

GAMES



Electro, Zine Fa...



Campus
Party™



Brasil



Estivemos por lá e conferimos
os Case Mods mais irados da feira

E agora Sonic?

Conheça toda a sua história e acompanhe seus altos e baixos através dos tempos.

Cinema e Games iPhone ou iGame?

Uma mistura de sucesso que só faz aumentar. Mas por quanto tempo?

Apple e seus projetos ambiciosos em torno de seu prodígio multifuncional.

#3

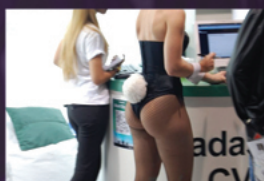
Índice

Indicando onde ir!

- 1 Capa
- 2 Índice
- 3 Editorial
- 4 Os altos e baixos do Sonic



5 CaseArt Arte e Informática na Campus Party



Editorial

Nossa terceira edição! (esse nº está aumentando!)

10 Final Fantasy: The Spirits Within



14 Fate: Unlimited Codes



16 Os Novos Titãs: Lançamentos da NVidia 17 Hardcore ou Casual?



18 Sessão Desabafo: Ausência de Multiplayer 19 Crônicas de Noob



Silvano

Descansando após sua longa peregrinação na terra do Campus Party.



Jay Pop

Curtindo um J-Pop e lendo a EGM do mês para fazer a análise do leitor.



Vagnão

Sua dúvida mortal: O que ele ama mais? O Corinthians ou Final Fantasy?



Felippo Di Iorio

Continua escrevendo para a EZF, embora a família dos Kusanagi não o deixe em paz...



Gilberto Norris

Somente ele consegue ir para sua casa, pois para chegar, é necessário "dobrar a esquina".



San Fernan

Relatos apontam que a cada ano surgem milhares de devotos de San Fernan.



Darth Jader

Cara... Essa cara assuta! Será que ele funga pela máscara também?



Johann Oak

Filho do professor Carvalho, já chegou a ajudar Ash a ser um mestre!



Tenório

Conversando com a Juma pelo MSN! Quem disse que não tem internet na Amazônia?



nub Killer

Depois de ter destruído tantos Noobs, agora ele está atrás do mestre: Noob Saibot



Rodrigo It Sonic

Depois do Hee-man e da Shee-ra, temos It Sonic. Ou será só impressão?



Sérgio Sampa

Preocupado com a falta de tempo: Faculdade + Trabalho. Mas continua se dedicando à EZF!



Cosmo

Nas horas vagas, contribui com a EZF, isso quando a Wanda ou o Timmy não o chamam!

Design: Jay Santana

"...Jogue muitos games. Não jogue-os somente para vencer, mas pense neles de modo crítico e analise suas virtudes e suas fraquezas, sempre procurando maneiras de melhorá-los. Tudo o que eu faço na minha vida diária eu penso em como poderia encaixar no game..." São algumas palavras de Yuji Naka, mas o que estamos vendo é o Sonic mudar mais e mais, e para a infelicidade de alguns fãs, o Sonic atual não tem a magia de antigamente quando você ligava seu Mega Drive e passava horas e horas na frente da televisão; a seguir vou mostrar uma análise feita sobre os melhores e principais games da série Sonic The Hedgehog e aqueles que também acabam com a magia de um grande ícone da SEGA.



Os Altos e Baixos de Sonic

Análise dos melhores títulos da série
Sonic The Hedgehog

Por Rodrigo Dias



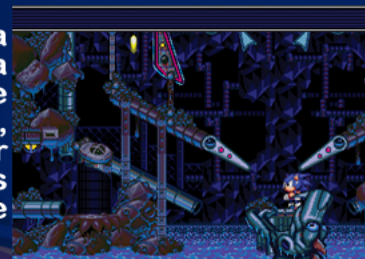
Sonic The Hedgehog é um clássico que deve ser lembrado por todos os fãs, por ser completamente o game perfeito de Sonic, espinhos ao longo do caminho, diversos desafios, passagens secretas, loops são apenas algumas coisas que você pode fazer neste belo game que com certeza merece o título Número 1.

Sonic 3 e Knuckles é considerado o melhor game de Sonic por a maioria dos fãs, pois traz uma nova história que conta com o escolhido a guardião Knuckles para impedir que ninguém chegue ao misterioso templo de Angel Island onde é mantida sobre segurança de Knuckles a Master Emerald, que é roubada por Eggman que engana Knuckles dizendo que Sonic está atrás da Master Emerald.



Sonic 3D Blast Embora o nome seja Sonic 3D ele não é totalmente 3D, apenas o ângulo de vista permite ao jogador visualizar o cenário por inteiro, no Sonic clássico é um dos games que é mais inovador e talvez o mais enjoativo, porém garante algumas horas de diversão mais é a partir deste game, que o Sonic clássico vai se perdendo e a magia de Sonic começa a desaparecer.

Sonic Spinball é um game clássico de Sonic que deixou a desejar tanto que nem foi lançado no Japão, embora seja Spin off naquela época este tipo de Game que foge da série principal devido a ainda não se popularizado o suficiente, acaba sujando o nome da saga original que com o passar dos anos foi se modificando conforme ao decorrer dos anos, e começa por aqui aonde chega até Shadow The Hedgehog.



Sonic Adventure embora não tenha utilizado nem de 25% da potência do Dreamcast tem belos gráficos e se destaca na atual geração, por ter músicas de qualidade sem perder a essência original de Sonic, porém jogar com os personagens Big e E-102 Gamma é simplesmente estressante, existem bugs em toda parte na câmera o cenário vai se construindo.

Shadow The Hedgehog é considerado o início da incompetência da SEGA, ao apresentar este game que muda completamente o enredo da série que era para todas as idades e agora passa a ser bem mais adulto e com um enredo muito diferenciado do que estávamos acostumados ao jogar em Sonic, o fim para uma grande saga do maior ícone dos games começa aqui.



