DO TROFÉU GAMEWORLD CONTARÁ COM UM WORKSHOP formado por

um conselho editorial especializado no mercado brasileiro de games, onde o objetivo é mostrar ao público visitante e também aos expositores as melhores formas de se fazer bons negócios nessa área. O que você não viu - e confere agora - é uma outra atração, que promete manter os participantes ocupados, entretidos e, mais do que tudo, felizes da vida.


A Yamato, empresa por trás da organização do como Anime Friends, fechou uma parceria com a Tambor que promete agitar a única premiação nacional voltada aos videogames: o lendário Yamato Cosplay Cup - competição de cosplay - terá sua seletiva brasileira rolando nos dias 30 e 31 de março, sendo que no último dia será dentro do Troféu Gameworld, em uma edição especial voltada aos games. Serão personagens de diversos jogos, tudo rolando

dentro do Teatro Frei Caneca, em São Paulo, com uma capacidade para 700 pessoas.

Além disso, a Yamato e a Tambor vão promover quatro campeonatos, um para cada plataforma entre PlayStation 3, Xbox 360, Nintendo Wii e DS. Os jogos não poderiam ser melhores: *Guitar Hero 5* (PS3, competição banda x banda, uma música por banda, ganha quem fizer mais pontos); *Tekken 6* (Xbox 360, uma dupla versus uma dupla conectadas em dois consoles, melhor de três); *New Super Mario Bros. Wii* (Nintendo Wii, quatro consoles, dezesseis jogadores em partida multiplayer, cada partida com duração pré-determinada de dez minutos). Haverá também uma competição de Nintendo DS.

As partidas estão previstas para início às 14h e término às 19h30.

Outra parceria da Tambor com a Zap Games garantirá muitos prêmios aos vencedores.

Não deixe de visitar o site oficial da premiação (www.gameworld.com.br) e conferir detalhes sobre os campeonatos e atrações. 





JOGUE PRA GANHAR

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

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

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

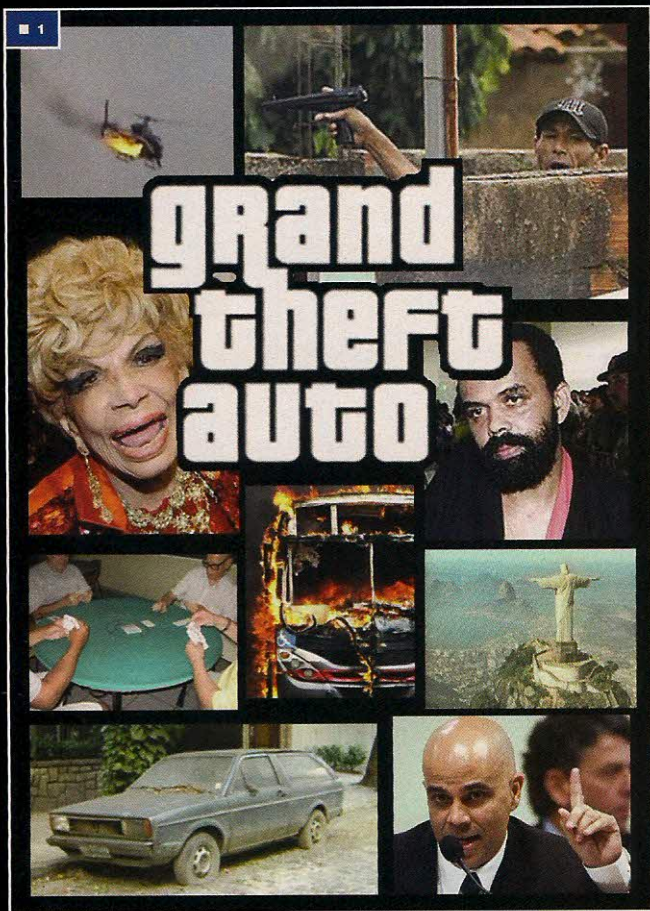
©2009 NVIDIA Corporation. NVIDIA, o logotipo NVIDIA e GeForce são marcas comerciais e/ou registradas da NVIDIA Corporation nos Estados Unidos e em outros países. Todos os direitos reservados. Todas as outras marcas comerciais são de propriedade de seus respectivos detentores.

EXIJA
 **NVIDIA**

PROMOÇÃO

CAPA DO GTA


Promoção da **EGW** escolheu sete capas para o **GTA** feitas por leitores da revista para serem enviadas para a Rockstar, nos EUA por Fernando Souza Filho

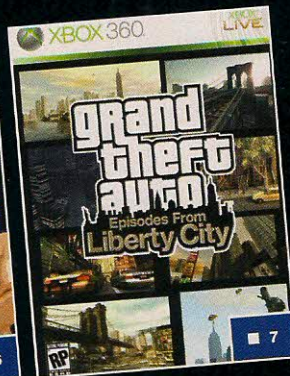
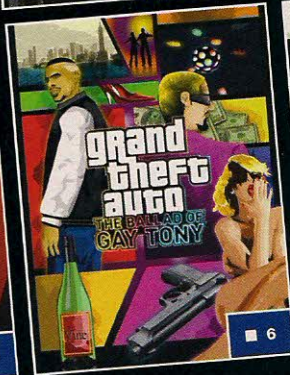
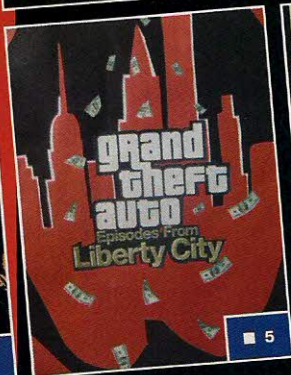
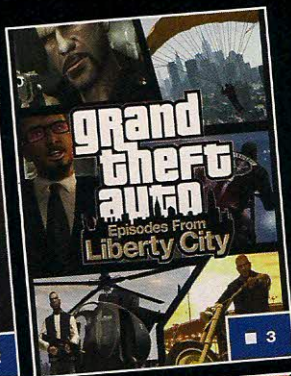
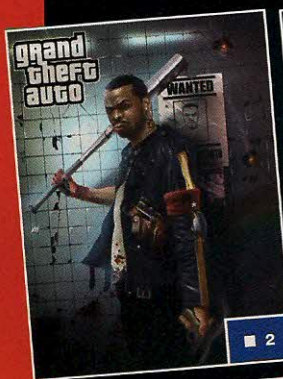
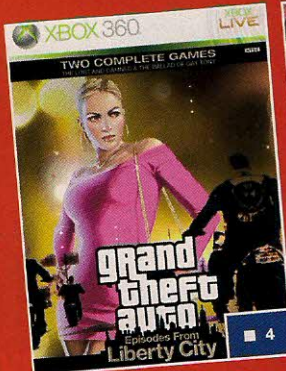


TUDO MUNDO SABE QUE OS DESIGNERS DOS DESENVOLVEDORES GASTAM OS NEURÔNIOS PARA FAZER CAPAS LINDONAS PARA OS JOGOS. No entanto, nossa experiência junto aos gamers mostra que a galera que joga também tem muitas ideias legais mas, no final das contas, ninguém acaba vendo.

Com isso em mente, publicamos na edição nº 96 da **EGW** uma promoção em parceria com o IDG e o Walmart dando chance aos leitores para criarem uma capa nova para **GTA: Episodes from Liberty City**. Nossa equipe escolheu os melhores trabalhos, que serão enviados para a desenvolvedora Rockstar, nos Estados Unidos. Nosso critério de escolha foi simples: não queríamos trabalhos de designers profissionais, mas ideias legais dos leitores da revista, fãs legítimos do game.

Os sete melhores trabalhos foram dos leitores André Aureliano Biagioni, Daniel Rosini Dimas Machado, Izac Santos da Silva, João Gustavo Magalhães, Roger Souza Fino, Raul Benevides dos Santos e Lucas Leonardo Xavier.

Confira o que os escolhidos nos mandaram. 

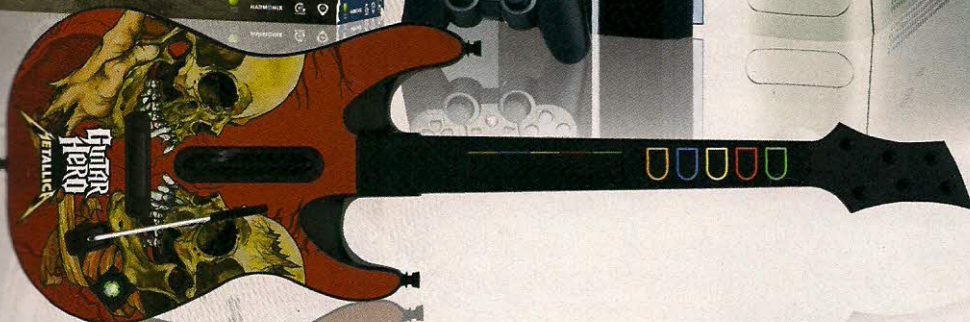


1. André Biagioni
2. Daniel Machado
3. Izac Silva
4. João Gustavo
5. Roger Souza
6. Raul Benevides
7. Lucas Leonardo



Representante oficial da marca PG - Play Game

Representante oficial da marca NP - New Port



Quem vende games compra aqui.



Novo PSP Go! em breve.



Distribuição de games e acessórios originais, exclusivamente para lojistas, venha conferir.

cadastre sua loja entre em contato www.olympicgames.com.br

(011) 4063 1219 / 4063 1580 / 4063 1560
(045) 9978 9311

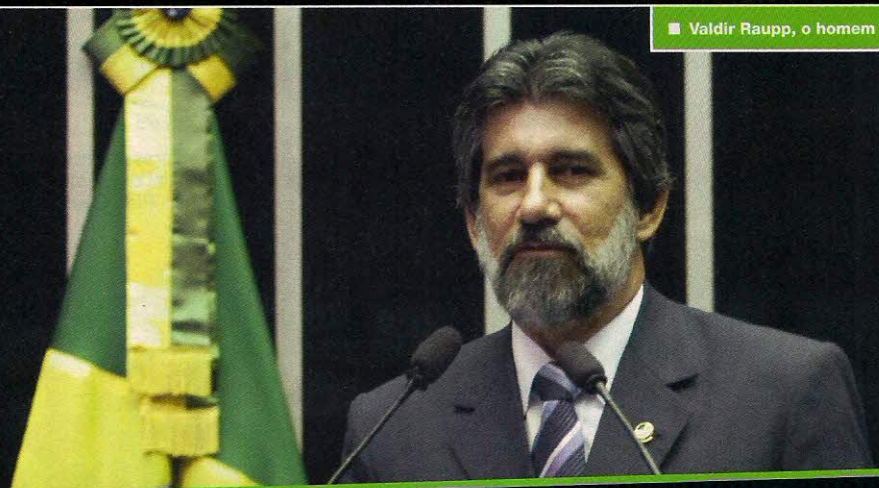
- Condições especiais para revendas
- Lançamentos de todas as plataformas

atendimento eletrônico via MSN: olympic_vendas01@hotmail.com

Imagens Ilustrativas



Conheça também nossa linha de modelismo!



► GAMER.BR

RECLAMAR ADIANTA?

Lei de censura aos games do senador Raupp é um dos maiores absurdos políticos do país por Pablo Miyazawa

DURANTE A RESSACA DE CARNAVAL, CONTINUEI A ANALISAR OS RESULTADOS DA VOTAÇÃO QUE FIZ RECENTEMENTE EM MEU BLOG, O GAMER.BR. Dos votos que apurei, tirei uma certeza absoluta: meus leitores são engajados politicamente, ou pelo menos bastante informados. Não que eu tivesse alguma dúvida disso, mas o que é importante precisa ser comentado.

distribuição de games “ofensivos aos costumes e às tradições dos povos, aos seus cultos, credos, religiões e símbolos”. A lei ainda não havia passado pela Comissão de Constituição e Justiça até o fechamento desta edição da **EGW**, mas seja qual for o desfecho, o fato já está consolidado como mais um dos grandes absurdos gerados pela classe política no país da piada pronta.

assunto comum na grande mídia, rendem bilhões de dólares sem muito esforço.

Já no Brasil, ainda me parece que os videogames trafegam em um campo tão obscuro como era há 20 anos. Se houve uma mudança na percepção em relação aos jogos, não foi no âmbito positivo: a coisa só piorou. Antes, ou nossos políticos ignoravam os videogames por completo, ou os

■ ■ ■ Nossos comandantes engravatados enxergam nossos jogos de maneira estereotipada e negativa

Só para você saber, perguntei no site, lá pelo final de dezembro: quais foram os melhores e piores fatos do mercado de games brasileiro em 2009? As escolhas se dividiram, mas o leitor cravou em primeiro lugar “o projeto de lei do senador Valdir Raupp”. Em segundo lugar, ainda que não tão distante, o leitor cravou a errática atuação inicial da Sony no mercado brasileiro.

Quem acompanha o mercado de pertinho e se informa com regularidade sabe muito bem do que se trata. O tal projeto do senador sem noção propõe a proibição, fabricação, importação ou

A história recente mostra que a relação entre políticos e videogames, pelo menos no Brasil, é não menos que catastrófica. Lá fora também é ruim, mas me parece que os gringos compreendem melhor o papel do entretenimento eletrônico e deixam os desenvolvedores mais em paz para criar e vender seus produtos. Salvo exceções, como o infame caso do “hot coffee” em *GTA: San Andreas*, em 2005 (não se lembra o que é? Google já!), o norte-americano, de um modo geral, se acostumou à mensagem controversa divulgada pelos jogos. Nem poderia ser diferente – lá fora, os games são

equiparavam aos jogos de azar (e, portanto, assim os taxavam – daí começou essa ladainha de altos impostos). Hoje em dia, nossos comandantes engravatados enxergam nossos saudáveis joguinhos da maneira mais estereotipada e negativa possível.

Preconceito e ignorância impediram e ainda continuam a reinar em Brasília, nas assembleias legislativas e nas câmaras de vereadores do país.

O pior de tudo? Não dá nem para eu aconselhar você a votar com consciência em outubro. Não dá para esperar nada desses caras que estão no comando...




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




PS3 16/03/2010

GOD OF WAR III



ULTIMATE EDITION



FINAL FANTASY XIII



XBOX 360 PS3



09/03/2010



XBOX 360



10X S/ JUROS
 R\$ 29,90
 OU
 R\$ 269,10
 À VISTA NO BOLETO

EDIÇÃO DE COLECIONADOR

MASS EFFECT 2

XBOX 360



13/04/2010

SPLINTER CELL CONVICTION

01/04/2010

XBOX 360



SAMURAI SHOGUN SEN

BIOSHOCK 2

EDIÇÃO ESPECIAL



10X S/ JUROS
 R\$ 39,90
 OU
 R\$ 359,10
 À VISTA NO BOLETO

PS3

XBOX 360



YAKUZA 3


11/03/2010

PS3

13/04/2010

PS3

XBOX 360



DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION

23/03/2010

Wii



RED STEEL 2



10X S/ JUROS - VISA E MASTER CARD
 10% DE DESCONTO À VISTA - BOLETO





OFERTAS VÁLIDAS ENQUANTO DURAR O ESTOQUE

14/03/2010

NINTENDO DS



Pokémon HEARTGOLD

Pokémon SOULSILVER



Foto: Al Seib. Figurino: Dominique Lemieux © 2004 Cirque du Soleil.

TECNOLOGIA

REALIDADE AUMENTADA

Dê adeus aos joysticks. É hora de manipular o mundo virtual. A sala que você está agora é o cenário! por Paula Romano

É ESTRANHO PENSAR QUE O FUTURO CHEGOU. Mas quando a gente olha para trás, tem a breve sensação de que a cada dia que passa a tecnologia tem um impacto maior no nosso cotidiano.

Há não muito tempo, em meados dos anos 1960, o engenheiro alemão Ralph Baer queria projetar uma maneira que fosse possível o ser humano se conectar com um aparelho televisivo. Ele construiu o primeiro videogame da história, o console que inspirou o Magnavox Odyssey, lançado em 1972.

Hoje, os desejos são maiores. Além de o ser humano querer

se conectar com o virtual apenas com o espasmo do corpo (vide Project Natal), os cientistas tecnológicos mais engajados querem mais: "Vamos aumentar o realismo e a sensação de presença, além de propiciar novas formas de interação, como, por exemplo, a manipulação direta de objetos virtuais", explicou Romero Tori, pesquisador das interfaces de Realidade Aumentada da Universidade de São Paulo (USP).

Nascida em 1992, nos hangares da companhia de aviões Boeing, a Realidade Aumentada

é uma tecnologia que promove a interação do mundo real com o mundo virtual. As aplicações da tecnologia geralmente utilizam câmera de vídeo para capturar as imagens "reais", que são processadas pelo computador para identificar padrões conhecidos (as famosas "tags").

Após este processamento, o computador tem como inserir na cena dados, gráficos 3D e vídeos. Isso é feito de forma bem natural, como se os objetos virtuais realmente fizessem parte da cena real.

A junção de virtual com real



SALGADINHOS

RA também pode ser encontrado nas embalagens de salgadinhos, como é o caso do Doritos. Você deve apontar o símbolo que está no verso da embalagem para uma webcam e aguardar para ver um exclusivo "Doritos Lovers" brotar da tela. "Nós nos inspiramos em 'toys arts', com diversas expressões e formatos para interagir dentro de uma das redes sociais mais famosas do Brasil, o Orkut", comenta Roberto Angelino, diretor de marketing da Pepsico.



ge com o mundo real e virtual, simultaneamente, sendo possível comandar os personagens da tela. Cada jogo remete ao conceito de um produto Bradesco: cartão de crédito, débito automático e caixa eletrônico.

"As três versões dos games são acionadas através da exibição de um cartão a uma câmera acoplada na tela do computador. No ambiente virtual, o cartão se transforma em um picadeiro de circo", explicou o engenheiro.

JOGO MÓVEL

Se você pensa que isso é pouco, está muito enganado. Um grupo de estudantes nos Estados Unidos desenvolveu um game em que eles precisavam procurar pistas espalhadas pela faculdade. "Eles colocaram nos celulares um programa de Realidade Aumentada que identificava padrões em paredes, árvores, quadros negros etc", diz Daniel. "Com o celular focado em determinado objeto, a pista saltava na tela do celular interagindo com o mundo real."

De acordo com Daniel, algumas vezes o software apenas completava algumas palavras no quadro negro, outras mostrava o que tinha atrás da parede. "Daqui a pouco, será possível apontar

para uma foto e ver a pessoa sair de dentro da imagem e conversar com você", garante.

CHEGANDO À TV

Além dos games, você também pode encontrar facilmente a Realidade Aumentada na sua TV. Nos jogos de futebol, quando a linha de impedimento é projetada sobre o campo durante as transmissões futebolísticas, você vê a versão mais comum da RA.

E não para por aí. Imagine-se dentro do Monte Olimpo, ao lado de Kratos (*God of War*) e diversos deuses e titãs. Com a Realidade Aumentada, os games vão usar a sala que você está como cenário.

Para o pesquisador Romero Tori, esse foi apenas o primeiro passo da interação. "Tenho convicção de que a próxima onda dos games será no uso de RA. Isso já ocorreu no passado com a Realidade Virtual, que trouxe aos jogos ambientes interativos tridimensionais e nunca mais saiu."

A imersão virtual vem ocorrendo desde os primeiros games lançados, décadas atrás. Ainda não é possível entrar literalmente em um mundo virtual, como no filme *Tron*, mas tudo caminha para que isso aconteça em breve. 🎮

“Logo será possível apontar para uma foto e ver a pessoa sair de dentro da imagem”

— Daniel Li, diretor da Pixellabs

tem aplicações em diversas áreas, como a engenharia, a medicina e a publicidade. Mas é no entretenimento que essa visão se torna ainda mais tentadora. A Realidade Aumentada, ou RA, como também é conhecida, ainda está engatinhando, mas já pode ser vista funcionando por aí, principalmente em propagandas publicitárias.

ATÉ O BANCO ADERIU

Daniel Li, diretor de planejamento da Pixellabs, empresa especializada em criar produtos usando RA, exemplifica uma forma em que o Banco Bradesco quis divulgar sua marca, junto com a do Cirque Du Soleil, da qual é patrocinadora.

"Criamos o Circo Virtual Bradesco, que reúne três games com a tecnologia RA para promover o Cirque Du Soleil no Brasil", conta Li.

A Pixellabs criou os games com os quais o jogador intera-

The background of the page features Iron Man on the left and a Reaper from the Mass Effect 2 game on the right. The Reaper is a large, dark, biomechanical creature with a glowing blue eye and a complex, multi-limbed body. Iron Man is in his iconic red and gold armor, standing in a dark, industrial setting.

MASS EFFECT 2

A batalha espacial de Shepard está de volta e desta vez ainda melhor por Flávio Croffi

> LANÇAMENTO

SE VOCÊ TEVE A OPORTUNIDADE DE JOGAR O PRIMEIRO GAME DA SÉRIE MASS EFFECT, sabe como o jogo se tornou uma franquia poderosa em pouco tempo. Seguindo a linha das grandes séries de ficção científica como o muito citado *2001: Uma Odisseia no Espaço* (de Arthur C. Clarke), o comandante Shepard, para os fãs do game, já se tornou tão querido quanto o comandante James Tiberius Kirk, da clássica série *Star Trek*.

E a semelhança não para por aí. Assim como *Star Trek*, em *Mass Effect* você toma o comando de uma nave e tem a missão de explorar o espaço e diversos planetas para seguir com a sua missão. A diferença é que no jogo você pode simplesmente decidir qual rumo tomar e qual personalidade o protagonista deve assumir.

A primeira aventura de Shepard revelou um universo gigantesco e que está em risco com o retorno de

uma antiga ameaça, em forma de robôs e com inteligência artificial. *Mass Effect 2* segue a linha do primeiro e traz mais um capítulo para a continuidade do que terminará em uma trilogia.

EXTERMÍNIO HUMANO

Desta vez, no entanto, o perigo é ainda maior. Prova disso é o começo do jogo, que mostra a morte do capitão Shepard e de grande parte de sua equipe.

Então, cabe a você reviver o comandante depois de alguns anos e incorporar-se na organização Cerberus, que tem a missão de exterminar as ameaças contra os humanos.

O problema é que não é apenas a conhecida inteligência artificial do primeiro game que é o grande inimigo. Agora, uma nova forma de ameaça está sequestrando colônias inteiras de humanos. E é aí que você entra na história.





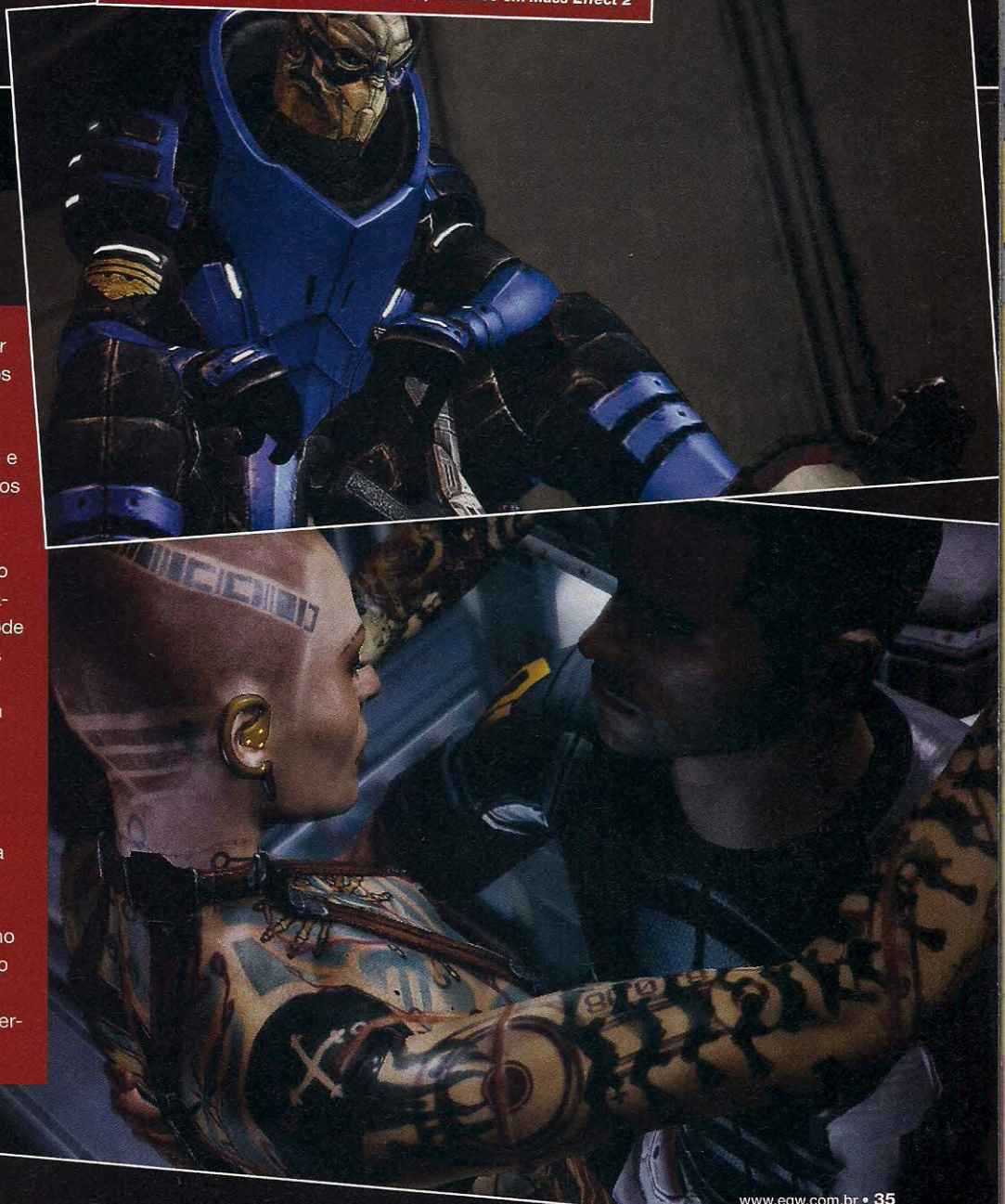
■ Os personagens ganharam detalhes caprichados em *Mass Effect 2*

Mass Effect 2 chega para abalar e se tornar um dos melhores jogos de RPG de ação lançados até o momento. E ele consegue isso pela narrativa extremamente forte e melhorias significativas em diversos aspectos em relação ao primeiro título da série.

O primeiro ponto a ser citado é o modo de combate. Com uma jogabilidade mais aprimorada, você pode agora acertar determinadas partes dos inimigos e acarretar danos – maiores ou menores. Isso também vale para o seu personagem.

CURE-SE SOZINHO

Uma das novidades é que agora a vida (ou “o life”) do protagonista se recarrega sozinha, como em diversos outros jogos de ação da geração atual, e não mais como no primeiro game, que era necessário a utilização do velho kit médico para a reposição da barra de energia do jogador.



■ As figuras femininas receberam capricho especial nesta edição



Fãs conseguem colocar NIGHTs no elenco de SEGA All-Star Racing: <http://www.egw.com.br/conteudo.php?id=2145>



PERSONAGENS PRINCIPAIS



Capitão Shepard

Este é "o cara". Bonitão e cheio de atitude, conquista todas as gatas e, quem sabe, gatos do jogo.



Miranda

A gata do game é quase perfeita. Mas não se engane, tudo isso é porque ela é quase toda feita de partes cibernéticas.



Garrus

O ET que adora dar uns tiros de sniper está de volta. E pronto para mostrar sua lealdade ao capitão Shepard.

Além disso, os gráficos estão de cair o queixo. Aposto que a primeira vez que você vir a personagem Miranda, irá pensar algo do tipo: "Nossa, que gata!" – ainda que seja algo virtual e cheio de polígonos. É, polígonos. Esses que conseguiram ser aprimorados em relação ao jogo original e que também tem seu destaque nos cenários do jogo, sempre muito bonitos e detalhados.

