



Guild Wars

Conheça um dos MMORPGs mais jogado do mundo e saiba o que vem por aí em Guild Wars 2

Lista de Livros

Jogue e leia! Conheça alguns títulos de livros que retratam a paixão de ser um Gamer.

Jogos esquecidos

Sentindo falta de alguma franquia que há tempos não ganha uma continuação? Nós também.

Sexo Frágil?

As mulheres dos jogos estão bem longe disso. Beleza e força, uma combinação perfeita.

Índice

Demorou mais tá na mão a 4ª Edição da EZFI



20 Guild Wars

Jogar Online nunca foi tão perfeito



4 Tempo

O tempo não para, até mesmo nos games.



10 Sessão Desabafo

James Bond não é mais aquele



11 O poder das mulheres nos Games

Beleza e Força combinam muito bem



15 Clássicos esquecidos

Ah! Que saudades daquele jogo...



27 Crônicas de um Noob

Gato por Lebre? As vezes isso acontece



28 Lista de livros

A literatura que você joga

Editorial

EZFers hoje e sempre!



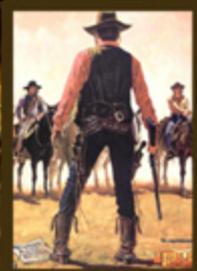
Jay Santana

Jay é completamente viciado por Guild Wars. Tanto que foi difícil pro menino incorporar sua paixão em uma matéria. Duvida? Adicione "Jay The Condemner" em sua Friend List e veja por si só.



Don VaGner

Don está de bem com a vida, seu timão anda de vento em polpa e sua inspiração cresce a cada matéria. Ronaldo é Gol!!! Só não pode ficar quebrando os alambrados.



El Tenorio

Matador ficou indignado pelo batismo que fizemos dele na EZF anterior, de onde o Jay tirou o nome José? Fora esse deslize nosso novo membro está se candidatando para Presidência do Brasil em 2030. El voto em El, e você?



Juniel Pereira

Juniel é um dos caçulas do Projeto EZF e já veio com a bola toda. Sua matéria sobre jogos esquecidos vai falar por mim. Seja bem vindo a família!



Cosmo

Cosminho (opa!) e suas artes no design da revista. Assim como todos ele veio para somar no projeto e está ficando cada vez mais fera em suas diagramações. Mas, como todo Mineiro que se preze não abre mão de um bom "Quejim".



Johann Carvalho

Johann é o vocalista da banda Negrayscow, além de Nosso colunista nas sessões desabafo e Crônicas de um Noob, e falando nisso, quem diria que os Noobs teriam tanta historia pra contar huh?



Jader Miani

O Jader manda bem em três coisas: Diagramação, Design e Fazer caretas. Essa por sinal foi até premiada no concurso de horrores esses dias, titulo que nosso amigo leva com louvor. Eita bicho feio...



Rodrigo It Sonic

It é o Sonic Boy da equipe, na verdade ele é o Sonic Boy do Brasil, mas tamanha paixão é justificada, o Porco espinho é um dos mascotes que marcou gerações mesmo. Ilustrando ou escrevendo o moleque é fera.



Raphael Franck

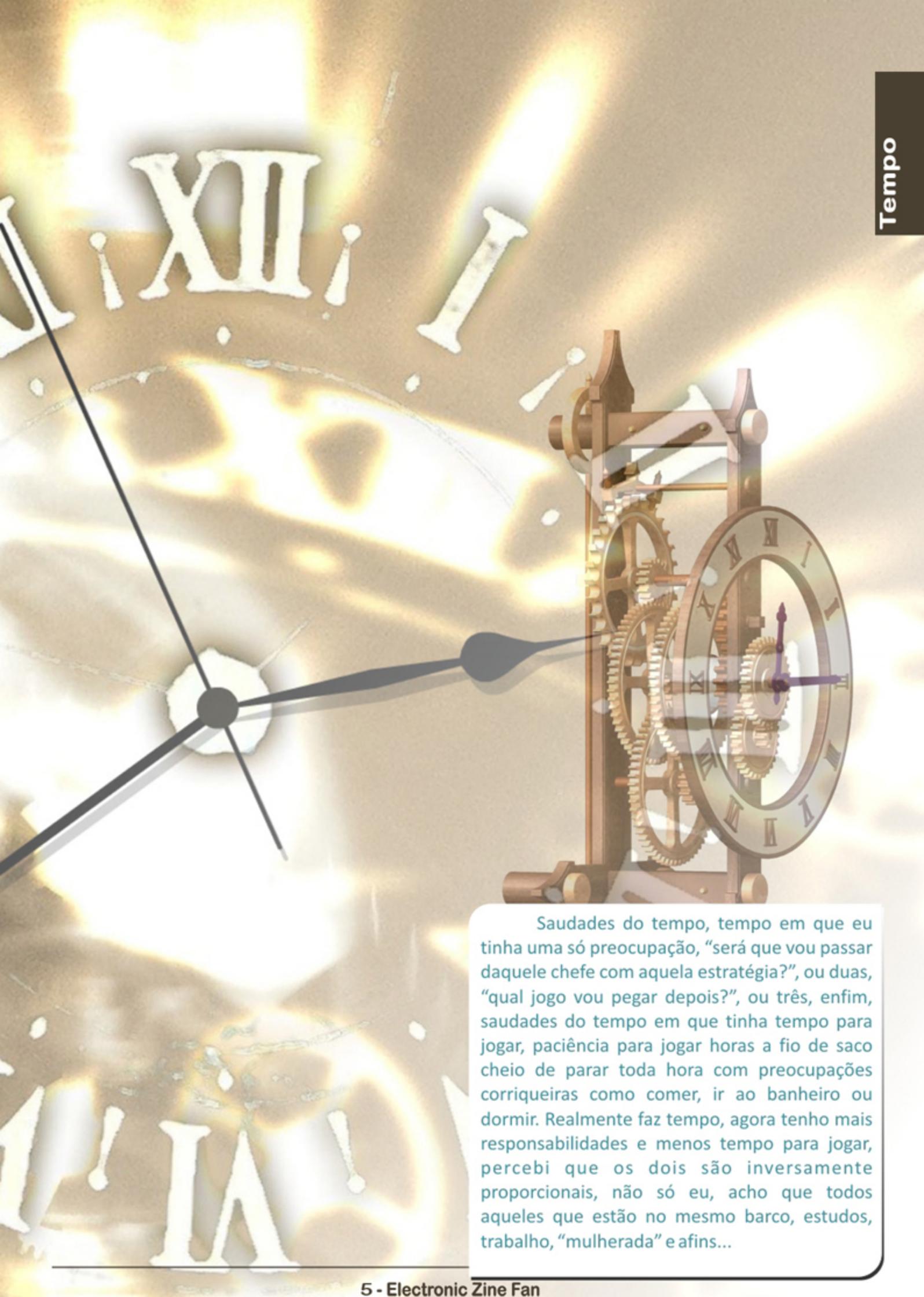
PH é o outro caçula da EZF, mas ver esse rapaz falando de suas idéias para o projeto é digno de aplausos. Como podemos ver o rapaz já se antecipou para o Show do Iron Maiden, agora o difícil é aguentar a inveja.

Design: Cosmo

Tempo, Tempo Velho

Ainda há tempo, acredite. . .

Por El Tenorio



Saudades do tempo, tempo em que eu tinha uma só preocupação, “será que vou passar daquele chefe com aquela estratégia?”, ou duas, “qual jogo vou pegar depois?”, ou três, enfim, saudades do tempo em que tinha tempo para jogar, paciência para jogar horas a fio de saco cheio de parar toda hora com preocupações corriqueiras como comer, ir ao banheiro ou dormir. Realmente faz tempo, agora tenho mais responsabilidades e menos tempo para jogar, percebi que os dois são inversamente proporcionais, não só eu, acho que todos aqueles que estão no mesmo barco, estudos, trabalho, “mulherada” e afins...

A rotina mudou, antes era chegar da escola, fazer uma ou outra lição para agradar aos pais e ir para a jogatina desenfreada, ou não..., tudo era mais regulado, minha mãe não me deixava de samambaia na frente da TV, hoje em dia já não há mais tempo para terminar uma fase inteira sem trocentos saves points salvadores, chego até a confessar (e que Deus me perdoe) que atualmente tenho certa predileção por jogos casuais, rápidos e que saciam minha vontade de jogar.

