

GAMES

EEF

Electron **zine** Fan

ESPAÇO PC

Como montar um PC para games sem gastar uma fortuna



O PEQUENO PRÍNCIPE DE MIYAMOTO

Exupéry deu nova vida ao bigodudo da Big N

QUANDO É BOM SER MAU
O que fazer se o lado negro dominar seu joystick

WAR, NEVER CHANGES
Fallout. Uma experiência imersiva em um mundo pós-nuclear

CRISE NOS GAMES
Até onde a crise mundial afeta o mercado de jogos

2

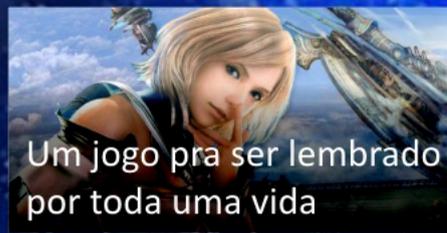
Índice

Índios de Índios, achu ki é a nova novela das oito

- 1 Capa
- 2 Índice
- 3 Editorial
- 4 FF XII

5 Mario Galaxy

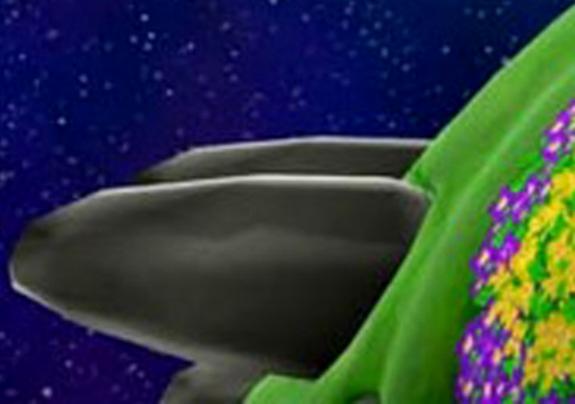
O Pequeno Príncipe
do Miyamoto



Um jogo pra ser lembrado
por toda uma vida

8 Malvadeza

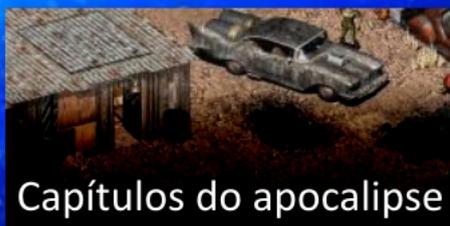
Quando é bom ser mau



Editorial

Nossa edição 2. (e este nº vai aumentar...)

9 Fallout 2



Capítulos do apocalipse

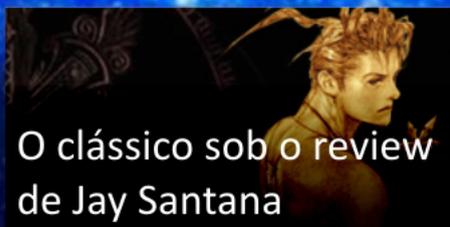
14 Espaço PC

Monte seu pc para jogos sem gastar uma fortuna

16 Crise vs Games

A economia mundial e o nosso entretenimento

18 Vagrant Story



O clássico sob o review de Jay Santana

19 Noob Chronicles

Não é o Noob Saibot. São as crônicas de um noob mesmo



Silvio Teixeira

Tem gente alcançando a melhor idade.....Então: Zine 2 de presente neh Tio?



Johannnnn

Barbichinha suspeita, deve ser por isso que ele é o cara do humor. . .



Jay Santana

Sim, ele esta LENDO a EZF, ela está nas mãos do garoto. Jay, imprime outras 10 aí ??



Jader Miani

Pequeno Sailor Moon. . . Fora esse deslize a capa ficou chiquerésima. Opa..



Don Vagner

Don e Final Fantasy, uma linda história de amor ...



Fagner Martinelli

Fatrix dá a receita de (bolo) como montar seu PC, sem estuprar seus bolsos. . .



Bruno K

Nosso caçador de randoms, e ilustrador nas horas vagas, bem vindo ao time.



Filippo di Iorio

Não é a Ilze Scamparini mas é direto da Itália



Cosmo

Cosmo. Mas pode chamar de Coz, Kosumo, Cossa, Código, Cozin...opa!!



Júlio Rodrigo

Mario, Pequeno Príncipe e Júlio. Assim nasce uma bela matéria de capa.



Thiago Rojas

Gurixato, nosso elo de ligação com o italiano. Eu disse elo de ligação ?



Design: Jay Santana

Um Jogo para ser lembrado...

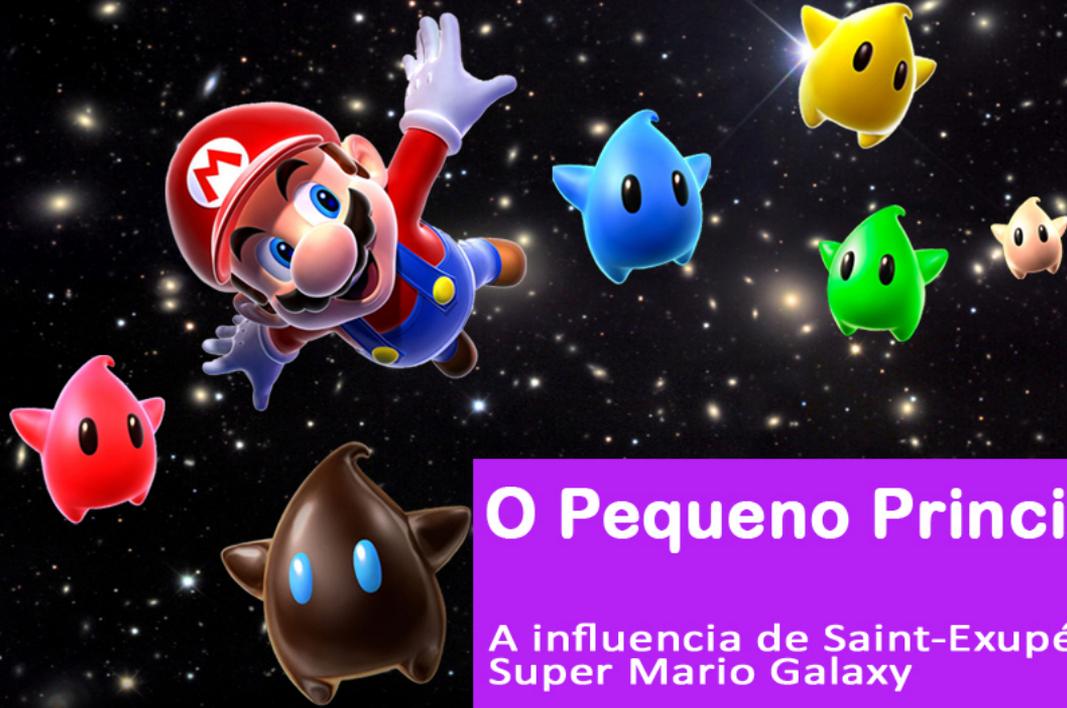
... Por toda uma Vida.