Vale ressaltar que nem tudo é perfeito. Apesar de a inteligência

artificial ter sido aprimorada, seus aliados ainda sofrem um pouco da burrice de programação dos games. Vez ou outra se enfiam em locais pouco apropriados, mostrando seus rostos para serem cobertos de tiros e ataques inimigos.

De qualquer forma, você agora tem a opção de enviá-los a locais específicos, no maior estilo *Ghost Recon*, selecionando com o direcional para a direita ou esquerda e apontando onde o membro do seu time deve ir.



FILME EM FORMA DE JOGO

Como de costume da geração atual, os games estão cada vez mais inseridos no mundo dos filmes, ou vice-versa. Isso vale e muito para *Mass Effect 2*. Além de toda a produção cuidadosa da narrativa, gráficos, cenários, há também um cuidado imenso na parte sonora. Isso significa que, além de a trilha sonora estar de arrepiar, você pode contar com diversas dublagens muito benéficas e produzidas por artistas conhecidos no ramo do entretenimento.

É o caso de atores como Carrie Anne Moss (a Trinity, de *Matrix*), Martin Sheen (que fez *Apocalypse Now*), Seth Green (o filho do Dr. Evil, na série *Austin Powers*), e alguns atores de seriados de televisão como Yvonne Strahovski (da série *Chuck*), Tricia Helfer (de *Battlestar Galactica*) e Michael Dorn (*Jornada nas Estrelas: A Nova Geração*).

FLERTES ESCONDIDOS

Como todo RPG que se preze, *Mass Effect 2* tem um importante papel nos diálogos. A qualquer momento, você tem a chance de ter conversas cruciais para continuar a aventura, ou mesmo continuar a investigar sobre determina-

do personagem – de onde ele veio e qual seu modo de vida. Há espaço até para flertar. Há até um conteúdo gigantesco escondido para os jogadores, digamos, mais ávidos.

Isso significa que você pode explorar todos os menus, conversar, viajar por planetas e órbitas existentes no universo virtual do jogo. Há descrição para tudo. Durante a jogatina você vai

encontrar textos enormes explicando como é cada planeta, upgrades das armas, personagens e tudo mais.

Porém, a parte boa é que você não é obrigado a ver e ler tudo isso. E é aí que *Mass Effect 2* ganha muitos pontos. Afinal, é um jogo de ação para quem gosta de RPG e um jogo de RPG para quem gosta de ação. E isso o torna único. 🎮

NOVIDADES DA PARTE 2

Para viajar pelo espaço e pelas galáxias entre planetas, claro que a Normandy precisa estar em plena forma. É por isso que você deve passar em postos de gasolina espaciais para completar o tanque da nave. E de quebra, comprar probes (robôs mineadores) para ajudar em seu trabalho. O ruim é que até no futuro ainda continuamos dependendo de combustível. Enquanto no primeiro *Mass Effect* você tinha que sair em busca de minérios como platina e elemento zero, agora você pode usar nada menos do que máquinas especiais para isso e colocá-las para trabalhar. Esse sistema funciona com a exploração de planetas, utilizando

um scanner. Achando minérios pela vibração de ondas, você envia os robôs para minerar e arranjar uns trocados para você. Entre as novidades estão alguns minigames inseridos no meio da jogabilidade. Isso significa que você vez ou outra terá de hackear terminais e acessos para prosseguir. E aí estão inseridos alguns minigames, que vão desde ligar pontos num estilo de “jogo da memória”, até outro que também utiliza a sua cabeça para escolher quais sentenças são idênticas. Ao longo do game, isso começa a ficar bem chato. Mas nada que faça o DVD voar pela janela de ódio.



NO MÊS DE JANEIRO ÚLTIMO, A TAMBOR, QUE PUBLICA AS REVISTAS EGW E NINTENDO WORLD, marcou presença em um dos maiores eventos de cultura japonesa do Brasil, o SANA Fest 2010. Em um projeto pioneiro no norte e nordeste do país, a editora uniu-se a empresas como a Gracom, Gamemax, Ongame, Latamel, NVidia, Zap Games e NAGEM para montar na cidade de Fortaleza (CE) uma das maiores arenas de games do país.

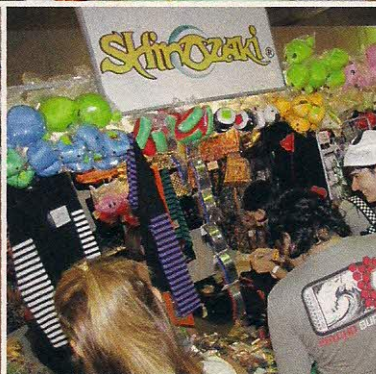
A Arena Gameworld aconteceu durante os dias 30 e 31 de janeiro, no Centro de Convenções da capita cearense, disponibilizando ao público 50 computadores e mais de 40 videogames de última geração.

Além das máquinas moderníssimas, como o computador 3D da NVidia, quem visitou o evento pôde assistir a palestras sobre jogos e experimentar alguns dos maiores lançamentos de games da atualidade, tudo fresquinho saído diretamente da redação das revistas.

Entre as vedetes estavam *New Super Mario Bros. Wii*, *Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Star*, *Modern Warfare 2*, *No More Heroes 2: Desperate Struggle*, *Tekken 6*, *God of War 3* e *Final Fantasy XIII*, entre outros. Outros estandes levaram ainda muitos outros clássicos para a galera se divertir em campeonatos que davam muitos prêmios.

O SANA Fest 2010 teve um recorde de público de 20 mil pessoas e é um evento que dá início as comemorações de 10 anos de





SANA, que deve culminar em julho de 2010, quando acontece sua maior edição, em que são esperadas mais de 45 mil pessoas. E a Tambor vai estar lá novamente, pode apostar!

GRANDES PASSOS NO NORDESTE

O maior parceiro do FCNB (fundação que produz o SANA) e da Tambor é a Gracom, uma super escola de efeitos visuais, que trouxe aos Estados da Bahia e do Ceará

uma metodologia inédita no ensino da arte digital.

A escola que se preocupa especialmente em formar bons profissionais para a área de computação gráfica, artes e produção de jogos eletrônicos foi a responsável por criar todo o projeto que tornou possível o surgimento da Arena Gameworld, que a partir desta edição passa a ser parte oficial do calendário do SANA e estará presente em todos os eventos de agora em diante. O

próximo SANA acontece do dia 16 a 18 de julho.

Para saber mais sobre a Gracom e seus cursos visite o site: www.gracomonline.com.br



Final Fantasy XIV vai ser multiplataforma. <http://www.egw.com.br/conteudo.php?id=2151>



TELONA

CINEMA E VIDEOGAMES

As duas mídias são cada vez mais parecidas. Mas será que hoje estamos falando de uma mídia só? por Felipe Levra



Ilustração: Rodrigo Souza (www.shonemitsu.deviantart.com)

EM 2005, O MAIS FAMOSO CRÍTICO DE CINEMA DO MUNDO, ROGER EBERT, DO CHICAGO SUN TIMES, causou uma controvérsia sem precedentes na história dos videogames. Ebert declarou que não considera os games como uma forma de arte, “são inerentemente inferiores ao cinema e à literatura”. A argumentação de Ebert é a seguinte: “a natureza dos videogames envolvem a questão da escolha: que caminho seguir.

Enquanto que a literatura e o cinema, exemplos de arte sofisticada, requerem controle na forma do autor: o controle da mensagem a ser passada”.

A grande maioria dos canais da imprensa voltada aos games na época repudiou o comentário de Ebert. A argumentação de resposta da comunidade do entretenimento interativo era mais ou menos a seguinte: “Ebert não tem conhecimento de causa para determinar se

games são ou não obras de arte: ele não conhece os grandes títulos do gênero (o crítico assumidamente não conhece muitos games). E, afinal, como Ebert pode classificar e desclassificar o que é arte? Videogames causam emoção e tem sentimento, e por conseguinte são obras de arte, sim, ora bolas”.

A controvérsia na verdade que se estende até hoje. Mas um dos desdobramentos desta controvérsia foi chamar a atenção para um fenôme-

■ David Jaffe



A questão técnica é a mais evidente quando se trata da similaridade entre esses dois meios de comunicação. Mas e sobre a relação prática, real, que as duas mídias compartilham? Quais as similaridades em termos de formato desses dois meios?

INDEPENDENTES

CINEMA: Cada vez mais filmes são produzidos de maneira independente, com recursos de empreendedores individuais e investidores variados. Têm a característica de romper com alguns padrões preestabelecidos e propor novas soluções artísticas. Eles são os resultados de oficinas criativas ou uma produção feita após um prêmio de incentivo. Os próprios estúdios reconhecem a importância da produção independente e já organizaram divisões dedicadas a cuidar exclusivamente dessa área específica.

VIDEOGAMES: Assim como os filmes, os games também tem uma "cena indie". Esse fenômeno é devido à crescente democratização da tecnologia, à maior disseminação das informações necessárias para a realização de um jogo e ao aparecimento de cada vez mais escolas dedicadas ao ensino de design de games. Assim como os filmes, os games procuram achar sua própria vertente e uma identidade própria.

FATURAMENTO

CINEMA: Em Hollywood, duas palavras regem o sucesso de um filme: box office. O termo se refere à bilheteria dos filmes. Normalmente, um filme de sucesso se paga em dobro, triplo ou até mais vezes do que efetivamente custou. Mas hoje em dia, cada vez mais dinheiro é proveniente das vendas em DVD, download digital e Blu-ray. A indústria cinematográfica ainda mantém uma pequenina vantagem sobre os videogames. Mas até quando?

VIDEOGAMES: US\$ 26.5 bilhões.

Esse foi o total das vendas de software de entretenimento interativo ao redor do mundo em 2008, US\$ 200 milhões a menos do que gerou a indústria cinematográfica. Nem os maiores lançamentos de Hollywood se comparam ao meteórico primeiro dia de venda de *Call of Duty Modern Warfare 2* (4,7 milhões de cópias vendidas e US\$ 310 milhões de renda) ou *GTA IV* (3,6 milhões de cópias vendidas e US\$ 310 milhões de renda).

TECNOLOGIA

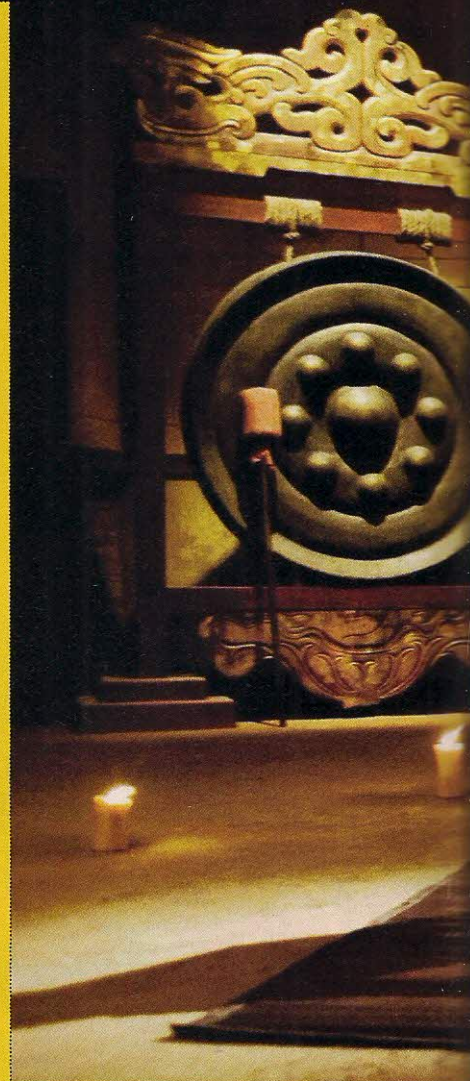
CINEMA: O cinema não vive sem a tecnologia. Foram muitas invenções no passado: vários formatos de película, o som, o cinemascope, áudio multicanais e por aí vai. Ultimamente, vimos o advento do cinema digital e do renascimento do 3D, importantes tecnologias para a progressão do meio como formato para contar histórias. Nos bastidores, a computação gráfica se beneficia da alta tecnologia que se revoluciona desenfreadamente.

VIDEOGAMES: A revolução é própria da natureza dos jogos eletrônicos. A mídia é extremamente dinâmica. Às vezes, jogos de uma mesma geração de console e produzidos por um mesmo desenvolvedor em tempos diferentes são bastante díspares tecnologicamente. A arte das montagens de cenários virtuais, animações esquemáticas, pré-visualizações e captura de movimentos são exemplos clássicos de tecnologias empregadas em filme.

AUTORES

CINEMA: No cinema, há um fenômeno curioso e raríssimo: um diretor ou realizador pode atrair considerável noção de qualidade para seu nome. Isso acontece quando seus filmes são tanto aclamados pela crítica ou desfrutados pelo público. Ou mais raro ainda, quando as duas coisas acontecem. O resultado é a concessão de uma série de privilégios interessantíssimos, como o corte final dos filmes, o desenvolvimento de projetos autorais etc.

VIDEOGAMES: Nos games, temos também esses nomes que carregam uma notável quantidade de qualidade em qualquer coisa que fazem e muitos deles são realmente gênios. John Carmack (*Doom III* e *Quake*), David Jaffe (criador de *God of War*) e Tim Schafer (*Brutal Legend*, *Full Throttle*) são personalidades bem conhecidas nessa lista.



no interessantíssimo que acompanhamos com curiosidade. Filmes e videogames estão se aproximando um ao outro como dois trens em rota de colisão. Estamos acompanhando uma convergência de meios sem paralelo na história.

Mas como é exatamente o tipo de relacionamento dos videogames com o cinema? Quais são suas diferenças e similaridades? Quais são as questões predominantes nos dois meios? Vamos tentar responder isso tudo.

HORA DA CONVERGÊNCIA

A questão mais importante na relação entre games e cinema é fundamentalmente a seguinte: trata-se de um meio de comunicação novíssimo. Enquanto a literatura

COMPARAÇÃO DE FORMATOS





BEM QUE PODIAM
VIRAR FILMES

Muitas adaptações de jogos para o cinema sofrem com o estigma de serem produções de baixa categoria, quase filmes B. Essa reputação é em grande parte devido ao fraco trabalho cinematográfico de Uwe Boll, produtor de pérolas como *House of the Dead - O Filme* (2003) e *Alone in the Dark - O Despertar do Mal* (2005). Os gamers, contudo, ainda são esperançosos de que muitos títulos aguardando confecção para o cinema não ganhem tristes fins como os filmes citados. *World of Warcraft*, por exemplo, é um filme que aguarda produção há muito tempo. *Castlevania* e *Halo* estiveram em idas e vindas de pré-produção mas não possuem previsão de estreia. Já *Army of Two*, *Bioshock*, *Metal Gear* e *God of War* seguem sem esperança de realização.

tem milhares de anos, os meios de comunicação que nós, gamers, temos mais envolvimento são muito recentes: os exemplos que vêm mais rápido à cabeça são cinema, televisão e internet. São meios com (apenas) dezenas de anos de vida.

O videogame emprestou características de vários tipos de meios de comunicação e aspectos da cultura, como quadrinhos, televisão e esportes. E não há nada de ruim nisso, afinal, é absolutamente normal que isso aconteça. Nos primórdios da literatura, certamente os primeiros livros buscaram inspiração nas histórias orais que eram contadas de pai para filho e de lendas conhecidas por séculos. Nos primórdios do cinema, os

primeiros cineastas não sabiam exatamente o que fazer com as tomadas gravadas de um filme. Foi preciso que grandes mestres como D. W. Griffith e Sergei Eisenstein, nas décadas de 1910 e 1920, descobrissem o poder da montagem (edição de filme) para que o cinema desenvolvesse as características que tem hoje.

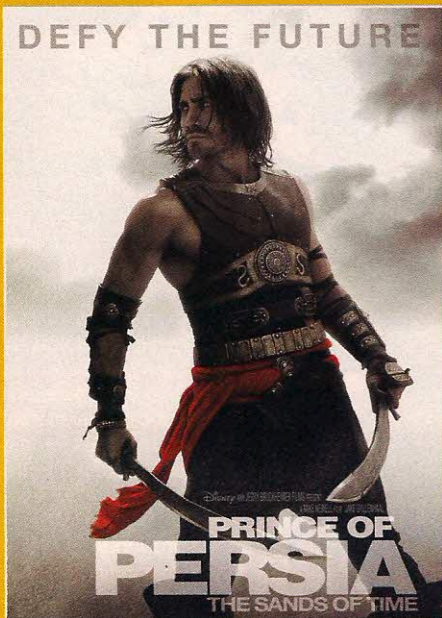
NOS ANOS 1970

Já a história de um filme, seu roteiro, tem as suas reminiscências na literatura, a atuação fílmica tem seu nascimento no teatro e por aí vai.

Nos EUA do início da década de 1970, os grandes estúdios de Hollywood passaram por uma crise de proporções monumentais. Naqueles dias, o público dos filmes

estava em declínio. Os grandes e caros lançamentos com estrelas glamourosas estavam em decadência. Desesperados, os estúdios apelaram inclusive para tediosos filmes-catástrofes para reaver uma parcela do público, em meio a uma turbulenta quebra de paradigmas culturais (contracultura) e desestabilização política. Para piorar, a televisão ganhava mais espaço e tirava mais pessoas das então gigantescas salas. Foi só com o arrebatador sucesso de *Star Wars* (1977) que os estúdios voltaram a ter fé nos filmes novamente. Naquela época, a tecnologia computadorizada ajudou George Lucas a realizar seu filme. *Star Wars* seduziu então milhares de espectadores. A crise também gerou filhotes

DEFY THE FUTURE



VIRIA-VIRA

FILMES QUE VIRARAM GAMES

Alien
Back to the Future
The Lord of the Rings
RoboCop
Rambo
Batman
Die Hard
The Godfather
Harry Potter
Indiana Jones
Star Wars
The Matrix

James Cameron's Avatar: The Game
Saw
Spider-Man

GAMES QUE VIRARAM FILMES

Super Mario Bros. (1993)
Street Fighter (1994)
Mortal Kombat (1995)
Lara Croft: Tomb Raider (2001)
Resident Evil - O Hóspede Maldito (2002)
House of the Dead - O Filme (2003)
Lara Croft Tomb Raider: A Origem da Vida (2003)
Resident Evil: Apocalypse (2004)
Alone in the Dark - O Despertar do Mal (2005)
Final Fantasy VII Advent Children (2005)
Doom - A Porta do Inferno (2005)
Terror em Silent Hill (2006)
Dead or Alive (2006)
Resident Evil: A Extinção (2007)
Hitman - Assassino 47 (2007)
Resident Evil: Degeneration (2008)
Max Payne (2008)
Street Fighter: A Lenda de Chun-Li (2008)

FILMES A SEREM LANÇADOS

Prince of Persia: The Sands of Time (2010)
Left 4 Dead (2010)
The King of Fighters (2010)
Tekken (2010)
Resident Evil: Afterlife (2011)
Mortal Kombat: Devastation (2010)
BloodRayne 3 (2010)



interessantes: toda uma geração de cineastas estava pronta para tomar a indústria de sobressalto: o próprio Lucas, Spielberg, Scorsese, Coppola e muitos outros.

Foi nessa mesma época (há meros 30 anos!) que os nossos benquistos videogames saíram do laboratório e vieram para ficar nos lares comuns. Não é coincidência portanto que esses eventos aconteceram ao mesmo tempo: pode-se dizer que a mesma tecnologia computadorizada que tornou *Star Wars* realidade e salvou o cinema (e que já era altamente avançada e cada vez mais presente nos lares comuns) foi determinante para o nascimento de uma nova mídia. A televisão cada vez mais presente nos lares americanos também foi o

instrumento ideal para disseminar o novo meio.

PRIMÓRDIOS DOS GAMES

Os primeiros títulos de videogames, como *Pong*, por exemplo, nada mais eram do que simulacros eletrônicos de jogos de esporte, afinal, a própria definição de jogo denota a questão de que há um obstáculo a ser superado, regras a serem cumpridas e pontos a serem ganhos. Foi assim, naturalmente, que os primeiros jogos se assemelhavam a jogos reais, como corrida, tênis, pingue-pongue.

A partir do momento em que os games ficaram mais sofisticados, um elemento essencial foi introduzido para que eles tomassem uma outra dimensão: a narrativa.

Saber contar uma história era uma característica do cinema por excelência. Quando *Donkey Kong*, por exemplo, contou a história do encanador Mario que deve superar uma série de obstáculos para salvar a amada Pauline das garras do bravo vilão Donkey Kong, tivemos uma história. Primitiva, sim, mas uma história.

Com o advento de novas tecnologias, o meio ficava mais sofisticado. E as histórias também ficavam mais elaboradas, porque a tecnologia dava condições para que novas e mais complexas narrativas fossem acompanhadas. *Mario Bros.*, *Dragon Lair*, *Metroid* e *Metal Gear* são exemplos clássicos de narrativas mais elaboradas.

Os games, nesse momento,





DOCUMENTÁRIOS SOBRE GAMES

Os filmes documentários normalmente fazem um recorte de um aspecto da cultura. E é um fato que os videogames fazem cada vez mais parte da cultura popular contemporânea. Filmes interessantes foram feitos sobre diversos aspectos, como *O Rei do Kong* (2007), que conta a história da luta de dois jogadores para conquistar o tão almejado primeiro lugar mundial em *Donkey Kong*. Já a série feita para o Discovery Channel – *A Ascensão dos Videogames* (2007) – é de uma qualidade inacreditável e dá voz às principais personalidades do meio.

experimentaram uma popularidade sem precedentes. Seu faturamento foi às alturas. Foi nesse momento que muitos jogos começaram a ter seu desenvolvimento inspirado nas histórias dos filmes. Foi assim que nasceram os primeiros títulos eletrônicos tie-ins, como a série *Star Wars*, por exemplo.

Mais tarde, tivemos outra geração que acompanhou *Mortal Kombat*, *Prince of Persia*, *Street Fighter*, *Sonic* e *Star Fox*. Já nesse momento, Hollywood espertamente deu início efetivo ao seu projeto de atrair os tão lucrativos e almejados espectadores jovens. Um fenômeno curiosíssimo aconteceu: os games agora estavam sendo transportados para as telonas. A primeira adaptação de games para

filmes de todos os tempos foi o hediondo filme *Super Mario Bros.* (1993), com John Leguizamo e Bob Hoskins, fazendo o papel de Luigi e Mario, respectivamente. Com pouca ou nenhuma semelhança com a história dos jogos da série, o filme foi ridicularizado tanto pela crítica de filmes como pelos entusiastas por jogos. O curioso é que talvez esse seja o paradigma que Ebert carrega consigo até hoje! No ano seguinte, foi também lançado *Street Fighter* (1994), com Jean Claude Van Damme e Raul Julia.

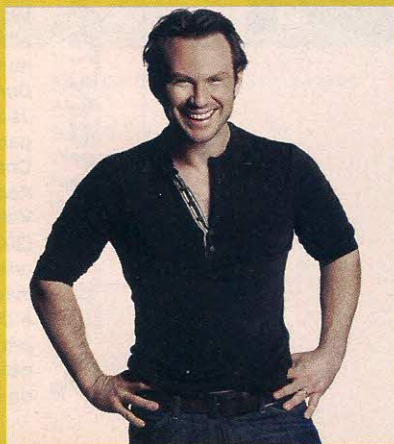
No campo dos games, em um determinado momento pouco posterior, tivemos outra mudança de paradigmas com o lançamento de *Final Fantasy VII*, para PlayStation. O jogo, que aproveitava toda uma

arquitetura nova de tecnologia para console produzida pela Sony, foi considerado o passo fundamental para a convergência dos filmes e games. Com uma narrativa extremamente detalhada, retirou suas bases em filmes e livros de ficção científica, quadrinhos e mangás. Usou gráficos que até hoje são considerados deslumbrantes. E tinha uma trilha sonora belíssima. Contou inclusive com US\$ 30 milhões de orçamento.

Final Fantasy VII foi na época comparado a uma grande obra cinematográfica ao invés de ser classificado como um jogo original, como um testamento da imposição da “maior estatura” de arte que os filmes desfrutaram em relação aos games. E toda uma geração ímpar

BRUCKHEIMER E OS GAMES

Em dezembro de 2007, um anúncio chocou Hollywood. Jerry Bruckheimer, o produtor responsável por hits como *Transformers*, *Piratas do Caribe* e *Pearl Harbor*, estava criando um estúdio de videogames em parceria com a MTV Networks. Algum tempo mais tarde, em 2009 anunciou Jay Cohen, ex-executivo da Ubisoft, como coordenador de seu novo estúdio. Coincidência ou não, Bruckheimer começou a trabalhar na produção de um título baseado em jogo cujos direitos de licenciamento pertencem à Ubisoft: a adaptação cinematográfica de *Prince of Persia*. Se a aposta de Bruckheimer vai dar certo é realmente um mistério, mas há quem diga que produtores de filme devem ficar longe de games e vice-versa. Será?



de games que teriam ainda um brilhante e proeminente futuro acabara de nascer: *Metal Gear Solid*, *The Legend of Zelda: The Ocarina of Time*, *Resident Evil*, *Silent Hill* e *Tomb Raider*.

HOLLYWOOD NA ERA DO PS

Com a massiva adoção do PlayStation no mundo e do faturamento cada vez maior dos games, Hollywood decidiu cair de cabeça no mundo do entretenimento interativo. Depois de inúmeras tentativas de fazer jogos baseados em filmes, a Rare conseguiu a proeza de fazer um jogo até mais interessante que o filme. Trata-se de *Goldeneye 007* para Nintendo 64.

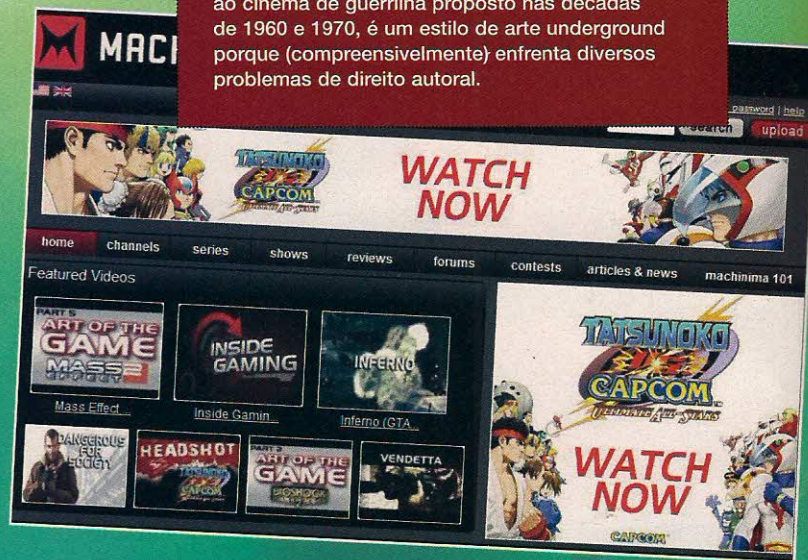
O jogo explorou com eficiên-

cia o clima pós-Guerra Fria do filme e abordou inclusive as suas questões morais principais: ética e traição. Também fez bonito ao entender que os gadgets de Bond e os inúmeros tipos de armamento combinam muito bem com jogos. E isso foi algo que *Goldeneye 007* fez com maestria. Os movimentos de câmera e a música também referenciam o filme eficientemente.

Nessa época, Hollywood já percebe o colosso econômico que os games poderiam se tornar e, além de montar suas próprias divisões de entretenimento interativo, cada vez mais começa a financiar filmes baseados em jogos. Um filme de luta repleto de clichês, *Mortal Kombat* (1995), é então lançado.