Ainda não fiz, mas um dia farei um agradecimento em três vias com firma reconhecida para Nintendo e Sony e suas maravilhosas plataformas portáteis, com seus jogos fáceis de salvar o progresso, modo sleep e acesso à internet. Darei três vivas para estas empresas abençoadas pelo Deus misericordioso de Space Invader. Jejum e quarentena estão na programação, além de muita jogatina.

Em tempos de rivalidade casual x hardcore, há espaço para todos, ainda bem, pois nós, casuais por falta de tempo somos cada vez mais agraciados com jogos bons, não só nos consoles portáteis como nos jogos providos da internet, a PSN ou Live, que são jogos em sua maioria casuais, pequenos, rápidos e focados na diversão instantânea, isso sem esquecer de falar dos jogos para celular, a vedete do desenvolvimento de games no Brasil.



E por falar em tempo (e é só disso que falarei), não podemos esquecer que antes de ser tema desta matéria, também foi explorado em vários jogos de várias formas, alguns jogos são clássicos eternos como The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Chrono Trigger, Prince of Pérsia: The Sands of Time, esses jogos tem em comum o tema central que é viagens no tempo, cada um da sua forma, brincando com o desejo humano de controlar o tempo, como na máquina de Lucca ou uma certa ocarina, rompendo a constância imutável da 4ª dimensão, retrocedendo ou acelerando-o a seu bel prazer, quem sabe até com efeitos exaustivamente utilizados hoje em dia como o "Bullet Time" que simula uma distorção do tempo onde geralmente o protagonista fica mais rápido que qualquer outro personagem envolvido na situação, este efeito é conseguido deixando tudo ao redor em câmera lenta e somente o personagem controlado pelo jogador fica com sua velocidade mantida normal.



E você? Já aderiu à portabilidade ??

Parar, voltar, continuar, este é o papel fundamental de um item primordial hoje em dia, antes éramos forçados a utilizar passwords, anotar mais e mais sequências de códigos para voltar de onde paramos e sem todas as vidas que tínhamos ganho, itens conquistados e a real localização de onde paramos, mas nossos problemas acabaram, alguém teve a brilhante idéia de colocar uma bateria no cartucho para podermos salvar nosso progresso, daí veio a era CD e com ela o memory card e mais recentemente com o advento dos HD's nos consoles este papel de parar no tempo para recomeçar posteriormente de onde parou é deles.

E como falar de tempo sem mencionar os lançamentos, atrasos e afins? Pois é, o gamer ouve uma notícia bombástica, passa dias, semanas ou meses sem qualquer novidade até que, enfim seus anseios são atendidos e seu jogo (ou a continuação) é anunciado, começa outra espera, a data, ele quer saber quanto terá de esperar, mas para saber isso terá de aguardar mais um pouco, chega a ser engraçado, ter que esperar para saber quanto tempo irá esperar. Até que então uma data é divulgada e com ela a angústia de que está longe demais, não só isso, o tempo não parece cooperar, passa mais lentamente, faltando um mês para o fatídico dia soltam outra bomba, "tal jogo será adiado para uma data indeterminada", cai uma lágrima do pobre game maníaco, seu mundo sem chão e mais uma vez terá que esperar, xingar com todo seu vocabulário e no final valerá a frase do mago Shigeru Miyamoto "atrasos são temporários, a mediocridade é para sempre".



A boa e velha contagem regressiva dá a tensão final na série Resident Evil e em outras desventuras temporais

Estamos todos situados em um tempo, uma época, isso é fato, embora com os games (não só com eles) possamos reviver datas históricas, épocas passadas com riqueza de detalhes e verossimilidãe nunca antes tão imersivos. Jogos como a série Age of, que como o nome indica, foi estritamente confeccionado para se passar em uma época, ou Era, como preferir. E exemplos de jogos com temáticas regidas pelo tempo é o que não falta, podemos citar a série God of War, cuja 3ª versão é aguardadíssima para um futuro próximo e é passado na Grécia antiga, a série Halo que num futuro nem tão distante assim, temos batalhas épicas e se tudo der certo teremos mais epicidade que na Guerra do Peloponeso no jogo Halo Wars. Falado de passado e futuro não devemos esquecer do presente e para marcar a contemporaneidade dos jogos, como os eterno Winning 11 e Fifa (coloque algum ano aqui) que tentam ser lançados com o máximo de atualização possível e agora com a rede mundial fica tudo mais fácil ainda, baixamos as escalões e tudo está pronto, nem precisamos mais fazer transferências no modo Edit. Depois de atentar para um jogo da Sony, outro da Microsoft, faltava apenas (isso mesmo, o tempo verbal está correto) um da Nintendo, mas este que falarei tem uma peculiaridade temporal muito bem vinda, ele passa em época alguma e sua história sempre se repete, Mario, o ícone maior dos games é atemporal e pouco se modificou da época em que era conhecido apenas como Jumpman em 1981, ganhou alguns quilinhos, pixels a mais e posteriormente polígonos, que o deixou mais definido, porém o mesmo de sempre, mesmo sendo um jogo que ao tem uma data pré-definida, corra pois o tempo para terminar a fase é limitado, ao menos nas versões 2D, que deixou grande saudade.



Hd's e savegames...bela parceria nesses tempos...

Para finalizar, dar-vos-ei um conselho: seja qual for o seu tempo disponível, qual for o clima chuva, sol, geada, qual for o horário, madrugada, manhã, idas ao banheiro ou quando sua mãe termina de ver a novel, o importante é se divertir, nem que seja por alguns minutos.

'o importante é se divertir,





...nem que seja por alguns minutos'

Sessão

Desabafo

Quantum of “Podrace”:

Por Johann Carvalho



Problemas. Não muitos, mas chegam a incomodar neste game. Vou comentar sobre eles um pouco. Nosso querido agente secreto sempre utilizou utensílios hi-tech para suas missões, tanto nos filmes quanto nos jogos, certo? Pois neste game você não verá nada disso. Esqueça a possibilidade de usar seu famoso relógio e outros gadgets afins. O jogo se resume a uso de armas de fogo convencionais, e só. Jogadas inteligentes para quê? Apenas se esconda na hora certa e depois enfie o dedo no gatilho para matar os inimigos. Nada de abrir portas com lasers ou coisas mais requintadas, dignas do perfil do agente. Para quem sempre curtiu a fórmula antiga e clássica dos games de Bond, passe longe desta versão, caso seja um fã de carteirinha da série. Dizem por aí, que um dia será feita uma seqüência do game, que ultrapasse o que um dia Goldeneye foi (e ainda é): o melhor jogo do agente 007 de todos os tempos. Lembra como era divertido jogar com mais 4 amigos na mesma TV? Esqueça. Quantum of Solace sofre do mesmo problema que outros jogos atuais do gênero: ausência de multiplayer local. Jogue com até 12 pessoas, mas que estejam longe de você, ou conecte 2 consoles ou mais para uma jogatina deste tipo. Shooter genérico. Esta frase resume 007:QoS. O problema é: Será que fãs do agente realmente vão gostar de um jogo assim? Este game, sendo genérico, poderá passar batido em meio de tantos outros FPS que tão genéricos quanto, divertem muito mais e encantam mais nossos olhos também.

Sem mais, aguardo ansiosamente um futuro sucessor para Goldeneye.

Design: Cosmo

O Poder da Mulher nos Jogos

Sexo Frágil? Não nos jogos eletrônicos

Por Don VaGner

Mulheres
nos Games



Segundo as sociedades dos últimos dois mil anos, as mulheres são seres do sexo frágil, acusadas do suposto crime do Pecado Original e principalmente, foram "feitas" para servirem passivamente o sexo dominante. Joana D'Arc e Cleópatra foram duas grandes personalidades de nossa historia que mostraram que mulheres podem sim, ser poderosas. No inicio do cinema, as mulheres eram retratadas como frágeis donas de casa. Apenas há mais ou menos 30 anos, Hollywood começou a mudar este paradigma. Filmes como Nikita, Thelma & Luize, e mais recentemente a série Anjos da Noite, mostram mulheres fortes e seguras de si mesmo. E nos games? Será que os produtores ainda retratam as mulheres nos jogos virtuais como seres do sexo frágil?