Sonic The Hedgehog surge e eis que muda tudo aquilo que estava irreconhecível para fora do padrão de Sonic, a princess Elise assume o lugar de Amy que está presentena série desde 1993, sem contar que os gráficos nas fases que são ruins, apenas salvam as CG's é uma lastima ver todo o enredo de Sonic que levou tanto tempo para ser construído ser destruído desta maneira.

O Renascimento de Sonic, ou a continuação do falecimento do ícone dos games? Vemos em **Sonic Unleashed** ótimos gráficos em um jogo digno para os consoles de terceira geração, não é um dos melhores novamente pela mudança de enredo que não foi para pior, as muitas fases com o Werehog são irritantes, mais a SEGA quase acertou na fórmula, depois de Unleashed o renascimento ou o fim?



Design: Jay Santana



iPhone ou iGame?

Apple e suas ambições em volta do possível concorrente dos portáteis.

Por Filippo Di Iorio

“O telefone mais caro do mundo, pouco útil para os homens de negócio pela sua falta de teclado”, sentenciou o cético Steve Ballmer na manhã do lançamento do iPhone. Fácil, fácil demais rir hoje do engano do chefe da Microsoft: no fim de semana em que foi lançado o celular da Apple foram vendidas tantas unidades do aparelho quanto de Motorola RAZR em seu primeiro mês de venda. O “mais imponente lançamento na história da eletrônica” como dito pelo CEO da AT&T, Stan Sigman. Um sucesso que pulverizou as lideranças anteriores do Xbox e do Windows 95. O iPhone 2G teve comercializados 6 milhões de aparelhos, a segunda geração 3G, capaz de fazer viajar as informações na mais eficaz rede de terceira geração que compreende os padrões UMTS e HSDPA, teve vendidas 13,6 milhões de unidades.

Vamos além do histerismo coletivo que levou centenas de pessoas a acamparem nas calçadas das lojas Apple e AT&T e tentemos compreender porque a última criação da Apple se tornou em pouco tempo um ícone cultural e tecnológico. O mérito não é só dos gurus marketeiros de Cupertino, que criaram em torno do novo produto um hype sem precedentes. O iPhone é mais que um smartphone. É um dispositivo multiuso que une em seu interior um iPod capaz de reproduzir áudio, foto, vídeo, um telefone celular quad-band com conectividade wi-fi e um palmtop com funções integradas de navegação na internet, multimídia e GPS através do serviço Maps do Google. O aspecto incrível é a elevada interação do usuário, a níveis

que eram inimagináveis há alguns meses, graças ao seu teclado virtual multi-touch e aos sensores. O sensor de proximidade infra-vermelho permite desligar a tela e desativar os controles quando se aproxima o telefone à orelha, o acelerômetro registra as mudanças de orientação e adota automaticamente as imagens no display enquanto um terceiro sensor modifica a luminosidade da tela em relação àquela do ambiente. Características essas que transformam um simples smartphone em uma verdadeira console experience, como afirma orgulhoso John Geleynse, diretor da Technology Evangelism, da Apple. Hoje o mercado de plataformas de jogos portáteis vêm como protagonistas dois gigantes: Nintendo DS, o console mais popular e vendido do mundo, e o Playstation Portable, da Sony. Filosofias diferentes: o DS é dotado de touchscreen, o PSP possui uma tela com resolução claramente superior. O processador da plataforma da Sony é anos-luz mais veloz que o da rival, mas os jogos são mais cativantes e possuem uma melhor jogabilidade no DS. Há lugar para um terceiro competidor nesse enclave de samurais?

A chave para o sucesso, segundo os especialistas, está em dois fatores: divertir e fornecer uma experiência de jogo única. Do ponto de vista técnico o iPhone oferece utilidades comparáveis àquelas do PSP e encarna o melhor dos dois concorrentes. Sony e Nintendo entraram no mercado de jogos portáteis da última geração no final de 2004, enquanto o iPhone tem como vantagem ser três anos mais jovem que os rivais nipônicos

e incorporar tecnologias consideravelmente mais recentes. Sobre a Nintendo, que criou um console dotado de controle sensível ao movimento (o Wii) e um sistema de jogo portátil tátil (o DS), Apple juntou ambas as características em um único dispositivo. Quatro são os pontos fortes do aparelho da empresa da maçã. Em primeiro lugar as características técnicas, que garantem velocidade de cálculo e capacidade de resposta satisfatórias e sem precedentes. Depois a distribuição: em qualquer lugar e em qualquer momento é possível adquirir o jogo que quisermos através da App Store, mais funcional que o DSi Shop (incompatível com o DS original ou o DS Lite) e que a Playstation Store, que em março do ano passado foi profundamente modificada pela sua empresa-mãe em resposta ao escasso feedback dos usuários. Terceiro, o preço: os jogos para iPhone não passam dos 6 euros, aqueles para plataforma Sony ou Nintendo custam além de 30 euros. Finalmente os desenvolvedores: por um lado Nintendo e Sony são grandes softhouses, enquanto por outro, quem criam os jogos para o iPhone são principalmente desenvolvedores independentes que levam ao limite de suas fantasias obtendo muitas vezes fama e fortuna, como ensinam as histórias de iFart e iShoot. Existe uma forte competição que dá vida a produtos de todos os tipos e gostos: de software trash até profissionais. Além disso, há uma relação contínua entre criadores e usuários por meio dos sites de suporte.