O FENÔMENO MACHINIMA

As formas de arte novas e complexas dos games são traduzidas também em um fenômeno para lá de interessante, que já conta com mais de uma década de história. Machinima, ou machine cinema (cinema máquina), é uma iniciativa de gamers que fazem vídeos com as imagens produzidas pelos jogos. Usando as engines de *Quake*, *Doom* e mais recentemente *Counter-Strike* e *LittleBigPlanet*, entre outros, os animadores criam efeitos sonoros e fazem os personagens interagirem seguindo uma história. Resultados dessa empreitada são interessantes vídeos publicados na internet em páginas como www.machinima.com. A iniciativa, que se assemelha ao cinema de guerrilha proposto nas décadas de 1960 e 1970, é um estilo de arte underground porque (compreensivelmente) enfrenta diversos problemas de direito autoral.



Em 2001, começa uma nova fase com o lançamento de *Tomb Raider*. Estrelado pela já mundialmente famosa Angelina Jolie, o filme arrecada mais de US\$ 300 milhões de bilheteria, confirmando a aposta nos filmes baseados em games. Assim efetivamente começava toda uma era de um cinema que busca sua inspiração em uma mídia diferente e dinâmica.

A década de 2000 viu então lançamentos de jogos cada vez mais sofisticados e com narrativas cada vez mais espetaculares (as franquias *Grand Theft Auto*, *Final Fantasy* e *Resident Evil* são bons exemplos).

Mas só foi mesmo nessa década que os games romperam com todas as barreiras econômicas.



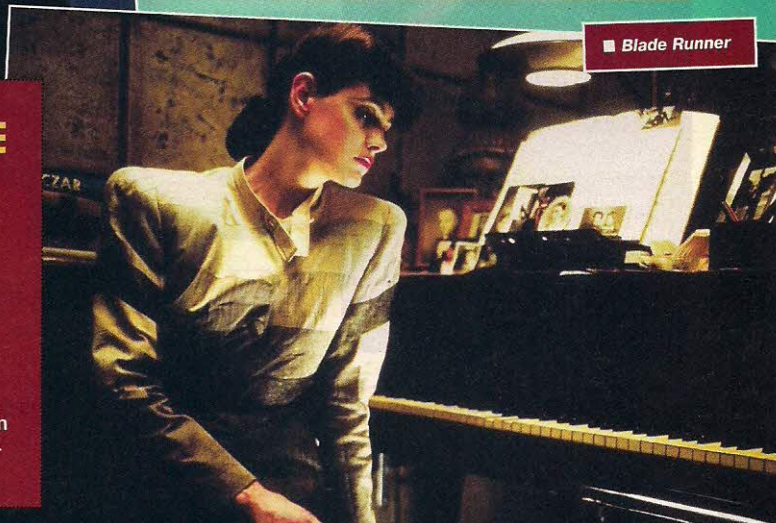
■ Star Wars: pioneiros

GAMERS- CINEASTAS

Uma curiosa intersecção dos dois meios são os jogos que permitem aos gamers serem cineastas. *The Movies* é um jogo que fazia exatamente isso. O jogador fazia o papel de dono de estúdio e controlava todos os aspectos da produção de um filme, desde a atuação, passando pela direção de longas até a simples limpeza do estúdio. O jogo era uma versão divertida de *The Sims* voltada para a construção de filmes. Recentemente, para o jogo *Uncharted 2*, a Naughty Dog elaborou um potente mecanismo de gravação de vídeos, com direito a movimentação de câmera, substituição de cenários e ferramentas de dublagem. O modo machinima de *Uncharted 2* é o reconhecimento de que players podem efetivamente ser futuros cineastas.

BLADE RUNNER E SEUS FILHOTES

Blade Runner é um filme celebrado como uma das maiores obras de ficção científica da história. Dirigido por Ridley Scott em 1982, o filme é uma leitura ímpar de um futuro em que seres humanos poderiam ter simulacros em forma de robôs absolutamente perfeitos. Tudo isso situado em uma Los Angeles estranhamente surreal mas familiar. A obra não apenas inspirou outros filmes lançados desde então, mas também inspirou uma série de jogos com temas que remetem diretamente ao filme. O site 1UP reuniu os principais na página <http://www.1up.com/do/feature?cid=3165122>.



■ Blade Runner

Com o crescimento explosivo do setor, Hollywood se rendeu cada vez mais aos encantos do entretenimento interativo digital. Em 2008, a venda de jogos de videogame gerou um total de US\$ 26.5 bilhões de dólares, enquanto que a venda da indústria de filmes (DVD, Blu-Ray, licenciamentos para TV a cabo etc) chegou a um total de US\$ 26.7 bilhões.

Não por acaso, na década passada, Hollywood embarcou de vez no sucesso dos games e lançou inúmeros títulos desde então, como os filmes da série *Resident Evil*, *Terror em Silent Hill* (2006), *Hitman – Assassino 47* (2007) e *Max Payne* (2008), para citar os bons e *DOA: Vivo ou Morto* (2006), *Street Fighter: A Lenda de Chun Li* (2008)

e *Alone in the Dark – O Despertar do Mal* (2005) para citar alguns bem fraquinhos.

O FILHOTE CRESCEU

Mas a questão ganha contornos ainda maiores: o filhote cresceu e saiu de casa. A Square Enix e a Ubisoft tem o objetivo declarado de entrar no mercado de filmes com toda a violência de quem está acostumado a se revolucionar.

Uma das evidências é a criação do departamento Ubisoft Digital Arts, responsável pela criação de conteúdos audiovisuais. A outra evidência é a compra da produtora de efeitos visuais Hybride Technologies (responsável por alguns efeitos de *300* e *Sin City*, entre outros). Com ela, a empresa

produziu a série de curtas-metragens que contam os eventos anteriores do jogo *Assassin's Creed II*. A série, chamada *Assassin's Creed Lineages*, teve três episódios e é extremamente bem realizada.

No passado, os games admiravam o cinema como um filho que respeita o pai. Agora, o filho caminha com as suas próprias pernas. Os jogos sabem hoje interpretar a realidade à sua própria maneira, o que envolve muitas vezes uma dose saudável de fantasia. Os games também fazem referências a outras manifestações artísticas em busca de uma identidade singular.

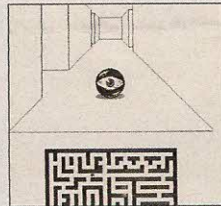
Alguém ainda tem dúvida de que são obras de arte? Ah, claro: esqueci de Roger Ebert. Vamos provar que ele estava errado? 🐞

LINHA DO TEMPO DOS VIDEOGAMES

por Paula Romano

O CRESCIMENTO ACELERADO DA INDÚSTRIA DE VIDEOGAMES só pode ser comparado à formação dos milhares de neurônios de uma criança em desenvolvimento. A geração atual consegue desbravar galáxias (vide *Super Mario Galaxy*) que, durante a geração 8-bit, era difícil de imaginar. A indústria dos jogos eletrônicos anda a passos de um shooter online, mas teve que pedalar bastante pelas diversas plataformas. Para curtimos um pouco de saudosismo, confira uma linha do tempo da época dos videogames da vovó (ou nem tanto) até hoje.

Gran Trak 10 foi o primeiro console single-player de corrida lançado pela Atari. O arcade levava o jogador a acelerar contra o relógio e acumular pontos. Foi também o primeiro console a utilizar ROM (Read-Only Memory).



Maze Wars é historicamente significativo por dar origem ao primeiro FPS (First Person Shooter) já produzido.



Breakout, da Atari, foi desenvolvido pelos fundadores da Apple: Steve Jobs e Steve Wozniak.

1967

1972

1974

1976

1977

1978

1979

O engenheiro Ralph Baer, alemão refugiado nos EUA durante a Segunda Guerra Mundial, considerado hoje o pai dos consoles, vislumbrou a oportunidade de criar um equipamento que processasse jogos eletrônicos na televisão. Ele desenvolveu o Brown Box, um console que continha um jogo de perseguição, permitindo aos jogadores controlarem duas praças.

O mundo vê o seu primeiro console de videogame, o Magnavox Odyssey, que vendeu 330 mil unidades durante sua comercialização.



A Atari cria o Video Game Computer System (Atari 2600 ou UCS). Sem dúvida trata-se do primeiro videogame mais bem-sucedido da sua época.



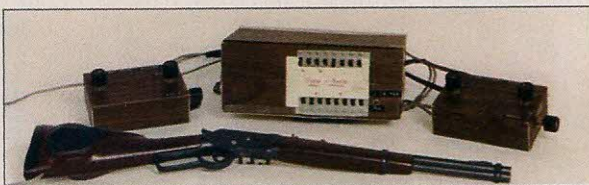
Nintendo libera TV Color Game 6, unindo seis variações do *Light Tennis*, também conhecido como *Pong*.



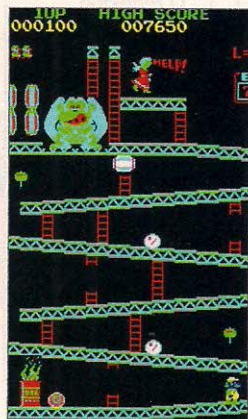
A Atari lança o Chuck E. Cheese, uma combinação de fliperama com lanchonete, robôs, jogos e cardápios familiares.



CHUCK E. CHEESE'S



Lunar Lander é o primeiro jogo comercial com gráficos vetoriais, na forma de wireframes, isto é, os objetos eram formados por linhas como se fossem o esqueleto de um modelo 3D. Na mesma época chegaram às lojas os games *Asteroids*, *Flight Simulator* e *Monaco GP*.



Depois de transformar várias "bombas" da Nintendo em sucessos comerciais, o artista Shigeru Miyamoto cria o jogo *Donkey Kong*. Também apareceram no mercado os jogos *Galaga* e *Frogger*.

Lançamentos notáveis: *Q-Bert*, *Tron*, *Megamania*, *Dig Dug*, *Pole Position*, *Joystiq*.



A SEGA lança, sem muito sucesso, o console SG-1000, o antecessor do Master System.



A Nintendo lança no Japão o Family Computer, mais tarde o console chega as EUA; 62 milhões de unidades foram vendidas.

Master System chega às lojas pela SEGA, para competir com o NES.



Lançamentos notáveis: *The Legend of Zelda*, *Out Run*, *Bubble Bobble*, *Dragon Quest*, *Metroid*.



1980

1981

1982

1983

1984

1985

1986

1987

O lendário *Space Invaders* é lançado, importado pela Midway Games e distribuído pela Taito.



A Mattel lança o console Intellivision, liberando um total de 125 jogos durante trajetória dentro do mundo dos games.

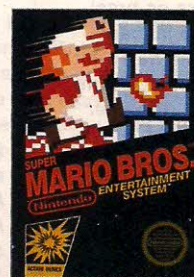


Lançamentos notáveis: *Dragon Buster*, *Tetris*, *Balloon Fight*, *Gauntlet*, *1942*, *Paperboy*.

A Namco lança *Pac Man*, o arcade mais famoso de todos os tempos, com mais de 300 mil unidades vendidas em todo o mundo.



A Nintendo traz o NES aos EUA. *Super Mario Bros* é lançado e vende 10 milhões de cópias em menos de um ano, entrando para o ranking do jogo mais vendido de todos os tempos, com 40 milhões de cópias.



Lançamentos notáveis: *Megaman*, *Street Fighter*, *Metal Gear*, *Final Lap*, *Castlevania*, *Contra*, *Final Fantasy*, *Phantasy Star*, *Maniac Mansion*.



1988

A SEGA lança o Genesis – o Mega Drive para brasileiros e japoneses – nos EUA. No Japão, o console já tinha relativo sucesso, e a Sega consegue emplacar o console que vende 29 milhões de unidades.



Em um pacote junto com *Tetris*, a Nintendo lança o Game Boy, que atinge um sucesso instantâneo com 118 milhões de unidades vendidas em todo o mundo. Também foram disponibilizados jogos como *Prince of Persia*, *Power Glove* e o console TurboGrafx-16.

Lançamentos notáveis: *Ridge Racer*, *Star Fox*, *Virtua Fighter*, *Atari Jaguar* e o console 3DO.



O Nintendo 64 é lançado. Mesmo ainda utilizando cartuchos, garantiu 33 milhões de consoles vendidos.



Lançamentos notáveis: *Doom*, *Mortal Kombat*, *Virtua Racing*, *Kirby's Dream Land*, *Mario Kart*, *Air Combat* e o console Philips CD-i.



Lançamentos notáveis: *Golden Eye 007*, *Final Fantasy 7*, *Oddworld*, *Gran Theft Auto*, *Gran Turismo*.



1988 1989 1990 1991 1992 1993 1994 1995 1996

No Japão, Super Famicom – o Super NES para os brasileiros – é lançado. O console de 16-bit da Nintendo, acompanhado de *Super Mario World*, provocou filas gigantescas diante das lojas especializadas. Outros lançamentos: *Game Genie*, *TurboExpress*, *Bonk's Adventure*, *F-Zero*.



Lançamentos notáveis: *Road Rash*, *Street Fighter II*, *Tecmo Super Bowl*, *Sonic The Hedgehog*, e o console SEGA CD.



Lançamentos notáveis: *Killer Instinct*, *Virtua Fighter*, *Earthworm Jim*.



Foi a vez da Sony entrar em ação com o PlayStation. A estreia se deu com ótimas conversões de arcade e o console arrecadou 125 milhões de unidades vendidas. Outros lançamentos: SEGA Saturn, Neo Geo CD, Sega 32K.

Lançamentos notáveis: *Chrono Trigger*, *Time Crisis*.



A Nintendo lança a versão colorida do Game Boy, o Game Boy Color, além de uma reduzida (Game Boy Pocket), uma com luz (Game Boy Light) e acessórios, como o Game Boy Camera. O Game Boy tornou-se uma franquia milionária, que conta com animê, mangá, cinema e o lançamento da série *Pokémon*.





Começa a sexta geração de consoles, a dos 128-bit, com o SEGA Dreamcast, o pioneiro dos jogos online. O console vendeu mais de 10 milhões de unidades.

Lançamentos notáveis: *Animal Crossing*, *Kingdom Hearts*, *GTA Vice City*, *Splinter Cell*, *Medal of Honor*.



A Sony resolveu investir no mercado dos portáteis com o PlayStation Portable (PSP), capaz de rodar filmes, música, além de, claro, jogos.



A Nintendo, mantendo sua soberania nos portáteis, traz ao mercado o Nintendo DS (Dual Screen e Developers System), com inovações como tela sensível ao toque e microfone embutido. Outros lançamentos: *Fable*, *Halo 2*.

A Nintendo e a Sony lançam os sucessores de seus portáteis: o DSi e o PSP Go.



1997 1998 1999 2000 2001 2002 2004 2005 2006 2009

A Sony continua seu legado de sucesso lançando o PlayStation 2, que apoiado pela compatibilidade com jogos do PS1, o fato de rodar DVDs e o apoio da maior parte dos desenvolvedores, conseguiu vender 120 milhões de consoles em sete anos. Outros lançamentos: *Perfect Dark*, *Chrono Cross*, *Skies of Arcadia*.

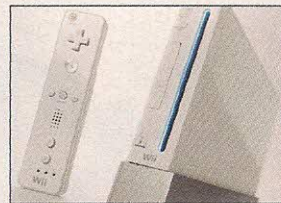
A gigante Microsoft lança um novo competidor para o mercado: o Xbox. Também compatível com DVDs e disco rígido para salvar jogos e músicas. A Microsoft alcançou o segundo lugar no mercado, com 25 milhões de unidades.



A Microsoft lança o sucessor do seu console, o Xbox 360. Outros lançamentos: *Gran Turismo 4*, *Guitar Hero*.



Sony PlayStation 3 e o Nintendo Wii são lançados com apenas oito dias de diferença de um para o outro. O Wii se destacou mais que o PS3 pela diferença significativa de preço entre os dois.



Originalmente com o codinome Dolphin, chegou às lojas o Nintendo GameCube, apoiado principalmente por jogos da própria Nintendo. O console vendeu mais de 20 milhões de unidades.



Nintendo lança o Gameboy Advance com algumas variações de cores. O portátil vendeu 81 milhões de unidades. Outros lançamentos: *Paper Mario*, *Halo*, *Devil May Cry*.



PREVIEW

AGE OF CONAN: RISE OF THE GODSLAYER

A primeira expansão do MMO trará desafios para fãs veteranos e novatos do cimerio grandalhão por Lucas Patrício

Plataforma:
PC

Produção:
Eidos Interactive

Desenvolvimento:
Funcom

Lançamento:
Ainda em 2010



MASSIVE RPGs SÃO CONHECIDOS POR UNIR DIVERSAS MITOLOGIAS E CULTURAS PARA CRIAR UM MUNDO COMPLETAMENTE FANTASIOSO E IMERSIVO.

Essa certamente foi a fórmula utilizada pela produtora Funcom ao produzir *Age of Conan*, há dois anos. Baseado nos contos do mitológico bárbaro Conan, esse MMO contém histórias mais sérias e é considerado por muitos um dos jogos mais maduros e adultos do gênero.

Verdade seja dita: por mais imersivo que seja entrar nas incríveis histórias de *Age of Conan*, o jogo sofreu algumas críticas relacionadas ao seu acabamento. Parece que faltava alguma coisa, mesmo com tantas classes e raças.

A Funcom trabalhou duro e conseguiu arrumar vários pequenos problemas nos últimos meses lançando pacotes de atualização e agora pretende surpreender a todos com o pacote de expansão *Rise of the Godslayer*, ainda sem data de lançamento marcada.

AS NOVAS TERRAS

Age of Conan: Rise of the Godslayer ampliará o universo com um novo território chamado Khitai, uma região baseada no Oriente. Como não poderia deixar de ser, Khitai não adiciona apenas novida-

des no gameplay, mas também um enredo que envolve poder, guerras, angústias e ódio.

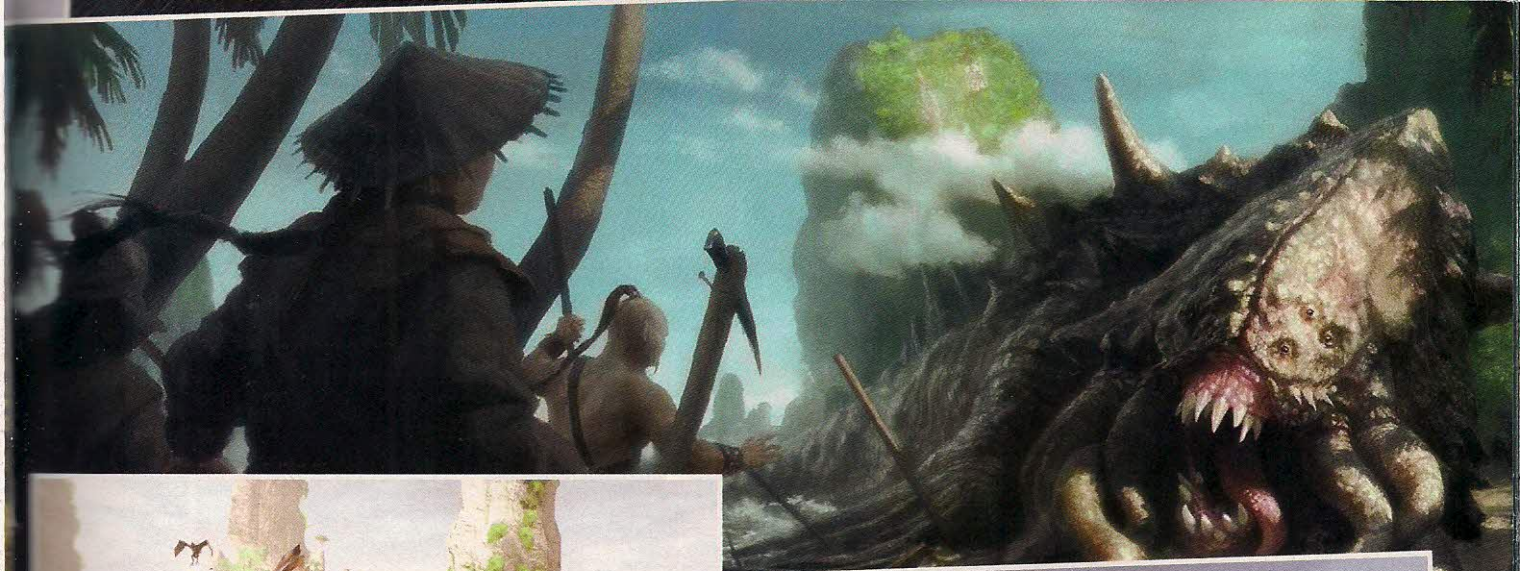
Para entender a história do povo de Khitai, é preciso antes conhecer o motivo do ódio dos hyrkanians, um dos principais perigos de quem se arrisca a entrar na estrada que leva até o novo território. Os hyrkanians são uma espécie de piratas terrestres que emboscam caravanas, fazem saques e atacam mercadores.

TEMPLO SAGRADO

Em uma região não muito distante dali, um grupo de nômades criou uma espécie de templo perto das covas de seus ancestrais, chamado de Kakaba. Esse local é sagrado para os hyrkanians, que demonstram seu respeito não cavalgando nem atirando suas flechas flamejantes nessa região.

Só que algo horrível vem acontecendo dentro desse território: os ancestrais dos hyrkanians começaram a se levantar de suas tumbas todos os dias após o pôr-do-sol. Para evitar que seus ancestrais causem algum tipo de maldição ao sair do local onde foram enterrados, os piratas montam acampamento ao redor do Kakaba e evitam que aconteça alguma coisa.

Apesar de misterioso, o retorno dos mortos tem uma explicação para os hyrkanians: o assassina-



■ A maldição deixou as batalhas mais sangrentas



to que o jovem (na época) Conan cometeu. Tentando conseguir uma gema de um poderoso feiticeiro, Conan adentrou a Torre do Elefante e descobriu que o mago conseguia seus poderes por meio de um alienígena com cabeça de elefante, chamado Yag-kosha.

O extraterrestre era mantido como escravo pelo mago. Em um ato de desespero, Yag-kosha pede a Conan que o mate para ficar livre da escravidão do feiticeiro. O bárbaro não pensou duas vezes e acabou punindo toda Khitai com uma maldição que se alastrou por 25 anos.

NOVIDADES PARA TODOS

Vamos deixar a história um pouco de lado e falar das novidades no gameplay. Mas não se empolgue: não são muitas. O básico é a adição de uma nova raça, os khitan, povo que habita o novo território apresentado nessa expansão.

A Funcom tenta atrair novos jogadores adicionando vários novos caminhos de evolução

para personagens de nível mais baixo. Quem quiser começar jogando com um khitan, terá que mostrar sua força e evoluir o personagem até o nível 20 para encarar os desafios da estrada até Khita.

Os jogadores mais experientes poderão ir direto até o novo continente e aproveitar novidades em um sistema alternativo de Advancement, que vai ampliar as opções de evolução de cada classe, permitindo torná-las mais fortes. E sim, essa foi a solução encontrada para não aumentar o nível máximo dos personagens, que continua sendo 80.

Como dito anteriormente, um dos grandes desafios de Khitai é exatamente o caminho até lá. Desafios aparecerão para jogadores com personagens entre os níveis 20 e 40.

E é além das entradas da Grande Muralha que os jogadores experientes vão provar o gostinho de desafio dessa expansão: as quests vão exigir níveis acima do

70 e um forte reforço utilizando os novos Advancement Points para turbinar as habilidades.

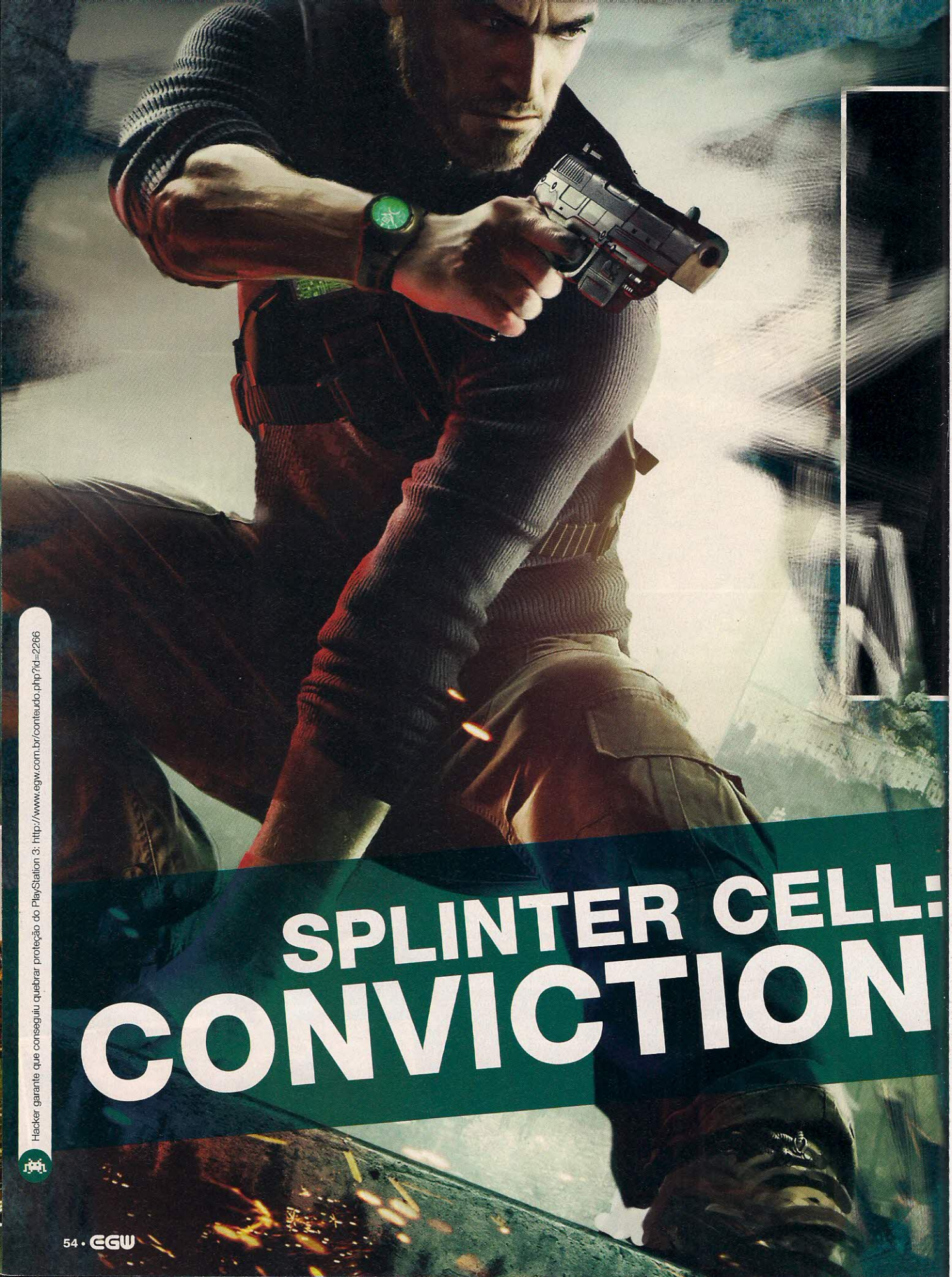
SEM PERDER A ESSÊNCIA

A insistente tentativa de atrair novos jogadores é uma preocupação da produtora, só que mais importante do que trazer os novatos, é manter os veteranos jogando. *Rise of Godslayer* parece tentar amarrar os pontos que ainda estavam soltos nessa estratégia.

Se a expansão vai conseguir tornar *Age of Conan* um MMO mais competitivo, nós ainda não podemos afirmar com certeza, mas uma coisa é fato: a essência continuará a mesma. 🎮

■ Os hyrkanians voltaram!





Hacker garante que conseguiu quebrar proteção do PlayStation 3: <http://www.egw.com.br/conteudo.php?id=2266>



SPLINTER CELL: CONVICTION



Sam Fisher amadureceu e no melhor estilo *24 Horas*: procura vingança pela morte de sua filha enquanto tenta salvar o mundo em um jogo que dá novo significado ao gênero de espionagem
por **Lucas Patricio**

Plataforma:
X360 e PC

Produção:
Ubisoft

Desenvolvimento:
Ubisoft Montreal

Lançamento:
13 de abril de 2010



“EU SOU UM SOLDADO, SERVI MEU PAÍS POR MAIS DE 20 ANOS. MESMO ASSIM, CASO EU SEJA CAPTURADO OU MORTO, SEI QUE NINGUÉM VAI VIR ME RESGATAR. EU NÃO TEREI NEM MESMO UM FUNERAL.