Princesas Indefesas seqüestradas sem motivo aparente eram o frenesi do início da era dos videogames. O jogo Donkey Kong, onde a futura mega estrela dos jogos Mario Bros, tinha a missão de resgatar no último andar do prédio-fase a sua amada, raptada pelo gorila gigante, deu inicio a esse ciclo de resgates. Os jogos Super Mario Bros e Legend of Zelda foram os primeiros a beberem da fonte do Donkey Kong. Embora com histórias totalmente diferentes, a finalidade desses 3 jogos era a mesma; resgatar da mão do vilão, a princesa raptada. Naquela época, era inimaginável ter uma personagem feminina no papel de uma valente guerreira. Era, até surgir o primeiro Metroid.



Peach. O estereótipo máxima da 'princesinha indefesa'...

Quando foi lançado em 1986 para o Famicom (NES no ocidente), o jogo Metroid fez um tremendo sucesso. E não era pra menos, afinal, tinha uma historia muito boa, uma jogabilidade quase que excelente e um personagem que não devia nada para esses Conans, Exterminadores e caçadores de dragões. Mas havia algo em baixo daquela armadura que não havia em outros jogos do gênero. Uma mulher forte e poderosa que não tremia ao ver qualquer tipo de inimigo. O mais curioso é que o jogo só revelava esse "pequeno detalhe", quando ele era finalizado. Em nenhum momento da historia antes dos créditos finais, era revelado que Samus, na verdade era uma bela mulher. Melhor dizendo, uma bela e corajosa guerreira.



Mesmo com a grande aceitação dos jogadores pela personagem Samus Aran, ainda sim era muito difícil encontrarmos jogos onde as mulheres não eram tratadas como frágeis princesas. Alguns anos depois da aparição de Samus Aran, mais precisamente em 1989 surgia nos arcades o jogo Golden Axe. Nele podíamos escolher a amazona Tyris Flare. Ela possuía uma grande habilidade com magia. Mais uma vez, foi um grande sucesso. Aparentemente, o paradigma de que as mulheres deveriam ter apenas personagens indefesas, estava indo por água baixo. No mesmo ano era lançado para o Mega Drive, um jogo chamado Streets of Rage. Além dos dois personagens masculinos, era possível escolher também uma policial feminina, a incrível Blaze. Mais uma vez, não teríamos que salvar nenhuma donzela em perigo. Aqui era escolher a Blaze e sair dando sopapos e pontapés nos traseiros dos mais diversos meliantes. E isso, a Blaze sabia fazer muito bem.

Depois do mega sucesso destas três personagens citadas, era inevitável que os jogadores pedissem por mais jogos com mulheres descendo a porrada nos marmanjos. Naquela época, os jogos de lutas de rua eram poucos, e praticamente nenhum possuía personagens femininas. Mas isso mudou com a chegada do Street Fighter II. Fazendo companhia a dupla dinâmica e inseparável Ryu e Ken, estava a bela lutadora Chun-li. Dona de um belo par de pernas, esta chinesinha levava milhares de jogadoras ao delírio a cada golpe que ela desferia nos inimigos. Mesmo chegando antes, Samus, Tyres ou mesmo a bonitona Blaze, foram capazes de tomar o reinado de Chun-li. Há controvérsias, mas a Chun-li é considerada a personagem feminina mais amada pelos gamers. A Chun-li fez um sucesso tão grande, que cada novo jogo de luta que aparecia, trazia uma lutadora em seu rol. Foi assim com a May Sharunai no primeiro Fatal Fury e também com Sonia Blade, no Mortal Kombat. Parecia que todas as produtoras queriam tirar proveito do mega sucesso da chinesa do Street Fighter II.



A frágil princesa Zelda, em sua versão adepta à pancadaria de Smash Bros. . .

Com o passar do tempo e surgimento de novas franquias, novas personagens principais femininas iam surgindo. Mas nenhuma fazia tanto sucesso quanto a Chun-li, Blaze ou Samus. Parecia que esta fonte estava se esgotando, quando apareceu em 1996, junto com o primeiro Playstation, a Lara Croft. Foi um sucesso imediato. Ainda mais que agora, os jogos eram em 3D e conseqüentemente, a personagem se parecia muito mais com uma mulher de verdade, mesmo tendo os traços todos quadrados. Não demorou muito para a Lara Croft conquistar os corações dos marmanjos. Agora, o embate para saber quem era a musa dos games estava acirrado e cada vez mais apareciam candidatas para este posto. Os jogos em 3D estavam fazendo sucesso e mais belos, os programadores abusavam cada vez mais das personagens femininas e nada frágeis. A série de survivor horror, Resident Evil trouxe as belas Jill Valentine e Claire Redfield. Mas não eram apenas belas, também eram mortais, e os famigerados zumbis, sofriam a cada encontro com essa dupla. Joanna Dark do ótimo Perfect Dark, FPS lançado para Nintendo 64, também é uma personagem que mete respeito em qualquer um que cruze o seu





Em 1997, o mega sucesso Final Fantasy VII, fechou de vez esta imagem das princesas em perigo. Tifa e Aeris mostraram ao mundo, o quão poderosa poderia ser uma mulher. E não parou por aí. A Square continuou criando personagens femininas poderosas. Lulu, a bruxa do bem de Final Fantasy X dominava de cabo a rabo qualquer batalha. Mesmo com uma aparência frágil, a personagem principal Yuna era muito determinada a seguir em sua luta e junto com a pequena Rikku e Lulu, formavam um ótimo grupo de guerreiras. Continuando no mundo Final Fantasy, mas agora falando da décima segunda versão, encontramos a Princesa Ashe. Ao contrário das primeiras princesas que apareceram nos videogames, a Princesa Ashe era a líder do grupo rebelde que lutava contra o império. Jamais ela aceitaria ficar presa numa torre esperando o seu príncipe encantado salvá-la das garras do poderoso vilão. Outras grandes mulheres estão aparecendo cada vez mais nos jogos eletrônicos. Faith de Mirror's Edge, jogo em primeira pessoa recém lançado, Violette, do futuro lançamento Velvet Assassin e a cabeluda Bayonetta são alguns exemplos de belas e poderosas mulheres que dominam o mundo dos videogames.

Ao contrário do que muitas pessoas afirmam, os jogos eletrônicos mostram que essa fama de machista não é válida. Muitos jogos mostram a real importância da mulher no mundo. Claro que muitas vezes isso é mostrado indiretamente, mas podemos aprender muita coisa, mesmo que indiretamente, com esse lado forte das personagens femininas. Agora cabe a mulher incorporar a Lara Croft no dia a dia e chutar a bunda de quem a trata como um ser inferior.

Clássicos esquecidos, ou quase...

Por onde andam algumas séries que marcaram época

Por: Juniel Pereira Design: Jader Miani

É incrível como no mundo dos games muitas séries conseguem formar uma grande legião de fãs, rapidamente se tornando um sucesso e ficando não só entre os grandes blockbusters como no topo dos mais vendidos, ocupando o posto de verdadeiros clássicos de seu tempo. Mas na mesma velocidade que alcançam esse patamar algumas simplesmente acabam no anonimato ou não perdem o prestígio de antes, pois muitas infelizmente não têm a sorte de ser abraçada por uma equipe competente e acabam por decaírem em sua própria qualidade a cada novo episódio. Que o digam

Tomb Raider, que após o indigerível Angel Darkness esperou três anos para voltar aos holofotes da mídia. O fato é que muitos fãs aguardam ansiosamente pelo retorno triunfal de suas séries preferidas, principalmente com as possibilidades oferecidas pelos novos consoles, temos diversas franquias clássicas das gerações anteriores que ainda não apareceram nos novos sistemas e que aguardam o momento de retornar. Pensando nisso acompanhemos uma lista de games que já estão na hora (e devem) retornar como uma legítima seqüência e o porquê.