As possibilidades são de um negócio lucrativo, como diriam Neil Young e Alan Yu, dois veteranos da EA que no verão passado fundaram sua própria softhouse, Ngmoco, acrônimo de "Next Generation Mobile Company". Um nome que fala por si mesmo. "Somos programadores de videogames, passamos toda nossa vida criando-os. O iPhone nos dá a possibilidade de produzirmos qualquer coisa que vocês jamais tenham visto", disse Young. Ngmoco atraiu o interesse de investidores de risco como Klenier Perkins, que não deixou escapar a oportunidade de entrar em um mercado de alto potencial. "De um lado", continua Young, "comissionamos os programadores independentes na criação de novos softwares e gerenciamos o desenvolvimento criativo. De outro, contribuimos com financiamento, produção ou fornecimento de suporte aos jogos". Mas os grandes nomes do setor não estão à vista. Entre os primeiros a mexerem-se está o Social Game Network, que desenvolveu uma aplicação gratuita chamada iFun. Através do iFun o iPhone se transforma em um Wiimote podendo-se agita-lo como um taco de golfe e com a

opção de ser utilizado tanto na tela do celular quanto do PC, aproveitando a conectividade wireless. "É como ter um Wii sempre pronto para o uso ou, se preferir, um Wii à mão", diz o CEO da SGN, Shervin Pishevar. "Ao invés de gastar centenas de dólares em console e jogos, basta ter a disposição um iPhone para ter as mesmas possibilidades". SGN está em boa companhia: A Gameloft recentemente apresentou uma nova série planejada exclusivamente para o iPhone com gráficos otimizados. SEGA responde com o cult Super Monkey Ball. A Square-Enix há pouco lançou Crystal Defenders, relacionado – desnecessário dizer – ao mundo de Final Fantasy. A EA teve por todo o mês de dezembro uma série de eventos, os "EA Games Sneak Peek", nas Apple Store estadunidenses e invadiu o mercado com quatro versões diferentes de Spore: para iPhone, PC, Mas e Nintendo DS.



A Konami lança títulos famosíssimos como Metal Gear Solid Touch, que retoma os personagens e cenários de Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots, Silent Hill: The Escape, port completo do jogo de horror lançada em 2006 para celulares, Dance Dance Revolution S Lite, o único adversário digno de Tap Tap Revenge, e Frogger, o clássico joguinho do sapo.

O único calcanhar de Aquiles nos jogos do iPhone é a falta de uma verdadeira rede de social network, um dos elementos que torna o Xbox 360 da Microsoft tão popular. Já há maturidade para uma ofensiva contra a Xbox Live? Com certeza os chefões de Cupertino observam atenciosamente o mercado de videogames. Fontes confiáveis garantem que a Apple já trabalha em um dispositivo dotado de processador quad-core e GPU para novos conceitos concebidos nos laboratórios da Imagination Technologies. Sony e Nintendo estão advertidas: com estas melhorias o iPhone, graças também à interatividade com a TV, se torna uma séria ameaça.

Fique ligado, diria o velho Steve.

Case Art

Habilidade e Criatividade transformam computadores em obras de arte

Por Silvio Teixeira

Por definição da palavra Casemod é nada mais do que uma modificação feita em um gabinete de computador, mas essa palavra não se aplica para dar uma idéia real do novo patamar que a criatividade e a habilidade destes artistas do novo milênio chegaram, seria menosprezar a arte de designers, artistas da era digital, por isso peço a licença de chamar este trabalho daqui por diante de Caseart, ou como transformar seu gabinete em uma verdadeira obra de arte, pois é isso que vimos na Feira de Tecnologia Campus Party.

Na feira encontramos todo tipo de caseart, desde modificações simples que buscavam maximizar o desempenho com a aplicação de sistemas de refrigeração forçada, watercooler e Gabinetes com espaços adicionais para conduzir o ar, até cases com aparência robótica que em nada ficavam devendo para algumas produções hollywoodianas!

Assim era Morphiu's, um legítimo caseart, impressionava pela própria aparência imponente. Seu criador, Maciel Barreto já é figurinha carimbada em eventos similares, na Campus Party do ano passado Maciel nos brindou com o "Caveirão", mas este ano se superou e sua criação foi uma das grandes sensações da feira. Ao pé da letra Morphiu's é apenas uma máquina muito boa, com sua placa mãe Asus Strike Stream com 2 gigas de Memórias DDR2 e processador core2 Duo, não impressionava em meio a tantas outras, mesmo sua placa de vídeo, uma 9800GT era considerada comum para um evento deste porte. O que se destacava, no entanto era exatamente a arte criada para servir como Case. Feita com fibra de vidro, acrílico, diversas iluminações bem distribuídas, o Robô tinha uma aparência de destruído em combate.

"- A idéia realmente era de que ele tinha sido abatido em um combate, por isso o visual sujo e o braço destroçado" disse Maciel que gastou dois meses de trabalho e cerca de oito mil reais para criar sua obra. "- É impossível dizer o custo da parte artesanal, ela é única e se tivesse de vender não saberia dizer quando custaria, é meio que um filho!" Conclui o dono da obra, que já é reconhecido por seus trabalhos e conseguiu através de patrocinadores financiar parte de suas obras, bem como custear despesas de viagens para outros eventos similares.



O Sonho de consumo de qualquer jogador, um PC para todos os FPS



No entanto se o que você quer é uma máquina que te dê uma performance máxima, todos os FPS que puder, todos os jogos no "máximo", então você deveria conhecer a "PC dos sonhos" de Éder Martins. O monstro começava chamando a atenção por seu monitor de 32 polegadas, mas era só chegar perto para descobrir que o monitor era essencial mas secundário se comparado ao hardware da máquina. No interior podíamos encontrar 3 placas de vídeo GeForce GTX280!!! Cada uma com seu 1 Giga de DDR3, 2600Mhz e 512Bits. Adicione a isso 4Gigas de DDR3 133Mhz, processador Core 2 Duo, e a miséria de 3 Teras de HD, sendo 2 externos e um interno. Um quarto HD era usado apenas para arrancar o sistema, um velociraptor de 10000 rpm da WD. Para dar conta desse inferno(não era PC dos sonhos?) um sistema de exaustão na parte superior do enorme Gabinete e uma fonte Coolermaster da série "Silent Pro Séries", extremamente silenciosa e poderosa.