Por Don Vagner

Muitas pessoas não gostam de RPG's, outras preferem os RPG's de ação e outras só jogam os RPG's de turnos. Eu gosto de RPG's, não me importa se é de ação ou de turnos, RPG é bom de qualquer jeito. Tem aquele RPG que fica marcado por seu enredo, tem aquele também que fica marcado por seu sistema de batalha e tem o Final Fantasy. Final Fantasy é um marco na história dos vídeo-games. Nunca na história uma série foi tão bem sucedida quanto essa. Desde o 1º Final Fantasy lançado para o Famicom, esta série vem criando uma legião de fãs ao redor do mundo. Por mais que eu procure, não consigo encontrar nenhum jogo que supere a qualidade de qualquer Final Fantasy, seja pelos seus gráficos, história, jogabilidade, sons ou personagens. Não importa o quesito, Final Fantasy está acima de todos os outros jogos criados até hoje. Muitos consideram o Final Fantasy VII como o melhor de todos, outros acham que o melhor é o Final Fantasy VI, e tem aqueles que defendem o Final Fantasy III como o melhor de todos os tempos, mas nenhum deles é páreo para o mega-ultra-espetacular Final Fantasy XII. Incrível como a cada nova hora jogada eu me surpreendia mais e mais com este jogo. Os gráficos são surpreendentes, já que rodam tranquilamente num hardware de 6 anos, um trabalho sonoro fantástico, uma nova e fantástica jogabilidade, monstros e inimigos memoráveis e as mais incríveis cenas em CG já vistas num jogo. E dizer o que dos protagonistas? Capitão Basch é o mais memorável personagem que eu já tive o prazer de jogar. Forte, justo, e acima de tudo, luta para trazer de volta a paz ao reino que ama. Princesa Ashe é o oposto destas "princesinhas" que estamos acostumados a ver nas histórias. Grande guerreira teve o pai e o marido mortos pela invasão do Império de Arcadia.

A única coisa em que pensa é retomar o que é seu por direito. Vaan e Penelo, uma dupla um tanto quanto estranha. Talvez esse seja o único defeito deste jogo. Vaan teve o seu irmão morto durante a invasão, e está atrás de vingança, mas parece que ele está mais preocupado em se tornar um Sky Pirate, do que vingar a morte do irmão. A Penelo é uma grande amiga dele (será que é só amiga?), e não é bem certo o seu papel no enredo, mas aparenta ter entrado nessa apenas para fazer companhia ao Vaan, pois ela já declarou não acreditar nesta luta. Balthier é um Sky Pirate muito respeitado e tem como parceira de luta a incrível Fran. Fran é uma linda Vieira e tem grande habilidade com qualquer tipo de arma, veículo e magia. Encontramos ainda os juizes. Estes são as grandes autoridades de todos os reinos. Graças ao crescimento do império, o poder dos juizes cresceu, ficando abaixo apenas do senado e da família imperial. É muito difícil explicar num texto qual a sensação de jogar este jogo, como é caminhar pelas terras do reino de Ivalice, encontrar seres magníficos nunca imaginados, qual a sensação depois de um longo combate contra criaturas gigantes, enfim, um jogo que deve ser jogado para ser sentido. Muitos de vocês podem até achar que Final Fantasy é um jogo sem graça, ação ou até mesmo sem razão nenhuma para existir, mas Final Fantasy é assim mesmo, ou você o ama, ou você o odeia, sem meio termo. Nunca em minha vida tive tanto prazer ao jogar um game como tive ao jogar-lo. Final Fantasy XII veio sem a pretensão de ser o melhor jogo da história, mas inegavelmente é o melhor jogo de todos os tempos. Talvez superado apenas por um jogo ou outro da nova geração, mas apenas talvez.





O Pequeno Príncipe da Big N

A influencia de Saint-Exupéry em
Super Mario Galaxy

Por Júlio Rodrigo

Shigeru Miyamoto é considerado um dos nomes mais importantes para a indústria de jogos. Criador de vários personagens com apelo universal, ele também desenvolveu conceitos de jogos, controle e enredos tão importantes para a indústria, que muitos afirmam que esta não teria sobrevivido às crises cíclicas se não fossem suas criações. Como disse Sean Malstrom em "A Falácia Casual e os Homens-Pássaros": "O mercado não precisava de Super Mario Brothers até Miyamoto criá-lo. Então, o mercado não poderia mais viver sem ele".

Assim, quando um novo game do seu principal personagem é anunciado, normalmente cria-se um hype* em que a mídia e os jogadores esperam que o italiano mais famoso dos games seja o precursor de novas formas de jogar vídeo-games. Ora, o bigodudo da Nintendo já havia quebrado três paradigmas na história com Donkey Kong, considerado o primeiro jogo com enredo, desafio e mecânicas definidas, com Super Mario Bros que inaugurou a jogabilidade com rolagem lateral da câmera e Super Mario 64, que criou o gênero Plataforma Tridimensional usufruindo de todas as possibilidades da alavanca analógica. Então, na E3 2001, Miyamoto apresentou o chamado Super Mario 128 cujo vídeo, de uma centena de Marios brincando com Cubos em uma superfície esférica, causaram uma enorme perplexidade na mídia, uma vez que ninguém entendia como aquilo poderia tornar-se um jogo. Na contramão das expectativas, cerca de um ano depois, a Nintendo apresenta o Super Mario Sunshine. Infelizmente o episódio cúbico do encanador, lançado em 2002,

falhou miseravelmente em qualquer tentativa de inovação. Em vez disso apresentou um gameplay controverso, fulminado por uma exploração cansativa em níveis de designs broxantes. Ironicamente, Sunshine tornou-se um jogo obscuro, tal qual o antiquado Super Mario Bros 2. Em consequência, por quase 11 anos, as esperanças dos fãs por um jogo à altura de Super Mario 64 só não foram ceifadas porque Miyamoto garantiu que Sunshine não era o Mario 128, e que este seria tão inovador que "só poderia ser revelado próximo ao lançamento, para evitar cópias", disse o mestre em uma alusão bem elegante à concorrente Sony.

Pena que o conceito de "próximo" da Nintendo a fez esconder o jogo do encanador por mais de 4 anos após Sunshine, só vindo a ser revelado na E3 2006. Desde então, Galaxy dividiu opiniões, pois ao passo que muitos o aguardavam ansiosamente, outros acreditavam que a Nintendo havia perdido o toque de magia no gênero.

O que, felizmente, aconteceu é que Galaxy se redime de cada erro cometido em Super Mario Sunshine e consegue se tornar o legítimo sucessor de Super Mario 64, superando-o e apresentando novas formas de jogar que podem tornar-se a base para os futuros lançamentos do gênero. espécie de jogo que estava em decadência graças ao surgimento das cidades abertas de Grand Theft Auto.

Os jogos de plataforma acabaram de encontrar o seu Cogumelo 1-Up.