Crash Bandicoot

Lançamento: 1996

Plataformas lançadas: PSX, PS2, DS

Produtora: Naughty Dog

Últimas aparições: *Crash Twinsanity*(PS2), *Crash Tag Team Race*(PS2) e *Crash: Boom Bang*(DS)

O personagem Crash, criado pela Naughty Dog, teve seus tempos áureos no Playstation, onde rendeu três excelentes jogos de plataformas e inclusive anelou a possibilidade de ser o mascote da Sony. O game possuía gráficos excelentes, com cenários que esbanjavam beleza, trilha sonora empolgante e jogabilidade eficiente, requisito este essencial em um game de plataforma. Infelizmente no



PS2, após o título sair das mãos da Naughty Dog, seus games não ostentaram a mesma qualidade de antes, passando a variar entre games de corrida e minigames.

Por que deve voltar?

Crash sempre foi um game que apresentava desafios na medida certa para os jogadores, e cá entre nós, a tempos esse game que tanto influenciou seu gênero merece voltar, seria interessante vê-lo nas mãos novamente da Naughty Dog, visto o excelente trabalho que fizeram com Jak and Dexter.



Driver

Lançamento: 1999

Plataformas lançadas: PSX, PS2, PSP, PC e Celulares.

Produtora: Reflections interactive

Últimas aparições: *Driv3r* (PS2),
Driver Parallel Lines (PS2, PSP)

A série Driver como muitas outras teve seus altos e baixos, seus games recentes não chegam nem perto do que a franquia era, tendo como principal erro a tentativa fracassada de tentar modernizar a série, o que a tornou um mero clone de GTA, perdendo sua própria identidade. A Ubisoft é a atual detentora dos direitos sobre a marca Driver e os fãs estão de dedos cruzados esperando o anúncio de uma nova versão que faça jus a toda a fama que a série sempre teve.



Por que deve voltar?

O game de corrida/perseguição da Reflection foi um dos primeiros em que você controlava um veículo sem necessariamente estar em uma corrida. Só em Driver 2 tornou-se possível sair do carro, onde as missões variavam de perseguições policiais a destruir veículos roubados. Driver possibilitava missões em alta velocidade que aliadas a um excelente roteiro da década de 70 conseguiu equipará-lo a clássicos de hollywood.



Por que deve voltar?

Syphon Filter sem dúvida foi um dos melhores games de ação que do PSone, os gamers não querem ver a série restrita somente nos portáteis e esperam o momento de jogá-lo nos consoles novamente. Se o próximo capítulo da série esquecer a experiência de Omega Straim, considerando o ródulo da franquia e tomando como base seu game de PSP, Gabriel Logan ainda tem espaço no meio dos espões Solid Snake e Sam Fisher, podemos esperar um excelente game de ação e tiroteios.

Syphon Filter

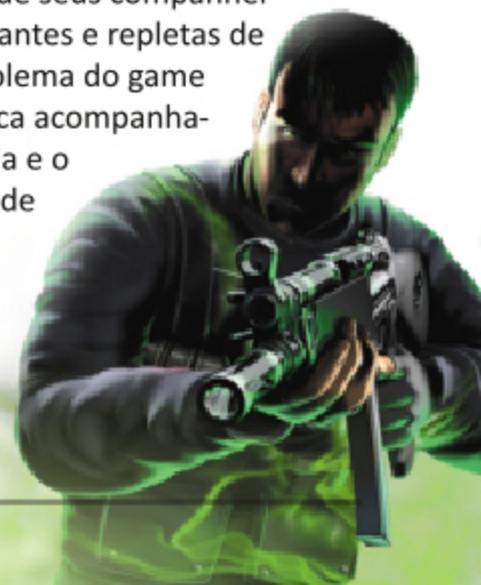
Lançamento: 1999

Plataformas lançadas: PSone, PS2 e PSP

Produtora: Eidos Interactive

Últimas aparições: *Syphon Filter:Omega Straim*(PS2), *Syphon Filter:Dark Mirror*(PSP)

Syphon Filter era uma série de ação e espionagem que misturava tiroteios frenéticos em terceira pessoa com momentos stealth. Você era Gabriel Logan, um agente secreto que tinha que impedir terroristas de utilizarem como arma biológica o mortal vírus chamado Syphon Filter. Para isso você contava com uma grande quantia de armas a disposição e o auxílio de seus companheiros em missões desafiantes e repletas de inimigos. O único problema do game era a câmera que nunca acompanhava a ação como deveria e o problemático sistema de mira automática.



Parasite Eve

Lançamento: 2000

Plataformas lançadas: PSX e PSP

Produtora: Square

Últimas aparições: *Parasite Eve (PSP)* ainda será lançado.

É um action RPG da Square, mãe de Final Fantasy, que possuía um sistema de jogo inicialmente complexo que demorava um pouco para ser dominado, mas depois se mostrava prático. O jogador encarnava na pele da gata Aya Brea que desenvolveu habilidades especiais por uma alteração de suas mitocôndrias, passando a combater criaturas que surgiam a partir de humanos que também sofriam de alterações mitocondriacas, diferentemente destes Aya permanecia inalterada. Quanto ao quesito técnico, ambos os dois games possuíam lindos cenários prerederizados e CGs muito bem elaboradas, os combates em si não chegavam a ser tão intensos mais proporcionavam um bom desafio.



Clássicos Esquecidos

Por que deve voltar?

Essa é outra série onde uma continuação é esperada a anos, muitos ficaram contentes com o anúncio de uma versão para o pequeno notável da Sony, o PSP, porém ainda fica devendo, provavelmente uma continuação nos consoles levaria os fãs iriam ao delírio.

Dino Crisis

Lançamento: 1999

Plataformas lançadas: PSone

Produtora: Capcom

Últimas aparições: *Dino Crisis e Dino Crisis 2 (PSone)*

Uma das franquias mais famosas da Capcom e que deixa os fãs com saudades é Dino Crisis, que rendeu uma sequência fantástica no restrita apenas ao primeiro console da Sony. O primeiro game apresentava uma jogabilidade semelhante a de Resident Evil, onde você fugia de dinossauros ferozes enquanto tentava solucionar puzzles engenhosos. O segundo título ao contrário do anterior deixou de lado a temática survivor e priorizou a ação com várias dinos atacando ao mesmo tempo e dezenas de armas ao seu dispor, permitindo um verdadeiro massacre dos pobres répteis em cenários detalhados e belíssimos.



Por que deve voltar?

Se dependesse da vontade dos fãs talvez já tivéssemos até Dino Crisis 5, realmente não é compreensível o por quê da Capcom ainda não ter desenvolvido uma legítima sequência, poder em mãos eles tem, só falta esperar por um time a altura para tomar conta dessa pérola, pois se o trabalho não ser digno da série é melhor que fique só na memória.

Ico

Lançamento: 2001

Plataformas lançadas: PS2

Produtora: SCE

Últimas aparições: Ico (PS2)

Para os que buscam algo diferente e que foge do convencional, a resposta é Ico. O game lhe coloca dentro de um imenso castelo onde você deve guiar o jovem Ico para fugir desse local repleto de puzzles enigmáticos a serem solucionados proporcionando uma boa dose de desafios, sem falar no misterioso enredo e aberto a interpretações. Contando com uma direção de arte primorosa, o visual do game era algo que chamava a atenção por possuir um cenário artístico, aliado também a uma excelente trilha sonora que transmitia todo o clima do jogo.



Por que deve voltar?

Ico esbanjou criatividade e teve um bom número de vendas, este tipo de “obra de arte interativa” não pode ser esquecidas e após 8 anos desde seu lançamento esse game merece voltar. Temos esperança, ainda mais sabendo que Sr. Fumito Ueda está trabalhando em um projeto para PS3 com previsão de lançamento para este ano.



O game protagonizado pelo macacão pré-rederizado da Rare é considerado um clássico absoluto de seu tempo e possuidor de um sucesso sem tamanho. Seus três jogos para o Super Nintendo ostentavam grande beleza por todos os seus pixels sendo um dos games mais belos já produzidos para o console, sua jogabilidade viciante contava com um fator replay imenso, levando muito tempo para se descobrir todos os mini-games extras em busca das valiosas e diversas coins.

Por que deve voltar?