Apesar do Éder ter confessado que a família não vê com bons olhos o tipo de trabalho que ele faz, tem a intenção de realizar muitos outros projetos similares já que se especializou no "Tuning" de máquinas para deixa-las realmente possantes, seja gastando 14000 reais, como foi o caso da máquina que apresentou na feira, ou com orçamento bem mais modesto. "- Não é necessário gastar muito para conseguir resultados muito bons, depende do que a pessoa pretende fazer com a máquina. Às vezes com mil reais conseguimos fazer chover." Confessa Eder que é um dos responsáveis do site NVMania.



Computadores de tirar o sono

Máquinas que chamam a atenção mais por sua aparência do que por sua potência, a feira trouxe diversas surpresas interessantes, como a máquina AlienWarrior, do Chileno Cristian Acevedo, que foi o vencedor na categoria "melhor case". Sua máquina era realmente de tirar o sono de qualquer criança ao ver o muito bem produzido Alien saindo da lateral do Gabinete. Produzido com resina, acrílico e muita dedicação, sua criação era integralmente artesanal logo os custos para a modificação foi baixo, mas a habilidade para chegar ao resultado, sem dúvida, enorme.

Outra máquina que chamava a atenção de longe era o Andrews Mod, um case em forma de manequim feito com material reciclável e ainda dando o toque social, mostrando a temática da doação de sangue. Um sistema venal iluminado por leds, e a refrigeração líquida em cor vermelha simulava com perfeição o sangue do "paciente". Lair Moreira, conhecido como Lairmor, foi responsável para obra "projeto Niemeyer" em 2008 na mesma Campus Party, um casemod que simulava a Esplanada dos Ministerios de Brasília.

Um ponto interessante que se tornou realidade é a participação efetiva dos patrocinadores para estes projetos. "Não seria possível participar da forma profissional que estamos atingindo se não fosse por esse apoio indispensável" Diz Lair enquanto mostra seus patrocínios com a Seagate, Metal Clean, Extreme Tech, dentre outras.

Micros de todos os gostos

Se você pensa que só de monstros e conceitos era baseados os casemods está redondamente enganado. Muitas máquinas focavam na praticidade e na simplicidade. Computadores personalizados para o público infantil não faltaram, repletos de carinhas, bocas e mimos capazes de agradar as pequenas princesinhas que também davam o ar da graça (e eventualmente para o público "emo" também).

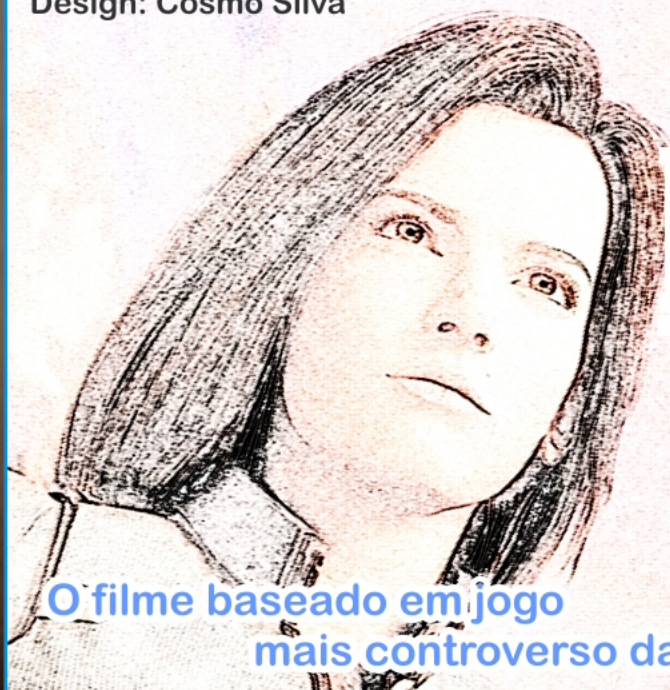
Outros optavam pelo visual mais desleixado, envelhecido, sujo artificialmente ou ainda no estilo ecológico, repleto de folhas e materiais alternativos como garrafas pet e caixa de ovos. Valia tudo que a criatividade permitisse.



A duzentos quilômetros por hora

Outro trabalho que chamava a atenção era realizado pelo pessoal da pctunning, perfeitas réplicas de carros como as BMW preta e vermelha(foto) que a primeira vista pareciam ser apenas um belo carro de controle remoto, isso até olharmos melhor e descobrirmos as conexões, crive de cd e um completo Dual Core rodando. O trabalho é totalmente feito pelo pessoal da pctunning, desde o molde, vacuoformação, construção do hardware interno e isso tudo por um valor que não chega a mil reais. Você pode conferir mais o trabalho dessa galera em www.pctunning.com.br

Design: Cosmo Silva



FINAL FANTASY

THE SPIRITS WITHIN

Direção
Hironobu SakaguchiProdução
Chris LeeRoteiro
Al Reinert, Jeff VintarMúsica
Elliot Goldenthal

O filme baseado em jogo
mais controverso da história

Por Don VaGner

Mesmo Quando a Square-Enix (na época ainda só Square) anunciou o lançamento deste filme, milhares de fãs do mundo todo foram à loucura. Finalmente o sonho de ver a maior franquia da história dos jogos eletrônicos na gigantesca tela de cinema estaria se realizando. O ano era 1999 e a previsão de lançamento estava marcada para meados de 2001. Neste intervalo de tempo, foram surgindo boatos e notícias verdadeiras que faziam os fãs ficarem, ora eufóricos, ora preocupados. A notícia que mais agradava a todos, era de que o filme seria feito inteiramente em computação gráfica. A cada nova imagem revelada, íamos presenciando uma qualidade nunca antes visto em termos de Computação Gráfica. Seja ela nos próprios jogos da Square, que eram recheados de belas cenas em CG's ou nos próprios filmes para o cinema feito em CG, como por exemplo o Toy Story, da Pixar.



Enquanto novas fotos dos heróis e vilões iam aparecendo, era mantido em sigilo quase que absoluto qualquer coisa relacionada a história. Sabíamos que teria relação com o Planeta Terra e seu espírito, mas nada mais era revelado. O pouco que sabíamos, era que não haveria nenhuma ligação com nenhum jogo da série. Nada de história de jovens guerreiros, magos, anões, vilões de apenas uma asa e andróginos. E muito menos os clássicos Chocobos, moogles, airships e Summons estariam no filme. Foi então que os fãs começaram a torcer o nariz. Eles não aceitavam que um filme com o nome Final Fantasy deixasse de fora os principais elementos que fizeram a série ser o sucesso que era.



Não foi desta vez que os mascotes ganharam a tela, chocobos, mages...Na verdade nem Advent Children deu chance pros ícones da série.

A história

Mesmo não gostando do rumo que a produção estava tomando, os fãs estavam curiosos em relação a história. Afinal, quem estava por trás da produção era o criador da série e diretor do filme, Hironobu Sakaguchi. A história, escrita por Al Reinert e Jeff Vintar, conta a saga da Dra. Aki em busca dos 8 espíritos que poderiam salvar o planeta do ataque alienígena. Em 2065, a Terra está infestada por espíritos alienígenas e a humanidade está à beira da extinção total, vivendo em cidades barreiras que possuíam um campo de força que os protegiam dos Espectros. Liderada por um estranho sonho e guiada por seu mentor, o Dr. Sid, a cientista Aki Ross luta para coletar os oito espíritos e criar uma força poderosa o bastante para destruir a presença alienígena e pura suficiente para proteger Gaia, o espírito do planeta. A Dra. Aki recebe ajuda de um esquadrão especial liderados pelo Capitão Gray Edwards, os Deep Eyes. Os humanos são guiados por uma espécie de Conselho, na qual não acredita que o Planeta Terra possa ter um espírito.



Como em todos os jogos da série, Final Fantasy: The Spirits Within tem uma história profunda e que trata de valores pessoais e também de crer ou não crer em uma força maior

que o homem. E é este o principal ponto de tanta controvérsia. Se analisarmos todos os 12 jogos da série (sem contar os spin offs), veremos que o enredo do filme não fica muito distante dos jogos, principalmente em sua essência. Mas mesmo assim, o filme não foi aceito por uma grande parte dos fãs da franquia. Isso fez o filme ser um dos maiores fracassos da história do cinema. Com um custo superior a duzentos milhões de dólares, incluindo os custos de divulgação, o filme, lançado em Julho de 2001, arrecadou apenas um pouco mais de sessenta milhões de dólares no mundo todo. O principal argumento é de que o filme não tem ligação nenhuma com o universo Final Fantasy e essa foi a maior decepção dos fãs.

Desvendando Gaia

A "Teoria de Gaia", também conhecida como "Hipótese de Gaia", foi discutida pela primeira vez em 1969 pelo investigador britânico James E. Lovelock, onde afirmava que a biosfera do planeta é capaz de gerar, manter e principalmente regular suas condições de meio-ambiente. A comunidade científica internacional vê esta teoria com descrédito, exatamente como os conselheiros fazem no filme. Juntos, James E. Lovelock, e a bióloga norte-americana Lynn Margulis -Seria Dra. Aki e o Dr. Sid uma alusão a esses dois?- analisavam pesquisas que comparavam a atmosfera terrestre com a de outros planetas, vindo a propor que é a vida da Terra que cria as condições para a sua própria sobrevivência, e não o contrário, como as teorias tradicionais sugerem.

Elenco

Foram contratados grandes atores de Hollywood para dublar as vozes dos principais personagens. Donald Sutherland faz a voz do Dr. Sid. Alec Baldwin dubla o Capitão Gray Edwards e James Woods ficou a cargo do personagem General Hein. Para o papel da Dra. Aki Ross, foi convidada a atriz Ming-Na. Foi ela que interpretou a Chun-li no sofrível filme Street Fighter e mais recentemente tem atuado na série médica ER.

E, durante a produção...

Em um primeiro momento, Dr. Sid e Aki seriam avô e neta, mas os produtores acharam melhor não fazer essa relação entre os dois. O motivo da mudança nunca fora revelada. Estava nos planos da Square fazer um jogo para o Playstation 2 complementando a história do filme, mas com a fraca recepção dos fãs, o projeto foi cancelado. Dra Aki e o Dr. Cid também seriam usados em projetos futuros da Square Pictures. Al Reinert escreveu o roteiro original, mas Jeff Vintar o reescreveu completamente. Final Fantasy: The Spirits Within foi a primeira animação de humanos em CG fotorealística. A maior dificuldade da produção foi animar individualmente cada um dos 60 mil fios de cabelo da Dra. Aki. No total, a equipe de produção era composta por mais de 200 profissionais, vindo de 22 países. Nenhum modelo humano foi usado como referência para criar os personagens; todos foram construídos a partir de rascunhos feitos diretamente em computadores.



Afinal, o filme é ruim ?

Isso vai depender de sua ligação com o universo Final Fantasy. Como já dito, uma grande parte dos fãs detestou por não haver nenhuma ligação direta com a série principal. Mas, se analisarmos sem tentar fazer nenhum tipo de ligação com a série, encontraremos uma ótima história e um primoroso trabalho técnico. Talvez, se o filme tivesse outro nome sem tanto peso, a aceitação seria maior. Vale a pena, e muito, assistir ao filme, seja por sua estória filosófica, que nos faz refletir o rumo que estamos dando ao planeta, principalmente nesta era de aquecimento global, ou por toda a inovação técnica que o filme mostrou em 2001. Leia o que Yuan-da Eddie Feng, um dos críticos de cinema mais respeitados no mundo disse sobre o filme em seu lançamento:

"O que diferencia Final Fantasy das outras adaptações de games famosos para as telas do cinema é o fato de os realizadores terem se preocupado com um roteiro profundo que debate um assunto de diversas maneiras. Isso sempre foi à essência do game Final Fantasy. Final Fantasy:The Spirits Within enfatiza o desenvolvimento da história, assim como seu visual excepcional..."

" Finalmente, Final Fantasy é um triunfo sublime de visual e idéias."

"Espero que Final Fantasy seja indicado na mais nova categoria do Oscar, Melhor Filme de Animação, porém o filme realmente merece ter sua trilha sonora indicada, assim como som, direção, fotografia e montagem. E já que tocamos no assunto, por que não reconhecer também o valor da sua direção de arte, figurinos, maquiagem e efeitos visuais?"

Que tal esquecer por 106 minutos o nome que ele carrega e dar mais uma chance ao filme?



Invasão Cinematográfica

Por José Tenório

Já há algum tempo você se acostumou a ver jogos “cinematográficos”, aqueles onde toda a jogabilidade, ou a maior parte dela é voltada mais para a ambientação comparável a filmes. Esta é uma prática cada vez mais comum no mundo dos games, uma tendência que não é nova e nem tem data para acabar, assim acostumamo-nos com jogos de filmes e filmes de jogos.

Resident Evil, Street Fighter, Hitman, Silent Hill são alguns exemplos de jogos que viraram filme; The Godfather, Matrix, Lord of the Rings... entre outros. Vale quase como uma máxima, jogo de filme é uma lástima. Temos diversos exemplos para comprovar, se não acredita procure em qualquer revista ou site especializado que encontrará uma nota baixa para comprovar o que digo.

A maioria dos filmes de games é ruim e a recíproca é verdadeira e tenho dito! Porém o que não se esperava é a nova moda que vem pegando, os grandes nomes do cinema também estão de olho no mercado dos games e doidinhos para abocanhar uma parcela deste filão de mercado que não sabe o que é recesso nos últimos anos, até mesmo com a recente crise financeira o mercado foi o menos abalado, apesar de um ou outro viés. O porquê disso tem motivo, um deles é a taxa de crescimento do setor de games, que tem chegado a 43% no último ano nos EUA e 25% só na venda de software na Europa.

O outro fator a ser considerado é o faturamento, enquanto a indústria do cinema arrecadou por volta de US\$19 bi, o setor de games chega a quase US\$34 bi mundialmente no ano de 2007, uma significativa diferença entre os faturamentos que chamou a atenção de Hollywood.

A invasão destes profissionais nos games começou faz um bom tempo, lá pelos idos de 1982, quando George Lucas fundou a Lucas Arts, que apesar de parecer óbvio, não começou com jogos da franquia Star Wars, surpreendente ainda é que a produtora não se escorou só no nome de George Lucas e sua franquia e lançou ótimos jogos, principalmente adventures, que foram a porta de entrada da produtora.

Além dele, não podemos esquecer Peter Jackson e seu misterioso projeto de Halo e o mais novo projeto de Steven Spielberg (Bloom Box para Wii), outro que tentou e nunca mais se ouviu a respeito foi Vin Diesel com seu Riddich, no entanto, é melhor nem adentrarmos por estas bandas se não acharemos coisas desagradáveis. Quem será o próximo a enveredar-se nos games? Não esquecendo que uma boa parcela de atores já participou de dublagem, alguns de captura de movimento, estreitando as produções tanto do filme quanto do game, não raro vemos as duas caminhando lado a lado, o que com certeza ajuda na qualidade do game, que quase sempre sai “aquela maravilha”.

A pergunta que não quer calar agora é: “Será apenas uma modinha ou grandes cineastas (outros nem tão grandes assim) emprestarão seu talento para o mundo dos games?” ou “Será que ainda veremos um filme ‘americano’ dirigido por Hideo Kojima?” ou então “As indústrias se fundirão no futuro? E como o gamer (e o cinéfilo) se beneficiará disso?”.

São perguntas das quais eu não tenho resposta. Mas para não dizer que eu não sei de nada, contento-me em saber onde está Wally.

FATE UNLIMITED CODES

Produtora: CAPCOM
Gênero: Luta
Desenvolvimento: Eighting
Plataforma: Arcade/ PS2
Lançamento: 18/12/2008

Por Fernando Design: Jader Miani

Fate Unlimited Codes é um game baseado no anime Fate/Stay Night. A história se passa na cidade japonesa Fuyuki, onde ocorre uma guerra chamada Seihai Sensou, na qual sete magos, que possuem a habilidade de invocar os seus servos (almas que viveram no passado como heróis), batalham entre si pelo Cálice Sagrado, um artefato que possui poderes para realizar qualquer desejo do mago e do servo que o conseguir. A história começa quando um rapaz chamado Emiya Shirou por acaso vê a luta entre dois servos, Archer e Lancer. Como a guerra é um segredo, Lancer o fere mortalmente. Mas uma aluna de sua escola, Tohsaka Rin, (a mestra de Archer) o salva. Lancer o persegue e o ataca novamente e no momento crítico Shirou acaba invocando Saber, seu novo servo.

O game originado dos arcades foi muito bem portado para o PS2. É um típico game de luta baseado em combos. Sua jogabilidade é simples e cativante, sendo os comandos bem práticos, usando-se apenas de três botões de ataque (ataques fraco, médio e forte) e um de defesa. Os especiais exigem uma sequência de comandos, mas se lhe parecer difícil, você pode mapear em apenas um. Os gráficos são bem produzidos, com efeitos de luz que enchem os olhos. Os ataques especiais fazem seus olhos brilharem de tão legais e bem feitos. A trilha sonora é muito boa, ela parece “perceber” o clímax do jogo. Quando, por exemplo, se está perto do fim de uma batalha, ela muda totalmente. Sem contar a música de abertura que é linda.

Apesar de ser um bom game, não está livre de problemas. O primeiro é o modo história, quem já viu o anime vai achá-lo muito sem graça, por conter somente telas estáticas com diálogos. Ainda a ordem das batalhas não segue o anime. Sua dificuldade é bem maleável, se de repente você derrota um oponente com extrema facilidade, no próximo oponente a dificuldade sobe de uma forma absurda podendo desanimar a jogatina.



Fate Unlimited Codes vendeu 80 mil cópias apenas na primeira semana de vendas no Japão, demonstrando o quanto o Playstation 2 ainda sobrevive (pelo menos na terra do Sol Nascente). Acho muito difícil trazerem para o ocidente, por isso fique com a versão japonesa mesmo, ela possui os menus em inglês. Apenas os diálogos e vozes são em japonês (o que é muito bom, pois a dublagem é excelente, fiel ao anime).





NOVOS TITÃS

NVIDIA lança GTX 285 e 295

Texto e Design por Jader Miani

Mais um ano se inicia e a ambiciosa NVidia já começa 2009 nos apresentando com duas novas siglas para incrementar a salada de placas gráficas, a GeForce GTX 285 e a GeForce GTX 295. Estes lançamentos a colocam novamente na liderança do mercado de placas de vídeo de alto desempenho, ou High-End no linguajar tech.

A GTX 285 é praticamente uma versão revisada da atual GTX280, é baseado no chip GT200b, possuindo processo de fabricação reduzido de 65nm para 55nm, trazendo vários avanços, como o menor consumo de energia, menor aquecimento e menor custo de produção. Possibilitando assim Clocks mais altos, como você pode comparar na tabela abaixo.

Estas melhorias garantiram uma performance de cerca de 10 a 15% superior em relação a antiga GTX 280, um ganho significativo tendo-se em conta que ela chegará ao mercado por um preço relativamente menor. A GTX 295 é uma solução Dual-GPU, dois processadores gráficos independentes trabalhando juntos na mesma placa, possibilitada graças a litografia em 55nm, pois seria tecnicamente inviável esta mesma solução em 65nm, devido ao alto consumo elétrico e aquecimento gerado. Mesmo assim, para amenizar os problemas de aquecimento e

consumo, o clock da GPU e dos Shaders foram reduzidos ao mesmo valor da GTX 260, assim como a banda e a quantidade de memória, porém possuindo os mesmos 240 Stream Processors unificados da GTX280. Suas características garantiram desempenho superior à HD 4870x2, outra solução Dual-GPU desenvolvida pela AMD/ATI que era até então a líder no mercado, além de menor consumo elétrico.

No Brasil, ambas são uma realidade distante para a maioria, um artigo para entusiastas ou possuidores de condições financeiras para experimentarem tecnologia de ponta. Ambas só justificam seu uso em altas resoluções, FullHD e acima (1920x1200 / 2560x1600), em resoluções abaixo disso já encontramos placas que atendem as necessidades por um preço menor, como as já citadas GTX 260 e 280 e as Radeon HD 4850 e 4870. Algumas lojas nacionais já estão com os modelos a venda, a GTX 295 não é encontrada por menos de 2000 reais (cerca de 500 dólares nos EUA) e a GTX 285 fica na média dos 1600 reais (média de 380 a 400 dólares nos EUA).



	Geforce 9800GTX	Geforce GTX260	Geforce GTX280	Geforce GTX285	Geforce GTX295x2
Processadores de Shader	128	192	240	240	240x2
Clock da GPU (Mhz)	675	576	602	648	576
Clock do Shader (Mhz)	1675	1242	1296	1476	1242
Clock da Memória (Mhz) x2	1100	999	1053	1242	999
Quantidade de Memória	512 MB	896 MB	1024 MB	1024 MB	1792 MB
Banda de Memória	256 bit	448 bit	512 bit	512 bit	448 bit x2

Hardcore ou Casual

Não um Hardcore, nem um casual,
você é um gamer!

Por Gilberto Nérís Jr
Design Jader Miani



Pela primeira vez em mais de 40 anos de entretenimento eletrônico, o mundo dos games está dividido em dois grandes grupos, divisão essa que gera preconceitos e discussões em todo o mundo.

Tudo começou com o Nintendo DS, sua nova forma de interação trouxe jogos com objetivos únicos e originais. Esta nova variedade de títulos acabou por gerar os comuns comentários: "É algo só para jogar de vez em quando, casualmente". Foi o suficiente, o vírus foi lançado e ganhou mais força com o lançamento do Nintendo Wii. Então a culpa foi da Nintendo e pronto? Longe disso, a Nintendo percebeu o sucesso do portátil de duas telas e conquistou uma nova fatia do mercado, a dos que nunca jogaram videogame "profissionalmente", aqueles que nunca tiveram seus saves de FF7 parados em 99:99. Com o Wii ela veio conquistar esse mercado e ainda satisfazer seus antigos fãs (os chamados de Hardcore).

Quando os jogadores do mundo todo viram seus brinquedos cult caírem nas mãos de desconhecidos, o medo surgiu, ver aquela velhinha dizendo que joga vídeo game, chega a ser um insulto. Neste ponto os velhos jogadores se proclamaram Hardcore e passaram a bater no peito e falar com voz grossa "jogos casuais são uma vergonha". Medo... Mas qual seria o motivo? E se essas senhoras começarem a comprar games e mais games, gerando mais lucro para a indústria do que os jogadores normais? As produtoras só irão fazer games para o público "casual". Isso seria a visão do caos, o fim da sociedade como conhecemos? Sem pânico, não é assim que as coisas funcionam. Como toda indústria que quer ter sucesso financeiro, a dos games tem em seu maior atrativo atrair a parcela jovem da população, ela deseja viciar esses meninos

e meninas para assim ter um lucro eterno com eles (ou pelo menos enquanto eles vivem).

Portanto, antes de reclamar daquele jogo que visa apenas a diversão e possui gráfico infantil, pense que no futuro aquele garoto ou aquela garota podem querer mais, saindo de partidas esporádicas no Wii Sports para jogar toda a série de Metal Gear Solid, é uma evolução natural. Não há como ter raiva de jogos que trazem novos consumidores para os games e aliviam assim com o preconceito da população sobre nós gamers. Se não gostou, simplesmente não jogue.

Hardcore gamers tremam, seus passados são negros! Quem aqui que se considera "Hardcore" já jogou Tetris no intervalo da escola? Quem já jogou Sonic apenas para correr e correr como SuperSonic (faço isso até hoje no Virtual Console), quem ainda não gosta daquela partidinha rápida de "Uiningui elévi", isso também é jogar casualmente, pode não ser para algumas pessoas que definem jogos casuais como "com gráficos porcos e infantis" que realmente existem, mas há outros que apenas proporcionam diversão instantânea, generalizar é o que não pode. Vejo que hoje, em uma época fantástica para quem gosta de entretenimento virtual, muitos perdem tempo e paciência em discussões que na maioria das vezes não levam a nada, todos os três consoles da atual geração possuem atrativos únicos, se você se identifica com um deles não há porque falar mal dos outros. Então, para os que se consideram "hardcore" deixem disto, somos todos gamers e temos que ter orgulho disso, ao invés de espantar e ser grosseiro com quem está chegando, vamos dar as boas vindas e esperar o momento certo, para quando surgir o interesse, ensinarmos como se joga algo mais complexo.

Sessão

Desabafo

Ausência do Multiplayer:

By Johann Carvalho

Estou meio cansado disso, os jogos atuais carecem de multiplayer. Antes de dizerem que estou maluco, e argumentarem: “Mas como? Todos os jogos atuais possuem suporte para “um milhão” de jogadores on line. Isso que revolta um pouco. On line. Particularmente, gosto de estar com meus amigos reais, jogando em conjunto com eles. Alguns jogos como Gears of War e Halo, tentam solucionar o problema, mas não da melhor forma. Aí que entramos em outro problema: A dificuldade em acessar o menu do jogo para as opções de multiplayer no próprio console. Primeiro, você tem que achar num emaranhado de opções pouco sugestivas a opção multiplayer, depois criar perfis além do seu, depois você configura a rede para rede local, depois você carrega os perfis e nisso você já está pluto em ter que esperar por tudo isso e com toda essa dificuldade. Saudades da época em que apenas íamos nas opções e em seguida número de jogadores. Ajustava para 2. Pronto, só isso, acabou, só começar a jogar.

[modo paranóico: ON] Cuidado com o Sistema. Eles querem manipular todos nós. Querem que cada vez mais fiquemos afastados uns dos outros e que nosso contato seja apenas on line, esse sim é o caminho para que eles nos isolem para que não tentemos alguma revolução contra eles. Lembrem-se da família, dos amigos “não-virtuais” de quem está próximo de você e de quem te ama.[modo paranóico: OFF] Pensem nisso.

E agora com licença, vou jogar Super Nintendo, de 2, com um amigo.

Crônicas de um Noob

Alimentando o Xbox...

Por Johann carvalho

Estréia do XBOX 360 para um amigo meu. Pacote completo: HD de 60GB, controle remoto, cabo ethernet, head set e os jogos Project Gotham Racing 4 e Too Human. Embora muitos virem a cara para este último jogo, ele simplesmente adorou e disse que nunca jogou um RPG de ação com a temática da Mitologia Nórdica em aspecto futurista daquela maneira. Impressionado com o novo videogame, estava ele me pedindo instruções sobre como aproveitar ao máximo a experiência XBOX. Prontifiquei-me a contar tudo, em detalhes, me achando "o bom" em já possuir um 360.

Ainda me perguntava o porquê dele ter gostado tanto assim de Too Human mas logo veio na mente a resposta: Ele já estava a algum tempo sem jogar e não teve contato com nenhum current-gen. Talvez fosse por isso. Também, ele nunca foi exigente ao extremo. Mas a minha cabeça hardcore, não entendia como ele podia gostar tanto assim do game.

Minha mãe sempre disse: "Tenha pensamentos bons, pois o universo os atrai e tudo conspira a seu favor." Neste dia fatídico, descobri que o contrário dessa filosofia também era válido. Guilherme (nome do meu amigo) estava com o console ligado enquanto eu olhava as especificações técnicas na parte de trás do 360.

Este, estava na posição vertical, em cima de um aparador de madeira. Em meio a pensamentos maléficos sobre Too Human e dominado por um espírito noob vindo de algum centro de macumba das proximidades, resolvi virar o console, ligado, da posição vertical para a horizontal, a fim de ler melhor o que estava escrito atrás do videogame.

Barulho de liquidificador. Foi o que eu ouvi durante aproximadamente 45 segundos até a cópia de Too Human que estava dentro do console parar de girar. Guilherme tinha ligado a pouco o videogame e eu não sabia que o jogo estava lá dentro. Ficamos em silêncio por alguns instantes, até eu dizer:

- Gui.....eu não sabia, desculpa.....
- Tudo bem, acontece!
- Vou comprar outro Too Human pra você.
- Tudo bem, sem pressa!

Moral da história: Nunca pense mal de um jogo que estiver no seu videogame, quando você resolver virá-lo da vertical para a horizontal enquanto estiver ligado! LOOOOL!!!

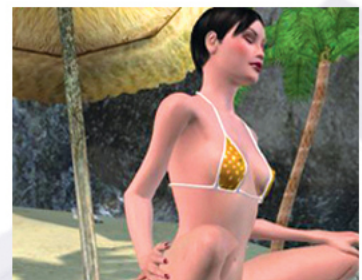
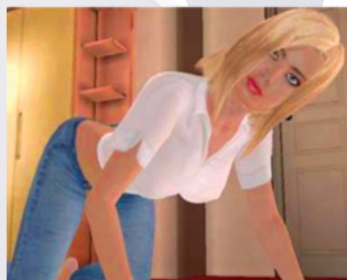


VIVA PUÑETA

**O JOGO QUE
VAI TE FAZER
BALANÇAR O
JOYSTICK.**



AÇÃO SUADA DO COMEÇO AO FIM!



À venda nas lojas:

Mappin

Saraiva
MEGA STORE
www.saraiva.com.br

Carrefour

magazineluiza
www.magazineluiza.com.br

GOOD VIBRATIONS
www.goodvibes.com

Submarino

shoprime.com
CANAL 0800 57 11 11

AMERICANAS.COM

STAR
COMPUTER

UZ GAMES
com