Isso porque a nação que protejo nunca vai admitir que existo. Então, minha morte passaria despercebida, meus ossos seriam reclamados. Não sei quando isso vai acontecer, mas o que eu sei é que não vai ser hoje.”

Esse foi o discurso de Sam Fisher durante sua missão em *Chaos Theory*, três anos antes dos acontecimentos de *Splinter Cell: Conviction*. Muita coisa mudou na vida do agente mais famoso dos games de lá pra cá, mas ele ainda tem a mesma convicção: hoje não é um bom dia para morrer.

Conviction é, acima de tudo, uma história de vingança pessoal.

Sam Fisher viu sua vida inteira servindo exércitos, agências secretas e empresas do governo não ter sentido nenhum após descobrir a verdade sobre a morte de sua filha. A única coisa que aproximava Fisher de um ser humano era Sarah. Ela foi assassinada. Quem está por trás disso? A agência Trird Echelon, órgão da National Security Agency (NSA) na qual o agente trabalhou nos últimos anos.

Descobrir o assassino de sua filha é o principal objetivo de Fisher, só que o caminho até uma resposta vai revelar perigos inimagináveis: Washington DC está prestes a ser alvo de um enorme conspiração e o agente acaba se envolvendo numa missão suicida – como todas as outras. Só que dessa vez ele está sozinho e dita as próprias regras.

Quem diria que um personagem

criado para ser o protagonista de um jogo de espionagem tática ganharia tanta importância na série a ponto de mudar completamente o rumo da história. Sam Fisher é um agente como nenhum outro e *Splinter Cell: Conviction* marca o amadurecimento dele tal como o da série.

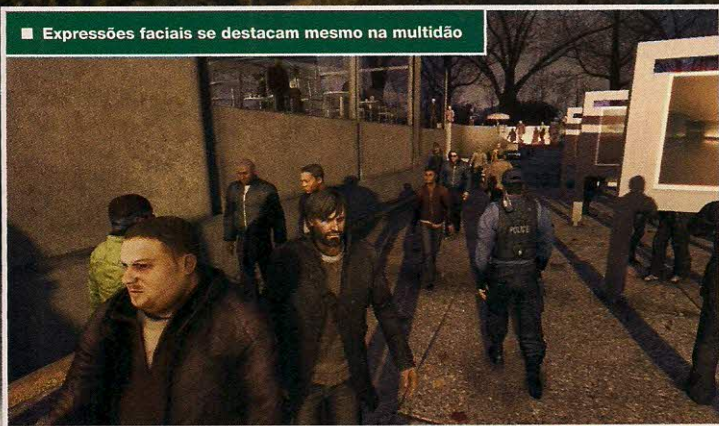
MARCAR E EXECUTAR

“Quando começamos a trabalhar em *Conviction*, nós nos aproximamos com muito respeito, porque *Splinter Cell* é uma série muito grande”, diz Alexandre Parizeau, um dos produtores do game.

Essa aproximação começou ainda em 2006, quando a Ubisoft anunciara o lançamento para 2007. Após o projeto ter voltado para as mesas de produção, o estúdio de Montreal reformulou praticamente tudo. A mudança começou pelo



■ Expressões faciais se destacam mesmo na multidão



próprio Sam Fisher, que ganhou um visual mais descolado no lugar dos cabelos compridos e barba por fazer do primeiro trailer de 2006. Os visuais mudaram completamente e acoplaram novas tecnologias. Mas a grande diferença entre o *Splinter Cell* que seria lançado em 2007 e o que chega às lojas no mês que vem é a jogabilidade.

“A filosofia principal é fazer o jogador sentir que tem as habilidades de Sam. Como naqueles filmes de ação onde o cara entra pela janela, dá três tiros e derruba três inimigos. Nós queremos que os jogadores possam ter essa experiência”, diz Dean Evans, um dos designers do jogo.

Trazer a experiência cinematográfica para um jogo de espionagem significa dar liberdade ao jogador. Ele precisa sentir que pode fazer o que quiser e como quiser, e todas

as modificações realizadas em *Conviction* apontam para isso.

Em suas missões, Sam Fisher precisa ser sorrateiro. Andar pelas sombras é regra e usar seus avançados equipamentos tecnológicos é questão de sobrevivência. Desta vez, Fisher poderá interagir totalmente com objetos no cenário e ambiente, de uma forma tão imersiva que tudo realmente pode ser usado na ação, desde grandes lustres que podem cair na cabeça de inimigos desavisados, até pianos que serão tocados gentilmente por Sam utilizando a cabeça de algum coitado.

A grande novidade na jogabilidade é o sistema *Mark and Execute*. Ao avistar um inimigo, você poderá marcá-lo e depois realizar uma execução semi-automática. Por exemplo: utilizando uma câmera por baixo da porta, você avista

SISTEMA DE EVOLUÇÃO PEC

Conviction não tem o tradicional Mercado Negro e para adquirir melhorias em seus equipamentos e armas, Sam contará com o novo sistema de evolução chamado *Persistent Elit Creation* (PEC). Esse sistema funcionará de forma simples: ao completar alguns desafios durante a aventura, Sam vai ganhar pontos como recompensa. Esses pontos poderão ser usados para comprar upgrades para as armas, equipamentos, uniformes e melhorias para o modo multiplayer. Cada arma poderá conter até três upgrades, que são acoplados automaticamente após comprá-las utilizando o sistema PEC. Conheça quais são eles:

Supressor: O silenciador diminui o impacto auditivo e visual do disparo da arma;

Reflex Sight: A mira de reflexo adiciona uma marca ao sistema *Mark and Execute*;

Laser Sight: Fica muito mais fácil mirar quando sua arma esta equipada com esse mira a laser;

2x Scope: Amplia sua visibilidade ao mirar com a arma;

4x Scope: Aumenta ainda mais o alcance de sua visão enquanto mira;

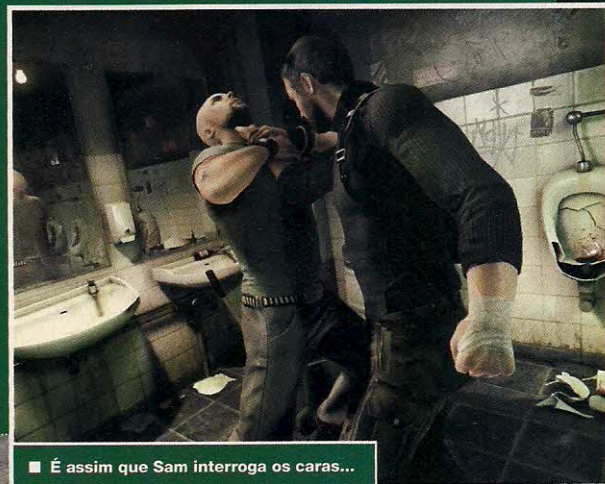
High Velocity Rounds: Melhora o nível de penetração da arma;

Hollow Point Ammo: Essa munição perforante aumenta o dano realizado com os disparos;

Match Grade Armor: O sistema de alta precisão permite que você marque alvos mais distantes no sistema *Mark and Execute*;

Extended Magazine: O pente estendido amplia a capacidade de balas da arma e o total de munição que você pode carregar;

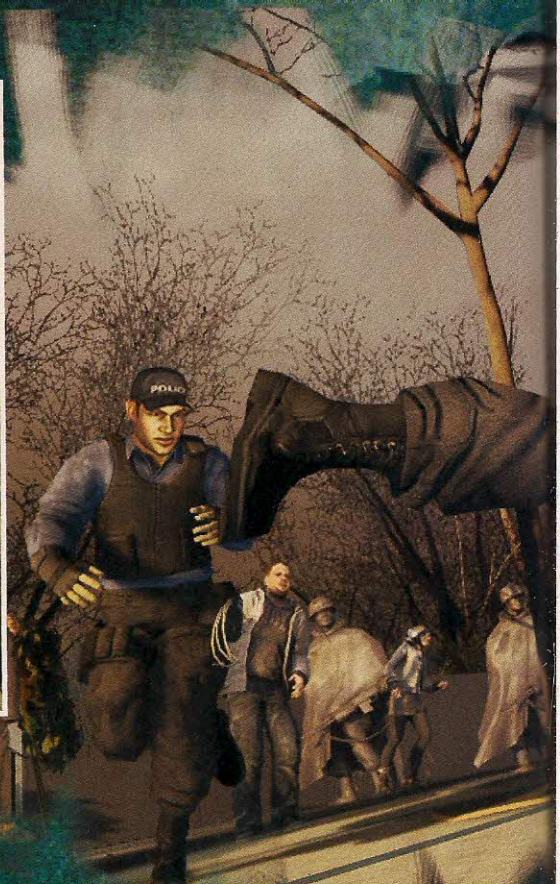
Gun Stock: O suporte para ombro dá mais estabilidade para a arma e diminui o recuo.



■ É assim que Sam interroga os caras...



■ Só com um carinho desses é que se pega informações



O novo chefe da organização Third Echelon. Tom faz de tudo para que sua agência possa proteger os Estados Unidos, e ele parece muito convicto que sabe o que fazer. Enérgico, rígido e eficiente, Reed conseguiu revitalizar a Third Echelon e estender seu alcance a níveis jamais imaginados por seu predecessor.

TOM REED



três guardas em uma sala. Após marcar os três, você dá a volta e entra pela janela e faz o primeiro disparo manualmente (à moda antiga) – para ativar o Mark and Execute. Desta forma, Sam executa os demais inimigos marcados automaticamente.

Esse sistema pode dar a impressão que vai ser fácil derrubar os adversários, mas o Mark and Execute tem um limite máximo de marcas e de alcance. Para conseguir fazer sua estratégia funcionar, não basta apenas marcar. É preciso escolher um bom local para iniciar a execução e planejar bem qual será o próximo passo. Lembre-se: desta vez você é a caça, não o caçador.

Se as edições anteriores de *Splinter Cell* eram focadas principalmente em agir nas sombras e não ser visto, *Conviction* leva o

gênero da jogatina para um novo (e definitivo) patamar.

“Se você, na pele de um agente, é visto, não pode ser game over. A missão deve continuar, deve ser o próximo passo da evolução da ação”, diz Evans.

ELE ESTÁ BEM ALI, Ó!

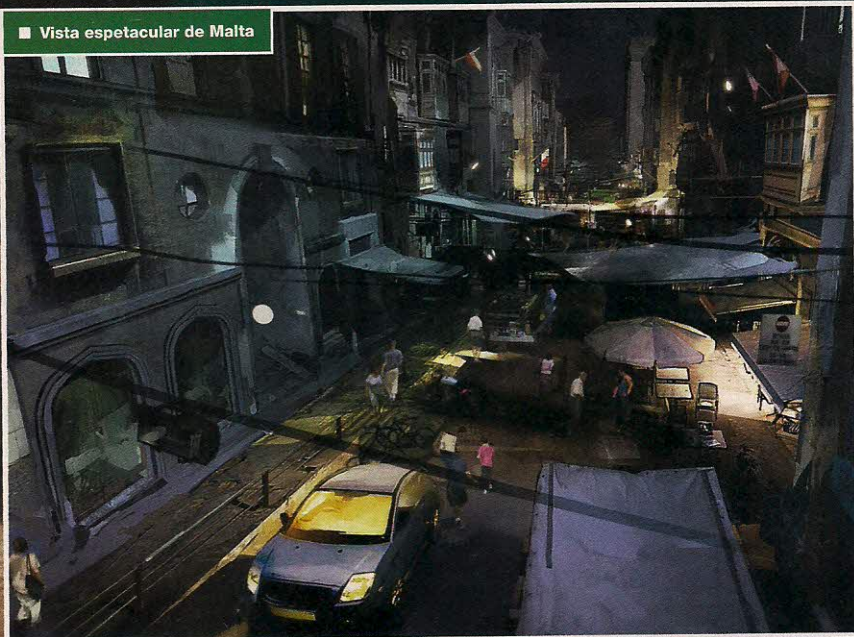
É exatamente isso que acontece durante as missões: ser visto não significa ter que começar tudo novamente. Mas você precisa criar rapidamente uma estratégia de como escapar do seu adversário e depois virar a mesa.

Foi pensando nisso que os desenvolvedores criaram o sistema Last Know Position, que é uma silhueta de Sam que aparece quando ele é descoberto por um inimigo. Ao tentar escapar, a silhueta mostra o local onde os adversários viram o agente pela última vez.





■ Vista espetacular de Malta



“Isso te mostra que o inimigo esta concentrado no seu Last Know Position, você sabe onde ele está indo e o que ele está procurando. Então, você pode cercá-lo, emboscá-lo e até brincar com ele”, diz Maxime Béland, Diretor Criativo de Conviction.

Esse novo sistema realmente se mostrará eficaz para planejar fugas e emboscadas. É possível criar, por exemplo, uma distração proposital para atrair um guarda para um local e, enquanto ele vigia e investiga o seu Last Know Position, você dá a volta pelo outro lado, derruba o outro guarda com um golpe fatal por trás e acerta as contas com o outro – que provavelmente ainda estará procurando por Sam.

Obviamente, as novas mecânicas de jogabilidade não substituem a tradicional forma de se

jogar um game de stealth: andar pelas sombras. “Quando você está nas sombras, você pode observar o posicionamento dos seus inimigos e preparar o seu plano ou estratégia”, conta Parizeau.

SANGUE NOS OLHOS

Agir nas sombras significa ter paciência e observar bem a movimentação dos inimigos. Ainda é possível apagar luzes da forma tradicional – atirando – ou utilizando o apetrecho EMP, que concentra toda a eletricidade em uma pequena área com ondas eletromagnéticas.

Quando Sam esta escondido nas sombras, tudo fica em preto e branco. É uma forma de dizer: “Ei, você está escondido! Agora trate de pensar em como pegar aqueles caras”. Ao sair do esconderijo, a tela ganha cores novamente.

Após ter manipulado Sam Fisher na Third Echelon e ter sido de máxima confiança do ex-diretor Irving Lambert, “Grim” agora tem uma importância muito maior para a nova agência. Ela trabalha em estreita colaboração com o novo diretor Tom Reed, e é a consciência das operações, sendo eficaz e implacável como nunca. Anna é a mesma que toma comando da Third Echelon em *Tom Clancy’s End War*.

ANNA GRIMSDÖTTIR





LINHA DO TEMPO

1952: National Security Agency (NSA) é criada

1957: Nascimento de Sam Fisher

1961: Nascimento de Irving Lambert

1989: Sam se envolve na operação Just Cause, no Panamá, pela CIA

1990: Sam serve à marinha no Kuwait durante a Guerra do Golfo

1992: Douglas Shetland é resgatado por Fisher após ser prisioneiro da FARC, na Colômbia

1999: Fisher faz parte da operação NATO na Iugoslávia

2004: A Third Echelon recruta Sam Fisher para o projeto *Splinter Cell*

2004: Fisher assassina o separatista Kombayn Nikoladze e termina com a Crise de Informação da Geórgia

2005: Após o incidente MRUUV, Fisher assassina Phillip Mass na Rússia

2006: Crise na Indonésia começa e acaba após Fisher capturar responsável por ataque químico

2006: Terrorista americano Norman Soth é assassinado por Fisher antes de ataque terrorista

Para ajudar na ação, Fisher conta com um novo equipamento chamado Sonar Google, que substitui o visor noturno e com sensor de calor. O óculos sonar é equipado com uma inteligência artificial e ultra-ondas sonares que permitem ver onde estão os inimigos, mesmo que eles estejam atrás de paredes.

Os famosos interrogatórios estão de volta e ganharam ainda mais veracidade com a personalidade agressiva e fria que Sam Fisher adotou após a morte de sua filha. Se você precisa de alguma informação, o cenário será seu aliado na hora de tentar extrair ela de algum adversário.

As cenas são bem fortes e, graças à eterna familiaridade de Sam com facas, algumas delas vão dar tanta agonia que você vai torcer para que o sujeito abra logo a lín-

gua antes que o coitado fique sem ela também.

Os momentos de interrogatórios serão totalmente integrados com a ação, sem muita distinção e elementos genéricos de gameplay, o que promete tornar tudo ainda mais alucinante.

MODO COOPERATIVO

Hoje em dia, a moda é adaptar a continuação de uma série com um modo cooperativo, como aconteceu em *Uncharted 2*, *Resident Evil 5* e com o ainda não lançado *Lost Planet 2*, entre outros. Uma das perguntas que os produtores da Ubisoft Montreal devem ter feito a si mesmos foi: Como acompanhar a moda e sucesso do co-op em um jogo onde o protagonista está mais sozinho do que nunca?

A resposta foi verdadeiramente genial: criando uma modalidade





■ Preste atenção nos detalhes de cada cena...

separada que serve como prequel da aventura principal.

Em entrevista para o site IGN, Patrick Redding, diretor do game, explicou a importância do modo co-op para o produto final: “Começamos a trabalhar no modo multiplayer na mesma época em que fizemos a correção de curso em *Splinter Cell: Conviction*. Nós realmente queríamos evitar uma situação em que o multiplayer fosse apenas um modo arcade, que vivesse em uma pequena bolha à parte onde os jogadores entrariam apenas quando já estivessem de saco cheio do Sam Fisher”, disse ele. “Uma coisa que era realmente importante para nós foi a ideia de dar uma história para o multiplayer. Existe uma integração real do que os jogadores estão fazendo no jogo e outras que estão acontecendo

no universo *Splinter Cell*. Estamos estendendo a experiência em alguns sentidos diferentes.”

O modo cooperativo de *Conviction* narra acontecimentos que se passam alguns meses antes do início da caçada de Sam Fisher. O cenário é a Rússia e dois novos personagens são apresentados: o agente soviético Krestel e o americano Archer.

Os novatos debutam na série e contam uma história totalmente paralela ao que acontece em *Conviction* até os laços se amarrarem. O cuidado em tornar a experiência cooperativa algo único foi uma decisão muito bem pensada da produtora.

“Nós poderíamos ter colocado alguns cenários de Washington e feito o multiplayer em cima disso, mas eu não quis assim”, conta Redding. “Nós nos comprometemo-

2007: Inicia-se a crise da Ásia

2007: A filha de Sam, Sarah Fisher, morre em um acidente de carro envolvendo um motorista bêbado

2008: Crise JBA começa

2008: Fisher vira agente duplo e se infiltra no JBA

2008: O presidente da NSA, Irving Lambert, é capturado e tido como morto

2008: Após assassinar os líderes da JBA, Fisher é acusado de assassinar Lambert e vira foragido

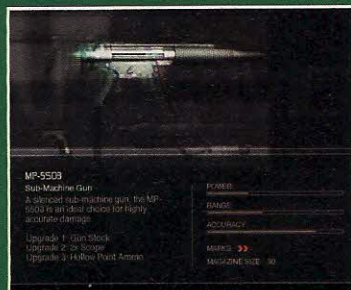
2009: Início dos acontecimentos do modo Co-op de *Conviction*

2009: Fisher descobre que sua filha não morreu em um acidente e sim assassinada

2010: Sam Fisher começa sua incansável jornada em busca do assassino de sua filha

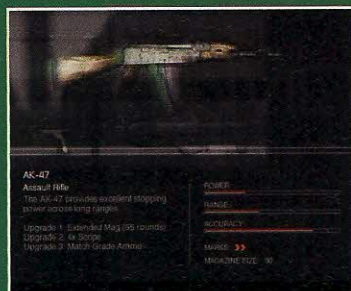
EQUIPAMENTOS ESPECIAIS

Sam Fisher é um dos agentes mais habilidosos com armas de fogo que existe. O cara maneja desde pistolas de baixo calibre até rifles guerrilheiros com uma perícia fora do comum. Confira alguns dos equipamentos e armas que Fisher utilizará em Conviction.



MP-5SD3 Submetralhadora

Uma submetralhadora com silenciador, a MP-5SD3 é a escolha ideal para tiros precisos.
Upgrade 1: Suporte de ombro
Upgrade 2: Mira 2X
Upgrade 3: Munição perfurante
Tamanho do pente: 30 balas



AK-47 Rifle de combate

Um poderoso rifle, excelente para causar forte dano e com alto alcance de fogo.
Upgrade 1: Pente estendido (55 balas)

Upgrade 2: Mira 4X
Upgrade 3: Munição de alta precisão
Tamanho do pente: 30 balas



SC-3000 Rifle de combate

O rifle básico da unidade Splinter Cell possui alta precisão e baixo nível de recuo.
Upgrade 1: Suporte de ombro
Upgrade 2: Silenciador
Upgrade 3: Munição perfurante
Tamanho do pente: 30 balas



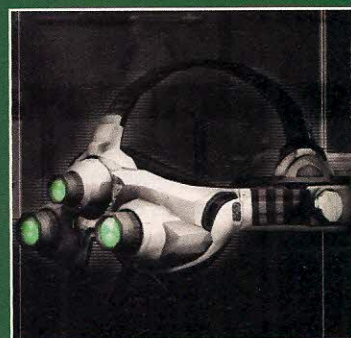
FMP8 Pistola

A conhecida FIVE-SEVEN é uma pistola semi-automática com silenciador embutido e muito precisa.
Upgrade 1: Mira de Reflexo
Upgrade 2: Mira Laser
Upgrade 3: Munição de alta precisão
Tamanho do pente: 20 balas

EMP
Dentro da mochila de Sam Fisher



existe um acessório muito útil que emite ondas eletromagnéticas e desliga todo tipo de equipamento eletrônico que estiver por perto. Ideal para ser utilizado para confundir adversários, apagar as luzes, agir na sombra e ajudar na hora de escapar de alguma perseguição.



Sonar Goggles

Esse óculos equipado com frequência ultra alta de sonar e aliado a um sistema de inteligência artificial permite que você veja entre paredes e identifique a posição de seus inimigos, determinando se eles estão ou não armados. O óculos sonar também consegue encontrar explosivos.





mos em ter um local novo e distinto que possa fornecer um pouco de contexto para a história que Sam esta lidando, mas também algo único.”

Para isso, foram criados quatro mapas inéditos em localidades e com personagens que não aparecem em nenhum outro local da aventura principal. Cada estágio deve levar entre uma hora e meia e duas horas para ser concluído, o que dá uma vida útil com média de cinco ou seis horas para a modalidade co-op.

MULTIPLAYER À LA ARCADE

Além do modo cooperativo, existe outra surpresa extra em *Conviction*: o modo Deniable Ops. Nele, os jogadores poderão experimentar uma experiência mais arcade nos mapas do co-op. Existem quatro modos de jogo em Deniable Ops,



■ Curiosidade: o filme Sarah no meio do jogo


todos baseados em objetivos simples e possibilidade de multiplayer.

O primeiro deles é o Face-Off, um dos mais violentos, onde você precisa eliminar o outro agente que está no mesmo mapa que você. Só que, para isso, é preciso passar também pelos soldados controlados pela inteligência artificial. No modo Hunter, os jogadores são aliados que precisam eliminar todos os adversários presentes no cenário.

Em Infiltration, assim como em Hunter, é preciso derrubar todos os inimigos, só que aqui você não pode ser visto nenhuma vez. Por último, há o Last Stand, que é semelhante ao modo Horde, de *Gears of War*, onde vários inimigos aparecem em ondas e cabe aos

agentes sobreviver e proteger um emissor de pulsos magnéticos.

Apesar da demora para ser lançado, *Splinter Cell: Conviction* vai chegar em uma boa hora. As novidades implementadas no segundo ciclo de desenvolvimento são provas suficientes que a nova fase de Fisher vai ser um sucesso.

E se você duvida que a série tenha conseguido realmente amadurecer, nós temos a prova cabal: quantas vezes você leu alguma referência à *Metal Gear* nesse texto? Nenhuma. Isso mostra que a série deixou de ser um fantasma do jogo da Konami (apesar de nunca ter sido um concorrente direto) e mostra que tem personalidade suficiente para ser inspiração e modelo daqui para frente. 



> IMAGINAÇÃO

E SE A GENTE PUDÉSSE MUDAR A HISTÓRIA?

Preparamos um exercício de imaginação histórica sobre como seria a história dos games se algumas coisas acontecessem diferente. E se a EA falisse? E se os japoneses não produzissem jogos? E se apenas homens gostassem de games? Confira as respostas por Luiz Silva



SE VOCÊ PUDESSE REESCREVER A HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES, COMO SERIA?

Resolvemos brincar com essa indagação e trabalhar em cima de cenários hipotéticos que poderiam ter mudado toda a história do mundo dos games. Para tanto, convidamos David de Oliveira, professor da PUC paulistana e editor do site Game Reporter (www.gamereporter.org), que nos ajudou a fazer esse divertido exercício de futurologia.



SE A SONY PARASSE DE FABRICAR CONSOLES?

Realidade: A Sony entrou na briga dos consoles com seu PlayStation 1 e, para surpresa de todos, a iniciante tornou-se líder, fundando um verdadeiro império que praticamente monopolizou o mercado de hardwares por uma década. Durante esse tempo, a gigante japonesa lançou o PSone, seguido do PS2 e, posteriormente, do PSP, até chegar ao poderoso PS3. Contudo, a Sony passou de líder à lanterna de uma geração para outra. Se até a geração PlayStation 2 não haviam competidores que pudessem bater a poderosa marca, o mesmo não aconteceu com o pequeno portátil e com o terceiro aparelho da marca, que acabaram vendendo menos que a concorrência.

Realidade alternativa: Bomba, bomba: a Sony parou de fabricar consoles. O impacto na indústria foi avassalador, afinal, estamos falando de uma empresa que moldou a indústria como a conhecemos hoje. Vamos ficar sem o PlayStation 4, que deveria ser totalmente holográfico e já estava sendo desenvolvido antes mesmo do Project Natal, da Microsoft. E os impactos serão ainda mais sérios para a Sony do que para os jogadores, pois a Sony Computer Entertainment é uma das divisões de maior lucro para a empresa. Já para os jogadores, os impactos serão grandes, mas não a ponto de acabar com a indústria, que ainda tem a Microsoft, a Nintendo...

E SE A SEGA VOLTASSE A FABRICAR CONSOLES?

Realidade: A casa do Sonic foi uma das maiores protagonistas do mundo dos games por vários anos, tendo feito consoles amados como Mega Drive e Master System. Após o fiasco do Sega Saturn, a empresa lançou seu melhor videogame, o Dreamcast, console este que foi bem aceito pela mídia e pelo público, mas que acabou sendo abandonado por sua fabricante em circunstâncias misteriosas em menos de três anos. Uma legião de gamers ficou órfã do dia para a noite. Dez anos após o lançamento do Dreamcast, especulou-se muito sobre um possível retorno da japonesa no cenário gamístico, porém hoje as chances são remotíssimas. Mas e se os duendes da floresta iluminassem as cabeças dos executivos da empresa para que eles lançassem um substituto para o Dreamcast?

Realidade alternativa: Manchete dos jornais: "A Sega está voltando à ativa!" Ela vai lançar um novo console! Ainda não sabemos se vai ser um Dreamcast 2, mas, é claro, vai haver um impacto positivo na indústria, pois teremos uma nova concorrente e isso servirá para alavancar o mercado. Isso me faz lembrar que o Dreamcast original virou raridade: é bem difícil encontrá-lo nas lojas. Imagina o quanto as pessoas gostam ainda da SEGA?

E SE O MEGA DRIVE TIVESSE ENTERRADO O SNES?

Realidade: Nintendo e Sega protagonizaram a primeira e maior guerra de consoles já vista. No Oriente, a Nintendo dominou quase 90% do mercado, mas no Ocidente a briga foi tão feia que por pouco a Nintendo não saiu perdendo esta guerra. No Brasil, a guerra tomou ares dramáticos, já que ambas puderam lançar seus consoles com a ajuda da Gradiente (SNES) e da TecToy (Mega Drive). Muitos analistas apontam que a guerra não teve vencedor, houve sim um empate técnico, mas é certo que ambas conseguiram lucros o bastante para produzirem novos sistemas.

Realidade alternativa: Vocês não sabiam que a Sega enterrou a Nintendo? Pelo menos na geração 16-bit não teve pra ninguém. O Mega Drive sagrou-se vencedor e ainda colhe os louros da vitória, não por menos ainda é fabricado em nosso país pela TecToy, diferente de seu antigo competidor, o Super Nintendo, que não é fabricado em parte alguma do mundo.

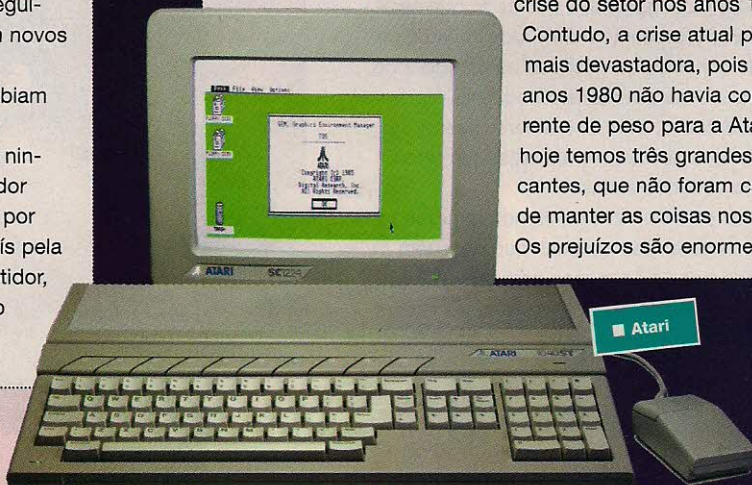


■ Master System II, da SEGA

E SE A CRISE FINANCEIRA GERASSE UM CRASH DOS GAMES?

Realidade: Por volta de 1984, a Atari era líder absoluta no segmento dos consoles caseiros. Poucas vezes na história uma empresa teve tantos elementos positivos que a tornassem líder. Mas a Atari parecia não se importar muito com a liderança e com a qualidade dos jogos que saíam para sua plataforma. O ápice dessa situação foi o malfadado cartucho do game *E.T.*, que de tão ruim acabou se tornando bode expiatório para uma crise que viria a seguir no setor dos videogames. A situação era difícil, até que uma certa Nintendo lançou seu NES, em 1985. Apesar da diferença de um ano apenas, o crash deixou marcas visíveis e sentidas ainda hoje na indústria, pois foi com ela que a Atari "morreu" e foi com ela que a Nintendo "nasceu". Em 2009, o mundo foi assombrado por uma crise de proporções semelhantes à crise norte-americana de 1929. Quase todos os setores sofreram um impacto terrível, grandes bancos fecharam as portas, o desemprego explodiu. No setor de videogames, as coisas foram sentidas em menor proporção, a EA e a Sony demitiram alguns funcionários e estúdios importantes como a Ensemble (desenvolvedora de *Age of Empires*) deixaram de existir. No geral, nada muito significativo.

Realidade alternativa: O impossível aconteceu: a crise mundial devastou o mundo dos games! As pessoas estão chamando de novo crash dos videogames em analogia à crise do setor nos anos 1980. Contudo, a crise atual parece mais devastadora, pois nos anos 1980 não havia concorrente de peso para a Atari e hoje temos três grandes fabricantes, que não foram capazes de manter as coisas nos trilhos. Os prejuízos são enormes.



■ Atari

■ Hironobu Sakaguchi



E SE OS JAPONESES NÃO PRODUZISSEM JOGOS?

Realidade: Desde o “despertar” da Nintendo, o mundo se viu dominado pelas criações japonesas. Se na indústria musical e cinematográfica os americanos imperam desde sempre, no ramo gamístico os orientais dão as cartas. Apesar de alguns grandes games ocidentais fazerem frente às epopéias nipônicas, fica claro que a maioria deles é inspirada pelas mentes japonesas e, quando não, sae em menor número que os games japoneses.

Realidade alternativa: Mais um título da Electronic Arts está para estrear! Chamado de *Save the USA*, o game te coloca na pele de um agente da inteligência que deve combater o terrorismo internacional. Em uma das fases do game, você deverá evacuar o Capitólio, que está sendo invadido. Mas tem uma coisa muito errada nisso: este é o 5º game neste estilo e com o mesmo enredo a ser lançado só neste semestre. Culpa dos gênios japoneses Shigeru Miyamoto e Hironobu Sakaguchi, que abandonaram o desenvolvimento de games.

E SE OS GAMES DEIXASSEM AS PESSOAS PSICOPATAS?

Realidade: Halo Killer (apelido de um garoto norte-americano) mata a mãe porque ela queria que ele parasse de jogar. Imediatamente, igrejas evangélicas (sempre elas) de todo mundo passam a demonizar os videogames e ainda hoje é possível ver na TV pessoas mostrando o quanto os jogos são sangrentos e como os jogadores são “esquisitos”. Mas ninguém conseguiu provar que jogos tornam as pessoas violentas.

Realidade alternativa: Notícia triste para o mundo em geral, em especial ao mundo dos games: Foi cientificamente comprovado que os games aumentam as chances de seus jogadores agirem de forma violenta. Segundo os estudiosos, o apelo visual dos jogos leva ao vício e à psicopatia. É o fim de uma era. As vendas de videogames começam a despencar e os jogadores proibidos de colocar as mãos em seus consoles estão tendo ataques histéricos por toda a parte. É provável que os mais nervosos cometam loucuras.



■ Halo Killer (o real)

E SE APENAS HOMENS JOGASSEM VIDEOGAMES?

Realidade: Segundo estudo do grupo NPD (órgão americano que acompanha o mercado de videogames), é estimado que as mulheres representem 28% dos consumidores de consoles domésticos no mundo todo. Apesar de ser um número pequeno, ele é representativo, pois as mulheres acabam sendo alvo de várias empresas, que fazem games voltados a elas.

Realidade alternativa: Já notaram que as salas de estar das pessoas que possuem videogames estão menos perfumadas? Pois é, as meninas abandonaram de vez os videogames, que acabaram relegados aos homens. E apenas aos homens. Games da Barbie? Nunca mais!



■ Game hoje em dia também é coisa de menina



E SE O CD SUBSTITUÍSSE OS CARTUCHOS COMO MÍDIA PADRÃO?

Realidade: Mais uma vez voltamos à novela Nintendo x Sony. Porém, dessa vez nos referimos à mídia que cada uma delas adotou: a Sony com seus CDs e a Nintendo com seus velhos cartuchos.

Realidade alternativa: Sony vai lançar outra mídia de armazenamento para os jogos eletrônicos! Após o fraco desempenho dos CDs em relação aos cartuchos, a Sony pretende lançar outro dispositivo que possa armazenar seus jogos. Os detalhes ainda estão encobertos, mas especula-se que o novo dispositivo terá mais espaço para armazenamento e será mais confiável que os CDs. Vale lembrar que as pessoas torciam o nariz pelo fato dos CDs riscarem com facilidade e a Sony tentará implementar este novo dispositivo no SNES da Nintendo. Analistas acham que o acordo não vingará, pois a Nintendo está muito desconfiada da Sony.



E SE SONY E NINTENDO TIVESSEM CUMPRIDO O ACORDO DO DRIVE PRA CD NO SNES?

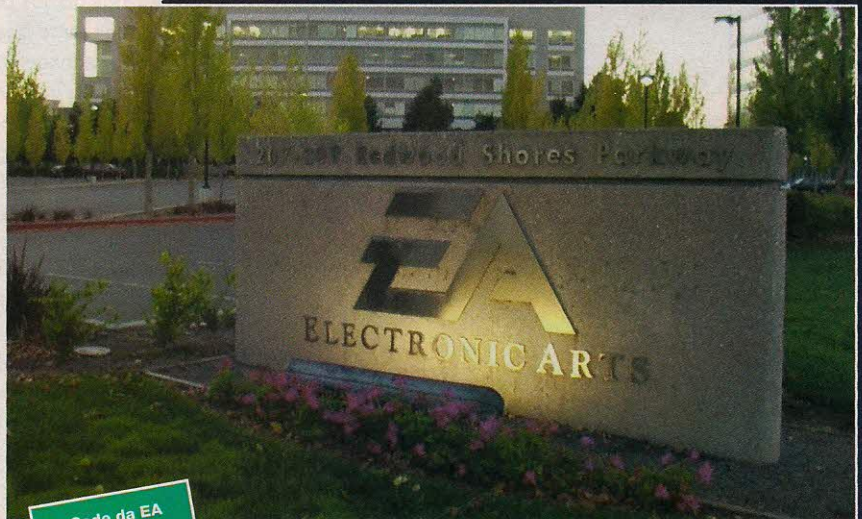
Realidade: A Sony tinha um contrato para produzir um drive de discos para o console da Nintendo. Mas, em determinado momento, a Nintendo voltou atrás com seu compromisso, temendo perder o controle de seu próprio hardware. Sozinha e desamparada, a Sony seguiu adiante com seu projeto e dele nasceu o console que mudaria o mundo de uma vez por todas: o PlayStation.

Realidade alternativa: Uma notícia acaba de abalar Wall Street: a Sony e a Nintendo fecharam um acordo que prevê a criação de um Drive de disco para o SNES. As ações da Nintendo estão valendo muito, nunca a marca foi tão forte. Pelo acordo, a Sony apenas fornece os drivers, enquanto a Nintendo permanece comandando o departamento de entretenimento da plataforma. Qualquer jogo ainda precisa do aval da Big N para ser lançado. A única mudança para a Nintendo é que ela está mais rica e seu console está mais poderoso do que nunca. E os executivos da Sega começam a suar frio.

E SE A ELECTRONIC ARTS FALISSE?

Realidade: A EA é indiscutivelmente um dos maiores selos da indústria dos games na atualidade, seu poderio se estende através dos continentes. Hoje ela nem é a maior Publisher do mundo, mas certamente é a mais influente, já que detém algumas das séries e estúdios mais mirabolantes do mundo.

Realidade alternativa: Bomba: A EA fecha as portas! Numa inexplicável chuva de acontecimentos e falta de lucros, uma das maiores publishers do mundo acabou de pedir concordata. A situação é dramática. Títulos como *Fifa* e *Madden NFL* já foram cancelados em definitivo. Activision e Ubisoft parecem fortalecidas e muito sadias. O ramo dos videogames parece não ter sentido um impacto dantesco como muitos esperavam.



■ Jaguar, da Atari

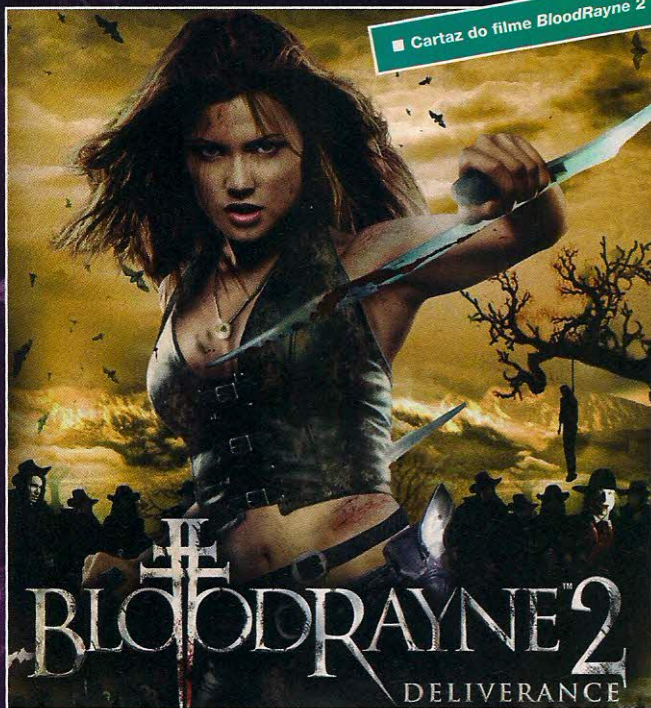


E SE CONSOLES QUE FORAM UM FIASCO TIVESSEM ATROPELADO A SONY E A NINTENDO?

Realidade: A Sony mais do que dominou o mercado na geração 32-64-bit. Ela de fato massacrou todo mundo, inclusive a Sega e a Nintendo. Porém, ainda nos lembramos com carinho desses consoles.

Realidade alternativa: Preparados para a próxima E3? Esperamos que sim, pois é nela que teremos as primeiras informações sobre o novíssimo Jaguar e seu concorrente 3DO, nesta que promete ser a maior guerra dos videogames da história. Afinal, muitos apostam num embate que vai superar a antiga guerra que ambas travaram contra o PlayStation e o Nintendo 64. Como sabemos, Sony e Nintendo saíram derrotadas e já nem fabricam videogames, mas isso foi há dez anos. Estamos aqui para contemplar o presente, e no presente momento é a Atari e a Panasonic quem dão as cartas.

■ Cartaz do filme BloodRayne 2



E SE A SQUARE FECHASSE AS PORTAS?

Realidade: Do mesmo modo que a EA está para o Ocidente, a Square está para o Oriente, sendo a empresa japonesa com maiores recursos e maiores meios de se fazer um blockbuster. São dela séries que sacodem o mundo todo, como *Final Fantasy*, *Kingdom Hearts* e ainda *Dragon Quest*.

Realidade alternativa: A casa de Cloud caiu! Após o fechamento misterioso da EA, foi a vez da Square-Enix fechar as portas nas mesmas situações sombrias da gigante americana. *Final Fantasy* acabou. Seria isso o fim dos JRPGs? Parece que não, pois há um grande número de coreanos dispostos a preencher a lacuna deixada pela gigante japonesa, ainda que, no caso dos coreanos, os RPGs serão lançados apenas online. Mais alguns anos e estaremos mais conectados do que nunca, e poucos se lembraram de *Final Fantasy*.

E SE OS FILMES BASEADOS EM GAMES FOSSEM BONOS?

Realidade: De *Mario* a *Street Fighter*, as migrações dos games para o cinema sempre foram alvo de crítica tanto dos fãs como dos críticos especializados. Personagens legais nos games como Mario acabam sendo uns fanfarrões nas telonas e o Uwe Boll é considerado o mestre de fazer versões cinematográficas ruins para jogos legais.

Realidade alternativa: Filmes baseados em games são excelentes. A exemplo das grandes produtoras de HQs, as de games tomaram as rédeas sobre as suas marcas e agora eles supervisionam tudo sobre as franchises, inclusive filmes. Como esperado, os games que inspiraram os filmes estão sendo mais jogados, porém, curiosamente, isso não alavancou a indústria gamística, mas apenas as vendas do jogo em questão. Por outro lado, é ótimo ir ao cinema e saber que não teremos uma grande decepção.



E SE O XBOX 360 NÃO TIVESSE SOFRIDO AQUELES PROBLEMAS DE FABRICAÇÃO?

Realidade: A Microsoft deu um passo à frente em relação à concorrência de Sony e Nintendo e lançou o primeiro console da nova geração. No início, pareceu um bom negócio, o console vendia mais do que máscara em época de gripe suína. Por fim, a Big M assumiu o lugar mais alto dentre todas as fabricantes de videogames do mundo. Mas a festa não durou muito. Com a mesma velocidade que os estoques eram esgotados, havia um grande número de pessoas querendo devolver a máquina. Tudo começou como um burburinho, logo o mundo tomou conhecimento do grave erro de se lançar um console às pressas: o maldito 3RL (a "morte" do aparelho, que tinha um defeito de fábrica).

Realidade alternativa: Na última semana, a Microsoft lançou no deserto de Monjave seu novo console batizado de Xbox 360. A ideia dos executivos da Microsoft é dar uma volta de 360° no mundo com seu sistema. As poucas unidades que estavam prontas se esgotaram rapidamente, vendedores e consumidores parecem muito satisfeitos com o novo videogame, ninguém reportou problemas de fabricação ou algo do tipo. Parece que a Microsoft aprendeu a lição. Analistas de mercado previam que a diferença entre PlayStation 3 e Xbox 360 seria a confiabilidade da máquina e parece que o que vai definir mesmo a diferença de ambos são os seus jogos. Os consumidores enviaram diversas cartas em felicitação à Microsoft.

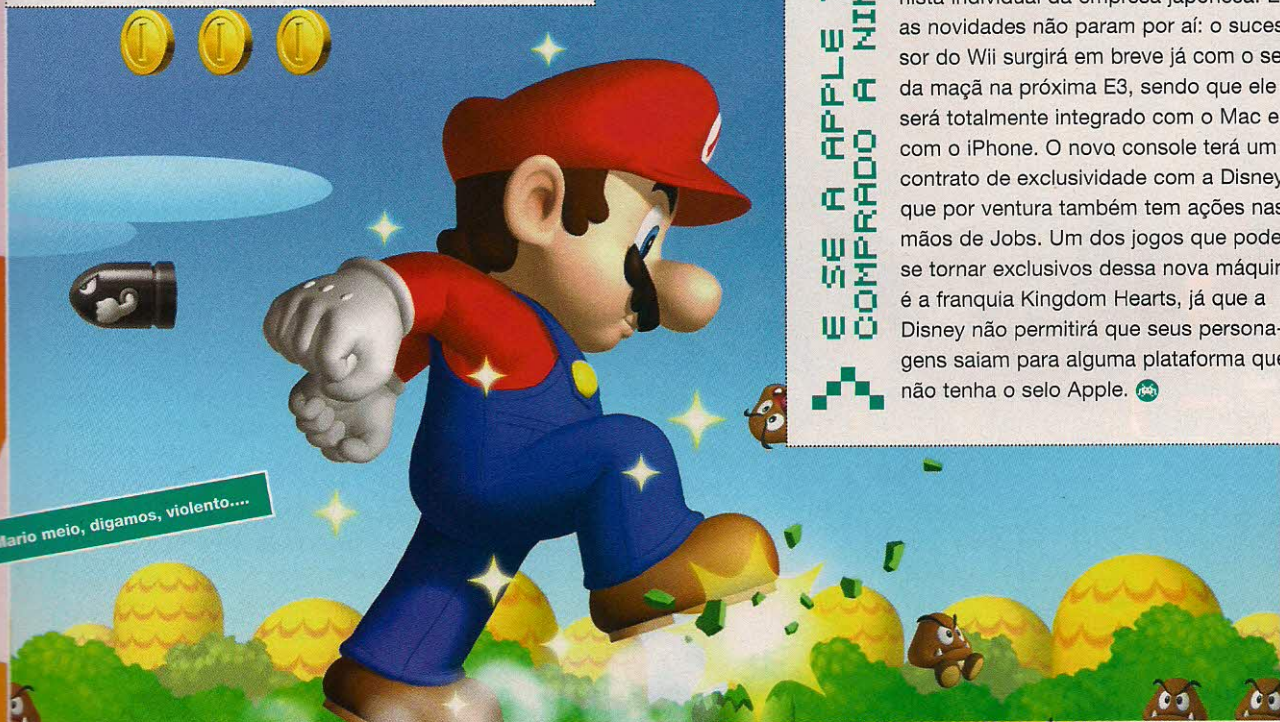


■ Xbox 360

E SE A APPLE TIVESSE COMPRADO A NINTENDO?

Realidade: Humm...

Realidade alternativa: Nasceu a Appletendo! Steve Jobs gastou cerca de US\$ 6 bilhões para ser o dono do Mario e Cia. A compra faz com que agora o mandatário da Apple seja o maior acionista individual da empresa japonesa. E as novidades não param por aí: o sucessor do Wii surgirá em breve já com o selo da maçã na próxima E3, sendo que ele será totalmente integrado com o Mac e com o iPhone. O novo console terá um contrato de exclusividade com a Disney, que por ventura também tem ações nas mãos de Jobs. Um dos jogos que podem se tornar exclusivos dessa nova máquina é a franquia Kingdom Hearts, já que a Disney não permitirá que seus personagens saiam para alguma plataforma que não tenha o selo Apple. 1961



■ Mario meio, digamos, violento....



XBOX 360

> BRASIL DOS GAMES

QUEDA DE PREÇOS?

A tão propalada queda de preços do início deste ano é uma falácia por Renato Villiegas

SE HÁ UMA COISA QUE ME INCOMODA EM NOSSO MERCADO DE GAMES É COMO MUITA GENTE SIMPLEMENTE SE RECUSA A ENXERGAR A REALIDADE. Já não aguento mais todo mundo usando sempre a mesma desculpinha de que os impostos por aqui são absurdos, que as taxas disso e daquilo são abusivas, e tantas coisas mais. É claro que taxas e impostos são altíssimos

sendo tratadas como o maior acontecimento desde o lançamento de *Star Wars*. Jogos mais baratos, consoles mais baratos, viva!

Eu só queria saber ONDE algumas pessoas tiram tanto otimismo. O tais "jogos mais baratos" ainda custam pelo menos R\$ 160,00. Ah, bom preço para *Mass Effect 2*, né? Não, na verdade esse custa cerca de R\$ 230,00... Mais de 200% do que o jogo custa lá fora.

muita gente noticiando a tal queda de preços como se fosse a salvação do mercado. Mas vamos ver melhor?

Na verdade, a Microsoft não está abaixando preço de nada. Ela está TROCANDO os produtos do mercado. O kit nacional continha um Xbox 360 Pro, e era vendido a R\$ 1.799,00. E como você já sabe, agora a empresa te dá duas opções: a versão Elite, por R\$

Na verdade, a Microsoft não está baixando preço de nada. Ela está apenas trocando os produtos do mercado

mesmo. E nem sempre justificáveis: moro na cidade de São Paulo e o IPTU de minha casa teve um aumento de 30% em relação ao ano passado. O retorno disso? Ruas próximas alagadas, trânsito terrível sempre que preciso sair ou voltar para casa.

Obviamente, isso incomoda qualquer um. Mas eu não uso o IPTU alto como desculpa para pedir aumento de salário.

Aí, no meio de tudo isso, eu começo a ver notícias de redução de preços em consoles e jogos

Ou seja, nossas redes de lojas fazem um tremendo alarde em cima de preços que já deveriam ser baixos por natureza, por se tratarem de jogos mais antigos. Quando o assunto é algum lançamento, o preço está lá no alto, em valores absurdamente fora da realidade do país. Ou alguém já parou pra pensar que um único jogo custa por aqui MEIO salário-mínimo?

Aí eu leio outro dia que a Microsoft resolveu reduzir o preço do chamado "kit nacional" do Xbox 360. Sorrisos espalhados por aí,

2.000,00, ou a versão Arcade, por R\$ 1.250,00. Sério, alguém me aponta ONDE está a redução de preços? A versão Arcade está sim, mais barata, mas ela não tem HD, não tem headset. É um produto diferente, mais "pelado".

Mas o pior é a versão Elite. O preço SUBIU, e o que ele oferece a mais? Um HD de 120 GB.

Fica fácil falar que o mercado brasileiro não vai pra frente por culpa dos impostos... Mas dá pra explicar esse tipo de coisa usando esse argumento?



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



EGW



ZINE

ENTERTAINMENT + GAME WORLD

#33

SAUDOSISMO EM ALTA

Uma lista de jogos antigos que deveriam receber continuções nos dias de hoje

Pág. 76

SONIC

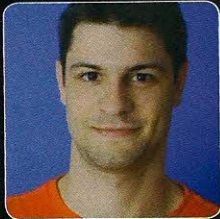
THE HEDGEHOG 3

Um fracasso ou um clássico mal-entendido?

POWERED BY

W W W . s a g a . a r t . b r





FELIZ COINCIDÊNCIA

Mais uma edição do Zine e mais boas histórias para contar. Você já deve ter percebido que algumas pessoas conseguem publicar suas matérias mais de uma vez aqui, não é mesmo? Favoritismo? Nada disso. Todos os textos que recebemos são avaliados com muito cuidado e calma. Neste mês, tive uma ótima surpresa ao acabar de ler o texto sobre o *Sonic 3*, logo após de um pequeno brainstorm sobre o anúncio de *Sonic 4*. Achei a oportunidade ótima e fiquei surpreso ao ver que a matéria já havia sido enviada há alguns meses – e que fora escrita por um zineiro que participou do Zine uma vez, com um belo texto sobre *Mega Man Zero*. Ou seja: se você enviou um texto para nós e ele ainda não foi publicado, não desanime, a qualquer momento ele pode acabar parando em nossas páginas. Então aqui vai a receita do bolo mais uma vez: mande seu texto com até 6 mil caracteres, uma foto sua em boa resolução e um about, para conhecer você melhor. Edição que vem é especial: número 100. O que será que nos aguarda? Até lá...

– Lucas Patrício

Editor Zine - zine@egw.com.br

> COMO FUNCIONA

A EGW conchama seus leitores a enviarem textos e ilustrações à revista – e ainda ganhar prêmios por isso. 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. Participe e concorra a prêmios! Nós da EGW e o país inteiro queremos ver as suas produções!

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



OURIÇO₃



SÉRGIO SAMPAIO

O amigo Sampa é designer, blogueiro e participante assíduo da comunidade da EGW no Orkut. De vez em quando, ele joga videogame e reclama das capas da EGW – a desculpa é que designer normalmente é muito crítico. Autor de matérias intermináveis, fez o possível para escrever menos desta vez.

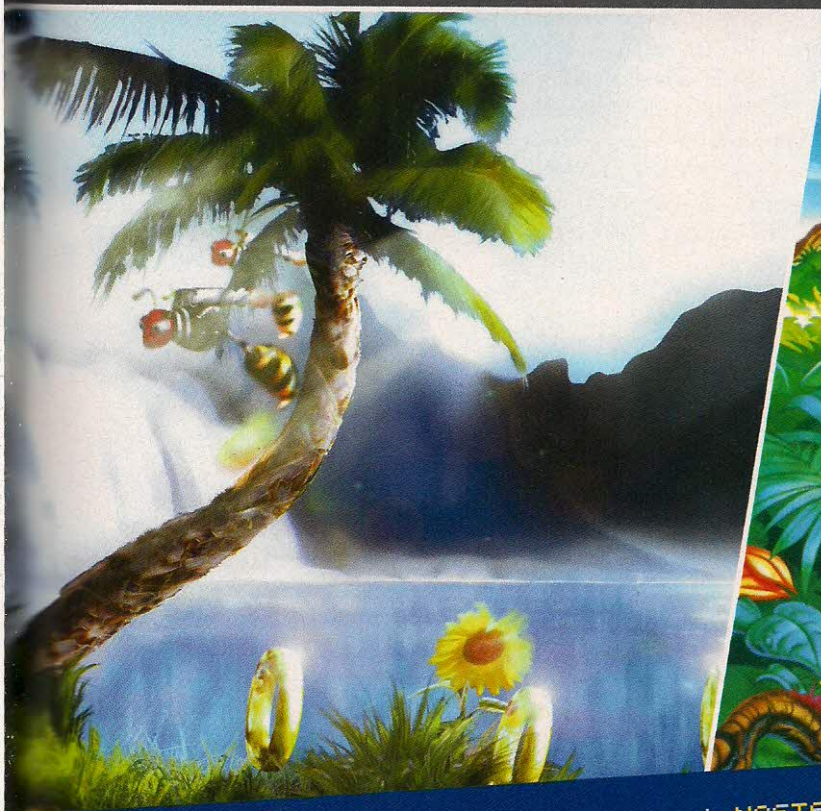
EM MUITOS REVIEWS PUBLICADOS POR REVISTAS, BLOGS E SITES, SONIC THE HEDGEHOG 2 QUASE SEMPRE APARECE COMO UMA DÁDIVA INTOCÁVEL VINDA DOS CÉUS, ENQUANTO SUA CONTINUAÇÃO É VISTA COM DESDÉM. Mas por que *Sonic 3* sofre tantas críticas? Trata-se de um jogo ruim ou um grande injustiçado pelos saudosistas?

Uma coisa que as pessoas geralmente reclamam é que a terceira aventura do ouriço acaba muito rápido. Na verdade, *Sonic 3* era para ser bem maior no início de

seu projeto, mas por questões mercadológicas ou técnicas, ele só termina em *Sonic & Knuckles*. Os dois, na verdade, são um jogo só.

Ligando um cartucho no outro por meio do Lock-on, você tem acesso a todas as fases e exclusividades como Hyper Sonic, Hyper Knuckles e Super Tails. Após a fase Launch Base, Sonic, Tails e Knuckles são arremessados em Mushroom Hill com a explosão do Ovo da Morte (Death Egg), dando continuidade à trama. Algumas correções são feitas nas fases de *Sonic 3* e a trilha sonora é levemente alterada, além de você ter





› NOSTALGIA

INJUSTIÇADO

Sonic 3 é uma sombra de seu antecessor ou apenas um grande injustiçado?
por Sérgio Sampaio

acesso a novas áreas acessíveis somente jogando com Knuckles.

Alguns especialistas dizem que se *Sonic 3* tivesse todo o conteúdo que tem quando ligado ao *Sonic & Knuckles*, a memória do cartucho seria muito alta, elevando consideravelmente o custo de produção. Em contrapartida, algumas pessoas acreditam que a SEGA quis separar o jogo em dois para vender mais e faturar em cima da fama de sua mascote.

Picaretagem ou não, o Lock-on foi revolucionário. Além de completar *Sonic 3*, ele permite também colocar *Knuckles* em *Sonic 2* ao ligar esses jogos, e também dar

acesso às quase infinitas fases de bônus quando ligado a *Sonic 1* ou outro cartucho de *Mega Drive*.

CONTINUAÇÃO OU DIVISÃO?

Da mesma forma que o Lock-on apresentou uma solução, trouxe também um problema: nem todo mundo tinha os dois jogos necessários para concretizar a experiência completa. Por conta disso, muitos não conhecem a verdade por trás da aventura. Significa que ao fazerem reviews, tanto sites amadores como profissionais avaliavam somente a primeira parte de *Sonic 3*. A própria SEGA quis passar a imagem de que você





A PALAVRA DO EDITOR

Eu sempre considerei Sonic 3 melhor que seu predecessor – e sem contar Sonic & Knuckles. Por que os nostálgicos falam tão mal? Talvez seja por conta do Lock-on. É complicado você vender a ideia que um jogo só fica completo ao colocá-lo junto com outro. Acredito que o pessoal que avalia separado está certo. Se a SEGA quisesse que fosse um jogo único teria, de fato, lançado junto. Ela fez o favor de lançar Sonic & Knuckles na Live Arcade com a opção de fazer Lock-on virtual caso já tenha comprado Sonic 3. Acha sacanagem? Então provavelmente o anúncio que Sonic The Hedgehog 4 vai ser episódico não te abalou, certo?

estaria juntando dois jogos.

Uma prova disso é quando você acessa o menu secreto de seleção de fases do Sonic 3. Nele é possível ver as fases de Sonic & Knuckles logo abaixo das fases normais. Elas não estão acessíveis no jogo, mas suas músicas estão todas no teste de som. Outro fato estranho: quando você está enfrentando o subchefe da fase Hydrocity, se você esperar a contagem de tempo quando seu oxigênio está acabando e pular pra fora da água, a música tocada será a do subchefe de Sonic & Knuckles. A fase Flying Battery seria do Sonic 3 também, pois está disposta entre Carnival Night e Ice Cap, mas foi realocada entre Mushroom Hill e Sandopolis.

INOVAÇÃO

Sonic 2 causou furor ao ser anunciado, e carregou um hype gigantesco até ser lançado. A tríple “Tails, Super Sonic e Spin Dash” é difícil de superar. Sonic 3 trouxe outras inovações que, mesmo não sendo tão marcantes, vieram em maior quantidade.

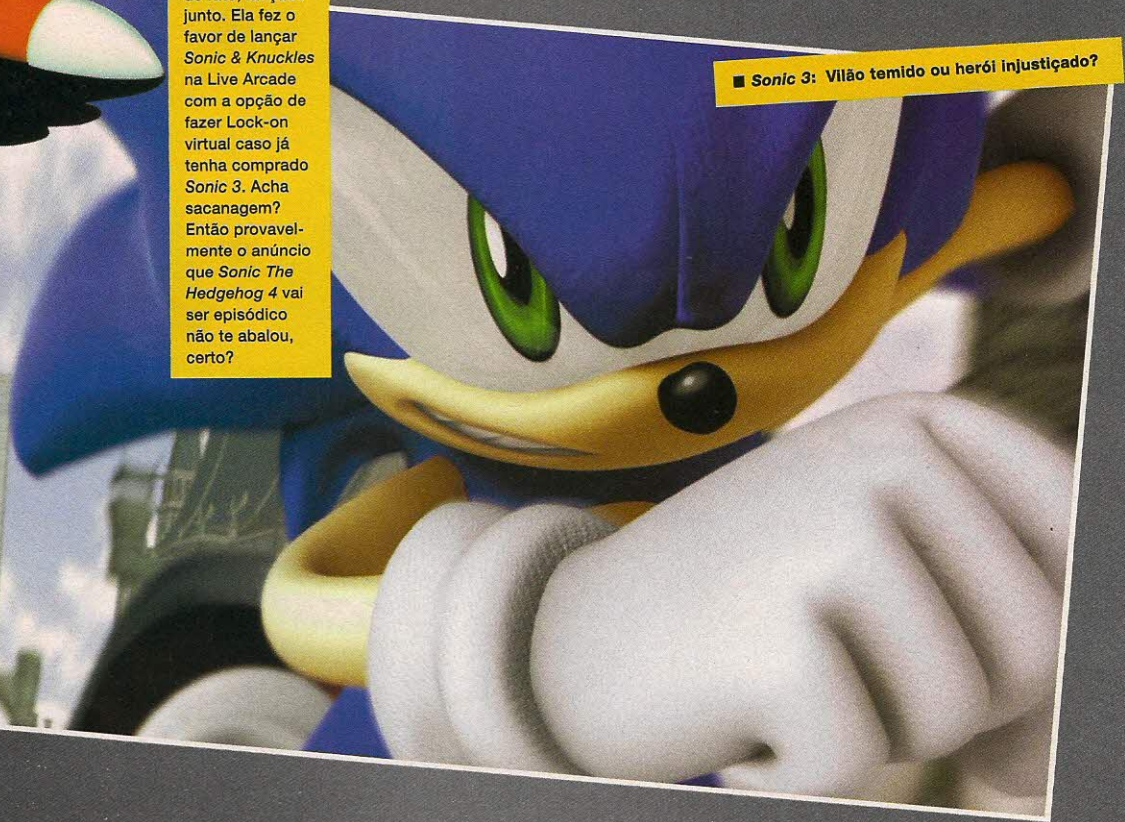
O design das fases mudou: elas ficaram enormes, com vários caminhos secretos. Algo bacana é que, por se passarem todas na

mesma ilha, havia uma animação de transição entre uma e outra, ligando-as. O segundo ato das fases começavam onde o primeiro havia terminado, dando mais ritmo à aventura – somando a isso, cada ato tinha uma segunda versão de sua música tema.

Você passa a conhecer a origem das esmeraldas e como torná-las mais fortes. A Master Emerald trouxe também o poder Hyper para Sonic & Knuckles, além de fazer o Tails suportar o poder Super, dividindo-o com alguns passarinhos (Flickies) que o acompanham. A fase do Death Egg veio em versão completa, estágio que havia sido cortada em Sonic 2.

Não quero dizer que Sonic 2 é ruim, mas considero Sonic 3 (& Knuckles) tão bom quanto, afinal ele é maior, com mais personagens, uma trama melhor trabalhada e com gráficos e sons aprimorados, além de possuir a opção de “saves”. Sonic 2 foi um clássico imediato, suas melhorias elevaram o legado que Sonic criou. Sonic The Hedgehog 3 refinou tudo isso e adicionou ainda mais. Por isso, acredito que ele mereça avaliações mais justas. É um clássico que deve ser respeitado, com ou sem Knuckles. 🦊

■ Sonic 3: Vilão temido ou herói injustiçado?





VOCÊ SABE TUDO SOBRE

POKÉMON?

**ENTÃO PREPARE-SE
PARA A EDIÇÃO #132 DA**

NINTENDO WORLD!

Nintendo®

World



> VIAJANDO NA MAIONESE

CONTINUAÇÕES DOS SONHOS

Jogos que fariam os saudosistas voltarem a sorrir em 16-bit por Júnior Candido



Júnior Candido

Saudosista de coração, Júnior confessou para a EGW que passava suas tardes de sábado jogando videogame e comendo bolachas Maria e um copão de achocolatado. Só resta saber se ele também tem uma caneca do Mario em 8-bit pra provar que é saudosista da raiz.

POR MAIS QUE NÓS ADOREMOS SAIR ATIRANDO COM MASTER CHIEF E ARRANCANDO CABEÇAS COM KRATOS, a verdade é que muitos jogadores com um pouco mais de idade também

adorariam reviver ótimas tardes de sábado jogando continuações de jogos lançadas há duas décadas.

No embalo do clássico instantâneo *Street Fighter 4* e o recém anunciado *Sonic 4*, tomo a liberdade de convidar você para imaginar comigo que, daqui a alguns dias, serão anunciados alguns daqueles jogos que adorávamos quando crianças, mas há tempos não ouvimos falar de nenhum deles. Claro

que tudo o que será falado aqui não passa de ideias e sonhos, mas se assistimos a *Rambo 4* e *Rocky "6"* (Rocky Balboa) esses dias, por que não imaginar com nossos clássicos games também?



ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD 2

Pode não ter sido um baita sucesso lá fora, mas aqui no Brasil, pelo fato de o Master System ter sido um dos primeiros videogames de grande sucesso, Alex Kidd é conhecido por 9 entre 10 gamers na faixa dos 25-30 anos. E por que não lançar uma aventura bem colorida? Nem precisaria de muita frescura, até o Wii Remote poderia ser usado na maneira "NES" (horizontal), que serviria para relembra os bons tempos de Master.

No PS3 e Xbox 360, era só usar os controles tradicionais mesmo, aproveitando os botões a mais



para uma configuração mais adequada a cada jogador. E o gráfico poderia ser um 2,5D, usando estruturas tridimensionais em um estilo 2D nostálgico. Se colocado nas redes online dos consoles a um preço acessível, com certeza seria um dos mais baixados do ano. Uma ótima opção pra você jogar com Brown Cow – se é que ainda fabricaram aquilo lá.



estilo arcade, com muita ação e velocidade, para ser jogado entre amigos, mas especialmente na internet, com até quatro jogadores em cada time. E se tá difícil licenciar, não tem problema nenhum em inventar nomes, afinal, estamos mesmo com saudade de Pardilla, Allejo, Beranco e tantos outros.



DAYTONA USA 3

Entre *Gran Turismo*, *Need for Speed*, *GRID* e *Forza*, falta um game que esbanjou qualidade e derrubou queixos em 1994, e depois em 1998. O fato é que *Daytona USA* é, na minha humilde opinião, o melhor game de corrida de todos os tempos. Ele consegue unir a ação do arcade, a jogabilidade dos melhores jogos de corrida com uma trilha sonora que empolgava.

E uma versão de *Daytona* simulando um campeonato de Nascar não faria mal nenhum. Era só usar a fórmula do *Daytona* do Dreamcast e somar um modo de carreira com mais pistas, para poder aproveitar esta sequência espetacular.

E na parte sonora, sem remixes por favor. Apenas as gravações originais – e devidamente masterizadas para nossos dias, caso necessário – de joias musicais como a techneira alucinante do Sky High ou aquela sonzeira que era *American Dream*, do Eric Martin (Mr. Big). Seria perfeito, depois de 16 anos, sentar no sofá, pegar seu controle e ouvir de novo: ROOOOOLIIING STAAAAAAART!!!!

FINAL FIGHT 4 - STREETS OF RAGE 4

Aqui o lance é igual filme do Steven Seagal – daqueles que você nem sabe do que a história

se trata, mas assiste pela pancadaria – então dá até pra falar dos dois jogos como se fossem um só. Neste caso, os dois clássicos da pancadaria poderiam ter suas continuações com combates do nível de *Batman: Arkham Asylum*. Lembra daquelas cenas com o espantinho no game do morceção, no qual ele ganhava proporções bidimensionais? A saída para *FF4* e *SoR4* seria algo semelhante.

Como *Streets of Rage* tinha uma história mais elaborada, pelo menos no Japão, até alguns elementos de escolhas de atitude ou lutas estilo Shenmue seriam bem-vindos aqui. Por ser linear e rápido, seria mais um game multiplataforma pra ser vendido pelas redes online. E levando em consideração que a época “politicamente correta” não está tão em alta, não se assuste se por acaso o game conter lutadores de sexualidade diferentes, ou se a Blaze de *Streets of Rage* aparecer um pouco “mais à vontade”. Coisa impensável na era 16-bit.



FORMATION SOCCER 2010

FIFA e *Pro Evolution Soccer* tem câmeras verticais, mas e daí? Aprendi a jogar futebol decente e na vertical com *Formation Soccer*. E agora em 2010, ano de Copa do Mundo, seria a oportunidade perfeita para a Hudson se redimir da torcida nostálgica pela terrível continuação lançada para o PlayStation. Poderia ter uma jogabilidade

ENDURO RACING

Sair correndo de dia, encarar uma nevasca, apreciar o entardecer, desviar com cuidado dos carros na neblina e chegar em primeiro de manhã no outro dia não é legal pra caramba? E o que passa na cabeça do povo da Activision que não lança um *Enduro* para a atual geração?



Aqui o lance seria um game simples, rápido, mas extremamente saudosista. Era só pegar um daqueles carros de LeMans, deixar o jogador personalizar a gosto e colocar na rede com muitos outros “carrinhos” controlados por gente do mundo todo. Era só ajustar para que o “jogar na parede” fosse impedido ou amenizado, distribuir tarefas e bingo! Um sucesso instantâneo na Xbox Live Arcade.

CASTLE OF ILLUSION 2

Epic Mickey está chegando e a aventura do rato mais famoso do mundo, exclusiva para o Wii, poderia servir de esqueleto para uma continuação do game mais legal do Mega Drive, depois do *Sonic*. Era só trocar a arte “dark” e a história “épica” e devolver ao Mickey todo seu colorido e as fases com muitas salas e ilusões.

Pode até copiar *Mario 64*. Tendo a “magia Disney” e o carisma do camundongo, venderia muitas cópias. Podia até vir com o game original como “brinde” num chaveiro. Tá bom, forcei a barra. 🍷

A PALAVRA DO EDITOR

Ah, saudosismo. Como é bom viajar na maionese e imaginar como seriam as continuações daqueles jogos que nos faziam perder um dia inteiro atrás do nosso console 16-bit. Apesar de também torcer por continuações, tenho medo de uma bomba ser lançada e corromper todas as boas lembranças que tinha do jogo em questão. Será que vale a pena correr o risco? Bem, tenho que confessar que um novo *Enduro* me deixaria muito feliz.

DA PROPAGANDA PARA O GAME...

EGW: Como você vê o mercado de games atualmente e por que decidiu investir nessa área?

Alexandre: Sou novo na área, então, a minha visão talvez ainda não seja bem apurada. Eu venho da indústria da propaganda, que já é extremamente bem estabelecida e organizada aqui no Brasil, ou seja, é fácil de entender onde

o trabalho ou talento de qualquer um pode se encaixar.

Quando se está começando, a indústria de game no Brasil parece um pouco confusa, um pouco difícil de penetrar e entender.

Sendo um publicitário, em que você acha que isso pode ajudar você na hora de produzir para games?

O raciocínio básico de alguém que trabalha na criação publicitária é olhar o que está sendo feito, pegar os elementos do universo do cliente e inverter tudo, fazer o que ninguém está fazendo. O objetivo é fazer com

que o consumidor reaja. Mostrar para ele uma nova porta, um jeito novo de ver algum tema, um jeito que ele ainda não conhecia. A verdade é que mundo está cheio de coisas mais legais pra fazer do que consumir propaganda, então, temos que ser precisos em criar conteúdo bacana à ponto das pessoas terem vontade de consumi-los, de rir, de emocionar. Se eu conseguir fisgar a atenção por alguns segundos, o suficiente para que ele entenda o posicionamento do meu produto, então passei de nível! É a ideia e, no meu caso, a direção de arte, em função de um objetivo: os olhos do consumidor.

De quais áreas você recebe mais influências nas suas criações? Games, cinema, quadrinhos? E quais profissionais de cada área você mais aprecia?

Eu adoro cinema e quadrinhos. Mas não saio de casa sem um bom livro na mochila. Sou fascinado por animação, de anime à Coraline. Agora, acho que a base da minha educação artística é bem clássica: o desenho, a fotografia e a pintura. Do ponto de vista da direção de arte, não consigo me ver sem desenhar, visitar uma boa exposição de artes plásticas ou um ateliê.



Quais áreas você mais se identificou no curso do PlayGame?

Fazer modelos em Clay é o máximo! Achei demais a construção de todo o concept, da estruturação, conceitualização, no papel até modelagem. É um processo bem complexo e divertidíssimo. Fazer um level em UnReal é viciante, passei várias madrugadas com o static meshes.

Quais tipos de jogos você mais gosta e quais mais te influenciam nas suas criações?

Gosto bastante de *God of War*, *BioShock* e *Arkham Asylum*. Não joguei, mas achei as câmeras e as coreografias de *Bayonetta* demais.

Seus trabalhos se destacam muito, principalmente pela criatividade empregada, qual processo de criação que você emprega?

Meu processo é o mesmo de quando estou criando para propaganda. Pego o tema e mergulho ao máximo nele mesmo, tento explorar todas as possibilidades e vou experimentando cada vez mais fundo. Nesse momento, evito ficar olhando o que já foi feito sobre o mesmo tema, assim mantenho a originalidade. No fundo cada trabalho é uma briga entre o tema e a minha força para procurar o que ainda não foi feito.



ALEXANDRE SILVEIRA

Idade

40 anos

Unidade que estuda

Lapa, São Paulo (SP)

Curso que faz

Playgame



...E DO DESIGN CONVENCIONAL PARA O GAME



EGW: Por que você deseja entrar na área de desenvolvimentos de jogos?

Cindy: Porque o desenvolvimento dos gráficos dos jogos são muito interessantes para mim, principalmente porque trabalho na área de design. Isso me ajuda muito saber mexer nas ferramentas em 3D e animação.

As pessoas tem as vezes preconceito por uma menina querer desenvolver ou até mesmo jogar videogame. O que você acha disso?

Eu acho que hoje em dia é supernormal uma garota jogar videogame. Nas gerações atuais, esse preconceito é de uma minoria. Mas como as pessoas com quem me comunico são mais adultas e são de uma geração em que videogame é coisa de menino, acabo sofrendo alguns preconceitos, sim. Mas isso ocorre principalmente pela ignorância por parte das pessoas. Videogame é coisa séria. Se não fosse, o curso da Saga e a faculdade de Design de Jogos nem existiria. Mas acho que entre os garotos que desenvolvem jogos, ter uma garota entre eles que compartilha dos mesmos interesses é interessante, pois há muitos garotos que

tem vergonha de conversar com uma menina e quando eu converso com eles, eu percebo que acabam se soltando um pouco mais. É divertido.

Quais áreas você mais se identificou no curso?

Eu me identifiquei mais com a modelagem em 3D e animação, que são meus maiores desafios. Não vejo a hora de modelar personagens no Maya.

Quais tipos de jogos você mais gosta e quais mais te influenciam nas suas criações?

Eu gosto muito de jogos de terror, aventuras, corridas, lutas. Gosto de *GTA*, *Mario Kart*, *O Poderoso Chefão*, *Scarface*, *Burnout*, *Bully*, *Silent Hill*, *Call of Duty*, *CS*, *Metal Gear*. Os que mais influenciam minhas criações são *God of War*, *Fatal Frame* e *Metal Gear*.

Como você acha que a Saga pode te ajudar a conseguir seus objetivos?

A Saga tem uma ótima infra-estrutura e ótimos professores. As aulas são dinâmicas e divertidas. Só não aprende quem não quer. Às vezes os professores nos deixam jogar durante a aula, para nos basearmos nos cenários, como *Unreal Tournament 3*. Apesar de eu ser péssima nesse jogo, ele me ajuda a criar cenários.

Você recebe influências de outras áreas que te ajudam a criar? Quais seriam?

Bom, como sou designer gráfica, estou a par de quase tudo no mundo do design que é de meu interesse. Eu me baseio em ilustrações, capas, quadrinhos, propagandas, fotos.



CINDY NAKASHIMA

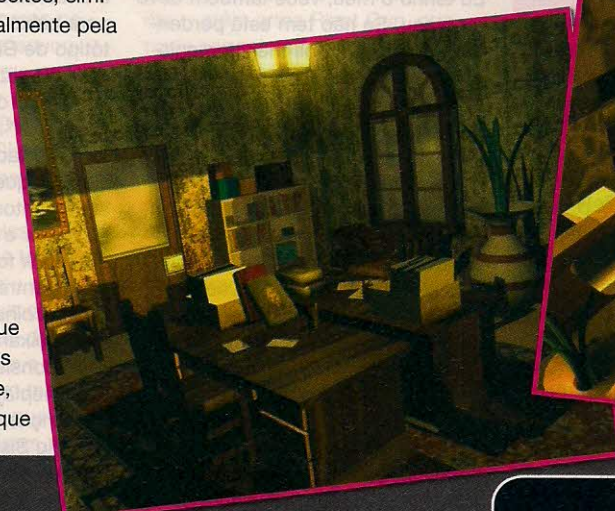
Idade
19 anos
Unidade que estuda
Lapa, São Paulo (SP)
Curso que faz
Playgame

Em quais áreas você acha que pode aplicar o que aprendeu na Saga, além de desenvolvimento de games?

Em muitas coisas como curtas, logos, ilustrações, propagandas, design de interiores e de móveis.

No que você acha que o curso da Saga se diferencia dos outros?

A quantidade de programas e coisas que se aprende na Saga, que são muitas e de qualidade, são um grande diferencial. Os professores são maravilhosos e o que é interessante também são os certificados Autodesk que o aluno do playgame pode receber ao final do curso.





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: Nossos selos são atribuídos aos jogos que recebem médias mais altas. Selo Prata: para os jogos que recebem média 8.0 ou 8.5. Selo Ouro: para os jogos que recebem média 9.0 ou 9.5. E selo Platina: para os jogos que recebem o lendário (e raro) 10 dos analistas. Além disso, temos o selo Jogo do Mês (para aquele que recebe a melhor média de notas da edição) e o selo Lixo do Mês (para aquele que recebe a pior média de notas do mês).



PC/360/PS3

BIOSHOCK 2

Desenvolvimento: 2K Marin ■ Editora: 2K Games

AS NOTAS
(de 0 a 10)

10
EXCELENTE

O Melhor: Melhorias na jogabilidade e enredo ainda mais sedutor

O Pior: Boas mudanças, mas não tanto; é ainda a já conhecida Rapture

É hora de mergulhar nessa história aterrorizante

+ PAULA ROMANO: Todo mundo tem um ideal de sociedade perfeita. Eu tenho o meu, você também deve ter o seu. Se não tem está perdendo horas de sonhos megalomaniacos... E foi desta forma que Rapture nasceu: por meio de um devaneio de Andrew Ryan, o seu idealizador. *Bioshock 2* desenrola dez anos depois do seu antecessor, e, Rapture, agora, está sob o comando de uma ex-psiquiatra, que responde pelo nome de Sophia Lamb. Neste estranho mundo, o seu Big Daddy, não é um Big Daddy comum. Mas, sim, o primeiro que conseguiu contato direto com as Little Sisters. Conhecido por Subject Delta, o seu objetivo é proteger e resgatar Eleanor - a Little Sister da qual você é mentor, e que é levada logo no início do jogo. Para não ser chata e contar mais do que devo, vou abrir um aden-

do à uma parte que eu achei bem bonitinha. Sabe aquele boneco que a Little Sister carrega para cima e para baixo? Segundo ela é um protótipo de Big Daddy, e ela mostra para ele dizendo: "Olha! É você". Querendo dizer algo como: "Você é meu herói". Tão fofo que eu fiquei com vontade de ter um desses. Bem, já que estamos falando de sentimentos, algumas das emoções de temor e mistério presentes em *Bioshock* foram perdidas na transição, entretanto a implementação das escolhas morais do personagem deixaram a experiência ainda mais consistente e gratificante. O gameplay também trouxe várias mudanças. Aqui as antagonistas são Big Sister - Little Sisters crescidas, com armaduras de Big Daddy que estão ali para defender os ideais de Sophia Lamb. Elas são rápidas, difíceis de matar, e aparecem



de maneira inesperada durante a jogatina. Por isso corra!

Como já foi dito, o objetivo principal é resgatar Eleanor, mas no meio do caminho vamos encontrar outras ameaças, como os Big Daddies. E para adquirir ADAM, você precisa matar um Big Daddy para pegar a sua Little Sister; assim podemos adotá-las ou consumir sua ADAM.

Se escolher por adotar, elas saltarão nos seus cangotes e você terá que ir atrás de mais toxina para que ela sobreviva. Há também a opção de matá-la, libertando-a enfim do seu tormento. Vale lembrar que a recolha de ADAM é sempre um momento de intenso combate, já que somos atacados por Splicers, Brute Splicers, que estão ainda mais violentos e mortais.

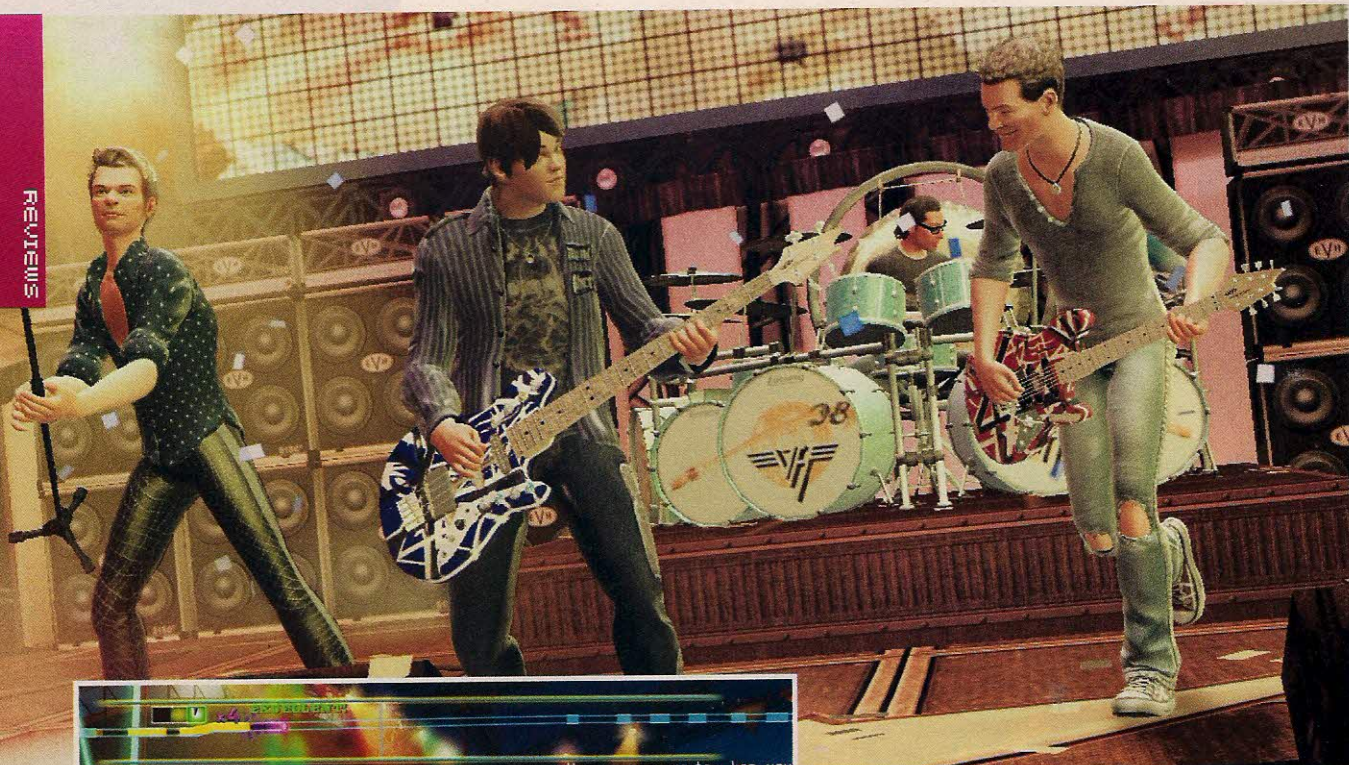
Há também uma infinidade de novas armas que você vai coletan-

do durante a aventura - desde a sua aterradora broca (Drill) - que já vem com você, e é a minha favorita -, até a arma Rivet Gun, que pode ser coletada próxima a algum corpo em decomposição.

Todas as armas têm direito a receber upgrades, assim como os Plasmids (habilidades que disparam choques e/ou levitam os inimigos), que também recebem melhorias e aumentam a sua eficácia. Ou seja, você pode acabar com a raça do inimigo de várias maneiras: queimando, eletrocutando, desorientando, congelando, ou mesmo obrigando que ele ataque seus comparsas. Quer uma dica? Quando algum ser peçonhento começar a se aproximar, atee a função de eletrocutar em cima dele e, em seguida, solte uma rajada de bala. Pronto! O desgraçado morreu e a sua munição baixou pouco.

No quesito gráfico, Rapture continua bem colorida e rica em detalhes. Sem dúvida houve um tremendo trabalho artístico, mas dá para notar que boa parte do que já se tinha no primeiro título da série foi reutilizado, ou até mesmo disfarçado com efeitos de luz. Senti muita falta de poder ver o Big Daddy, acredito que pensando nessa possibilidade, e em saber que seu personagem é deveras imponente, a produtora fez com que você consiga enxergá-lo pelo reflexo do espelho, ou mesmo pela sua sombra na parede.

É tudo tão fascinante que admito que me rendi à produtora 2K, e ousou dizer, mesmo estando no mês março, que este é um dos melhores jogos do ano. Meu sonho de mundo ideal parece muito com os ideais de Andrew Ryan. Será que um dia vou ter que injetar ADAM para sobreviver?



PS2/PS3/Wii/360

GUITAR HERO: VAN HALEN

■ Desenvolvimento/Editora: Activision

AS NOTAS
(de 0 a 10)

6.0
REGULAR

O Melhor: O desafio de dedilhar os solos de Eddie Van Halen
O Pior: Nada de novo, mas há um leve retrocesso em relação aos jogos anteriores

Revisite a banda sucesso dos anos 1980

✦ **PAULA ROMANO:** Talvez não valha tanto a pena explicar em miúdos mais um jogo da produtora Activision, envolvendo a sua guitarra de apertar botões coloridos em frente à tela. Se você esteve ativo nos últimos anos na indústria dos jogos eletrônicos, deve imaginar que *Guitar Hero: Van Halen* não traz nada exorbitantemente inovador. Partindo do pressuposto de jogos anteriores, com Aerosmith e Metallica, que são outras bandas que ganharam um *Guitar Hero*, e dos Beatles, que tiveram uma versão especial em *Rock Band*, a edição do Van Halen segue a mesma fórmula e abre a turnê virtual (e o próprio game) com a sua formação atual tocando os hits *Panama* e

Runnin' With the Devil.

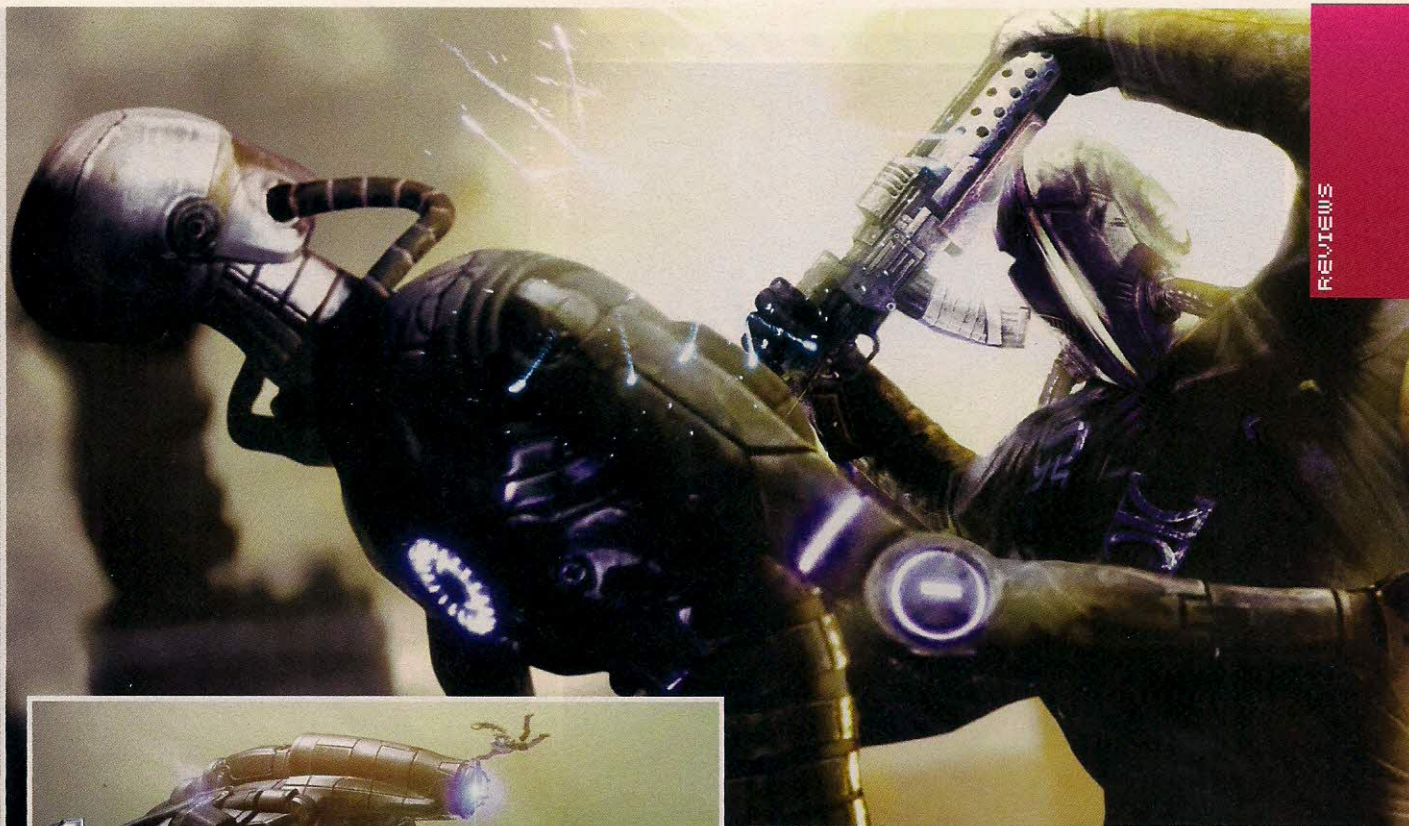
Após essas músicas, como já é de praxe, você deve montar o seu próprio rocker e seguir dentro da turnê, cujas as músicas saem do repertório dos californianos e passeiam por outras 19 bandas, como Deep Purple, The Clash, Queens of the Stone Age, Weezer, Queen e Judas Priest, entre outras. É um set apurado e muito bacana.

Mas aí eu me pergunto: os meninos do Van Halen mereciam um *Guitar Hero* só para eles? Respondo: Sim. Se você não conhece a banda a fundo, está perdendo a chance de se familiarizar com um dos grandes marcos do rock dos anos 1980. O guitarrista Eddie Van Halen e sua trupe conseguiu lotar arenas e

casas de shows do mundo todo. E seria difícil apontar uma banda atual tão relevante para a cultura popular como o Van Halen foi um dia. Aliás, mesmo para quem não conhece, pode apostar que os hits *Jump* e *Ain't Talk About Love* já passaram pelos seus ouvidos.

Mas essa versão de *Guitar Hero* parece que sofreu um retrocesso, pois não há opções para conteúdos extras, como a importação de músicas de *Guitar Hero 5*, por exemplo. Minha amiga e parceira de redação Maria Beatriz me perguntou se deveria comprar *Guitar Hero: Van Halen*, já que ela jogou a versão demo e não se empolgou. Minha resposta: "Ah! É só mais um *Guitar Hero*, e o mais fraquinho deles".





360/PS3/PC

DARK VOID

■ Desenvolvimento: Activision ■ Editora: Capcom

AS NOTAS
(de 0 a 10)

6.5
REGULAR

○ **Melhor:** Voar com um jetpack nas costas

○ **Pior:** Jogabilidade se torna muito enjoativa

Não chegue perto do Triângulo das Bermudas

➔ **FLÁVIO CROFFI:** Quando se ouvia falar de *Dark Void* antes de seu lançamento, todos já levantavam as orelhas e ficavam atentos para saber o que estava por vir. Afinal, todas artes conceituais iniciais, a propaganda imensa em cima do game e, principalmente, ser publicado pela Capcom, o deixava hypado. Ou melhor dizendo, gigantemente hypado. E é justamente esse o problema de *Dark Void*. Não é um jogo de todo mal. Mas o problema principal foi inserir muita pilha em um game que não é lá tudo isso. Quando coloquei as mãos no título pela primeira vez, imaginei que fosse algo bem legal e divertido. Daqueles que são diferente de outros games. Isso porque,

por mais que tenha faltado tempo, a produtora Airtight Games (que conta com a galera de jogos como *Crimson Skies*) trouxe uma história rasa, mas divertida para *Dark Void*. O jogo se passa em 1938, quando o piloto William Grey acaba sendo enviado para um mundo alternativo ao pilotar seu avião dentro do Triângulo das Bermudas. E nesse outro mundo, há diversos tipos de aliens robóticos, chamados Watchers, e mais alguns sobreviventes. Apesar de contar com a engine Unreal 3, ele traz algumas animações não muito convincentes. Sem falar dos inimigos, que mal são perceptíveis visualmente durante as batalhas. E os tiros trazem uma animação sem polimento.

Algo que poderia ser melhor trabalhado. No quesito jogabilidade, *Dark Void* conta com momentos de pilotar naves e momentos de controlar o personagem, em uma perspectiva em terceira pessoa. Nesse modo, há vários elementos inspirados em jogos como *Gears of War* e *Mass Effect*, como quando o personagem se esconde atrás de objetos para se defender e atira por cima deles. Há determinados locais que deixam a jogabilidade vertical, em que você vê a câmera deitada e voltada para um precipício. Desta maneira, o personagem pode ir descendo e confrontando inimigos, em uma perspectiva diferenciada, o que de fato foi uma ideia legal da produtora. Ponto positivo pra isso.



PC/360

MASS EFFECT 2

■ Desenvolvimento: BioWare ■ Editora: EA



Novo DLC de Dark Void custará US\$ 5; <http://www.egw.com.br/contaeudo.php?id=2174>



AS NOTAS
(de 0 a 10)

8.5
BOM

O Melhor: Aprimorou o que já era bom no primeiro jogo

O Pior: Não há sensação de evolução do personagem

Com (muito) menos RPG e mais ação, Shepard está de volta

+ RAFAEL ARBULU: Parecem dois jogos diferentes, por mais que sejam tão ligados: *Mass Effect 2* traz de volta o comandante Jack Shepard, em uma aventura intergaláctica para deter uma ameaça interplanetária de enormes proporções. Mas, ao contrário de seu predecessor, extensivamente focado no RPG e na evolução de personagens, *Mass Effect 2* é um jogo de ação, com muitos elementos de estratégia, que ocasionalmente mostra que seus personagens podem ganhar níveis e fazerem quests paralelas. Não que isso seja ruim, pelo contrário. Muita coisa ruim do jogo anterior foi corrigida e melhorada aqui. Atirar não é mais uma questão de “pontos atribuídos à categoria

Shooting”, remetendo aos melhores títulos de ação de hoje, como *Gears of War*: mire, atire, mate, acabou. A cobertura também foi muito bem trabalhada, e você não toma mais tiros sem razão aparente, embora eu ainda seja vítima de danos simplesmente inexplicáveis. Mas o problema de se cortar tanta coisa da parte de RPG do jogo foi justamente você ter perdido aquela sensação de evolução, de adquirir experiência através de um combate, assim como acontece com qualquer soldado da vida real. Apesar de tudo, é inegável que o maior trunfo de *Mass Effect 2* está em sua correlação com seu irmão mais velho. Não importa que tipo de personagem você tenha cons-

truído no primeiro jogo - um paladino da justiça ou um calhorda sem coração -, a integração dele na história do segundo jogo é perfeita. As munições especiais, poderes e upgrades tiveram uma atenção maior. Agora contamos com uma série de opções de combate que vão desde tiros que desabilitam escudos, passando por munição incendiária/congelante e indo até levitação do inimigo. *Mass Effect 2* é um jogo que merece sua popularidade: apesar dos segmentos de RPG do jogo ficarem bastante obsoletos, as fortes sequências de ação oferecem entretenimento suficiente para compensar todas as outras faltas que o jogo possa lhe apresentar.



360/PS3/PC

ALIEN VS PREDATOR

■ Desenvolvimento: Rebellion ■ Editora: SEGA



AS NOTAS
(de 0 a 10)

8.0
BOM

O Melhor: Três campanhas e jogabilidades diferentes

O Pior: Os gráficos podem deixar a desejar

Tenha medo, muito medo do escuro

➔ **FLÁVIO CROFFI:** Se você leu a matéria desta edição da **EGW** sobre *Alien vs Predator*, já deve imaginar um pouco do que será falado neste review. Um salve de palmas para H. R. Ginger e para os irmãos John e Jim Thomas, por terem lançado no mundo dois seres tão asquerosos e fódões como esses personagens. E também palmas pela produtora Rebellion ter conseguido ao longo dos anos melhorar cada vez mais os games baseados em suas histórias e lançar este que, no mínimo, faz o jogador ficar muito tenso em frente à televisão.

Existem três tipos de campanhas, que remetem à cada uma das raças. Isso, inclusive, é um ponto bem legal do jogo, porque

você pode escolher começar com os Soldados Coloniais (Humanos), passar uma fase deles, depois escolher os aliens ou predadores. Dá pra seguir o jogo inteiro jogando uma fase de cada, o que torna a experiência ainda mais legal e diversificada. Como sou mais fã dos predadores do que de outras raças, escolhi os grandões para começar. Logo de cara, você passa por um tutorial para aprender como controlar o bichão e utilizar todo o seu arsenal de armas tecnológicas, além de suas garras. O mesmo acontece com as outras raças, sendo a dos humanos a mais fácil, já que todo mundo está bem familiarizado a um FPS (jogo em primeira pessoa) comum.

Nesse caso, não há mudanças bruscas, a não ser a possibilidade de lançar sinalizadores nos ambientes para melhorar a iluminação. E, acredite, você precisará dessa luz, afinal, não vai querer se deparar com os asquerosos aliens quando eles tiverem já no seu encaixo. Além das três campanhas, contamos com o modo multiplayer, que traz uma diversão a mais para os jogadores, já que há três tipos de personagens diferentes para aproveitar. Então, especialize-se em um e saia para a matança online. *Alien vs Predator* tem tudo para ser um game de gosto popular. De qualquer forma, a novidade fica para as três campanhas e os três personagens diferentes.



PS3

HEAVY RAIN

■ Desenvolvimento: Quantic Dream ■ Editora: Sony

AS NOTAS
(de 0 a 10)

9.5
EXCELENTE

O Melhor: sentir-se dentro de um filme
O Pior: controle das ações do personagem pode afastar jogadores casuais

Depois da tempestade vem a bonança

➤ **THIAGO SIMÕES:** Ao colocar as mãos em *Heavy Rain*, algo me dizia que estava em poder de um possível divisor de águas no mundo dos games, não só por contar com os melhores gráficos já vistos nos consoles até hoje, mas devido a outros fatores que transformam a produção da Quantic Dream em uma nova interação entre os gamers e tudo aquilo que se chamou até o momento de jogos de videogame. Você gosta de um bom filme de suspense, como o *Colecionador de Ossos* e *Seven - Os Sete Crimes Capitais*? Se sim, pode se preparar para uma aventura diferente daquelas de salvar uma princesa ou de ser o herói do mundo. A melhor descrição do jogo vem do seu pró-

prio autor, David Cage, que caracterizou o enredo como "um contexto baseado no amor paterno". A história se passa em quatro dias, onde quatro personagens, que são controlados pelo jogador, buscam resolver quebra-cabeças para desvendar os próximos passos do Origami Killer, que deixa na cena do crime o origami de um pássaro. As Physical Action Reactions, consideradas uma evolução dos Quick Time Events presentes na luta, podem afastar os jogadores menos casuais e também aqueles que gostam de uma boa ação. Os movimentos das teclas lembram muito os vistos no jogo *Indigo Prophecy* e até mesmo é possível fazer comparações com os clássicos *Dragon's*

Lair e *Cyberia*. *Heavy Rain* também utiliza uma tecnologia chamada The Casting, que conta com uma captura de movimentos faciais e corporais em tempo real, dando mais vida aos personagens dos jogos, como a dilatação de pupilas e lágrimas. Isto faz com que a parte gráfica tenha uma evolução enorme se o compararmos com os jogos atuais, com efeitos de textura, luz e sombra beirando a perfeição. Com os eventos primários e secundários, *Heavy Rain* terá uma duração de campanha que pode variar de oito a 12 horas. Ele cria uma nova forma de entretenimento, mesclando características do cinema e dos games que o tornam um título obrigatório para fãs do estilo.





DS

ACE ATTORNEY INVESTIGATIONS: MILES EDGEWORTH

■ Desenvolvimento: Capcom ■ Editora: Capcom

AS NOTAS

(de 0 a 10)

8.5

BOM

O Melhor: A improvável aventura jurídica é divertida.
O Pior: Todos os diálogos são em inglês. Para quem não domina...

Desta vez é o procurador quem dá as cartas!

➔ **EDSON KIMURA:** A série *Ace Attorney* já foi considerada um “simulador de advocacia”, mas na verdade o “sistema judiciário” aplicado ao jogo, onde você é culpado até que prove o contrário, pode-se dizer que não condiz com os processos burocráticos da vida real. Mas a série faz sucesso mesmo por causa de seus personagens carismáticos, diálogos engraçados e histórias sempre empolgantes. E agora, depois vários jogos atuando como os advogados Phoenix Wright e Apollo Justice, finalmente chegou a hora de ver como as coisas são no outro lado da banca no papel do pomposo procurador Miles Edgeworth. Não que muita coisa tenha muda-

do. Apesar de parecer drástica, essa mudança de papéis de advogado para procurador não fez o jogo ficar muito diferente dos seus predecessores. As mecânicas são as mesmas, ou seja, através de muito diálogo escrito, você procura por pistas, interroga testemunhas, aponta contradições nos casos e com essas informações tenta solucionar um grande mistério. Os gráficos são simples, mostrando cenários comuns tais como o interior de um avião ou um parque de diversões, mas são detalhados e charmosos. Os retratos dos personagens durante as discussões são expressivos, e são parte essencial do charme da série. A músi-

ca continua no mesmo estilo dos outros jogos, com temas na maioria atmosféricos, que servem perfeitamente para embalar as cenas mais dramáticas e empolgantes. Algumas músicas foram reutilizadas de outros *Ace Attorney*, mas elas dão um toque especial de nostalgia, principalmente para os fãs. O único porém para o público brasileiro é que o jogo é completamente baseado em texto, e por isso é indicado apenas para quem tem um bom domínio de inglês. Agora se você é fã da série, ele é obviamente um jogo mais do que recomendado. Mesmo quem não conhece vai achar essa exposição absurda do mundo jurídico uma aventura divertida e intrigante.



360/PS3

DANTE'S INFERNO

■ Desenvolvimento: EA Games ■ Produtora: Electronic Arts

AS NOTAS
(de 0 a 10)

8.0
BOM

O Melhor: Ambiente infernal com a jogabilidade detonante

O Pior: A repetição pode te chatear

Aprecie as estrelas ou os cadáveres em chamas caindo do céu

➤ **FLÁVIO CROFFI:** Dante Alighieri não foi um ser comum que habitou a Terra. Ele é considerado um dos mais importantes poetas italianos já existentes. Nascido centenas de anos atrás, em 1265, o poeta se casou (um daqueles casamentos arranjados) aos 12 anos e teve diversos filhos. Mais tarde, ingressou na política da Itália e escreveu *A Divina Comédia*. O primeiro capítulo é chamado de Inferno e, partindo daí, você já pode imaginar de onde saiu este escabroso jogo que agora vamos falar.

O game *Dante's Inferno* conta, de uma forma bem hollywoodiana, o poema escrito pelo mestre Alighieri. Isso porque, diferente da história original, o perso-

nagem principal (que é o próprio Dante) está armado com uma foice e uma cruz. A arma é concebida logo no início da partida, quando ele se depara com a morte em um combate. O resultado é que Dante destrói a "Dona Morte", parte-a ao meio e fica com sua arma ceifadora de vidas. E, de fato, ela será bem útil durante a jogatina.

A história conta a passagem do personagem por nove círculos do inferno em busca de sua amada Beatrice. E para contar essa aventura de uma forma bem divertida, a Electronic Arts utilizou diversos recursos de um jogo já bastante conhecido pelo público:

God of War. A jogabilidade segue o mesmo esquema do game de

Kratos, com uma arma principal, com a qual é possível melhorar seus golpes, e uma cruz como equipamento secundário.

Entre pancadas, brutalidades e desmembramentos, há uma novidade interessante: Dante pode "punir" ou "absolver" diversos personagens, entre inimigos nojentos (que vão de bebês com o estômago para fora até mulheres com seus órgãos genitais superdesenvolvidos) e personalidades conhecidas da poesia medieval. Ao punir ou absolver um personagem, dois tipos de barras diferentes podem ser preenchidas, uma vermelha e outra azul, respectivamente. Ao desenvolver qualquer uma das barras, são liberados poderes diferentes para serem

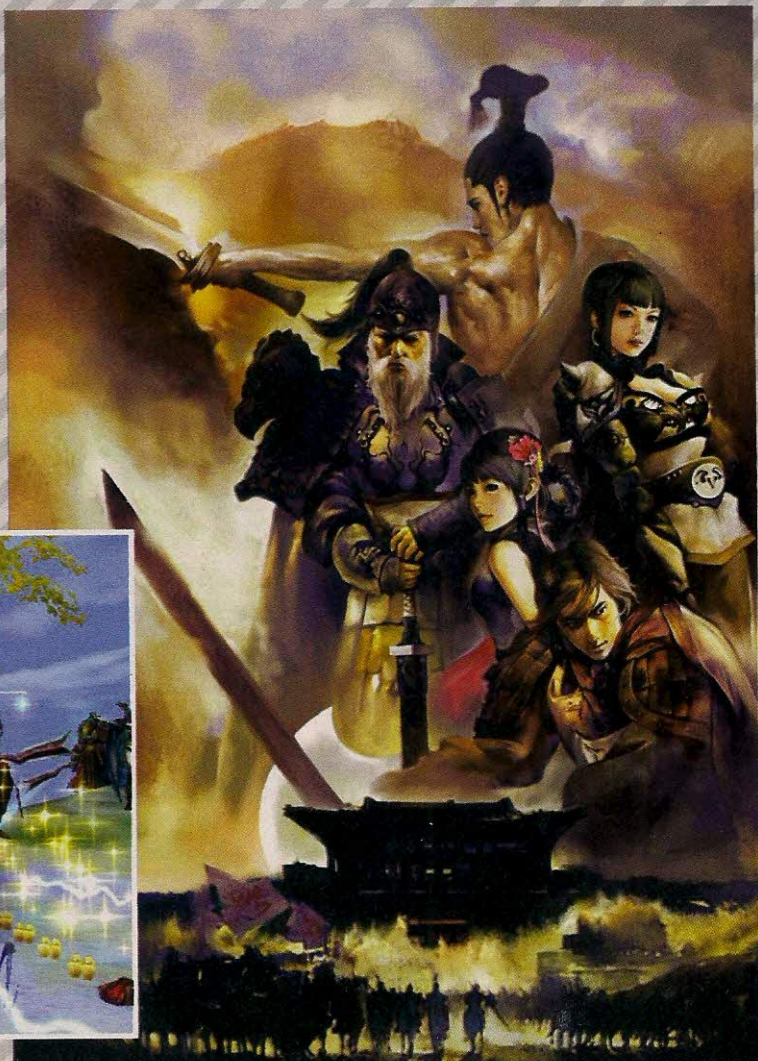




adquiridos ao acumular pontos. Entre os "upgrades" estão diversos combos novos, até superpoderes e aumento do dano das armas. O game conta com um visual bellissimo, apesar de ainda não ser algo realmente espetacular, como estamos acostumados a ver na geração atual. Digo isso porque a versão demo de *God of War III*, por exemplo, se mostrou muito melhor desenvolvida graficamente do que *Dante's Inferno*. Mas sempre podemos contar com um clima realmente infernal. Do começo ao fim do jogo, você estará em ambientes perturbados, onde almas estão atormentadas, gritando em sofrimento eterno. Há momentos até que corpos

formam uma chuva e caem pegando fogo do céu, enquanto chefões estripam membros em uma máquina de tortura. Então, prepare-se, pois com esse game você realmente visita um inferno distorcido na concepção medieval. A parte sonora está muito benfeita. Os efeitos sonoros, assim como a dublagem de personagens como Dante e o seu guia (que no livro é o poeta Virgílio), não deixa a desejar. A diversão também não deixa você dormir, já que chefões (que são enormes) estão por toda parte e a jogabilidade é digna de um blockbuster, como *God of War*. No mais, *Dante's Inferno* ainda não é um jogo perfeito. Há pontos em que ele poderia ser melhor.

Alguns podem se desapontar com a linearidade do game e pode achá-lo repetitivo. Fora isso, poderia haver alguns extras, como ligações profundas e concretas com a história original d'*A Divina Comédia*. Na minha opinião, a história do jogo ficou bastante distinta da original, apesar de aparentemente terem sacrificado o poema original para dar mais atenção a diversão do jogo. De qualquer forma, se você quer detonar inimigos e se aprofundar num clima escatológico e infernal, este jogo pode te agradar bastante. Não é qualquer um que mata a própria Morte e ainda paga de gato usando sua foice para eliminar desgraças.



MMO

HERO ONLINE

■ Desenvolvimento: NetGame ■ Editora: OnGame

AS NOTAS
(de 0 a 10)

7.5

BOM

○ **Melhor:** golpes e magias inspirados na mitologia chinesa

○ **Pior:** apesar de bonito, o visual do jogo passa a sensação de "já vi isso antes"

Genérico que prende a atenção do gamer

➔ **RAFAEL ARBULU:** A primeira impressão que tive de Hero Online, MMORPG desenvolvido pela NetGame (a mesma de *Scions of Fate*) e trazido ao Brasil pela OnGame (*GunBound*, *Asda Story*, *Kart N' Crazy*, *WYD*, *Kick-Off* e *Metin*), foi o quão parecido seu visual era com o filme *O Tigre e o Dragão*. Bonito como só ele, o visual não era a única semelhança com a película cinematográfica: desde a jogabilidade e movimentos dos personagens até as skills, o jogo inteiro parece um romance chinês. É possível voar nas correntes do vento, atacar com golpes físicos dignos dos melhores acrobatas circenses, além de usar técnicas e magias que fazem jus ao estereó-

tipo chinês, ou seja, muitas luzes, cores e explosões. Apesar da demora para aprender algumas habilidades e o sistema relativamente confuso de evolução, *Hero Online* tem diversas opções de equipamentos e personalização de seu personagem, e as profissões - necessárias para o progresso do jogo - são bem divertidas em suas capacidades: caçadores treinam animais, guerreiros são mestres do combate rápido, arqueiros podem matar sem serem tocados pelo inimigo e magos, bem... São magos. O maior trunfo do jogo é quando as batalhas se tornam demasiadamente complicadas para serem travadas sozinho, possibilitan-

do ao jogador lutar em grupo com outros guerreiros que estejam online naquele momento: toda a movimentação é bem fluída e satisfatoriamente elegante. Definitivamente, esse é um jogo que vale o empenho de se fazer level-up.



SUA NOVA REVISTA DE CINEMA, BLU-RAY, DVD E TECNOLOGIA

MOVIE

ART + TECH

ESPECIAL
**CINEMA
NACIONAL**

26 PÁGINAS
de bastidores
estrelando
Nelson Xavier,
Daniel Filho,
Beto Brant,
as maiores
produtoras,
os principais
cenários
e o polo de
Paulínia

ILHA DO MEDO

A nova obra-prima do maior cineasta americano
Os depoimentos de Leonardo DiCaprio e Robert DeNiro
SPIKE LEE entrevista **MARTIN SCORSESE**

Nº 6
R\$ 10,00



www.movie.uol.com.br
TAMBOR

TAMBOR

Celulares

Futebol, um grande hit do cinema e outro dos consoles são alguns dos destaques deste mês por **Dário Coutinho**

REVIEWS

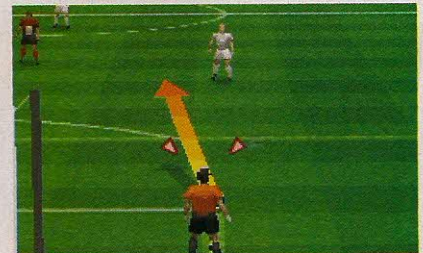
GTA CHINATOWN WARS

■ Desenvolvimento: Rockstar
■ Operadora: App Store

9.5
EXCELENTE

+ Eu sei por que você está lendo essas linhas: quer saber a diferença entre a versão do PSP, Nintendo DS e iPhone.

Resumindo, posso dizer que o game é praticamente o mesmo, sendo que a versão do iPhone se aproxima mais da versão para PSP, perdendo em efeitos de sombra, luz e reflexos. A versão para iPhone é bem menos "falante" também e, apesar de possuir os mesmos gráficos e jogabilidade que o PSP, o jogo não apresenta tanto sangue como na versão para os outros portáteis. Então a pior versão é a do iPhone? Não, o iPhone ganha em framerate e, no fim das contas, literalmente falando, quem tem iPhone tem a vantagem de o game custar apenas US\$ 10.



AVATAR

■ Desenvolvimento: Gameloft
■ Operadoras: Claro e Tim

8.0
BOM

+ Não é fácil resenhar um jogo sobre um filme tão badalado como *Avatar*. Primeiro de tudo, a boa notícia é que o jogo tem uma história diferente, ou seja, nada de spoilers. Segundo, o jogo conta com um novo motor denominado Organi, que permite melhores interações com o ambiente e tem efeitos de elasticidade em cipós e cordas primitivas, ainda que muito legais. O jogo é mais um de plataforma da Gameloft e, apesar de muito bem feito e de possuir 10 estágios, ele tem só dois chefes. Como já é comum nos novos jogos da empresa, o game conta com algumas fases no estilo shoot'n up.

ASPHALT 5

■ Desenvolvimento: Gameloft
■ Operadora: Apple/iPhone

8.5
BOM

+ *Asphalt* é uma das franquias de maior sucesso da Gameloft e na sua quinta versão, exclusiva para iPhone, é um daqueles jogos que realmente chamam a atenção para o "console portátil" da Apple. Isso se deve em grande parte aos gráficos surpreendentes. O jogo é uma clara evolução de *Asphalt 4* e, se peca na originalidade, esbanja com gráficos belíssimos, efeitos sonoros de primeira e multiplayer Wi-Fi para até seis jogadores. As músicas do jogo podem ser substituídas pelas suas MP3s. Ele conta com duas versões: a lite (gratuita) e a versão completa (paga).

REAL MADRID 2009

■ Desenvolvimento: Genera
■ Operadoras: Tim, Oi e Claro

8.0
BOM

+ Sabe aquela regra de que atualmente os jogos de futebol para celular apostam mais na jogabilidade do que nos gráficos? Eis aqui uma exceção. *Real Madrid 2009* é um jogo com excelentes gráficos 3D para celular, melhor até que *Real Football 2008*. Porém, perde para os concorrentes na jogabilidade. Explico: os controles do jogo, apesar de bem dispostos, são muito simples. Em um joystick, seria muito fácil de jogar, porém, em teclado numérico, fica difícil fazer qualquer jogada mais elaborada. Quanto ao áudio, o jogo surpreende, conseguindo ser bem acima da média.



EGW Movie

A divertida versão de Tarantino da 2ª Guerra Mundial e outros filmes de ação são os destaques por Fernando Souza Filho

DVD

BASTARDOS INGLÓRIOS

■ **Nome original:** *Inglorious Bastards*
 ■ **Direção:** Quentin Tarantino
 ■ **Elenco:** Brad Pitt, Diane Kruger, Mélanie Laurent, Christoph Waltz

9.5
EXCELENTE

➔ Antes de qualquer coisa, *Bastardos Inglórios* é um filme divertido, non-sense, com um final absurdo que deixa a gente passando mal de tanto rir. A trama se passa na 2ª Guerra Mundial, quando um grupo de soldados judeus faz justiça com as próprias mãos contra os nazistas. Partindo daí, Tarantino faz uma verdadeira obra-prima com muito sangue, violência gratuita e incorreções históricas hilárias. Brad Pitt está sensacional na sua mistura de judeu com cowboy texano. O auge de sua atuação é quando ele se disfarça de italiano para se infiltrar em uma festa de oficiais nazistas. A despedida com um "Arrivederci!" com sotaque texano é simplesmente impagável! Depois de *Pulp Fiction*, essa é certamente a grande obra-prima de Tarantino, com um grand-finale inesquecível.



■ Atuação de Brad Pitt é hilária



DVD

SOLDADO UNIVERSAL 3

■ **Nome original:** *Universal Soldier 3 - Regeneration*
 ■ **Direção:** John Hyams
 ■ **Elenco:** Andrei Arlovski, Dolph Lundgren, Jean-Claude Van Damme, Mike Pyle, Corey Johnson

7.0
BOM

➔ Se as duas primeiras partes de *Soldado Universal* já não eram lá essas coisas, a terceira se perdeu de vez. A história começa quando os rivais combatentes do Vietnã, que haviam sido ressuscitados em um programa militar de supersoldados, voltam a se enfrentar. E lá está Van Damme como Luc Deveraux para baixar o sarrafo na nova geração de soldados modificados geneticamente. Obviamente, o enredo é um pano de fundo quase insignificante para as cenas de pancadaria. Mas se é só isso que você curte, melhor mesmo é jogar um bom *Street Fighter*...



DVD

O ELO PERDIDO

■ **Nome original:** *Land of the Lost*
 ■ **Direção:** Brad Silberling
 ■ **Elenco:** Will Ferrell, Anna Friel, Danny McBride, Jorma Taccone, Sierra McCormick

8.0
BOM

➔ Alguém disse pro Will Ferrell que ele é engraçado, ele acreditou e virou comediante. Aqui, ele revive a clássica e icônica série de TV homônima, aquela que tinha os efeitos especiais mais toscos do mundo. Ferrell é um cientista aventureiro que, durante uma de suas expedições, é sugado por um redemoinho e vai parar em um lugar pré-histórico. Ele vive essa aventura ao lado de sua assistente (interpretada por Anna Friel) e do amigo fazendeiro (Danny McBride). A versão em DVD traz como extra cenas deletadas da versão final e comentários do diretor. Boa diversão sem compromisso.



DVD

TERROR NA ANTÁRTIDA

■ **Nome original:** *Whiteout*
 ■ **Direção:** Dominic Sena
 ■ **Elenco:** Kate Beckinsale, Gabriel Macht, Alex O'Loughlin, Tom Skerritt, Columbus Short

9.0
EXCELENTE

➔ Se Kate Beckinsale está no filme, já é uma ótima razão para assisti-lo. Na trama, ela interpreta uma agente federal que investiga um serial killer que ataca na Antártida. Em um cenário lúgubre e temperatura de 49° abaixo de zero, ela corre contra o tempo para desvendar os crimes antes que piore o rigorosíssimo inverno, com seis meses inteiros de escuridão no continente. A paisagem gélida e a fotografia sensacional são as grandes estrelas do filme, ao lado da própria Beckinsale. Mas o thriller é bem intenso e prende o espectador. Os extras não são generosos e possuem apenas as cenas deletadas.



> DEPOIS DO REVIEW

SONIC UNLEASHED

O clássico exemplo de como a SEGA consegue estragar ótimas ideias por Lucas Patricio

VOCÊ SE ANIMOU COM O ANÚNCIO DE SONIC THE HEDGEHOG 4? O MOTIVO DA BOA REPERCUSSÃO DESSE FUTURO LANÇAMENTO TEM TUDO A VER COM A HISTÓRIA DE SONIC UNLEASHED. Antes que a escolha do jogo presente no "Depois do Review" desse mês seja questionada, eu pergunto: você já jogou?

Não te culpo. Não é fácil encerrar um novo jogo do Sonic após tantas bolas foras da SEGA. O ouriço está há um bom tempo sem receber games que justifiquem o sucesso que ele fez na década de 1990. O que faria você se arriscar em um game no qual o ouriço vira uma espécie

de lobisomem? Não tinha como essa ideia dar certo, correto? É aí que começamos a nossa discussão, pois *Unleashed* poderia sim ser o melhor jogo da série em anos.

Após colocar o disco em seu console, você é presenteado com uma linda cutscene. Os efeitos são bonitos e a animação realmente empolga. Mas a empolgação acaba quando você vê o pobre Sonic em forma de lobisomem conhecendo um dos personagens mais irritantes já criados em toda a série: Chip. Como bem disse o colega Pablo Raphael em seu review na edição #84: "Ainda bem que Chip não é um personagem jogável".

Quando finalmente as cutscenes acabam e você vai para a ação, toda a espera parece ter valido a pena. A primeira fase, controlando o clássico Sonic azul e veloz, é sensacional. Muita velocidade, pulos, moedas, caminhos... Tudo que um bom jogo do Sonic precisa está ali.

SONIC LOBISOMEM

Ao acabar o estágio, cerca de cinco minutos depois, pensei no potencial que *Unleashed* teria. Hora de jogar com o Lobisonic. "Não pode ser tão ruim a ponto de estragar as fases com o Sonic normal", pensei. Ledo engano. As fases em que Sonic se transforma são insuportáveis. Misturar

Produção:
SEGA

Desenvolvimento:
Sonic Team

Jogadores:
1

Plataforma:
PS3, X360 e Wii

Nota do review na
edição #84:
7 (Bom)

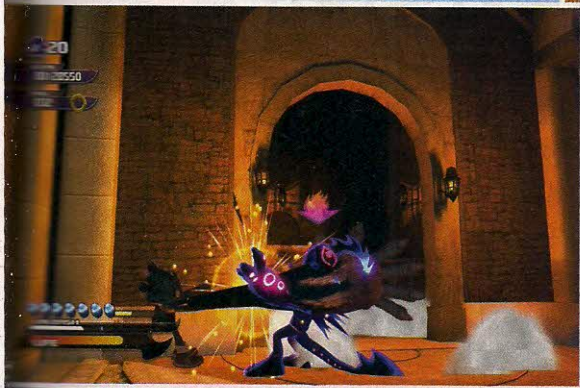
Nota atual do
Depois do Review:
6 (Regular)



HUB DO HUB

Mario 64 revolucionou a forma dos jogos de plataforma em 3D. Alguns conceitos criados nesse clássico do bigodudo ainda valem até hoje, como o HUB de fases. O que é isso? Lembra o castelo da princesa Peach? Aquilo nada mais era que um grande HUB de fases, ou seja, um local onde existiam passagens para os estágios do jogo. É uma solução simples e funcional. Agora, quem me explica a confusão que a SEGA fez em *Sonic Unleashed*? Cada mundo possui cidades, que contém HUBs, que na verdade são pequenas fases com passagens para outras fases e também locais secretos para serem explorados... Sério, se a SEGA conseguiu errar na hora de fazer algo tão simples no ponto de vista de design, não poderíamos esperar muita coisa no restante do jogo.





hack and slash com plataforma e um personagem totalmente desengonçado não funcionou. Bater nos inimigos não é divertido. E quando é preciso pular de um local para o outro fica totalmente clara a deficiência da jogabilidade da câmera.

VERSÃO BIZARRA


A única motivação de se aturar as fases do Lobisonic é esperar que elas acabem logo para poder jogar outra no comando do Sonic tradicional. Mas a SEGA não seria tão boazinha: os estágios com a versão bizarra do ouriço duram até quatro vezes mais que as outras, ou seja, são mais de 20 minutos de tortura.

Então, você acaba a missão e acha que vai direto para uma fase controlando o Sonic azulão? Não tão rápido. Que tal assistir mais cinco minutos de animação que não adicionam nada à história e ainda ter que andar

pela cidade conversando com as pessoas para conseguir informações? Isso sim me parece um jogo do Sonic...

Quando a próxima fase "normal" chega, ela acaba tão rápido que parece uma piada da SEGA. "Quer jogar mais fases assim? Que tal se arriscar em mais três com o Lobisonic antes, hein?" Não é fácil arrumar ânimo para encarar. *Sonic Unleashed* tinha tudo para ser um ótimo jogo, a SEGA só precisava tirar todas as partes onde o tal Lobisonic aparecia, tornar o acesso às fases mais rápido e pronto!

Agora, pense novamente se *Sonic 4*, recém-anunciado, não tem mesmo como dar errado.

Pelo menos Sonic vai ser o único personagem jogável e as fases serão em 2D. Última chance, SEGA. 

UM 'SAVE' TÁ BOM DEMAIS

De quem foi a brilhante ideia de não permitir mais um bloco de save? Sabe qual é o ponto? Você começa a jogar e quer manter dois saves diferentes - isso é normal, todo jogo com mais de 15 anos permite isso - só que não, *Unleashed* não te deixa fazer isso. Ou seja: se meu irmão ou amigo quer jogar também, terá que passar por cima do meu progresso ou continuar de onde parei? Sério, SEGA, aí já é demais...

ESTICA E PUXA

Outra ideia genial da SEGA foi dar a Lobisonic braços de Dhalsim, assim ele pode se agarrar em plataformas distantes e alcançar locais mais altos que seu pulo duplo ridículo. Ótima ideia, certo? Não. Experimente depender dos braços esticáveis de Sonic para agarrar alguma plataforma para perceber o quanto esse elemento de jogabilidade foi malfeito. Aliás, todas as partes onde é preciso fazer qualquer outra coisa que não seja correr e pular em *Sonic Unleashed* são deprimentes.



CASTLE OF ILLUSION

Clássico para Mega Drive/Genesis sobreviveu ao tempo junto com o Mickey Mouse por **Viviane Werneck**



UM CAMUNDONGO PERDIDO NA FLORESTA COM A SUA NAMORADINHA TALVEZ NÃO SEJA ALGO TÃO ESTRANHO

ASSIM. Porém, atacar os outros com “bundadas” e lutar contra maçãs assassinas/soldadinhos de chumbo, árvores saltitantes e gelatinas de letrinha, aí, sim, já é bem bizarro.

Castle of Illusion, produzido pela Sega e lançado para Mega Drive/Genesis, conquistou uma legião de fãs no início da década de 1990, não só por trazer o adorável roedor rebolante Mickey Mouse como protagonista, mas por ter um visual lindo para games da época, com cenários bem detalhados, coloridos e ainda com algumas inovações, como o botão que virava o cenário de cabeça para baixo na segunda parte da fase dos brinquedos. Se bem que algumas pessoas acharam que o jogo tinha dado bug nessa hora.

Na época que esse game foi lançado, muitas pessoas torciam um pouco o nariz para jogos da Disney, por acharem que todos eram infantis demais. Admito que depois de zerar *Street of Rages*,

Double Dragon e *Castlevania*, ter recebido de presente um joguinho de Mickey não me animou muito. Mas fui obrigada a morder a língua e admitir que o camundongo feliz da Disney foi o primeiro jogo “fofinho-hardcore” da minha vida.

CORRENDO PARA O LADO

Castle of Illusion é um “side-scrolling” no qual você controla Mickey por várias fases psicodélicas, espalhadas por um castelo em busca de sua amada Minnie, que foi raptada por uma bruxa chamada Mizrabel.

Assim que Mickey chega aos portões do castelo, uma espécie de emissário, com cara de ursinhos Gummy de bigode, o alerta para se apressar antes que Mizrabel use o poder de ilusão para fazê-la parecer com Minnie e vice-versa. E como o camundongo saltitante fará isso? Coletando sete gemas mágicas para ativar o poder da ilusão – que é o que faz aparecer uma ponte de arco-íris entre uma das salas do castelo e a torre principal, onde a bruxa está mantendo Minnie como prisioneira.

Mas conseguir essas joias não será tarefa fácil. Você terá que derrotar os mestres da ilusão, que guardam as gemas ao final das fases. Para derrotá-los existem duas formas, bem como os demais inimigos: caindo de bunda em cima deles e/ou atirando bombas ou maçãs.

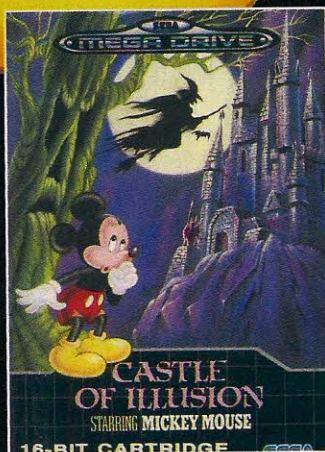
As fases estão escondidas atrás de portas dentro do castelo. Você não pode escolher qual fase quer jogar primeiro, já que a porta seguinte só se abrirá depois que você terminar o nível da anterior. Ao término da sequência de portas de cada andar, uma escada aparece do além e o permite subir para mais um andar.

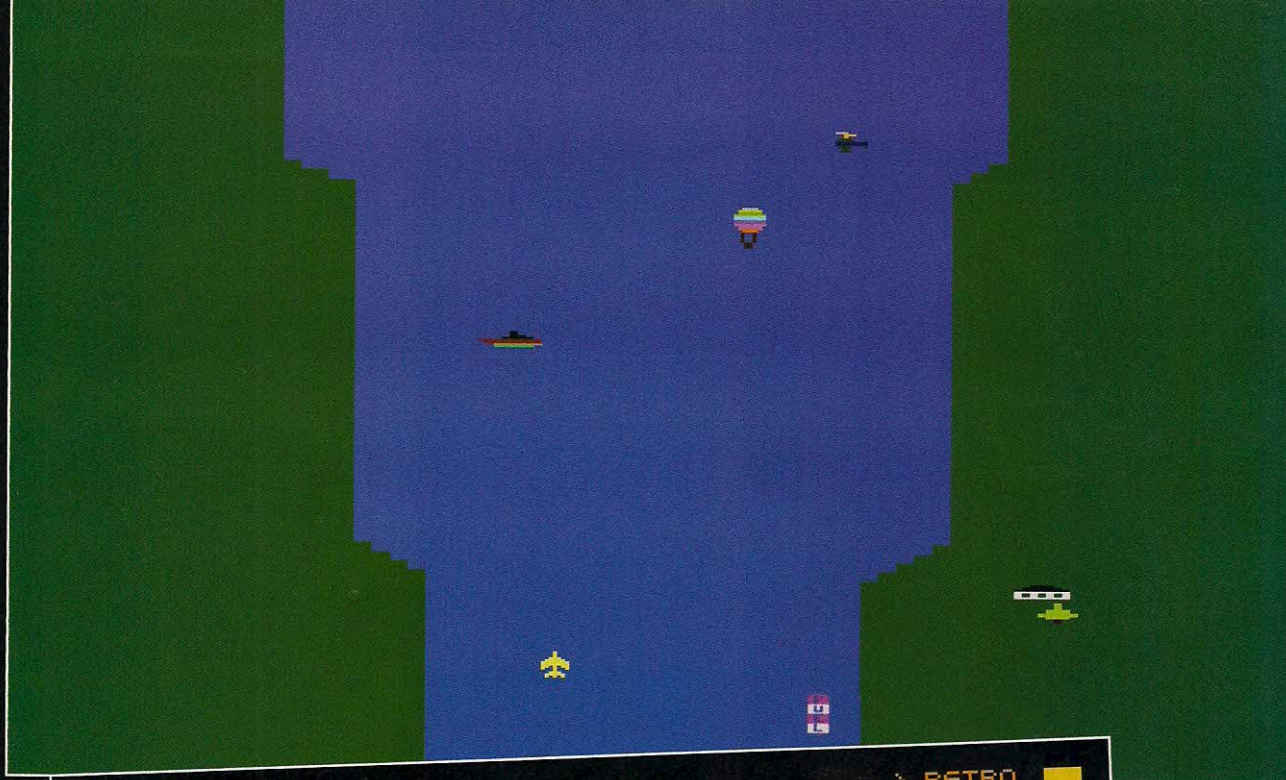
OS FINALMENTES

Tenho meu cartucho de *Castle of Illusion* até hoje. É impressionante como depois de tanto tempo ainda me divirto com o ratinho lerdo e rebolativo do Mickey. Recomendo!

Talvez se os jogos infantis da atualidade se inspirassem um pouco mais nos do passado, as crianças de hoje não precisariam estar jogando *Hello Kitty Online* ou *Colheita Feliz*. 🐭

Dante's Inferno finalmente chega ao Brasil: <http://www.egw.com.br/contendo.php?id=2159>





RETRO

RIVER RAID

Um dos jogos mais populares de combate aéreo da época da vovó (ou nem tanto) por Paula Romano

JOGOS DE NAVE PARECEM TER SIDO ESQUECIDOS NA ATUAL GERAÇÃO. Mas isso não faz com que o gênero perca seu charme, não é mesmo? Se você passeia pelos 20 e poucos anos e gosta de videogame desde sempre, com certeza, já pôs as mãos em um jogo deste gênero.

No gameplay, você assume uma nave e sobrevoa locais que, ou estão sendo atacados ou têm diversos obstáculos para serem destruídos no caminho. No mais, você caminha para esquerda, direita, para cima e para baixo, e vai soltando tiros. Não hesite em atirar, já que as balas na maioria das vezes são inesgotáveis.

Sem falar nas diversas armas especiais e "upgrades" que você vai adquirindo durante a aventura. Aliás, é uma fórmula que é usada desde os clássicos até os

jogos mais atuais.

E já que estamos falando de antiguidades e jogos de nave, essa mistura só podia nos gerar a lembrança do game: *River Raid*. Considerado um dos clássicos do velho e bom Atari 2600, o jogo criado em 1982, por Carol Shaw (a primeira programadora de games que se tem registros) da Activision, conseguiu inovar o gênero de jogos de tiro.

DERRUBANDO AVIÕES

Ao contrário dos FPS até então, onde toda a aventura se passava em uma tela fixa, em *River Raid* a aeronave se move verticalmente. No game, o jogador controla um avião de cima para baixo ao longo de um rio e ganha pontos por derrubar aviões inimigos, helicópteros, navios e balões.

Além disso, também é possível

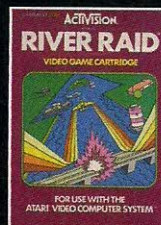
mudar de um lado para o outro e alterar a velocidade do avião.

Outra inovação foi a introdução de um tanque de combustível limitado, que obriga o jogador a reabastecer. Isso pode ser feito sobre os postos espalhados pelo cenário. Então, não se esqueça, para jogar você deve controlar o avião sem bater nas paredes, detonando com os inimigos, mas não deixe de abastecer.

River Raid é um jogo bastante divertido, com uma dificuldade bem acentuada. Há quem diga que ninguém conseguiu terminar o jogo até hoje sem o uso de trapaças.

Existe também a lenda que a sequência final foi projetada apenas em 5 mil cartuchos.

O game é tão famoso e querido que serviu como inspiração para outras centenas de títulos de naves até hoje. 🎮



Produtora:
Activision

Editora:
Activision

Plataforma:
Atari 2600

Lançamento:
Dezembro de 1982

Gênero:
Scrolling
Shooter



COMPLETE SUA COLEÇÃO
DE EGW E NINTENDO WORLD
AGORA MESMO!



ACESSE O SITE DA EGW
(WWW.EGW.COM.BR)



> DIRETO DO SITE

EGW.COM.BR

O que rola no site mais badalado de games



QUER GANHAR UM BONÉ DA E3?

A E3 2010, maior feira de games do mundo, ainda está um pouco longe, mas isso não quer dizer que estamos desatentos: já estamos preparando a nossa cobertura em Los Angeles, que vai ao ar em junho, no nosso site.

Pensando nisso, vamos presentear os leitores mais criativos com um boné oficial da feira. Para concorrer a um deles, basta nos mandar uma mensagem dizendo **Qual a importância da E3 para o mundo dos games?**

As frases devem ser enviadas para o e-mail promocao@egw.com.br e os vencedores serão anunciados na edição nº 101 da revista (maio/2010).

As regras podem ser encontradas também no nosso site www.egw.com.br.

Tá esperando o quê? Mande logo a sua frase!

A LOJA DE GAMES MAIS COMPLETA DA INTERNET

COMPRE EM
PRÉ-VENDA

O JOGO GOD OF WAR 3
E GANHE UMA CAMISETA
EXCLUSIVA!



20% DE DESCONTO - ENTREGA SPEED - FRETE GRÁTIS - 10X S/ JUROS
PARA PGTO. À VISTA EM 24 HORAS PARA TODO O BRASIL EM TODO O SITE

www.rocklaser.com.br

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



twitter.com/rocklaser_games

ROCK LASER
GAMES

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

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

Comprar no Walmart.com.br é tão fácil que nem precisa de cheat.

Só no Walmart.com.br você encontra os maiores jogos pelos menores preços para o seu Playstation 3.



3X
SEM JUROS

POR R\$199,00

R\$ **66,33**

MAG

GAMESPOT
8.0/10



Heavy Rain

GAMESPOT
9.0/10

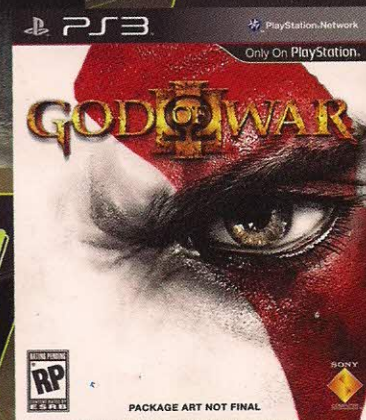


HEAVY RAIN



God of War 3

GAMESPOT
9.0/10



Acesse www.walmart.com.br/egw ou



ligue para 3003.6000 e informe o código "egw"

Condições válidas até 22/03/2010 ou enquanto durarem os estoques. Somente para as compras realizadas através do hotsite www.walmart.com.br/egw ou pelo televendas 3003.6000 (informe o código "egw"). Essas condições não são válidas para as lojas físicas do grupo Wal-Mart Brasil. Promoção não cumulativa com outras promoções do site. Horário de Atendimento do Televendas: de segunda a sexta-feira das 9h00 as 21h00 e aos sábados das 9h00 as 14h00. A chamada para o Televendas tem custo de ligação local. Imagens meramente ilustrativas.

Walmart