O fato é que depois da separação da Rare e Nintendo os próximos games da macacada não conseguiam passar a mesma qualidade dos tempos de outrora, há tempos a trupe não protagoniza um legítimo game de aventura,

Donkey Kong

Lançamento: 1981

Plataformas lançadas: Arcade, Snes, N64, Gamecube e Wii

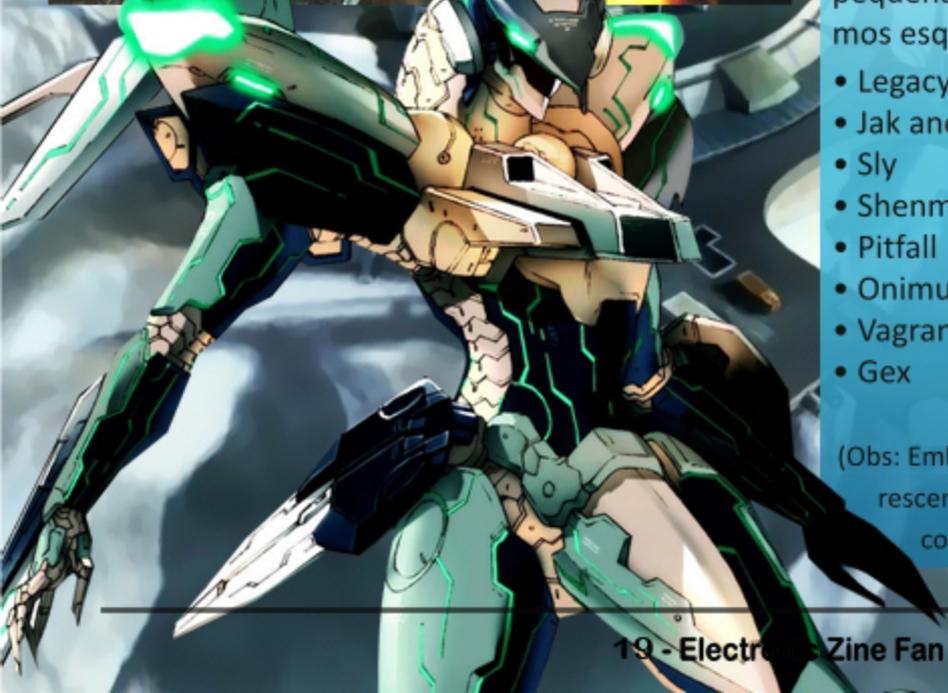
Produtora: Nintendo

Últimas aparições: Donkey Kong country 1, 2 e 3 (Snes) Donkey Kong 64 (N64) e Jungle Beat (Gamecube e wii)

ficando apenas com jogos medianos. Sabemos que com talento e um pouco de criatividade, coisas que a Big N possui de sobra, é possível trazer esse clássico de volta, este não pode ficar guardado no baú.



Zone of the Enders



Lançamento: 2003

Plataformas lançadas: PS2

Produtora: Konami

Últimas aparições: *Zone of the Enders*, *Zone of the Enders The 2nd Runner (PS2)* e *Zone of the Enders: The Fist of Mars (GBA)*

Zone of the Enders é um outro clássico que se enquadra na categoria “ games originais mas menosprezados”. Essa obra de Hideo Kojima lhe colocava no controle de Mechs em confrontos repletos de ação, um visual repleto de efeitos especiais magníficos que debruça no estilo anime. Os controles eram funcionais e intuitivos nos combates, além de possuir um enredo muito mirabolante.

Por que deve voltar?

Na época que esse quando foi lançado, seu brilho foi ofuscado pelo sucesso do fabuloso Metal Gear Solid, não recebendo a devida atenção. Agora que Hideo Kojima, diz estar querendo seguir outros projetos além de sua franquia de espionagem por que não investir nesse cult fabuloso?

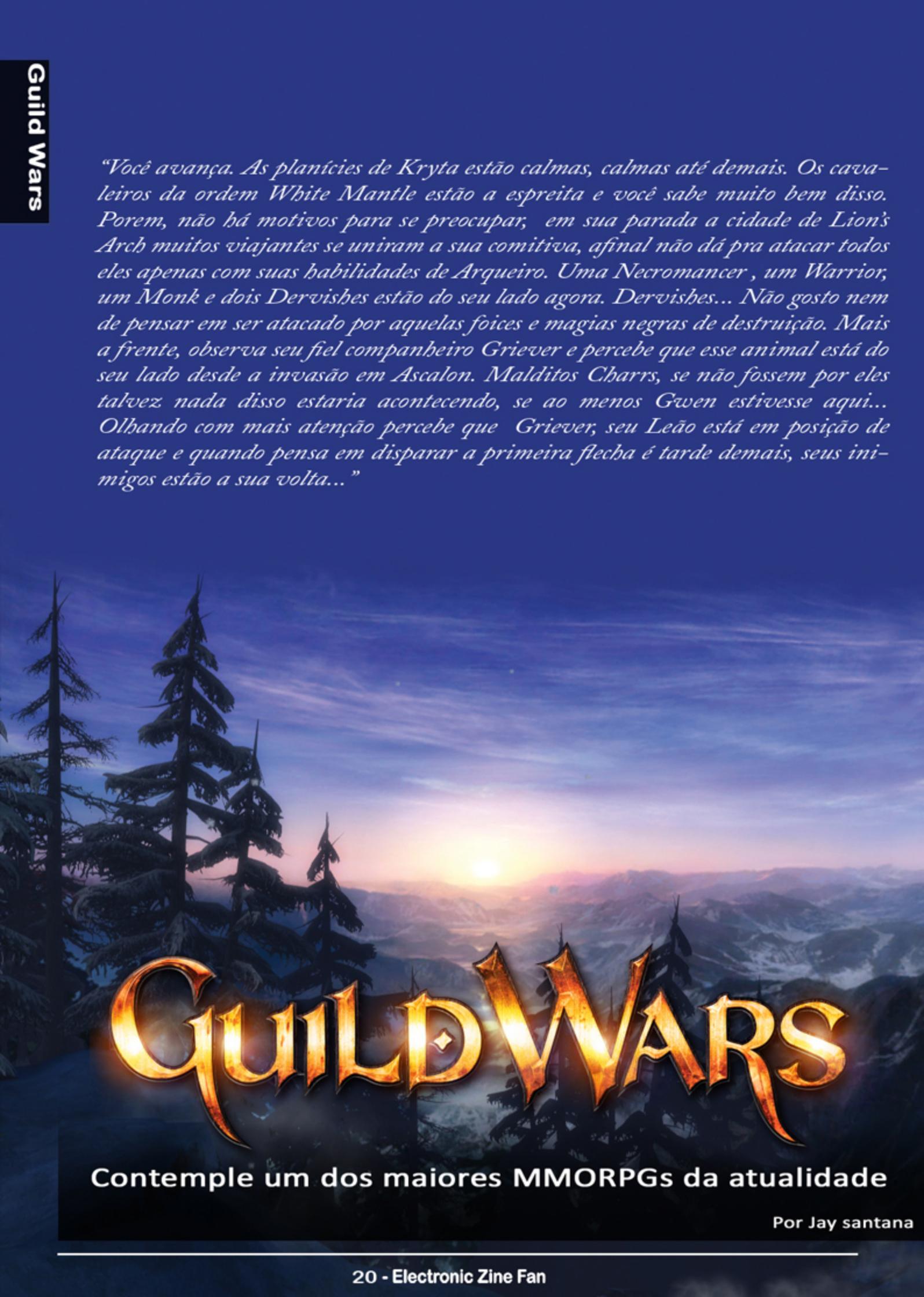
▪ Mais alguns esquecidos...

Todos os games citados são apenas uma pequena parte de uma enorme lista de clássicos que devem (e torcemos para) retornar em breve, mostrando toda a qualidade que possuem .Como o espaço é limitado confira uma pequena seleção de games que não poderíamos esquecer de mencionar:

- Legacy of Kain
- Jak and Dexter
- Sly
- Shenmue
- Pitfall
- Onimusha
- Vagrant Story
- Gex
- Spyro
- Street of Rage
- Phantasy Star
- F-Zero
- Bomberman
- Mega man
- Shining Force

(Obs: Embora alguns games sejam relativamente recentes, ainda não desembarcaram nos consoles de nova geração).