Hype, vem da variação da língua inglesa da palavra "Hyper", que significa "além de" ou "acima de". Estipulando dessa forma uma expectativa acerca de determinado assunto, onde o que possuímos seja um emaranhado de informações de qualidade duvidosa onde certamente estará "acima" do que aquilo realmente representa.



Gráficos – Surrealismo e Psicodelia

SMG é um digno detentor do mais belo visual já criado para um console da Nintendo. O universo do jogo é extremamente rico e cheio de vida. Há efeitos de luzes magníficos estourando em todo o lugar, refletindo em diferentes partes do corpo do Mario. As texturas possuem uma qualidade primorosa e impressionam não importando quantas vezes você jogue. Já o design surreal dos cenários criou as visões mais hipnotizantes dos videogames, proporcionando uma sensação tão lisérgica que só encontra paralelos em filmes como 2001: Uma Odisséia no Espaço e sua perturbadora viagem à Júpiter.

Melhor ainda, a direção de arte supera os melhores trabalhos da Nintendo como os de The Legend of Zelda: The Wind Waker (GameCube, 2003) e Metroid Prime (GameCube, 2002). É evidente a influência das correntes surrealistas e psicodélicas na arte do jogo. Inclusive, alguns efeitos remetem imediatamente ao já citado clássico de ficção-científica do Stanley Kubrick. Também é impossível não lembrar de O Pequeno Príncipe ao ver Mario caminhar por pequenos asteróides, muitos com uma vegetação extremamente parecida com a presente na obra de Antonie Exupery. A narração do enredo em forma de livro de histórias, com seus tons de cores opacos até o desenho dos personagens e a forma como Mario viaja de um planeta para outro em Wind Garden denuncia que a Nintendo, mais do que mera coincidência, quis fazer uma homenagem à obra que encantou grande parte da humanidade com as suas alegorias.

Com tudo isso, a Big N conseguiu mudar a cara de um console desacreditado graficamente. Ainda que os gráficos não possam ser comparados aos consoles de alta-definição, a direção de arte é uma das melhores de todos os tempos, e como disse o personagem da parábola francesa: "o essencial é invisível para os olhos".

Jogabilidade – Esqueça o 9,8ms²

A adição das brincadeiras com a gravidade e a introdução dos ambientes esféricos fez a Nintendo se redimir de todas as insatisfações que ganharam coro após Super Mario Sunshine. Cortar o espaço sendo impulsionado por uma estrela de lançamento, saltar fazendo o chão virar teto e o teto virar chão faz um arrepio percorrer o corpo do jogador. É impossível não pensar como alguém pôde criar algo assim!

Mais do que um excelente jogo, Super Mario Galaxy é capaz de fazer com que continuemos sendo impressionados por novas idéias e mantém o sentimento de curiosidade aceso. Só o Universo é grande o suficiente para abrigar a criatividade da Nintendo e a nova temática adotada pela série não poderia ser mais metafórica nesse sentido.

A interface única do Wii-Remote também foi aproveitada ao extremo, fazendo uso dos sensores de movimento (utilizado para coletar e atirar Star Bits ou movê-lo quando está dentro de uma bolha ou controlar o Mario quando o mesmo está em cima do peixe voador) e do pointer (utilizado para coletar e atirar Star Bits ou, por exemplo, movê-lo quando está dentro de uma bolha). Já o Nunchuck, obviamente, serve para controlar o Mario através da alavanca analógica.

Mesmo com tantas inovações, a Nintendo se esforçou para diversificar ainda mais a jogabilidade de Galaxy, introduzindo provas de corrida, equilíbrio e outras de rolagem lateral, todas com um design estupendo. Além disso, em clara homenagem ao adorado Super Mario Bros 3, o encanador também pode se transformar mediante os Power-ups, adquirindo a habilidade de vôo, salto alto ou desmaterialização.



Som – Orquestra Interestelar

Em uma palavra: primoroso. A trilha sonora presente em Super Mario Galaxy possui o melhor conjunto original de um game da Nintendo. Após ter prometido e não cumprido com as composições orquestradas em The Legend of Zelda: Twilight Princess, a Nintendo presenteia os fãs com peças geniais e com uma execução não menos brilhante.

Dessa vez, o compositor principal do jogo foi o Mahito Yokota, que trabalhou em Donkey Kong: Jungle Beat (GameCube, 2004), mas o antológico Koji Kondo também contribuiu com diversos trabalhos emocionantes, a exemplo de Good Egg Galaxy ou as variações da compassiva valsa do Observatório. A trilha sonora épica promove a ambientação perfeita à imensidão da nova jornada espacial. É o fim do infame formato MIDI que acabava por ofuscar a beleza das trilhas dos premiados compositores da Nintendo.

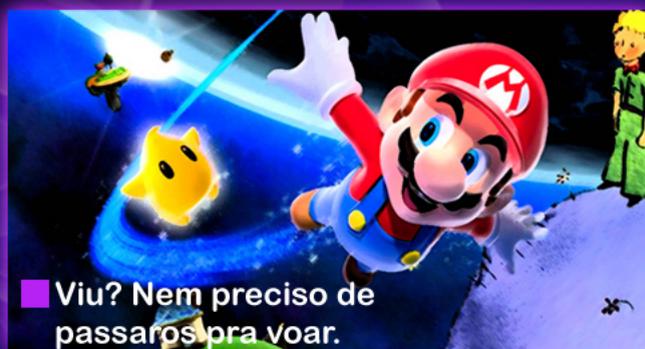
É difícil escolher qual a mais bela das músicas, mas Yokota esteve particularmente inspirando quando escreveu as surpreendentes Hell Prominence, Floater Land ou quando transmitiu a sutileza e a solidão do espaço-sideral em Stardust Road. Seu empenho também pode ser verificado na assombrosa Teresa Waltz e, claro, na entoada Wind Garden Galaxy, uma das músicas mais queridas pelos fãs, não apenas pela composição memorável, mas também por estar disponível no YouTube, mostrando a presença de Shigeru Miyamoto, Koji Kondo e Mahito Yokota no estúdio de gravação da Super Mario Galaxy Orchestra. A trilha sonora ainda conta com algumas composições originais e outras remasterizadas de clássicos como Super Mario Bros, 3 e Super Mario 64, garantindo aquela nostalgia tão agradável de ser sentida.

Diversão – Bem-vindo à quarta dimensão

Imagine que Isaac Newton, ao ser atingido por uma maçã, pegou-a e a jogou para longe. Só que em vez dela cair no chão após perder a aceleração, ela começa desenvolver uma trajetória de modo a percorrer o Planeta Terra. Digamos que essa é uma das possibilidades dos novos ambientes espaciais. Nunca saltar foi tão divertido. Com um conjunto de obra tão harmonioso, o jogo consegue prender o jogador do início ao fim, fazendo-o jogar por horas a fio. E não serão poucas as vezes em que você dará uma pausa na aventura principal só para brincar com a nova jogabilidade da série.

Replay – Thank You, Mario!