“Você avança. As planícies de Kryta estão calmas, calmas até demais. Os cavaleiros da ordem White Mantle estão a espreita e você sabe muito bem disso. Porém, não há motivos para se preocupar, em sua parada a cidade de Lion’s Arch muitos viajantes se uniram a sua comitiva, afinal não dá pra atacar todos eles apenas com suas habilidades de Arqueiro. Uma Necromancer, um Warrior, um Monk e dois Dervishes estão do seu lado agora. Dervishes... Não gosto nem de pensar em ser atacado por aquelas foices e magias negras de destruição. Mais a frente, observa seu fiel companheiro Griever e percebe que esse animal está do seu lado desde a invasão em Ascalon. Malditos Charrs, se não fossem por eles talvez nada disso estaria acontecendo, se ao menos Gwen estivesse aqui... Olhando com mais atenção percebe que Griever, seu Leão está em posição de ataque e quando pensa em disparar a primeira flecha é tarde demais, seus inimigos estão a sua volta...”



GUILD WARS

Contemple um dos maiores MMORPGs da atualidade

Por Jay santana



Filme épico? Livro de RPG? Nada disso, só estou citando uma das inúmeras missões que lhe aguardam em Guild Wars. Confira tudo o que é preciso saber para se dar bem nesse mundo repleto de magia, encanto e desafios.

O que é Guild Wars?

GW é um MMORPG em terceira pessoa ambientada em um mundo medieval conhecido como Tyria, no estilo da vangloriosa série Diablo e tem, entre gráficos estupendos e uma história concisa, muitos outros fatores que o levam a brigar pelo primeiro lugar do melhor MMORPG da atualidade com WOW, vejam por que.

Apresentado para o mundo em 2003 durante os eventos da E3, muitos ficaram maravilhados com tamanha qualidade gráfica e perfeição de cenários durante a demo jogável e desde 2005, o ano em que foi lançado vem reunindo uma vasta proporção de jogadores pelo mundo afora. Vários fatos podem determinar e justificar tamanho sucesso desse jogo, mas creio que se resume a uma única frase: a mudança. Nele você não fica preso ao tão desejado avanço de levels, onde em alguns jogos online leva-se muito tempo e muito trabalho para se chegar ao devido limite, em GW todos os jogadores podem apenas evoluir até level 20 e nada mais acima disso, essa mudança faz com que o jogador não fique tão preso em levels, mas se foque em encontrar uma Build perfeita para seu personagem. Sim, em Guild Wars o que importa são suas Skills. Dependendo de como for seu personagem e quais profissões que escolher, pode deixá-lo invencível.

Como de praxe, aqui você também escolhe entre alguns Jobs diferentes, seis iniciantes e mais quatro com as expansões, e aqui as mudanças continuam pois assim que for escolhido um personagem e suas habilidades principais ou job, durante o jogo existe a possibilidade de aprender outro job secundário, ou seja, no primeiro estará suas características físicas e a segunda será seu job auxiliar para infinitas possibilidades, quer um exemplo? Que tal ser um Warrior com a habilidade "Charm animal" dos Rangers onde poderá ter um companheiro animal para suporte? Ou quem sabe ser um Necromancer e poder curar sua tropa de Zumbis com as habilidades regenerativas de um Monk? Talvez ser um Elementalist com o auxílio das habilidades de status dos Mesmers? Tudo é possível aqui.

O mundo é dividido em instances, várias partes do mesmo lugar copiadas para cada grupo, o que diminui o uso do servidor, assim que entrar em uma cidade, escolher sua equipe e sair para a área de exploração, não encontrará mais nenhum jogador ficando assim muito mais justo pra quem está a horas procurando pelo item certo ou poder finalizar uma missão com mais calma sem aquele mala querendo te atrapalhar.



O típico mago dos jogos de fantasia, o Elementalista utiliza habilidades essencialmente elementais, tais como fogo, água, terra e ar, como formas de ataque e defesa. São os que mais possuem a maior barra de magia do jogo

Elementalists



Utilizador de arco e flecha, usa ataques de longa distância, mas também possui habilidades para a utilização de animais no combate (denominados pets), assim como técnicas de armadilhas.

Rangers



Personagens desta classe utilizam ilusão e magia para alterar a realidade, mudar o estado dos inimigos, reverter magias ou até mesmo sugar os seus poderes.

Mesmers

Os Necromantes são os que usam a morte como fonte de energia. Utilizam a morte de qualquer um para repor energias, e utilizá-las contra os próprios inimigos... inclusive criar mortos-vivos a partir de inimigos derrotados.



Necromancers

O Guerreiro usa ataques diretos com espadas, martelos ou machados, alguns tipos de warrior são chamados de "tanks" por servirem apenas para se atirarem contra os inimigos enquanto o resto da equipe fica na retaguarda para invocar feitiços ou usar armas de longo alcance.



Warriors

Típicos healers do jogo, com a maior parte de suas habilidades para assistir a equipe com ressurreições e curas. São essenciais durante as missões do jogo, que provam ser mais difíceis se feitas solitárias, mas são extremamente frágeis em contato direto com inimigos.



Monks

Charrs, caça ou caçadores?

Tyria é um mundo de magia e de seres com raças diferentes vivendo próximas, mas destes seres nenhum jamais causara tanta dor e sofrimento quanto os Charrs. Seres de coração negro e nenhuma piedade tentaram por séculos conquistar o reino dos homens sem suces-

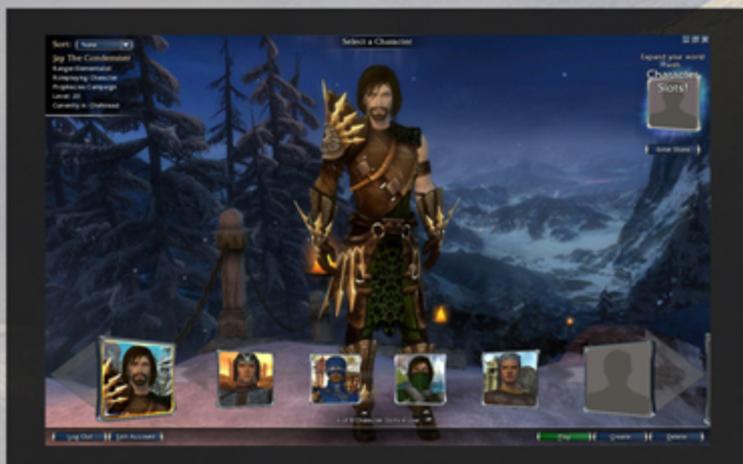
so, mas devido a uma aliança com seres mais poderosos conseguem trazer destruição em Ascalon, a principal capital dos Homens ao chão. E assim, nesse clima apocalíptico se inicia o jogo, sobre os destroços de Old Ascalon, onde um dia existia um lugar rico e cheio de vida agora não passa de pó e cinzas. Assim, com a súplica do Herdeiro ao trono Príncipe Rurik em acabar com essa ameaça iniciam uma jornada por toda Tyria, passando por cenários maravilhosos desde florestas, pântanos e minas até os mais altos picos gelados, pensou em formas de transporte? Esqueça, Guild Wars presa pela eficácia e dispensa alguns tipos de clichês encontrados nos concorrentes, basta que você chegue a determinada cidade ou ponto uma única vez é só voltar para lá se teletransportando pelo mapa, apenas clique em um lugar que você já alcançou e Voilà, nada de montarias, transportes e etc... Uma vez em uma cidade é só falar com os NPCs e encher seu Log com dezenas de missões e centenas de quests. O enredo é muito bem montado e inova de forma que você não fique repetindo coisas como ir a tal lugar e pegar 5 patas de morcego gordo para a feijoada do chefe da aldeia. Assim que avança, o limite de pessoas que seu grupo pode suportar aumenta chegando a ter 6 pessoas ou "Henchies" que são totalmente controlados por inteligência artificial, porém eles cobram seu preço pela ajuda, todo o gold que encontrar será dividido com eles enquanto no grupo.

Massive Multiplayer levado a sério

Guild Wars é um jogo que estimula a criação de grupos contendo missões onde é praticamente impossível executá-las sozinho. Tudo gira em torno da interação entre jogadores reais, seja no modo Role Playing Game ou em modo Player Versus Player sempre dá pra contar com aquela mãozinha. Desde os primeiros minutos de jogo já é possível entender o que eu quero dizer, centenas de pessoas vagando com suas Capas de diferentes formas e cores representando com paixão suas guildas, e esse conceito aqui é muito interessante, você pode escolher um nome bem maneiro, uma capa estilosa, seu Guild Hall dos sonhos além de ter a possibilidade de personalizar seu Quartel General com Mercadores, Armeiros, e toda a gama de vendedores do jogo no seu quintal. Sua Guilda pode ser expandida com o sistema de alianças, sendo a Guilda líder ou apenas uma delas. Cada aliança tem um limite Máximo de 10 Guildas, podendo assim formar uma pequena legião de jogadores do mundo todo e obter ajuda deles sempre que necessário. Guildas são fundamentais para jogos Player Versus Player, seja no Mano a mano ou até mesmo Guilda Versus Guilda.

Expansões Independentes

Outro fato interessante de Guild Wars é sobre as expansões, elas possuem um sistema pouco conhecido chamado de "Stand Alone", com a exceção de Eye of the North, todas as outras podem ser jogadas de forma independente, você se reunirá com todos os membros de Tyria, porém poderá completar o enredo independente ou pode unir em sua conta principal tornando o jogo imenso. Cada expansão possui uma peculiaridade única, entenda melhor:



Profecies



O Jogo original totalmente tematizado em um maravilhoso mundo medieval. Recheado de Missões e quests, Profecies te leva por uma historia muito rica que se passa em torno da invasão de Ascalon pelas Criaturas chamadas de Charrs, Meio humanos, Meio felinos (não, não é sobre os Thundercats) são feitos de pura fúria de maldade. Com o avançar de sua jornada mais complicações aparecem e tendem a piorar cada vez mais a vida de seu jogador. A partir dele é possível a união das demais expansões. Como ativá-las? Assim que for vinculado a CD key em sua conta principal é só ir para a cidade de Lion's Arch e aceitar as missões que te levam até elas se transformando em um porto de acesso as principais cidades dos outros jogos (Kaiening Center de Factions e Kamadam de Nightfall)



Factions



Primeira expansão sobre Guild Wars é toda tematizada em ambientes que lembram muito a Asia e conta a história das duas principais facções de Guild Wars, os Luxons e Kurzicks. Saber para qual lado lutar é muito importante, essa expansão conta como surgiram e qual foi o ponto de contenda entre elas. Duas Classes foram acrescentadas, Assassins com seus ataques rápidos e a curta distância e os Ritualists, querreiros que lutam sob a proteção de Espíritos, usando suas invocações para defesas e ataques. Outro ponto importante é que somente com Factions se torna possível o uso de Faction Points, além de poder se aliar a uma das duas frentes de luta PvP.



Utilizador de punhais e artes marciais, o Assassino usa combos e maldições para acabar com o seu inimigo rapidamente e também se teletransportar para seu alvo e aniquila-lo. É a classe que tem mais ataques para deixar seu inimigo imobilizado para matar.

Assassins

O Ritualista usa espíritos para beneficiar seu grupo, faz armas espirituais para recuperar vida, aumentar a sua chance de bloquear, entre outros, podendo usar as cinzas de antigos ritualistas para aumentar seu poder.

Ritualists



Nightfall



Guerreiro sagrado que venera vários deuses do jogo, possui vários ataques de foice, juntamente com encantamentos ligados à terra e ao vento. Este personagem é baseado num gênero de religiosos persas, os Dervishes, que efetuavam os seus rituais, rodopiando embriagados.

Dervishes

Utilizador de lanças de curto alcance, possui vários ataques relacionados com esta arma, juntamente com gritos e canções para aumentar as capacidades de sua equipe.



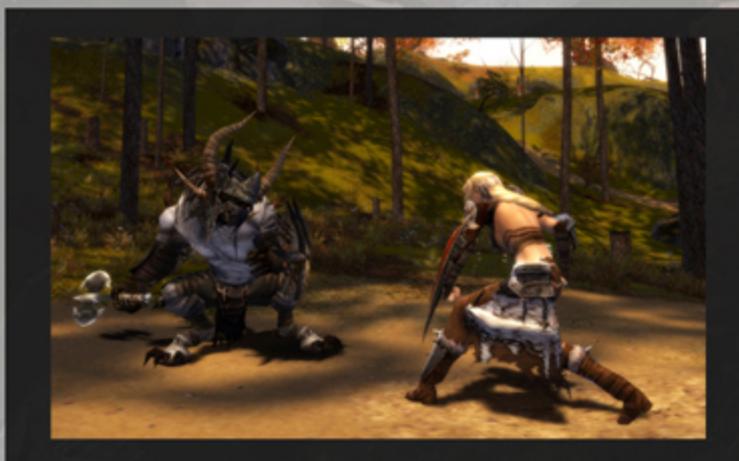
Paragons

Segunda expansão de Guild wars, usa como tema o continente africano. Cenários, inimigos e todo o clima de savanas e selvas densas estão aqui, em nightfall foi habilitado o uso de Heroes, NPCs que, diferente dos Henschies, possuem uma forte importância no enredo. Além de mais fortes e passíveis de customização como equipar armas e armaduras. Os heróis não te abandonam e podem quebrar um galho tremendo durante o jogo, sem falar do modo Player Versus Player. A escuridão paira sobre a cidade de Kamadan e é seu dever impedir isso. Duas novas classes são liberadas aqui, Paragons, mais conhecidos como Sun Spears, usa de ataques a longa distância e magias que aumentam a moral de sua equipe e os Dervishes, Seguidores da magia negra e mestres no uso de foices.

Eye of the North



Única expansão direta de Profecias, é toda ambientada em um mundo nórdico e finaliza a guerra entre Humanos e Charrs sendo a única expansão que não pode ser jogada sozinha. Em Eye of The North você encontra duas raças novas, os Vabbian, criaturas pequenas, mas super avançados em tecnologia e os Norns, puros guerreiros que podem se transformar em enormes ursos. Aqui foi acrescentada uma área para seus troféus chamado de Hall of Monuments, nele é possível visualizar suas conquistas de todos os outros jogos como Armaduras de elite, jogos finalizados, pets, armas e etc.





A sequência de Guild Wars entrará em beta test em 2009 e vive cercada de mistérios. Em Guild Wars 2 tudo será redesenhado e ha Nenhuma imagem foi revelada até o momento e a NCsoft mantém a sete chaves maiores detalhes, porém haverá novidades como mundo persistente, 4 novas raças, habilidade de saltar, nadar, subir árvores e isto tudo continuará a ser jogado sem qualquer pagamento mensal, confira o que Jeff Strain, co-produtor e programador de Guild Wars têm a dizer a respeito:

"O novo e grande melhoramento será o mundo persistente. Eu acho que Guild Wars 1 tem muitas ideias radicais e muito diferentes dos outros RPG's. Um deles será mesmo o mundo completamente limitado sem ser nas cidades. Você está explorando, longe de uma cidade e vê um dragão sobrevoando sobre sua cabeça. Você e seu grupo pode tentar matar o dragão, se conseguir a cidade mais próxima irá lhe oferecer um tesouro, mas se não conseguir matar o dragão, a ponte da cidade vai ser destruída por ele. Isto irá chamar uma equipe de carpinteiros para consertar a ponte e enquanto eles trabalham, sua obrigação será de os proteger de grupos de bandidos.

A ideia é que irá haver sempre qualquer coisa acontecendo no mundo"

Os eventos se passarão cerca de 250 anos após os acontecimentos de Eye of the North e Tyria estará totalmente diferente da atual. Agora não serão apenas Humanos os personagens escolhidos. Confira as raças que poderão ser usadas por você reveladas até o momento:



Asura

Os Asuras acreditam que podem governar o mundo de indivíduos maiores, porém menos inteligentes do que eles. Pequenos e eficientes, são criaturas perigosas quando usam sua tecnologia avançada.

Sylvari

Os Sylvaris são uma nova raça de espíritos naturais que acordaram com o anúncio de uma nova era em Tyria. São uma raça de seres puros pois ainda não conhecem tristeza, ódio ou rancor.