Um dos pontos a ser questionados em Super Mario Galaxy é, justamente, o replay. Isso ocorre porque a dificuldade do jogo foi visivelmente reduzida de modo a não exigir tanto empenho assim do jogador. Muitos poderão achar fácil demais conseguir as 60 estrelas necessárias para enfrentar o último chefe, embora conseguir todas as 120 irá fazê-lo ficar ocupado com o título por muito mais tempo. Pensando nisso, a Nintendo criou mecanismos para dar um tempo extra de vida ao título. Assim que se termina o jogo com todas as estrelas pela primeira vez, o Luigi é destravado, devendo o jogador passar novamente pelos desafios de antes, dessa vez com as peculiaridades da sua jogabilidade e, só então, ter acesso ao final secreto.



O Sucesso

Com tudo isso, é claro que Super Mario Galaxy tornou-se, espontaneamente, um grande sucesso tanto de crítica, quando de público. Ele foi escolhido como o melhor jogo de 2007 por 9 das 10 principais publicações de games. Chegou a superar o consagrado The Legend of Zelda: Ocarina of Time no GameRankings obtendo quase 98% de aproveitamento e, atualmente, encontra-se em 3º lugar com a média de 96,268% -atrás do Ocarina e GTA IV. Até mesmo a revista EDGE conferiu à Galaxy a nota máxima. Já a Famitsu consagrou-o com um excelente 38/40. Por aqui, a principal publicação de games, a querida EGM Brasil, deu-lhe o selo de Platina, tornando-se o sexto game a conseguir tal feito. Quanto às vendas, Galaxy já vendeu mais de 1 milhão de unidades no Japão. Já nos Estados Unidos e Europa o sucesso é ainda maior fazendo o jogo aproximar-se da casa dos 8 milhões de cópias vendidas mundialmente, além de ainda manter boas vendas regulares, mesmo tendo sido lançado em 2007.



Vem cá, só quero conversar com você amigo!

Quando o bom é ser mau

Como já dizia o célebre filósofo David Coverdale: "É que as vezes é bom ser mau, mau até os ossos"

Por **Silvio Teixeira**

Bem distante das discussões que tentam de alguma maneira ligar os games à violência urbana, os desenvolvedores dos jogos descobriram há muito tempo um novo filão a ser explorado: o de ser mau. Antes desprezado até os ossos, os vilões dos filmes jamais conseguiram conquistar um lugar ao sol, e isto é fácil de perceber o motivo. Em um filme a história segue o roteiro integral da cabeça de seu diretor, ele define os destinos de cada personagem, sem dar vazão à escolha do público. Nos games isso muda dramaticamente, pois diversas alternativas ficam a escolha do jogador e cabe apenas a ele decidir se ficará ao lado do imperador ou se irá liderar a Aliança Rebelde, são suas ações que definem o seu Karma, para o bem ou para o mal.

Certa vez eu estava jogando Battlefield, o primeiro da série, e após zerar todas as missões senti uma certa tristeza ao ver que um jogo tão bom havia terminado, que iria para a estante pegar pó. Como era uma opção do jogo, decidi iniciar novamente do zero, mas agora pelo lado dos alemães e foi definitivamente divertido pois as áreas que antes eu atacava agora eu defendia, os pontos de chegada eram os de partida, as armas que antes tinha que destruir agora me serviam. É bem verdade que em diversos momentos senti uma frustração ligeira, um sentimento de "estou traindo meus amigos aliados", mas nem por isso deixei de dobrar o aproveitamento do jogo. Ele se tornou mais interessante, e nem por isso passei a ver o nazismo de uma maneira diferente, pois se não saí matando ninguém depois de ver todos os filmes do Swartzgovernator, nem me tornei um meliante de alta periculosidade por ter sido o ladrão, nas brincadeiras de "polícia e ladrão" na época da escola, não vejo porque o jogo me influenciaria mais do que estes outros momentos de lazer.



Tudo bem, matar vietcong é liberado para menores

Alguns jogos te davam como prêmio máximo poder controlar o mal personificado do jogo se você chegasse ao seu final, e este prêmio era algo a se vangloriar, controlar o Bad Boy da estória. Isso deu tão certo que alguns jogos passaram a ter como protagonista um Bad Boy real, permitindo que se dê vazão a nosso lado negro, algo como dar uns bons socos em um Punch Ball para colocar para fora todo stress real de nosso dia a dia, se não fizer isso de vez em quando a gente pira geral. No filme "Um dia de Fúria", Michael Douglas passa por uma seqüência de situações que o leva do stress absoluto até o colapso nervoso, completamente envolvido pela violência, ele decide fazer parte dela. Os games são apenas uma válvula de escape para parte dessa pressão, dessa vontade de sair chutando o balde, mas que não fazemos porque na vida real isso é errado e traria

conseqüências trágicas, mas nos games não, podemos fazer o que nos der na cabeça, matar tartarugas ou pessoas, não faz diferença, nada disso é real, é apenas diversão, assim como matava meu irmão no polícia-ladrão e o desgraçado sempre "reçossetava".

Então não se preocupe que sua alma continuará a salvo, controle o seu personagem e desça a porrada a vontade, porque violencia no videogame pooooode! E se você ficou com vontade de deixar o lado negro tomar conta então sugerimos alguns dos jogos mais "politicamente incorretos" mas divertidos a varrer!



Sou só eu ou mais alguém acha que isso não vai acabar bem?

Bully – Não jogou este game ainda? Bem, para sua surpresa o nome do seu personagem não é Bully, este é apenas um termo em inglês que significa a prática de violências físicas e psicológicas. Outra peculiaridade, você não precisa ser o malvado, pode ser o justiceiro e ajudar os nerds. Isso na teoria, já que não conheço ninguém que tenha feito essa escolha. Galera quer mesmo é conseguir o maior número de malvadezas por metro quadrado! Se é isso que você procura, Bully é um prato cheio para tacar fogo na escola, demolir o carro do diretor ou apenas achatá-los os colegas de aula, “Just for fun”!



Pura Maldade



GTA – Este dispensa apresentações, dono de algumas das maiores polêmicas do mercado, GTA coloca você no papel de um ladrão de carros, que se envolve com tráfico, suborno policial, sexo, traição e toda a sorte de violência urbana. A mais nova versão GTA IV, pode ser encontrada em diversas plataformas, como o PS3, o 360 e PCs. O jogo se tornou um dos maiores campeões de “audiência” da história dos games mostrando que ao menos nos videogames o crime compensa!

Carmageddon – Considerado um clássico dos jogos violentos, este jogo te coloca no controle de um carro que sai atropelando quem passar pela frente, e você ganha pontos por isso. Em alguns países chegou a ser lançado em versão diferenciada, trocando os seres humanos por zumbis ou robôs, o que tirava toda a graça do jogo que queria mesmo era ver sangue. Achou violento? Atire a primeira pedra quem escolhia jogar Mortal Kombat na versão sem sangue(existe alguém?).



Manhunt – Manhunt é violento, é nojento, é chocante, ou seja, é maravilhoso! Nele você tem que cometer assassinatos para que sejam filmados, e quanto mais brutais melhor pois somente assim você pode ganhar as 5 estrelas. Se só chegar por trás e passar a faca na garganta vai receber míseras uma ou duas estrelinhas apenas. Para ganhar 5, well, é bom dar uma boa olhada em “Jogos Mortais” ou “O Albergue” e ganhar uma boa dose de inspiração primeiro!

Postal – Aqui você é um psicopata, ex-funcionário dos correios procurado pela polícia e coitado de quem estiver no seu caminho. Não é bem um poço de criatividade, a cada nova fase você terá que se manter vivo enquanto todos o perseguem, então ou você os mata ou eles te matam. Você poderá detonar uma banda escolar numa parada, matar religiosos numa igreja, ou casais na saída de cinema pornô. Não é o máximo?



Killer 7 – No jogo você é Harmman, um velho preso em uma cadeira de rodas. Ele possui 7 personalidades que você controla em 2d em gráficos estilo cartoon. Os inimigos? Uns bichos muito sorridentes, muito mesmo, que riem quando você atira neles. Sadomasoquismo puro, conforme eles avançam sobre você num andar estranho enquanto perdem membros e sangram. Sangue aos litros e palavrões à vontade.



Narc – Jogo com policiais pode ser considerado do “lado negro”? Pode, para este tipo de policial corrupto pode. Você vai prender e agredir qualquer pessoa e ainda se apoderar dos seus pertences, como armas e drogas para depois vender ou usar. O uso de cada droga dará ao seu personagem alguma habilidade extra como deixar a tela lenta ou melhorar sua pontaria. Algo tipo policial bom, policial mau, só que sem o policial bom.



Mortal Kombat – Está estranhando ver esse jogo aqui? Acha que só porque controlava o Johnny Cage então ele era do bem? O cara arrancava a cabeça dos seus adversários! A Sonya dividia o cara no meio com as pernas (ui!) e o Liu Kang devorava metade do corpo do adversário na sua forma de dragão. Não tem bonzinho nesse jogo não, e talvez por isso ele tenha sido o jogo de luta maior sucesso de todos os tempos, a franquia anda desgastada é verdade, mas a maldade da “boa” continua lá!



Ele trabalha para a Policia Federal, F.B.I e Interpol ao mesmo tempo.

Faz parte de uma super rede, onde pode saber de toda a sua familia apenas com seu I.P.

Odeia quando atrapalham sua investigação.

Ele é:

BRANDYBUCK

O Pulica Fodão!



Compre agora ou esse Game desaparecerá em 2 minutos...



FALLOUT 2

"War, never changes."

Por Jader Miani

"Fallout is a true, back to basics role-playing game." Foi assim que os autores de Fallout o definiram, como o "RPG de verdade", continuação do eleito RPG do ano em 1997, Fallout 2 foi lançado em Setembro de 1998, produzido pela extinta Black Isle e publicado pela Interplay (conhecidas por RPGs clássicos como o aclamado Baldur's Gate 2), chegando a ser relativamente conhecido no Brasil após ter sido publicado em uma revista de jogos completos. Porém só agora com o lançamento do hype Fallout 3, pela reconhecida Bethesda Softworks (famosa pela série Elder Scroll), o jogo se popularizou e se tornou sucesso entre os gamers, ganhando muitos fãs maravilhados com o seu grande e complexo mundo, a maioria desconhecendo completamente seu predecessor, um game inovador e que criou uma grande legião de fãs inveterados. As referências a objetos e fatos reais são grandes marcas da série, sempre carregadas do típico humor negro. Ao assistir o clássico Mad Max e a Cúpula do Trovão, se nota rapidamente diversas semelhanças, inclusive a lendária roupa de couro é praticamente a mesma Leather Armor que pode ser comprada logo no início do jogo. Na introdução já se faz uma sátira ao consumismo americano ou American Way of Life. No

decorrer da jogatina também é possível beber um pouco de Nuka-Cola ou ter sua orelha arrancada por um lutador de boxe (ela ainda aparece como um item comum no seu inventário).

Deixando de lado as referências, observamos um enredo bem construído e amarrado, se passando em um mundo devastado pela guerra travada entre os EUA e a China. A linha de fatos chega até o presente devastado da Terra, detalhando a história e características de cada objeto, ser ou fato. O cenário pós-apocalíptico é uma representação fictícia da região que engloba os estados da Califórnia, Oregon e Nevada, como também cidades dos mesmos. Você vive como um dos humanos que habitam a Vila de Arroyo, criada por um antigo sobrevivente dos Vaults. Sua missão é encontrar o G.E.C.K ("Garden of Eden Creation Kit" ou "Kit de criação do Jardim do Éden") para salvar o povo de sua vila da total aniquilação, assim tem início sua jornada pela devastada Wasteland. É interessante notar o contraste entre tecnologia e primitivismo, na primeira experiência você controla um índio seminu portando apenas uma lança rudimentar, porém com o desenrolar dos fatos você estará dentro de uma imponente Power Armor retalhando pessoas



👤 Petrobrás no futuro ou Chernobyl?

(ou mutantes) com uma poderosa minigun. Aliás a violência é distribuída a vontade, criando cenas realmente empolgantes. A tecnologia em Fallout é interessante, misturando aparatos dignos de uma grande ficção científica, como Armas Laser, ao mesmo tempo que ilustra objetos dos anos 50 e 60 ou até mesmo em certas populações onde há total ausência de qualquer tecnologia moderna.

O enredo, como se espera em um tradicional RPG Americano, é aberto e focado não só na liberdade, mas acima de tudo na interação Personagem/Mundo, o que possibilita as mais diversas experiências (e inconveniências), imagine a possibilidade de usar aquela pá que achou pelas suas andanças para cavar alguns túmulos em busca de jóias e ainda ficar com a péssima reputação de "Grave Digger" ou então utilizar sua habilidade Doctor, curar a perna quebrada de uma vaca e ver a mimosa te seguindo para todos os lados. Frequentemente apresenta-se ao jogador estas variadas situações, as Quests, o interessantes delas em Fallout é que cada uma possui seu próprio enredo e contexto, contendo personagens relevantes e atuantes, diferenciando-se do tradicional "salve o sequestrado" ou "colete três melecãs de slime para fazer uma feijoada". Em certo momento, é possível escolher entre destruir uma usina nuclear que esta causando problemas de poluição e que é habitada por mutantes amistosos, assim satisfazendo os desejos de uma cidade politizada, ou trilhar o caminho mais difícil e resolver o problema da usina, salvando o povo mutante e ainda ajudando a cidade fornecendo eletricidade. É frequente a possibilidade de exercer ações ruins ou boas, mas não como em outros jogos, onde se

trata de ser bonzinho ou ser mal e sim se trata de atitudes e conseqüências. É você jogador atuando, você julga o que é certo ou errado e mesmo sendo de bom alinhamento, pode às vezes cometer atitudes não recomendadas pelo Ministério da Saúde (quem já jogou e nunca experimentou um Jet?).

Quanto à jogabilidade contamos com um sistema completamente novo e original, o S.P.E.C.I.A.L. que tem como significado os atributos básicos do jogo, S.trength, P.erception, E.ndurance, C.harisma, I.ntelligence, A.gility e L.uck. Inicialmente a idéia era uma adaptação do famoso sistema GURPS, porém devido a já citada violência, Steve Jackson (o criador do GURPS) saiu do projeto, o que resultou na criação do SPECIAL. Os atributos básicos influenciam diretamente no jogo, tente fazer um personagem com mínima inteligência e veja as opções de falas disponíveis nos diálogos, simplesmente você só conseguirá grunhir ou dar alguns gritos. Além dos atribu-

► CURIOSIDADES

É incrível a semelhança entre alguns fatos de Fallout com os do seriado LOST, vejamos alguns deles:

- O vídeo de instrução encontrado inicialmente na Escotilha é semelhante aos vídeos de instruções presentes no game.
- O contextos de universo retro anos 50 presente nas duas obras.
- Ambos possuem empresas que realizaram experiências em locais reclusos e isolados Vault Tec e Dharma Initiative, respectivamente os Vaults e as Estações (da Ilha).

tos básicos temos as skills, habilidades que você aprende durante o jogo e que aumentam a gama de opções de interatividade, podemos as separar em 3 categorias: As utilizadas diretamente a qualquer momento, tal como Doctor, utilizada para curar ferimentos graves ou a Repair, para concertar equipamentos, dentre outras; As utilizadas em batalha, como Melee, combate mano-a-mano, Small Guns, habilidade com armas pequenas como Rifles e Pistolas; Por fim as passivas e que somente influenciam em ocorrências do jogo, como a Barter, que é sua habilidade em negociar e influi nos preços dos produtos e outras. Também existem os Traits e Perks (particularidades) estas adicionam alguns diferenciais em seu personagem, como a "Small Frame" que diminuirá a sua estatura, fazendo com que você possa carregar menos peso ao passo que aumenta a agilidade.

A trilha sonora é um pouco ausente, mas não de menor destaque, algumas trilhas nos trazem o clima retrô anos 50 que o jogo apresenta, as BGM (BackGround Music) ajudam na imersão do jogador na cena mas não chegam a se destacar. Os efeitos sonoros não fazem feio, funcionam bem e naturalmente. Graficamente, para os padrões da época, podemos qualificá-lo como de bom nível, apresentando uma perspectiva 2D isométrica que mesmo hoje não é problema para os fãs saudosistas de jogos 2D. Os cenários são bem detalhados e diversificados, artisticamente é tudo muito bem executado e carregado de personalidade. O único porém foi a popularização dos gráficos 3D na época, que acabou por desprestigiar um pouco a qualidade gráfica construída pela equipe.

Por fim ficamos com diversos problemas deixados pelos desenvolvedores, como a ocorrência de mais de 800 bugs durante o jogo, alguns insignificantes, outros que nos impedem até de realizar algumas quests. Graças a fãs, hoje já se pode encontrar vários patches que corrigem estes bugs e ainda possibilitam jogar em alta resolução.



Um marco na indústria de jogos, não extremamente reconhecido ou popular. Recomendando para todos aqueles que gostam de algo refinado e com personalidade, principalmente para quem está acostumado com os RPGs japoneses (como Final Fantasy e similares), estes (com um pouco de paciência) irão experimentar algo novo e que na maioria das vezes agrada. 🎮

ATUALMENTE

Fallout ainda vive. Você pode pensar, "Claro que vive! Fallout 3 foi lançado a pouco tempo atrás". Porém estou falando de outro projeto, recentemente a Interplay ressuscitou e logo anunciou um tal "Project-V13", um MMO que a empresa estaria desenvolvendo, vamos a alguns fatos. Oficialmente não foi anunciado que este MMO seria um Fallout, porém alguns fatos apontam para isso, no contrato de venda dos direitos para a Bethesda, estava contido o direito de desenvolvimento de um Fallout MMO, porém este deveria ser concluído dentro de 4 anos. Após isso a Interplay aparece com o seu website on-line e começa a recontratar os criadores originais de Fallout, o mais recente deles é o conhecido Chris Taylor. Também é interessante observar que pode haver um trocadilho entre Vault 13 e V-13.



Espaço PC

Saiba como montar um equipamento adequado para games sem gastar uma fortuna

Por Fagner Martinelli

Desde os primórdios da tecnologia, os computadores são a porta de entrada das tecnologias para os jogos do futuro, jogar em um PC é ver um pouco desse futuro hoje. O grande problema é que essa olhada na janela do tempo em direção ao futuro pode se tornar uma experiência cara e às vezes frustrante.

O mercado de PCs é perigosamente povoado por vendedores não muito honestos, seja por falta de boa índole ou simples desinformação, formar bons conjuntos para rodar jogos de “ponta” pode ser um desafio digno de um RPG. Placas mãe, processadores, placas de vídeo e memórias resistem em trabalhar em harmonia sob a pressão do bom e barato, e mesmo quando finalmente conseguimos chegar ao ponto de ter em cima da mesa o “complicado” PC, por vezes nos frustramos ao velo lutando para rodar um simples “joguinho”.

O hardware

Comprar o hardware de um computador para jogar é uma questão mais de harmonia entre os tipos de peças do que a escolha de um “mega processador de vários núcleos”, aliada esse idéia ao fato de que muitos desconhecem os valores das peças, temos um cenário perfeito para vendedores oportunistas. Adianta pouco comprar aquele desejado “QuadCore” se junto com ele não vier um time de peças a altura.

Da mesma forma comprar um equipamento mais barato desejando a qualidade do mais caro é certeza de minimizar a sua experiência com o computador, ter a consciência de que você tem peças de baixo ou médio custo é primordial para estabelecer uma estratégia de configuração para os jogos que você pretende jogar.

Formando os conjuntos

Vamos formar os conjuntos seguindo uma média de valores, tirada do mercado em janeiro de 2009, não usaremos nomes e marcas de peças porque essas variam muito e via de regra, a medida que vão sendo substituídas as faixas de preço se mantém de acordo com uma “classe de desempenho” e mantendo essas convenções é possível montar PCs de acordo com o resultado desejado. Depois claro, tem uma sugestão de peças que você pode estar cotando nas lojas de sua cidade. Se você é um jogador casual e não liga muito para qualidade gráfica, você ficará bem servido com um PC formado assim:

Processador: Que custe em torno de 150 reais, no máximo 200.

Placa mãe: Que custe em torno de 200 reais máximo 250 e venha com vídeo integrado.

Memória RAM: Não mais que 100 reais.

Com isso você joga no low, as vezes no médium jogos mais top e roda até bem jogos que foram sucesso um ou dois anos atrás, um PC assim, completo, fica em torno de 1300 reais.

Configuração sugerida:

Sempron LE1250
ECS A780G ou ASUS M2N68
2GB de RAM
HD de 160GB
LCD de 17”

Se você é um jogador, gosta de qualidade, até tem um console em casa e já planeja um next gen para 2009, mas tem vontade de jogar alguns bons títulos de PC sem gastar muito com isso:

Processador: Que custe em torno de 250 reais, no máximo 350.

Placa mãe: Que custe em torno de 200 reais máximo 250 e venha com vídeo integrado.

Memória RAM: Não mais que 150 reais.

Placa de vídeo: que custe até 399 reais.

Configuração sugerida:

Athlon64 X2 5000+
ECS A780G ou Asus M2N68
2GB de RAM DDR2 800 (2X1GB)
Placa 3D Radeons: 3850 / 4670
ou GeForces 8600GT / 9600GT
HD de 500GB
LCD 19”

Com isso você joga games “top” entre médio e high, muitas vezes podendo colocar algo no very high, e os antigos sucessos todos em máxima qualidade, um PC assim fica em torno de 1800 reais, e já dura um bom tempo rodando jogos muito bem.

Os jogos

Assim como um equalizador pode fazer maravilhas quando regulado corretamente para cada tipo de som, configurar um jogo de acordo com o hardware que você tem pode melhorar tremendamente a sua experiência com ele, e assim como num equalizador, cada tipo de musica tem uma afinação mais adequada.

Tudo é uma questão de analisar em que o jogo está sendo executado, e isso significa que você tem que entender as limitações de uma placa 3D de 300 reais, e aceitar que mesmo uma placa de 700 reais não é suficiente para que alguns jogos mostrem “tudo” o que tem para mostrar.

Custo VS Benefício

O custo benefício dos PCs não é tão atraente quando o dos consoles, e nem sempre sair da segurança de simplesmente colocar um disco e sair jogando para uma realidade cheia de configurações e especificações de peças pode não ser o que você esperava de uma máquina de jogos, mas lembre-se que os PCs estão na vanguarda da tecnologia, e oferecem também uma série de outras funções, além de não ocupar a TV da sua sala, evitando que sua mãe perca da novela das 8!



Esta é a crise, Baby

Por Filippo di Iorio

Tempos difíceis, diria o escritor Charles Dickens. A economia mundial está estagnada, a indústria sofre o impacto da recessão e muitos se perguntam como o mercado de videogames reagirá nesta crise. Quem pensa que os únicos a perder o sono neste período são os apaixonados e os executivos deverão repensar suas idéias. Os números dizem algo diferente. Os jogos são uma parte crescente da economia que rouba fatias de mercado da televisão e dos filmes. Em 2007 Guitar Hero faturou mais de um bilhão de dólares ao redor do mundo. E, em agosto de 2008, vendeu 22 milhões de exemplares, aos quais deve ser adicionados os números de Guitar Hero Metallica. O boom dos videogames de última geração é um fenômeno que marca uma época, porque tem reflexos importantes não só na indústria ou sobre a música, mas também nos costumes, como um efeito dominó que atravessa todo o planeta. Segundo alguns analistas a conjuntura adversa não terá grandes consequências sobre o setor sobretudo graças ao mecanismo de “cocooning”: em período de crescentes dificuldades econômicas os consumidores não viajam muito e preferem encontrar o divertimento comodamente sentados em suas poltronas. Porque sair de casa quando se pode ter dúzias de horas de entretenimento com seus consoles?

“Aconteceu o mesmo com o cinema na década de 30, quando as pessoas se distraíam de seus problemas assistindo a grandes musicais da época, e acontece hoje com o videogame”, diz Ron Meiners, community director do Hollywood Interactive Group em uma entrevista à Cnet. “E, ao contrário dos filmes, os videogames não são passivos e garantem um elevado nível de envolvimento, o que os torna ainda mais valiosos”.

Os dados parecem confirmar a tendência. A ESA, a associação dos produtores de software de entretenimento prevê que em 2008 o arrecadamento aumentou em 30% em relação ao ano anterior, enquanto de acordo com as estimativas da GfK Marketing Services o faturamento será 51% maior em 2009. No que diz respeito aos consoles, os dados da NPD confirmam a liderança do Wii nos EUA, com uma vendagem de 2,04 milhões de unidades, mais que o dobro do mesmo período do ano passado. Em segundo lugar o outro console da Nintendo, DS, com 1,57 milhões de unidades comercializadas, enquanto que a terceira colocação pertence ao Xbox 360. As outras posições são todas ocupadas pelos consoles da Sony: PSP, com 421 mil unidades, PS3, com 378 mil e PS2, com 206 mil. Quanto aos jogos os resultados de vendas de novembro nos Estados Unidos têm superado as expecta-

tivas dos analistas com volumes superiores aos 22 milhões de dólares ao ano. Os títulos mais procurados pertencem às séries de grande sucesso; como Gears of War 2, da Microsoft Games Studios, tendo comercializado 1,56 milhões de cópias e Call of Duty: World at War, da Activision Blizzard, que tem 1,41 milhões de unidades vendidas. Na relação dos 10 jogos mais rentáveis 4 são produtos da Nintendo, uma prova da sucesso consolidado dos criadores do Wii. Do ponto de vista do hardware, penso que o vencedor da guerra do período de Natal foi certamente a Nintendo, enquanto a Microsoft foi beneficiada, sobretudo, pelo corte de preço do Xbox”, diz Colin Sebastian, analista especializado em videogames, da Lazard Capital Markets. Em setembro, de fato, Microsoft reduziu o preço do Xbox Arcade de 249 para 199 dólares, seguida pouco antes do natal por Electronic Arts, Activision e Ubisoft que abateram seus custos entre 10 e 15 euros. E a Sony também deveria adotar em breve a mesma estratégia. Escolhas ditadas por um mercado que mostra ligeiros sinais de queda: se as vendas dos consoles caseiros estão sólidas, com um ganho de 26% de hardwares, softwares e acessórios, os portáteis estão em estagnação com um decréscimo de 14%. E os jogos? Forbes estima que os consumidores não são mais propensos a gastar cifras superiores a 69,99 euros (na Europa) e 60 dólares (nos Estados Unidos) por um exemplar.

Política de marketing atraente, mas não só isso. De acordo com o blog Fudzilla à partir de janeiro a gigante de Redmond mandará para casa 15 mil pessoas, o que significa 17% de seus 90 mil empregados. A EA, número dois do setor, já anunciou que demitirá mil funcionários e o fechamento de várias fábricas (entre 9 e 50). A perda de postos de trabalho na área de entretenimento digital superou aquelas na indústria civil e manufatureira: nos próximos meses a taxa de desemprego passará dos atuais 6,5% para 8%. Como explicar essa discrepância entre os dados de vendas, em alguns casos de ligeira queda, mas positivos no todo, e as estratégias de marketing e reduções dos custos por parte das empresas?

O setor está em contínua expansão, mas, como todos os tipos de mercado, sofre ciclos de altas e baixas. É previsível que a indústria de videogames possa ser vítima da recessão. Espera-se um novo 77 ou – pior – um novo 83? As duas grandes crises do setor foram, além dos impactos econômicos, momentos úteis de renovação. A de 77 levou ao final da primeira geração de consoles e ao nascimento do Atari 2600: enquanto foram para o fundo da gaveta os velhos e entediantes videogames com apenas um jogo surgiram novas plataformas que tinham suporte para a substituição de cartuchos. Não era mais necessário trocar o console para mudar o jogo, bastava inserir um novo cartucho. Uma pequena revolução que garantiu estabilidade ao mercado até 1983, quando uma nova e inesperada crise levou à falência muitas empresas, principalmente na América. Foram necessários três anos para que a indústria se recuperasse. O responsável pelo retorno foi o Nintendo Entertainment System, o primeiro console da Nintendo. O advento do NES (que tinha como concorrente o Master System, da Sega) tornou a Nintendo a líder absoluta no setor por vários anos e mudou o centro econômico-criativo para o Japão. Uma curiosidade: naqueles anos os vários produtores adotaram pela primeira vez chips antipirataria (o 1ONES, por exemplo).

É difícil criar hipóteses sobre a evolução do mercado nos próximos meses, mesmo que os catastrofismos e os alarmismos se mostrem injustificados. No momento os gigantes do setor, ao invés de enfrentarem a crise, parecem responder às preocupações dos consumidores. E, entre o cruzamento de anúncios e desmentidos, estimulam a procura por pacotes que combinam jogo, networking e trabalho em equipe à distância.





A Chave de Lea Monde

Relembre um dos mais brilhantes RPGs de todos os tempos.

Por Jay santana

“O corpo nada mais é do que um frasco para alma, uma marionete que se curva sob a tirania dela. Porém, a alma não é eterna, por isso precisa se alimentar da carne de outros, até que possa retornar ao pó de onde veio. Portanto a alma deve trair, confundir e assassinar os homens.” Assim, com essa frase de A.J. Duran, se inicia um dos momentos mais primorosos de um jogo que nasceu clássico e que comemora 9 anos esse mês. Vagrant Story foi um projeto ousado da Squaresoft (sem Enix) em Janeiro de 2000, duvida? Ele competia com nomes de peso da mesma empresa na época tais como Chrono Cross, Final Fantasy IX, Parasite Eve II e Legend Of Mana. Sem sombras de dúvida esse ano foi um prato cheio para os amantes de um bom RPG. Sob a batuta de Yasumi Matsuno, nasce uma obra de arte com efeitos cinematográficos de dar inveja até mesmo a Metal Gear Solid, e que até hoje existem fãs que anseiam por uma continuação direta (Desculpe Final Fantasy XII).

“I am the reinforcements”

Encarne Ashley Riot, corajoso membro do grupo “Riskbreaker”, uma equipe de elite da ordem Valendia Knights of Peace em uma investigação sobre o sequestro de Joshua Bardorba em sua mansão liderado por Sidney Losstarot, profeta de um culto religioso conhecido como Mullenkamp.

Com a ajuda de sua fiel companheira (de equipe ok?) Callo Merlose, Ashley cai em um ambiente cheio de tramas, conspirações e reviravoltas. E por falar em conspirações, a história é um caso a parte, o jogo é envolto em um misto de política, religião e filosofia de forma constante, provocando ao jogador um momento de reflexão sobre o que é realmente importante na vida de alguém. Tudo feito em um ambiente medieval, é difícil não ficar maravilhado a cada nova área, cenários muito bem definidos que espremem ao Máximo a capacidade do Tiosão PSone. E a trilha sonora? Totalmente imersiva no tema, cai como uma peça de Tetris perfeita em cada caminhar em Lea Monde. Choques de espada, correntes que se movimentam ao vento, tudo é feito com mãos de ouro por Hitoshi Sakimoto (também compositor de Final Fantasy XII, Final Fantasy Tactics e Ogre Battle).

Resumo da Opera

Vagrant Story é um divisor de águas, sua jogabilidade dinâmica e enredo cinematográfico foram marcos, mas nem todos se agradaram com esses avanços na época e ficou esquecido por muitos. Mas acredito que esse foi o propósito de Matsuno, criar algo que fosse cultuado por alguns e que ficasse para sempre nas mentes deles. Eu posso me considerar incluso nesse meio.

VAGRANT STORY™

Crônicas de um Noob

Meu primeiro dia com o Nintendo 64

Por Johann carvalho

Tudo começou numa tarde normal como outra qualquer. O ano era 1998 e o relógio marcava três e meia da tarde. A promessa de meus pais comprarem um N64 gerou uma expectativa gigantesca, muito mais em mim do que em meu irmão. Pouco mais cedo, estávamos na cidade (moramos longe dela) onde fomos buscar no shopping o tão esperado videogame. O tempo de esperarmos minha mãe fazer as compras de mês no supermercado, após a visita ao shopping, parecia durar uma eternidade e eu, com o N64 em mãos, estava louco para chegar em casa.

Depois de uma longa viagem de carro, chegamos. Quando corri para o quarto com a caixa do console, minha mãe, que adorava criar expectativas e tensão sobre minha ansiedade de criança na época, me disse que só poderia ligar o videogame depois do almoço. Nunca comi tão rápido em toda minha vida.

Após devorar o alimento, pude correr para o quarto e colocar a caixa já meio rasgada (tentativas de abrir no carro, todas impedidas pela minha mãe) do console em cima da cama. A felicidade não poderia ser maior, afinal, era o 1º console oficialmente meu (agora eu teria mais direitos em jogar do que meu irmão). Conferi tudo. Era tão mágico ver tudo arrumadinho no isopor e de uma organização que dava gosto de admirar por mais uns instantes os componentes ali, parados, sem tirá-los da caixa. Tirei tudo logo depois de meu devaneio mágico e tratei de ajustar tudo certinho:

Coloquei o cabo AV na televisão, encaixei o adaptador AC no console

e ajustei o canal da TV. Tudo pronto! Apertei o botão ON. E nada. Resetei o console, e já impaciente comecei a ficar nervoso, afinal, a vontade de jogar Copa do Mundo 98 era grande demais. Troquei os canais, testei as conexões e passei por toda a seção de Troubleshooting do manual... E nada. Já estava olhando o termo de garantia, meu console estava com defeito, eu tinha certeza.

Já ia ligar para a assistência técnica (bons tempos) para tentar solucionar o problema. Foi quando meu irmão, gamer há muito mais tempo que eu, entrou calmamente no quarto e desligou o telefone. Antes que eu o xingasse, comecei a prestar atenção no que ele estava prestes a fazer. Dirigindo-se a TV, me perguntou:

- Já testou as conexões?

- Já, já sim!

- E o canal?

- Também!!!

- Então faz o seguinte:

Experimenta agora ligar o 64 na tomada.

LOOOOL !!!



Ele veio das profundezas...

...pra fazer random chorar.



Random May Kry

Demonhada's awakening