Norn

Um Norn está sempre pronto para as batalhas. Acreditam que não importa qual arma você usar, a força tem que repousar dentro de si mesmos.



Charr

Os Charrs são criaturas que sempre matam o que encontram pela frente. Com o início da nova era em Tyria poderão ser uma ameaça outra vez?



Crônicas de um Noob

Por Johann Carvalho

Essa história é verdadeira. Aconteceu com um amigo meu. Éramos novos, tínhamos uns 14 ou 15 anos, época muito boa! Fabiano tinha ganhado de presente um nintendinho 8 bits usado, que o filho de seu patrão trouxera da Argentina. Era lindo jogar clássicos como Megaman, Tartarugas Ninja, The Simpsons e Star Tropics! Não sei se o NES era codificado para outra região ou se era velho mesmo, pois naquela época o Super Nintendo reinava e o bom Nintendo 64 começava a fazer sucesso. O fato era o seguinte: O NES só pegava na base da porrada. E em preto e branco, apenas. Fabiano, assim como eu, sempre foi muito louco. Não era surpresa para mim quando ele pegava o console, levantava bem alto e dava um tapão tão forte que você ouvia claramente o estalar dos terminais e barramentos. Se bem que na primeira vez que o vi agindo dessa maneira, fiquei assustado mas logo me acostumei.

Mesmo com a nossa loucura e acostumados a bater bastante no NES (sim ele também deixava eu descer o cacete no console), houve um momento em que Fabiano teve que admitir: Está na hora de vender esta joça. Começou então uma jornada para acharmos um trouxa...digo, uma pessoa que aceitasse um console em tais condições. Agora, o videogame só pegava com reza braba, nem no tapa funcionava mais. Eis que aparece um imbeci...digo um rapaz no colégio de Fabiano que tinha uma linda bicicleta de marcha, toda equipada. E veja que coincidência: Nós adorávamos bicicletas e o rapaz queria trocar ou vender a dele!



Fabiano então, resolveu conversar com o tapad...ops, com o menino da bicicleta. Fez a melhor propaganda possível: disse que o Nintendo estava perfeito, pegava "limpinho" sem necessidade de tapas, orações ou algo parecido. O mesmo foi dito pela contraparte: A bicicleta estava novíssima, intocável, todas as marchas funcionando 100%, recém adquirida etc. Depois de muita conversa, os dois resolveram realizar a troca. Eu ainda não acreditava como Fabiano era capaz de fazer algo assim, visto que a propaganda do NES foi totalmente enganosa.

Chegou então o dia D: o bobão....digo, o rapaz trouxe a bicicleta e Fabiano o console e seus cartuchos. Encontraram-se na hora da saída do colégio. O rapaz, muito feliz, levou o NES para casa e Fabiano veio pedalando da escola até sua residência. O veredicto foi descoberto um mês depois: O rapaz ligou para Fabiano, dizendo que o videogame estava uma porcaria e já não funcionava mais. Por sua vez, meu amigo também teve o castigo que mereceu. Depois de um mês, a linda bicicleta novinha, recém adquirida etc, estava TOTALMENTE PODRE por dentro. O acidente (muito hilário por sinal) aconteceu perto de nossas casas. Como em um desenho animado, TODAS as partes da bicicleta começaram a se soltar e o quadro (corpo da bicicleta) rachou ao meio. Fabiano se machucou um pouco, nada sério, mas riu muito da situação! Com esse acontecimento, aprendemos que as aparências enganam. Portanto, tome muito cuidado antes de tentar enganar alguém, mesmo que pareça um completo imbecil. Estes caras podem ser perigosos! LOOOL!



Lista de livros sobre Games

Por Raphael "PH" Franck



O mercado brasileiro de games é ainda novo, por isso há uma dificuldade de encontrar aqueles itens super "descolados" como no Japão, E.U.A e Europa. E você sendo um aficionado por games sempre importa algum livro, relacionado a esse divertido mundo virtual, pela escassez de títulos em português. Pensando nisso nós da EZF damos algumas dicas de títulos.

JOGOS ELETRONICOS - DIVERSAO, PODER E SUBJETIVAÇÃO



Autor: Cláudio Lúcio Mendes
Editora: Papyrus

O livro tem uma abordagem pedagógica analisando o impacto dos jogos eletrônicos no perfil de quem joga, ou seja, vai entender os jogos como formadores do sujeito humano, assim como qualquer manifestação artística e cultural se revela para homem estabelecendo laços de linhas históricas. Preço sugerido R\$ 34,50

DESENVOLVIMENTO DE JOGOS 3D E APLICAÇÕES EM REALIDADE VIRTUAL



Autor: Eduardo Azevedo
Editora: Campus/Elsevier

Você quer trabalhar ativamente na indústria de games e fazer parte de grandes empresas como Electronic Arts, Sony, Nintendo ou Microsoft? Esse livro aborda desde o planejamento de jogos até modelagem e renderização de objetos, o livro ainda aborda assuntos como inteligência artificial em jogos, esse livro é destinado praticamente a quem trabalha com computação gráfica. Preço sugerido R\$ 99,90



COMO VENCER NO NINTENDO

Autor: Jon Sutherland, Paul Boughton
Editora: Europa-America
 Você é um Nintendista, possui todos os consoles da empresa e modelos de Game & Watch possíveis? Esse livro é para você aficionado pela empresa Mário, lançando em 1991 em português luso trás dicas e truques para NES. Preço sugerido R\$ 33,00



100 MELHORES JOGOS

Autor: Vários Autores
Editora: Europa
 A Editora Europa brinda ao público gamer brasileiro com uma edição de The 100 Best Videogames (original inglês) da revista britânica EDGE. A edição nacional obteve um processo de adaptação visando o público brasileiro. Esse livro é indispensável para qualquer jogador ou colecionador. Preço sugerido R\$ 69,90



OS MESTRES DO JOGO

Autor: David Sheff
Editora: Best Seller
 Livro esgotado nas prateleiras de qualquer livraria, possível encontrá-lo em sebos pelo país, o livro conta a trajetória da empresa desde quando era ainda uma fábrica de brinquedos até os primeiros anos do Super Nes, a obra foi lançado no país em 1993 com tradução de Vera Maria Marques Martins e Ieda Moriya.



A ARTE DO VIDEOGAME

Autor: Fábio Santana Machado (coordenador)
Editora: Europa
 Fruto de uma parceria com a EDGE e coordenado por Fábio Santana o livro apresenta diversas ilustrações e análises de jogos como BioShock, Tomb Raider, God of War entre outros assim como entrevistas com vários artistas. Dedicado aos fãs e profissionais da área de desing e artes. Preço sugerido R\$ 59,90



ARTES DO VIDEOGAME

Autor: Jesus de Paula Assis
Editora: Alameda
 Este livro é ideal para quem busca informações importantes e traçar uma linha de aprendizado na cultura gamer. Artes do Videogame traz conceitos de programação, som, roteiros, curva de aprendizado (quanto tempo o jogador vai se sentir a vontade com os comandos dos jogos) entre tantos outros. Algo muito legal deste livro é sua referência bibliográfica ou midiografia (como vem no livro) onde você encontrará indicações de jogos e textos. Preço sugerido R\$ 24,00



VIDEO GAME ARTE

Autor: Arthur Bobany
Editora: Novas Idéias
 Fruto de uma parceria com AMD e a editora Nova Idéias, o livro de Arthur Bobany vem acrescentar ao mercado mais uma opção para o gamer brasileiro que busca idéias e fontes sobre artes no game, o livro aborda temas como desenvolvimento de jogos, a relação dos games com a cultura e o futuro desses. Você ainda pode fazer o download do "Pacote de Expansão" do livro contendo 26 páginas no site www.novasideias.com.br/games/. Preço sugerido 27,20.



...toda a emoção

de ser um

verdadeiro.

...ninja



XBOX 360

XBOX LIVE

NARUTEMO

*feel the emo
style of life*

ADULTS ONLY
AO
ESRB

COSMO



PARA UMA COMPLETA
EXPERIÊNCIA EMOTIVA,
EXPERIMENTE TAMBÉM:

