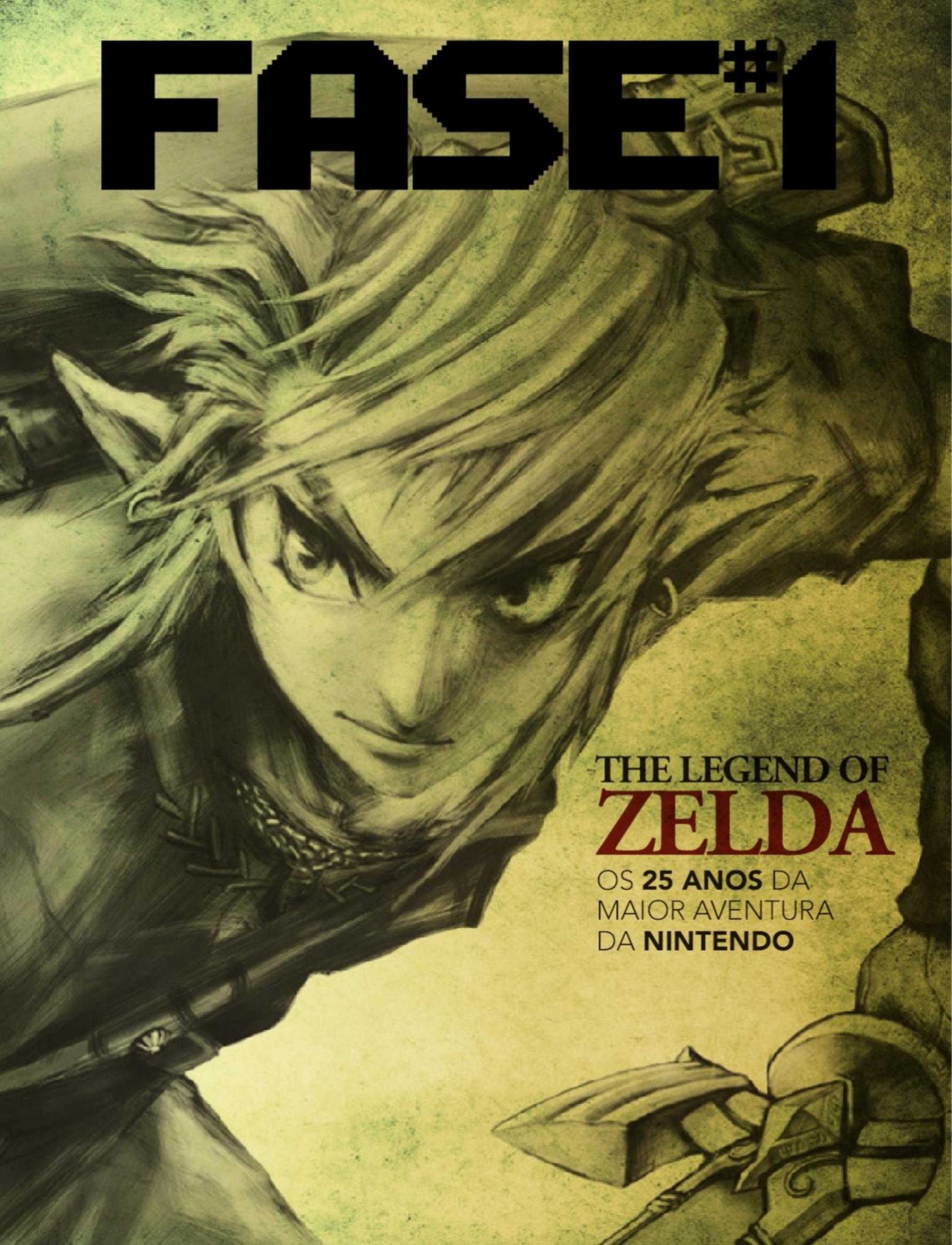


# FASE #1



THE LEGEND OF  
**ZELDA**

OS **25 ANOS** DA  
MAIOR AVENTURA  
DA **NINTENDO**





Nesse nosso mundo de hoje, em que a tecnologia põe cada vez mais em evidência a relação entre homem e objeto, poucas coisas exploram tão bem tantas sensações e emoções como os games. Nesse mesmo mundo, em que a tecnologia lentamente retira a nossa necessidade de informação em papel, poucas coisas são taxadas de desatualizadas e datadas como as publicações impressas. Hoje, quando falamos de interatividade, videogames e revistas são dois meios diametralmente opostos. Então, porque juntar os dois? E como juntá-los?

Fazer a união das qualidades dos dois meios de modo que um complemente o outro é a missão da **Fase**. Nosso objetivo não é apenas informar e entreter os fãs do entretenimento eletrônico. Nós queremos que, ao folhear estas páginas, você tenha uma sensação quase tão prazerosa quanto a de jogar um bom jogo. Assim como você, somos fãs de videogames e, por isso, decidimos abrir a história desta publicação com um dos jogos mais especiais da breve história deste meio: The Legend of Zelda, uma das obras-primas de Shigeru Miyamoto, que completa 25 anos em 2011.

Também não temos medo de tocar em temas polêmicos e trazer opiniões sinceras, como as de nossas resenhas e prévias. E, claro, também queremos ajudá-lo a formar opiniões e se precaver – é o tema da nossa matéria sobre o grande ataque à PlayStation Network, ocorrido nas últimas semanas.

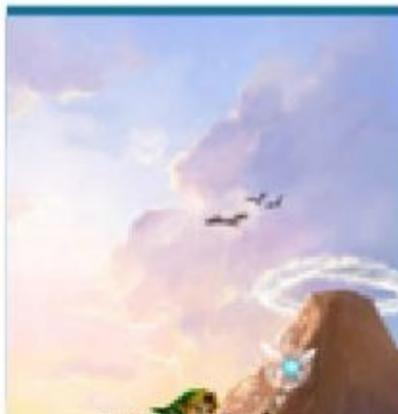
Em um mercado que já passou e continua passando por tantas mudanças, e em um mundo em que a verdadeira existência da publicação impressa é questionada, não temos medo de quebrar paradigmas para que você associe a **Fase** a sensação de jogar um bom game. Vamos começar?

➔ **NEW GAME**  
**OPTIONS**

# MENED

## O LEGADO DE HYRULE

A série The Legend of Zelda completa 25 anos de existência se adaptando ao futuro sem deixar de lado suas origens. Conheça um pouco mais dessa história

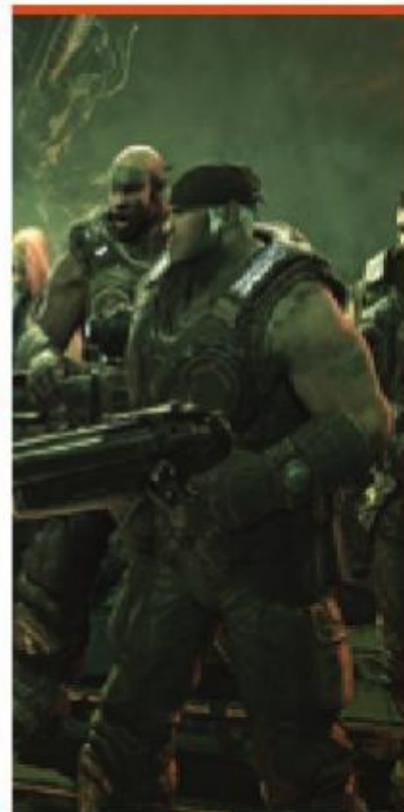


27



## O ANO DO 3?

Modern Warfare 3, Gears of War 3, Uncharted 3... 2011 é um ano de fechamento de trilologias. Confira as prévias na seção Cutscene



## PREPARE-SE PARA A E3

Não perca as novidades das gigantes dos games no maior evento da indústria. Saiba quando, onde e o que esperar das principais conferências



14



09



## O QUE É ISTO?

Em nossas páginas, você encontrará diversos quadradinhos estranhos como este. São QR Codes, ou códigos de resposta rápida, que podem ser convertidos em texto ou link por um aplicativo identificador do celular. Aqui, eles são usados para apontar você para sites, vídeos e outros endereços interessantes da Internet relativos aos nossos textos. Para utilizá-los, você deve baixar um aplicativo em seu smartphone que seja capaz de identificar estes códigos (procure por 'QR Code Scanner' na loja digital de seu smartphone). Depois de fazer isto, basta apontar a câmera do aparelho para o quadradinho e – voilá! – você é direcionado para a página certa.



10

### BRASIL, UM PAÍS DE JOGADORES

Você sabia que existem 35 milhões de gamers no país? Pesquisa inédita em terras tupiniquins revela o tamanho do mercado nacional e outros dados interessantes

### PELO BEM DA CIÊNCIA

Portal 2 é um dos jogos mais divertidos, bem escritos e desafiadores deste ano. Veja as resenhas na seção Manual

2



36

### REDES VULNERÁVEIS

A PlayStation Network não foi a primeira. Saiba como a invasão à rede on-line da Sony reacendeu o debate sobre segurança na Internet

### BURN, RUBBER!

Uma balada e uma trilha sonora familiar revivem o lado nerd de quatro jovens. É a história do mês no Memory Card, nossa seção de contos gamers



48

### AVISO

Todas as imagens e ilustrações sem crédito são material de divulgação

## FASE#1

Maio/2011

6 START

10 GEMEMIX

16 CUTSCENE

16 UNCHARTED 3

18 ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

20 GEARS OF WAR 3

22 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

35 MANUAL

36 PORTAL 2

38 MORTAL KOMBAT

40 POKÉMON BLACK/WHITE

42 DISSIDIA 012: FINAL FANTASY

43 TOP SPIN 4

44 OUTLAND

46 GALERIA

48 MEMORY CARD

50 CRÉDITOS

# START

novidades,  
curiosidades &  
aleatoriedades



## Nem parece pixel

Dupla de pesquisadores cria **algoritmo** que converte **pixel art** em vetores surpreendentemente belos

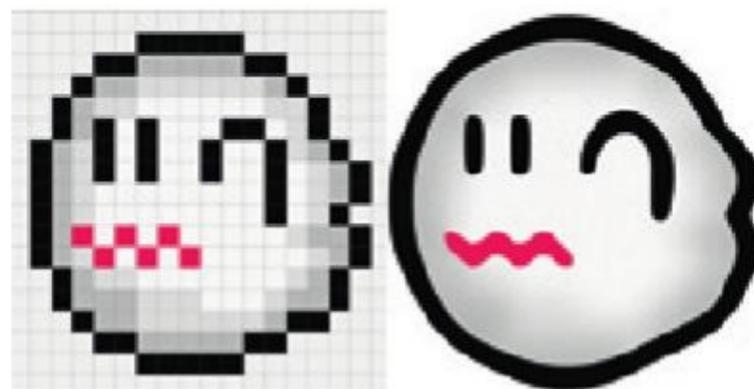
Em um artigo publicado para a conferência de computação gráfica SIGGRAPH, em agosto, os pesquisadores Johannes Kopf, da Microsoft, e Dani Lischinski, professor da Hebrew University, em Israel, desenvolveram um algoritmo que amplia e transforma imagens de pixel-art em gráficos vetorizados. O resultado está nas imagens que ilustram a página – e também o artigo. O golfinho de Super Mario World parece desenhado, com as bordas arredondadas da forma certa e as cores representando perfeitamente os efeitos de luz e sombra.

Existem vários sistemas que conseguem fazer esse tipo de trabalho, como o Live Trace da Adobe, mas este é feito especificamente para trabalhar com imagens dos games de 8 e 16 bits, transformando linhas diagonais conectadas pela diagonal em linhas perfeitas. O artigo explica que o algoritmo não descarta nenhum pixel da composição – como, por exemplo, o pontinho branco que fica na parte de cima do golfinho –, e

busca o melhor método de transformar os pixels conectados em linhas.

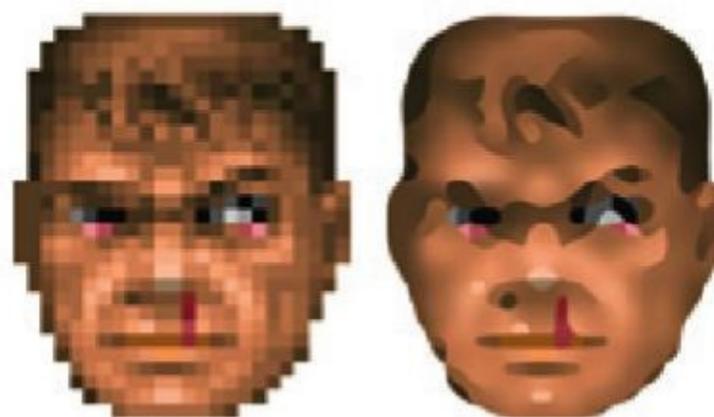
É claro, nem sempre a técnica funciona (principalmente em imagens com anti-alias, caso do HUD de Doom), mas na maioria dos casos, o resultado é mais do que satisfatório, principalmente quando comparado a outras técnicas – todas apresentadas no site da publicação.

No artigo, a dupla constata que seria interessante melhorar a performance do algoritmo para que ele pudesse ser aplicado em tempo real numa emulação, o que permitiria, por exemplo, que games do Nintendinho ou Super Nintendo pudessem ser jogados em uma televisão de alta definição sem que os sprites dos personagens ficassem parecendo um amontoado de pixels (o que, sejamos honestos, tem seu charme). No entanto, eles alegam que a técnica poderia afetar as animações dos sprites. Já imaginou um Super Mario World desse jeito? **BRUNO SILVA**



**Quando funciona e quando não funciona:**

O Boo de Super Mario World fica bem na conversão. Já em imagens com anti-alias, como a cara do protagonista de Doom, o algoritmo não é tão eficaz



**Para ver mais imagens:**

A pesquisa na íntegra, com as explicações técnicas do algoritmo e outros exemplos de como ele funciona poder ser vista no link apontado por este QR Code (página em inglês):



# Onipresente

Saiba quem é o dublador **Nolan North**, e conheça sua enorme **quantidade** (e qualidade) de trabalhos

O que Nathan Drake, Deadpool, o príncipe de Prince of Persia 2008 e Desmond Miles de Assassin's Creed têm em comum? Apesar de não parecer, todos possuem a mesma voz. O responsável pela façanha é o dublador norte-americano Nolan North, que cada vez mais têm ganhado fama por aparecer em todos os grandes jogos dos últimos anos, seja como protagonista ou em papéis secundários. Halo? Tem personagem com sua voz. Gears of War? Também. Portal 2? Claro. Naruto Ultimate Ninja Storm 2? Sim, também.

A carreira de North começou bem longe dos games. Formado em jor-

nalismo (com uma bolsa obtida por jogar beisebol), ele trabalhou como repórter por um ano, para depois se mudar para Nova Iorque, tentando uma carreira como comediante. Em 1997, ele conseguiu um papel na série General Hospital, que o levou para Hollywood. Lá, ele começou a trabalhar com vozes de jogos.

Sua ascensão ao estrelato gamer, no entanto, só se daria em 2007, quando ele personificou o herói de Uncharted, Nathan Drake. "Foi uma das primeiras vezes na minha carreira em que me deram a oportunidade de contribuir com a criação do personagem com a minha própria personalidade", revela

North ao making-of do primeiro trailer de Uncharted 3: Drake's Deception (veja a prévia na página 16).

Foi interpretando o caçador de tesouros de Uncharted que ele viu como é ser adorado por jogadores de videogame. No vídeo, ele conta com as próprias palavras: "As pessoas amam muito isso. Dizem 'é o melhor jogo que joguei', é incrível". A recepção e a liberdade de trabalho o fizeram descrever seu papel como Drake como o melhor trabalho que ele teve em sua carreira. "Televisão, filmes, tanto faz. Não há nada melhor que isso", aponta. **BRUNO SILVA**

## A 'gameografia' de Nolan North

Confira alguns dos papéis do dublador. Nos games sem parênteses, ele fez apenas vozes adicionais

- » Alpha Protocol (Steven Heck)
- » **Assassin's Creed** (Desmond Miles)
- » Call of Duty: Black Ops (Dr. Edward Richtofen)
- » Dragon Age; Origins
- » Fable II (Herói masculino)
- » Final Fantasy XII (Vossler)

- » Final Fantasy XIII
- » Gears of War 2 (Jace Stratton)
- » God of War (Hades)
- » Halo 3
- » Mafia II (Alberto Clemente)
- » **Marvel vs. Capcom 3** (Deadpool)
- » Metal Gear Solid 4

- » Portal 2
- » **Prince of Persia 2008** (Príncipe)
- » Prototype
- » Resonance of Fate
- » The Darkness II (Jackie Estacado)
- » **Uncharted** (Nathan Drake)
- » Sly Cooper: Thieves in Time (El Jeffe)



Estes são só os mais famosos:

A compilação 'Nolan North is in EVERY game' (Nolan North está em todos os jogos, tradução livre do inglês) mostra o trabalho do dublador. Confira no QR Code:





# Coletânea de arte GAMER

De jogos independentes a blockbusters, projeto **Into the Pixel** premia as melhores artes dos games no ano e faz exposição em plena E3

A arte dos videogames deveria ter um museu. Calma, este não é um daqueles textos tentando convencê-lo de que 'games são arte' (embora a **Fase** tenha esta idéia como princípio). Estamos falando da arte – os conceitos de fases, personagens, cenas, tudo que envolve a parte visual dos games. E enquanto a ideia de construir lugares para a apreciação destas belíssimas obras não se populariza, o evento **Into the Pixel** faz o serviço de coletar grandes desenhos e renderizações para uma galeria especial, montada a cada ano. O evento é organizado pela Academia de Artes Interativas (AIAS), em conjunto com a Associação de Software de

Entretenimento (ESA) norte-americana, responsável pela E3.

O evento premia as melhores artes digitais, que vão de desenhos-conceito a ilustrações para ações de marketing. Elas são escolhidas por um júri especializado e expostas durante a E3. Este ano, foram escolhidas 17 obras, que vão de *God of War*, *Mass Effect 2* a jogos de pequeno orçamento, como *Mystery Case Files*, provando que a arte não precisa de grandes orçamentos para ser genial. As imagens que você vê nesta página fazem parte da seleção que estarão na galeria de 2011 do projeto, e todos os vencedores podem ser vistos em [www.intothepixel.com](http://www.intothepixel.com). **BRUNO SILVA**

## As obras e os artistas:

- |   |   |
|---|---|
| 1. Cronos Battle, <i>God of War 3</i> (Tyler Breon)   | Brad Crow, Nathan Stefan, Bart Tiongson)            |
| 2. Stahl Arms, <i>Killzone 3</i> (Jesse van Dijk)     | 4. Normandy, <i>Mass Effect 2</i> (Mikko Kinnunen)  |
| 3. Dead Walking, <i>Orcs Must Die</i> (Chris Moffitt, | 5. The Pelican Inn, <i>Uncharted 3</i> (Andrew Kim) |



# PREPARE-SE PARA A

# E3

O **maior evento de games** do mundo vem aí! Programe-se para as principais conferências da feira, e veja **o que esperar** delas

Está chegando! A Electronic Entertainment Expo (E3) deste ano ocorre entre os dias 7 e 9 de junho, em Los Angeles (Estados Unidos). Como de costume nesta época do ano, a máquina de expectativas é enorme, principalmente pelo novo console da Nintendo, de codinome projeto Café. As especulações da indústria dão conta de que o aparelho terá potência para rivalizar com o Xbox 360 e o PlayStation 3, exibindo imagens em alta definição. O console abrirá uma nova geração ou servirá apenas como um upgrade do velho e bom Wii.

Do lado da Sony, os olhos estão voltados para o novo portátil NGP, ou PlayStation Vita, de acordo com alguns rumores. O aparelhinho conseguirá finalmente terminar o reinado da Nintendo, que vê seu 3DS não andar muito bem das pernas? E, claro, não podemos esquecer a Microsoft, que deve mostrar mais do que o Kinect é capaz, além de uma ou outra surpresa na manga, como um Steven Spielberg ou Paul McCartney no palco. Abaixo, confira o que os três grandes nomes da indústria devem mostrar. **BRUNO SILVA**

	MICROSOFT	SONY	NINTENDO
Quando:	6 de junho, 13h (horário de Brasília)	6 de junho, 21h (horário de Brasília)	7 de junho, 13h (horário de Brasília)
Onde:	Galen Center	Los Angeles Memorial Sports Arena	Nokia Theater
O que provavelmente veremos:	Kinect, Kinect e Kinect: a Microsoft deve mostrar a segunda leva de jogos para o acessório – incluindo alguns voltados ao público hardcore	Mais informações sobre o portátil NGP, com demonstrações de jogos em produção e, quem sabe, seu preço	A revelação do projeto Café: como é o novo console da Nintendo e que novidades apresenta, além de uma linha inicial de títulos interessante
O que queremos ver:	Gears of War 3, Modern Warfare 3, Forza 4 e Mass Effect 3, tudo com demonstrações ao vivo	Um programa decente de compensação aos usuários da PlayStation Network. Ou pelo menos um pedido de desculpas sincero de Kevin Butler	Nomes fortes apoiando o Café, para termos certeza de que este próximo aparelho não vai viver só de Mario, Zelda, Smash Bros e Metroid
O que torcemos para que não aconteça:	A Microsoft se empolgar demais com jogos casuais para o Kinect e esquecer de seu público hardcore	A Sony continuar empurrando para o consumidor jogos em 3D como se fossem o futuro da indústria	A rede do novo console da Nintendo usar os malditos Friend Codes
O que pode ser surpresa (mas não deve acontecer):	Um novo golpe na Sony, quebrando alguma de suas exclusividades. Ou então, um novo Halo ou GTA	O anúncio do remake de Final Fantasy VII para PlayStation 3	Um repeteço de 2010, com novos títulos originais de franquias antigas como F-Zero e Star Fox

# GAME MIX

MISTURANDO VIDEOGAMES COM QUALQUER COISA, PARA VER NO QUE DÁ

## Brasil, um país de gamers

Pesquisa global revela tamanho do mercado nacional de videogames e o perfil do jogador brasileiro

Há algum tempo, ouvimos tanto aqui quanto lá fora que o potencial do mercado brasileiro de games é altíssimo. Mas como seria, exatamente, o nosso mercado? Qual o seu tamanho? Qual o perfil de seus consumidores? As respostas estão na pesquisa National Gamers Surveys 2011, divulgada este mês. O levantamento foi feito pela agência Newzoo, sob encomenda da Real Games, empresa focada em jogos sociais – aqui no Brasil, representada pela Atrativa Games.

O estudo foi realizado junto a 20 mil pessoas em 10 países, envolve todas as

plataformas e mostra dados interessantes, como o Brasil na quarta posição entre os mercados ocidentais, à frente de locais mais tradicionais como Inglaterra e Reino Unido. Segundo a Newzoo, os responsáveis por este avanço são jogos sociais e para plataformas móveis, como iPhone e Android. “A pesquisa mostra uma nova realidade de mercado, sendo uma importante referência mundial e no Brasil, principalmente para os anunciantes, que estão investindo cada vez mais nos jogos digitais como uma mídia para promover seus produtos”, ressalta Ronaldo Bastos, diretor executivo de América Latina da Atrativa

(veja entrevista abaixo). Vale lembrar que os dados não incluem países importantes, como a China, Coreia do Sul e Japão. A Newzoo fará a segunda parte da pesquisa, com mercados orientais, em junho.

O estudo também serviu para mostrar que videogame não é mais restrito a crianças – algo que todos nós já imaginávamos, mas não tínhamos dados para provar. “28% dos jogadores têm nível superior completo, e 12% têm pós-graduação, MBA ou especialização. A pesquisa acabou com a imagem de que o gamer é um menino de 15 anos trancado no quarto”, aponta Bastos. **BRUNO SILVA**

### ENTREVISTA:

Ronaldo Bastos, diretor-executivo de América Latina da Atrativa

**FASE:** Os dados sobre a população que joga videogame no Brasil sempre foram escassos. Quais foram as principais conclusões que podem ser tiradas da pesquisa?

Há várias coisas importantes. Por um lado, é ver o tamanho do mercado, a pesquisa aponta 35 milhões de jogadores, nas diversas plataformas, então isso coloca o Brasil numa posição de destaque, como um dos maiores países do mundo em termo de gamers. Outra coisa interessante é que a pesquisa derrubou mitos. Um deles é de que o brasileiro não está disposto a pagar - ele quer tudo gratuitamente. A pesquisa mostrou 17 milhões de pessoas dispostas a pagar por um jogo, seja via assinatura, seja via micro pagamento, que pode ser feito até SMS, seja via transação on-line, ou transação tradicional, ir à loja e comprar um disco.

Você acredita que o mercado de games nacional está desenvolvido o suficiente para atender uma quantidade tão grande de jogadores?

Sim. Aqui, acho que a Internet leva vantagem, porque a escala é ilimitada, os produtos são virtuais, você não depende de uma produção. Quando o Wii começou a ser vendido, você não conseguia comprar. A mesma coisa aconteceu com o iPad, porque a Apple não conseguia produzir a quantidade de aparelhos que estava vendendo. Na Internet e nas redes sociais não há esse problema, pois os produtos são virtuais e você não tem estoque. Por isso eu acho que esses tipos de jogos vão ser os mais vendidos. Não quer dizer que eles vão movimentar uma quantidade maior de dinheiro, pois nesses casos são microtransações. Não é um gasto elevado.

Vocês já esperavam que o Brasil estivesse entre os maiores mercados de videogame do planeta?

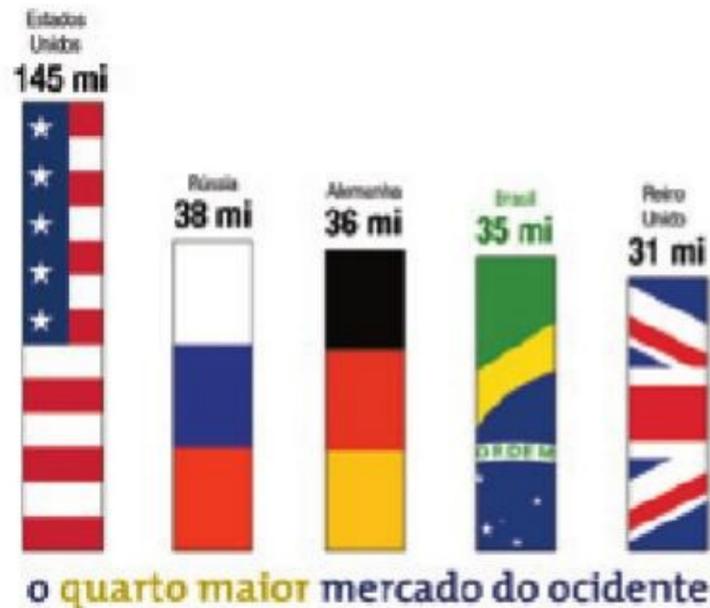
A gente já esperava, mas acho que o número surpreendeu até quem tinha essa expectativa. A pesquisa constata que os games se consolidaram como uma nova mídia. Hoje já existem anunciantes vendo esse universo de 35 milhões de consumidores como uma nova mídia, tentando entrar, tentando atingir esse público. Uma questão interessante foi o tempo gasto jogando - as pessoas que jogam gastam mais tempo jogando do que vendo TV. O game virou um hábito de lazer, de passatempo, de interação, muitos desses jogos botam as pessoas em contato com outras pessoas. Até então, game era tratado ainda como um nicho, e com a pesquisa nós podemos chamá-la de mídia de massa.

Combinação #1:

# GAMES+ESTATÍSTICA

**35**  
milhões  
DE JOGADORES

=



o equivalente a  
**76%**  
da população brasileira  
ativa na Internet de  
10 a 65 anos (44 milhões)



**19,2 milhões**  
83% da população masculina ativa na rede



**15,8 milhões**  
69% da população feminina ativa na rede  
77% delas preferem **jogos casuais**

eles e elas passam  
**10,7h**  
por semana jogando



é **mais** que o tempo gasto com:  
televisão **5,5h** rádio **4h**  
jornais/revistas **1,8h**

e **menos** que o tempo gasto com:  
internet **11,3h**

apenas  
**47%**  
gastam dinheiro com jogos



mais de **dois terços** do orçamento  
para jogos é gasto **on-line**

# DOIS BITS PARA O FIM DO MUNDO

Até o fechamento desta edição, os ponteiros do relógio apontavam 23h54, ou seja, seis minutos para a meia-noite. Se um dia alcançarmos esta hora, será o fim da humanidade – alguma catástrofe de proporções globais eliminou a nossa espécie deste mundo. Parece história de jogo de ficção científica meia-boca, mas este relógio, de fato, existe. O Relógio do Juízo Final estampa a capa do Bulletin of the Atomic Scientists (boletim dos cientistas atômicos, em inglês) desde 1947. Quanto mais perto o relógio estiver de meia-noite, mais perto estamos da extinção por uma catástrofe global.

## TOM CLANCY'S ENDWAR

Mais um jogo em que bombas atômicas foram detonadas no Oriente Médio. O evento dá o pontapé inicial da trama: a Arábia Saudita foi vítima de um ataque nuclear, o que cortou boa parte do fornecimento de petróleo aos maiores países do planeta. Escassez de combustível tem sido um dos principais motivos para as guerras do século XX, então você já deve imaginar como o nosso relógio deve estar perigosamente perto da hora fatídica por aqui.



## SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Durante este episódio da saga do espião Sam Fisher, ele descobre um plano terrorista para detonar bombas atômicas em diversas cidades norte-americanas. (Cuidado! Spoilers à frente) No fim do jogo, o agente precisa desarmar uma bomba nuclear programada para explodir em uma das maiores metrópoles do país, e do mundo: Nova Iorque. Já dá para imaginar para onde os ponteiros do relógio iriam caso ela explodisse, certo?



## CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Se uns bombardeios de teste nos colocaram em 23h58, o que uma ogiva nuclear estourada no meio de uma cidade no Oriente Médio faria? Na luta entre o exército americano e as facções ultranacionalistas russas de Modern Warfare, a ameaça de uma bomba nuclear é constante. Felizmente, ainda não chegamos na destruição total – mas quem sabe isso não acontece em Modern Warfare 3, que sai no final do ano?



## METAL GEAR SOLID

Essa é barbada. Uma série com raízes na Guerra Fria e que gira em torno de armas de destruição em massa tem tudo a ver com o Relógio do Juízo Final. Mas a verdade é que, em MGS, muito se fala sobre bombas nucleares e tanques com pernas, mas essa história de guerra nuclear fica mais na conversa. Uma curiosidade: traçando um paralelo com o mundo real, a época em que Metal Gear Solid 3: Snake Eater se passa (1962-1963) é um dos períodos em que o relógio esteve mais distante da meia-noite, marcando 11h48.



Combinação #2:

# GAMES + RELÓGIO DO JUÍZO FINAL

Criado na Guerra Fria, relógio marca os minutos para a meia-noite, simbolizando a extinção da humanidade. Onde estes ponteiros parariam se existissem dentro de algum jogo?

## FINAL FANTASY VI

Este é um caso interessante, pois ele cruza o ponteiro da meia-noite, ou seja, durante o jogo você vê o mundo antes e depois de ser destruído. *(Cuidado! Spoilers à frente)* No decorrer da trama, o vilão Kefka desperta antigos poderes mágicos para destruir a superfície do planeta, e o faz sem remorso. Após o desastre, a trama avança um ano, e você se depara com o que aconteceu: continentes trocados de lugar, cidades dizimadas e pessoas sem esperança de dias melhores.



## METRO 2033

Na adaptação do romance de Dmitry Glukhovsky, o jovem Artyom nasceu antes da guerra, indicando que o game se passa poucos anos depois da detonação das bombas atômicas. Em pleno inverno nuclear – a fumaça das explosões bloqueia a luz solar, diminuindo o clima na Terra –, a ação se passa dentro do metro de Moscou. As estações se transformaram em cidades-estado e a travessia entre elas é perigosa, pois o caminho é cheio de monstros e rebeldes revolucionários.



## ENSLAVED: ODYSSEY TO THE WEST

Embora não se especifique se houve bombas atômicas destruíram o mundo por aqui, o game da Ninja Theory também se encaixa neste padrão. O game se passa um século e meio após uma guerra que acabou com a humanidade. A história de Trip, que escraviza Monkey para que ele a leve a sua aldeia, a vários quilômetros do ponto inicial do jogo, é uma interpretação da lenda chinesa Jornada ao Oeste.



## FALLOUT

A mais famosa franquia sobre o futuro pós-apocalíptico se expande por vários anos após a grande guerra entre Estados Unidos e China, no ano de 2077. O primeiro Fallout começa cerca de 80 anos após as bombas caírem, enquanto os mais recentes, Fallout 3 e Fallout New Vegas, se passam 200 anos depois do apocalipse nuclear, em um mundo bastante diferente daquele antes da guerra, com animais gigantes e super-humanos que sofreram mutações.



Obviamente, você já entendeu aonde quero chegar. Que games se encaixariam dentro do Relógio do Juízo Final? Nós selecionamos alguns títulos onde o mundo é quase destruído e colocamos na ordem dos ponteiros. O destaque, claro, fica para os jogos de guerra, que têm na Segunda Guerra Mundial e Guerra Fria um prato cheio.

Fomos também um pouco mais além e mostramos alguns jogos cujo relógio ultrapassa o ponteiro da meia-noite. São os games com tema pós-apocalíptico, que retratam o mundo após uma catástrofe, e nem sempre envolvem grandes guerras ou bombas nucleares. **BRUNO SILVA**

Combinação #3:

**GAMES + FUTEBOL****À amor  
CAMISA**

Assim como qualquer paixão, o futebol tem diversas manias. Uma delas está nos uniformes dos clubes, nos patrocínios que ficaram marcados na memória do torcedor, seja por sua duração ou as conquistas da época – é o caso do Flamengo e seus 25 anos de parceria com a Petrobras, ou o Liverpool, que teve a cerveja Carlsberg estampada em sua camisa por 17 anos.

A prática de exibir patrocínio na camisa é relativamente recente na centenária história do futebol. Começou por volta da década de 70, quando os clubes passaram a vender réplicas dos uniformes dos jogadores. Na mesma época, na Alemanha, o clube Eintracht Braunschweig colocou a marca da cerveja

Jägermeister em sua camisa. Pouco tempo depois, a maioria dos grandes clubes europeus aderiu a esta prática e a Fifa liberou o patrocínio de camisas nos clubes em 1979. No Brasil, o primeiro time a ter marca na camisa foi o Internacional, mas apenas em uma partida realizada fora do país, pois o patrocínio nos uniformes era proibido.

A indústria de games não deixaria de anunciar para um público tão extenso – o principal representante aqui é a Sony, que em boa parte da última década têm colocado anúncios do PlayStation na prestigiada Liga dos Campeões da UEFA. Mas alguns outros estúdios e empresas se aventuraram a patrocinar alguns clubes, criando raridades para colecionadores, fãs de futebol e videogame. **BRUNO SILVA**

**SEATTLE SOUNDERS**

Estados Unidos | 2008-

Nada mais justo para a Microsoft do que sediar o time de futebol local. Em 2008, a gigante de Redmond, na região metropolitana de Seattle, firmou um patrocínio de cinco anos com o time, que jogou na antiga liga de futebol norte-americano dos anos 70 e re-estreado em 2009 na atual, a Major League Soccer – que, inclusive, é a única liga desportiva norte-americana a permitir patrocínios nas camisas dos times.

**MANCHESTER CITY**

Inglaterra | 1999-2002

Em 99, a Eidos estava no topo. Tinha nas mãos Tomb Raider e sua protagonista, Lara Croft, um dos nomes mais badalados do mercado. Na época, patrocinava o Manchester City, que naquele ano comemorava a tímida ascensão da terceira para a segunda divisão inglesa. Hoje, o City é um dos clubes mais ricos do mundo, brigando no topo da tabela da Premier League, enquanto a Eidos, após perder muito capital por conta da crise econômica de 2008, acabou se transformando em uma subdivisão de sua compradora, a Square Enix. O mundo dá voltas, não?

**FIorentina**

Itália | 1997-1999

Um clássico entre os casos de times patrocinados por empresas de videogame, a Fiorentina viveu bons momentos com o logotipo da Big N em sua camisa. Com jogadores do calibre de Edmundo, Rui Costa e o ídolo argentino Gabriel Batistuta, o time chegou em terceiro lugar no campeonato italiano. Coincidência ou não, três anos após a saída da Nintendo, a Fiorentina pediu falência e acabou rebaixada para a Serie C2, a quarta divisão do futebol italiano, voltando à Serie A duas temporadas depois.

**ARSENAL**

Inglaterra | 1999-2002

A Sega foi a segunda patrocinadora da história do clube inglês. No período, ela chegou a colocar a própria logomarca da empresa e, no ano 2000, a substituiu pelo Dreamcast, para promover o então recém-lançado console. Se o aparelho não teve tanto sucesso – sua produção foi descontinuada em 2001 –, o time pelo menos teve: no último ano em que a casa de Sonic patrocinou o time, eles ganharam a Premier League e a FA Cup.

**LAZIO**

Itália | 2008

O patrocínio da Lazio com a franquia de futebol só durou uma partida, realizada entre o clube de Roma e a Inter de Milão, para promover a edição de 2009 do game. A série, que andava mal das pernas (e continua assim até hoje, diga-se de passagem) não deu muita sorte: os romanos perderam a partida por 3 x 0.



IF ONLY ALL LIFE'S  
**PROBLEMS**

NO NEED FOR HEROES NO NEED FOR HEROES NO NEED FOR HEROES  
NO NEED FOR HEROES NO NEED FOR HEROES NO NEED FOR HEROES



WERE THIS  
**BEAUTIFUL**

NO NEED FOR HEROES NO NEED FOR HEROES NO NEED FOR HEROES  
NO NEED FOR HEROES NO NEED FOR HEROES NO NEED FOR HEROES



Enfrentando mais perigos e sob a mira de uma nova vilã, Nathan Drake parte em busca do tesouro escondido na Atlântida do deserto, com detalhes mais primorosos e escala ainda mais grandiosa

# HORIZONTE



**TEXTO:**  
Bruno  
Silva

**NATHAN DRAKE ESTÁ EM APUROS MAIS UMA VEZ.** Sim, eu sei que falar isso é chover no molhado, pois encarar o perigo é exatamente o que o caçador de tesouros favorito dos gamers tem feito desde o primeiro Uncharted, que surpreendeu em uma época que o PlayStation 3 carecia de bons games. Templos sagrados, ruínas antigas, cadeias montanhosas geladas, complexos paramilitares... tudo isto promete ser fichinha perto do que ele está prestes a vivenciar em Uncharted 3: Drake's Deception, o grande jogo da Sony para este fim de ano.

É uma grande responsabilidade para a Naughty Dog, que viu o jogo de aventura ser alçado ao estrelato do PlayStation 3 em 2009. Antes uma aposta, hoje ele é um dos grandes nomes do console e da indústria, o que tem aumentado muito a pressão para cima do estúdio. Em making of do game divulgado

pelo estúdio, Josh Scherr, responsável pela animação de cutscenes, conta que a recepção a Uncharted 2 foi incrível. "Mas ao mesmo tempo pensamos: 'droga, as expectativas para o próximo jogo serão altíssimas. Acho que devemos começar agora'", complementa.

Reveladas em novembro do ano passado, as primeiras imagens do jogo – uma delas é a que você vê aí em cima – dão o tom da próxima aventura, com muito mais escala e profundidade. O segredo a ser descoberto, e o ponto de chegada da jornada de Drake e seu eterno companheiro Victor "Sully" Sullivan é a cidade perdida de Ubar, descrita por Lawrence da Arábia como a 'Atlântida do deserto' e, claro, repleta de riquezas e tesouros. Para completar, o local também foi objeto de desejo do ancestral de Nathan, sir Francis Drake, durante suas explorações.

Para chegar lá, Victor e Sully farão uma jornada por várias localidades diferentes. Assim como no Uncharted passado, é o que vai garantir variedade à progressão do jogo. Em uma das demonstrações apresentadas pela Naughty Dog pouco tempo após o jogo vir à tona, a ação se passa em um antigo castelo na França, já tomado pela vegetação e desgastado pela ação do tempo.

Enquanto Uncharted 2 impressionava por ter conflitos armados de média e grande escala em cenários belíssimos e gigantescos, com tudo rodando em tempo real, este prima por situações que fogem do controle humano. Na demonstração, enquanto Drake e Sully enfrentam alguns capangas, o velho castelo começa a pegar fogo. É algo que casa perfeitamente com o estilo de jogo, que faz você passar por estas situações com pontuais momentos de 'quebra' do controle do jogador



UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION  
Gênero: Ação  
Produtora: Sony Computer Entertainment  
Desenvolvedora: Naughty Dog  
Data de lançamento: 01/11/2011

– um degrau de escada que quebra prendendo seu pé, uma de porta que desmorona na sua frente ou um pedaço da parede que se desfaz enquanto você está escalando, tudo planejado cuidadosamente pela equipe de produção do jogo.

Neste quesito se encontram as principais atualizações na parte gráfica do jogo. Melhorar o visual de Uncharted 2, ainda um dos melhores do PS3 mesmo dois anos após seu lançamento, parece uma tarefa impossível, e à primeira vista Uncharted 3 não parece muito diferente de seu antecessor. A diferença está em pequenos detalhes – a Naughty Dog os chama de 'pontos de interatividade'. Se você caminhar com Drake para perto do fogo, ele coloca as mãos na frente do rosto, a fim de se proteger das chamas. Isto deve ocorrer em diversos pontos do jogo, adicionando uma sensação mais crível e realista a seus movimentos.

### Uma experiência social

Uncharted 2 foi um dos primeiros grandes títulos a se conectar ao Twitter para mostrar o progresso do jogador. Agora, a Naughty Dog pretende incrementar essa experiência completando a tríade das redes sociais com o YouTube e o Facebook, permitindo que você faça upload direto de vídeos de uma sessão multiplayer, ou ver quais dos seus amigos no Facebook está online e pode ser chamado para uma partida.

O modo multiplayer, uma das boas surpresas de Uncharted 2, também será complementado com muito mais níveis, e mais opções de modo multijogador competitivo e cooperativo (este último um tanto simples no título de 2009). Assim como no último Uncharted, a Sony deve lançar uma fase beta do multiplayer – inclusive, a confirmação desta data é uma das novidades que podemos esperar para a E3. ■



### UMA VILÃ DE CLASSE

Diferente do truculento Lazarevic em Uncharted 2, a antagonista de Drake nesta nova aventura surge com um toque refinado. Mas não se engane; apesar do sotaque britânico e da finesse das roupas, Katherine Marlowe, nova vilã da série, pode ser a 'inimiga mais perigosa que o caçador de tesouros já deve', já adianta a Naughty Dog. Ela é líder de uma espécie de

sociedade secreta que busca algo em posse de Nathan: o anel de seu ancestral, Sir Francis Drake. Sob seu comando, muitos, muitos capangas, já que alguém tem que fornecer o exército de inimigos a espancar e atirar ao longo das fases. Mas, ao contrário de outros vilões, Kate parece ser mais chegada em torurar mentalmente quem cruza seu caminho.

# O CONTO DOS TRÊS ASSASSINOS

Último capítulo da saga de Ezio Auditore une sua história com os arcos de Altair e Desmond, e promete resolver os segredos e pontas soltas da série

**TEXTO:**  
Bruno  
Silva

**ESTUDAMOS A HISTÓRIA HUMANA PARA APRENDER COM O PASSADO.** Assim, observamos os erros e acertos de nossos ancestrais e entendemos no que eles contribuíram para construir o presente. A série Assassin's Creed tratou estes conceitos da forma mais metalingüística possível – por meio do videogame, você vê a história da vida de uma pessoa que, através de uma máquina de leitura de DNA avançadíssima, vê a história da vida de outra pessoa –, mas com um toque especial: passado, presente e futuro se misturam para revelar os mistérios da trama.

Isto é essencial para compreender o que se passa em Assassin's Creed: Revelations, que dará ponto final à saga de Ezio Auditore, fazendo o devido tributo ao personagem que protagonizou a transformação da série em um dos principais nomes desta geração. Desta vez, o conceito será levado à risca, pois teremos três personagens principais, em vez de um só. Além do charmoso assassino de Florença, Altair, do primeiro AC, e Desmond, a cobaia da Animus, também participarão ativamente da história e serão controlados pelo jogador.

O ponto de partida da história é de Ezio, que agora tem cerca de 50 anos, o que, para a época, é uma idade que poucas pessoas conseguiam alcançar. Ele parte em uma jornada para descobrir as origens do clã Hashashin, Estes segredos estão guardados nas

memórias de Altair, que podem ser alcançadas com cinco artefatos – exatamente o que Ezio está procurando. Nestas seqüências da história, você controla o assassino do primeiro AC.

Dessa forma, os produtores do jogo pretendem que o jogo “una todas as histórias dos assassinos e a mitologia do clã, arrumando as pontas soltas da série e esclarecendo o que não foi explicado desde o começo da série”, como disse o produtor Alexandre Amâncio à Game Informer.

Assim, eles preparam o jogador para um novo período histórico em Assassin's Creed III – ou talvez, para dar a Desmond uma história própria –, mantendo a lógica de um assassino para cada jogo numerado da série.

Para encontrar os tais artefatos, Ezio viaja até Masyaf, onde fica a fortaleza que servia como base para Altair e os assassinos no primeiro Assassin's Creed. É uma época de transformações. Todo o território no qual o jogo se passa, que hoje é a Turquia, havia recentemente trocado de comando. O Império Bizantino, cuja origem guarda os resquícios do antigo império Romano do Oriente, foi conquistado pelos otomanos recentemente – meio século antes do início de Revelations.

Boa parte da aventura ocorrerá na capital destes impérios, Constantinopla (hoje, Istanbul), uma gigantesca cidade dividida por fronteiras continentais: um

pedaço está na Europa, outro na Ásia. Obviamente, ainda há focos de resistência do antigo comando bizantino, que é aliado dos templários, e estes conflitos políticos complementarão o tom de autodescobrimento da trama.

Outros pedaços do jogo também envolverão a Capadócia, uma região histórica da Turquia conhecida por suas construções erguidas diretamente das montanhas do local. Aqui, a produção do game utilizou uma licença poética para levar este conceito arquitetônico mais longe. O local é sede dos Templários, e uma cidade subterrânea. Diferente de qualquer outro local já criado no jogo, a cidade é inteiramente povoada por templários. Ou seja, nada de se esconder no meio de um grupo de pessoas, já que todas provavelmente tentarão te matar.

### UMA CIDADE DE FIOS

Constantinopla é dividida em quatro grandes distritos: Constantin, Beyazid, Imperial e Galata. De acordo com os produtores do jogo, Constantinopla não será tão grande quanto a Roma de AC: Brotherhood, mas será muito mais vertical. A cidade é repleta de torres e edifícios altos com domos no topo, e a maneira como você se locomove entre os locais é um pouco diferente do que em outros games. Os prédios são conectados por fios, os quais Ezio usa para passar de um edifício a outro, com um gancho acoplado ao braço. Esta é a alternativa da Ubisoft aos cavalos de AC: Brotherhood, essenciais para se navegar por Roma.

O gancho também serve como uma das novas adições ao arsenal de Ezio. A principal novidade nesta área, no entanto, está na variedade de bombas que o jogo oferece. Além de bombas tradicionais, que só explodem ou criam uma cortina de fumaça, haverá também bombas que podem atrair ou repelir as pessoas que passam pelo cenário, dando ao jogador a possibilidade de escolher qual estilo de ação quer seguir – usar as bombas e ficar oculto no meio da multidão, uma marca registrada da série, ou confiar nas habilidades de luta de Ezio e desafiar os guardas sozinho. Para auxiliar seus métodos de invasão e combate durante o jogo, a Eagle Vision foi aprimorada para mostrar as rotas dos guardas, de modo que você pode planejar emboscadas no momento que preferir.

### EVOLUÇÃO NATURAL

A promessa é de uma cidade mais cheia de conteúdo do que a Roma de AC: Brotherhood. No entanto, ele não será apresentado com um caminho de missões paralelas e itens colecionáveis, mas sim em pequenos eventos aleatórios enquanto você caminha pelas ruas de Constantinopla. Desse modo, os produtores evitam que o jogador se distraia da história principal do jogo e ao mesmo tempo tenha a sensação de ter várias opções, algo necessário em um game de mundo aberto.

O progresso do seu personagem e dos locais de Constantinopla é uma evolução das torres de Borgia de Brotherhood. Os assassinos constroem bases pela cidade, mas para transformá-las em território da ordem, é necessário retirar os templários do local. Daí, você poderá melhorar as lojas da região e até ganhar mais linhas para se locomover entre os prédios. No entanto, estas bases também serão atacadas pelos templários ao longo do jogo, principalmente se sua notoriedade estiver alta. Você poderá ir até lá e resolver o problema pessoalmente, ou enviar assassinos para completar o serviço. Mais adiante no jogo, será possível até deixar um mestre assassino no comando de um dos postos, o que garante proteção permanente ao local.

Será o terceiro ano seguido em que teremos um lançamento da franquia, sendo que cada um se baseou em trazer coisas novas – Assassin's Creed II trouxe variação na jogabilidade, coisa que o primeiro não teve, enquanto Brotherhood mostrou um surpreendente modo multiplayer. Mas desta vez, todas as evidências apontam para que Assassin's Creed Revelations seja mais uma refinação e evolução natural de todos os conceitos da série, em vez de grandes mudanças. De todo modo, aprendemos a esperar o inesperado da saga dos assassinos – nada é verdade, tudo é permitido. ■

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

Gênero: Ação

Produtora: Ubisoft

Desenvolvedora: Ubisoft Montreal

Data de lançamento: 15/11/2011

# O FIM DA SAGA,

Símbolo de uma geração, Gears of War chega ao terceiro episódio para firmar seu nome no hall dos clássicos da história dos games

**TEXTO:**  
Thiago  
Romariz

**SE EXISTE UMA FRANQUIA QUE NÃO ECONOMIZA NAS EXPLOSÕES, MARKETING, SANGUE E DIVERSÃO, ESSA FRANQUIA É GEARS OF WAR.** Depois de um primeiro jogo que apresentou a atual geração de consoles aos jogadores, a série se consolidou como grande força do console da Microsoft com um segundo episódio arrebatador. Um multiplayer de sucesso e uma história cativante fizeram de Gears of War 2 um dos melhores jogos dos últimos anos. Com um histórico desses não há como a expectativa em cima do terceiro jogo ser pequena. Anunciado em um dos maiores programas de TV dos Estados Unidos, Gears of War 3 promete fechar a trilogia criada por Cliff Bleszinski com chave de ouro.

Para conseguir transformar este último episódio da saga de Marcus Fenix na apoteose do Xbox 360, a Epic Games não economizou em nada, a começar pelo roteiro que será seguido. Escrita por Karen Travis, a história do terceiro jogo começará um ano e meio após os acontecimentos do segundo jogo. A queda da última colônia humana, Jacinto, fez com que Marcus Fenix e companhia se refugassem na nave da equipe e estão a procura de sobreviventes em Sera, planeta em que o game se passa.

Além da destruição de boa parte da raça humana, a radiação que se espalhou pelo planeta fez com que os ameaçadores Locust se transformassem em monstros ainda mais abomináveis conhecidos como Lambent. Se o fim de Gears 2 deixou algumas pontas soltas na história, mostrando um grupo de pessoas buscando a redenção e o domínio do planeta de volta, o terceiro episódio é o que mostrará até onde a humanidade pode ir para conseguir se estabelecer novamente. O Delta Squad liderado por Fenix é uma das únicas esperanças para que as coisas possam voltar ao normal. Por meio de uma mensagem encontrada em

um recinto esquecido, Marcus descobre que seu pai está vivo e pode ter a saída para o caos que se instalou.

**Maiores inimigos, maiores armas** Para acompanhar o fim desta história, o jogador terá em mãos o mesmo sistema que consagrou os jogos de tiro em terceira pessoa. Câmera sobre os ombros, cobertura eficiente e arsenal completo continuarão a ditar o ritmo. De acordo com os produtores, toda a jogabilidade foi melhorada com o intuito de deixar tudo mais ágil e dinâmico. As novas armas permitirão uma série de finalizações inéditas e fará com que as possibilidades se estendam, melhorando o que já era ótimo no segundo jogo.

Ao passo que as alternativas aumentam, os inimigos também ficam mais difíceis de vender. Com a contaminação atingindo boa parte dos Locust, a força deles aumentou e seus ataques se tornaram imprevisíveis. A mutação permitiu que eles tomassem partes de seu corpo em armas independentes. Com isso, não há limites para destruir qualquer oponente. Para conseguir se proteger disso, além das armas tradicionais, a turma de Marcus ganha um novo tipo de armadura chamada Silverback; maior proteção e maior armazenamento. A já clássica Lancer, arma de fogo misturada com uma serra elétrica, ganhou uma versão nova que irá garantir a diversão no multiplayer durante horas.

Grande parte das inovações no combate foram feitas pensando no modo multiplayer. Principal responsável pela popularidade do título, o combate entre amigos é um dos grandes motivos pela fama da franquia. A fase beta, lançada há alguns meses, provou que o jogo ainda está no auge da forma. Os comandos, cobertura e mapas provaram que Gears continua sendo uma das melhores as opções na Xbox Live. Como

forma de melhorar a interatividade do jogo, a Epic criou o modo Arcade. Além de inúmeras opções de personalização dos personagens, o novo modo permitirá que as partidas tenham atributos diferenciados, como gravidade zero.

Mesmo que essas novidades sejam vistas logo na primeira jogatina, a principal mudança vai ser o comportamento do ambiente em que as partidas estão acontecendo. Chuva, sol, alagamentos e destruições de última hora farão o modo on-line ser o mais inesperado possível. A promessa é de que nunca uma sessão poderá ter combinações iguais, para que você não se lembre de um encontro onde tudo ocorreu da mesma maneira.

## Rumo a eternidade

Apesar da preocupação com o modo on-line, Gears sempre teve na campanha solo o grande trunfo para se tomar um blockbuster de respeito. Os gráficos soberbos, aliados a uma trilha sonora impactante fizeram da série um "evento de respeito". O criador da franquia Cliffy B. sempre optou por tomar a história o principal fator do game. E por ser o terceiro e último episódio da saga de Fenix, é de se esperar que cenas emocionantes apareçam. Poucos títulos conseguiram impressionar tanto o público do modo que Gears 2 fez, quando Dom encontra a sua amada Maria dentro de uma caverna.

Símbolo de uma geração que consagrou os jogos de tiro e consolidou o roteiro como parte predominante para o sucesso de um jogo, Gears of War 3 chega para ser o melhor jogo do ano. Falta saber se o fechamento será tão bom quanto os anteriores e Marcus Fenix entrará de uma vez por todas no hall dos imortais dos videogames. A aposta é alta, mas compreensível, pois nesta geração poucos conseguiram fazer o que a Epic fez. Que setembro chegue logo. ■

# E O COMEÇO DA **LENDA**



GEARS OF WAR 3  
Gênero: Tiro em terceira pessoa  
Produtora: Microsoft Game Studios  
Desenvolvedora: Epic Games  
Data de lançamento: 20/09/2011

# GUERRA MUNDIAL Nº 3

Estados Unidos, Inglaterra, França e Alemanha viram campo de batalha, em conflito moderno que ganha escala global na seqüência de Modern Warfare, a franquia mais valiosa do entretenimento

G1

FEEDS

POINTER	X	Y	Z
X_670021	0.25	0.01	0.42
X_992105	0.21	0.09	0.46
X_210911	0.29	0.11	0.47
X_623009	0.26	0.14	0.44
X_522741	0.19	0.08	0.29

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 3

Gênero: Tiro em primeira pessoa

Produtora: Activision

Desenvolvedora: Infinity Ward e Sledgehammer Games

Data de lançamento: 08/11/2011

**TEXTO:**  
 Leonardo  
 Lopez

**QUE CALL OF DUTY É A SÉRIE QUE MAIS VENDE NA ATUALIDADE TODOS JÁ SABEM, DA MESMA FORMA QUE TODOS SABEM QUE ANUALMENTE VEMOS UMA NOVA VERSÃO DA PREMIADA FRANQUIA.** Porém, o mais intrigante da série e de diversas outras ao longo da história do entretenimento é tentar entender como jogos que pouco inovam em suas seqüências conseguem assim mesmo manter um ar de jovialidade ano após ano. Obviamente, Call of Duty é quem puxa a fila desta legião de títulos.

É fato que não podemos exigir que em cada lançamento a Infinity Ward, a Treyarch ou o estúdio responsável pelo game reinvente o gênero FPS, mesmo que ela tenha feito isso de qualquer forma desde que resolveu sair da tão batida abordagem de Segunda Guerra Mundial e buscou novos ares em conflitos mais modernos, que conseqüentemente acabam trazendo uma gama maior de possibilidades ao gênero.

Mesmo que no primeiro trailer de cada lançamento a gente sempre fique com o ar de "Já vi isso antes" pairando sobre nossas cabeças, o que importa é que no fim das contas todos nós queremos mesmo é a dose cavalariça de explosões, momentos de tirar o fôlego, missões furtivas que sempre acabam com uma chuva de projéteis em todas as direções e um membro da família sempre perguntando como você consegue jogar "aquilo" sem ficar tonto com tantas coisas se movendo na tela e a mão do bonequinho que não para de se mexer.

E quando o assunto é ação ininterrupta não temos como não dar o troféu à Call of Duty. O jogo é praticamente uma mistura de Duro de Matar, Missão Impossível, Rambo, 007 ou qualquer outra franquia cinematográfica que tenha em sua premissa explodir alguma coisa a cada corte de cena. E obviamente, Modern Warfare 3 bebe diretamente da fonte de seus antecessores, trazendo tudo isso além de algumas novidades que enchem a tigela mas juram não entornar o caldo.

Sua história é uma continuação direta de MW2. Rússia e Estados Unidos estão em pé de guerra devido aos atritos iniciados em jogos anteriores, mas o embate dessa vez tem proporções globais e para isso você passará por diversas localidades como Londres, Berlin, Paris e Nova Iorque. Ou será que você nunca pensou em destruir a torre Eiffel? (na verdade, eu não). Bem, tendo pensado ou não, o que importa é que com tantos cenários e localidades interessantes podemos esperar ótimos momentos de MW3.

#### Upgrade gráfico

Graficamente falando, MW3 recebeu um upgrade se comparado com seus predecessores. Talvez porque Battlefield se mostrou superior no quesito ou só porque a Infinity Ward simplesmente notou que sua engine ficou ultrapassada com o tempo, e perfumarias já não são suficientes para esse ano. Mas o que importa é que MW3 tem apresentado uma grande evolução visual. Além disso, o áudio continua impecável, sons de tiros e explosões continuam incríveis e fazem com que nos sintamos realmente dentro da ação.

Para essa versão temos de volta o modo cooperativo Special Ops que pode ser saboreado tanto em tela dividida quanto online. Além da adição de um modo Survival, onde o objetivo é sobreviver (sério mesmo?) a diversas ondas inimigas ganhando pontos que podem ser trocados por itens e apoios bem interessantes, no melhor modo Plants VS Zombies.

Claro que não há uma maneira de falar sobre Call of Duty sem citar seu modo multiplayer e com certeza ele retornará tão incrivelmente viciante como sempre foi. Ainda não foram divulgadas muitas informações acerca do multiplayer de Modern Warfare 3, mas obviamente teremos evoluções de patentes, cenários muito bem montados para o máximo de ação e um sistema de disputa tão bem balanceado como sempre foi padrão da série, que, diga-se de passagem possui um dos melhores multiplayer de todos os tempos.

Call of Duty: Modern Warfare 3 tem previsão de lançamento em novembro (como sempre), e tem tudo para manter o padrão de qualidade que transformou a franquia em um dos maiores arrasa-quarteirão da história do entretenimento digital. Fôlego para se manter no topo todos sabemos que a série tem. Só nos resta saber até quando. No momento, tudo indica que MW3 caminha mais uma vez para seu lugar de maior arrecadação de todos os tempos que a série vem abocanhando todos os anos. Afinal de contas, quem resiste a um jogo tão bem feito e divertido? ■

P S 3



# SINAL AMARELO

Ataque de hackers à **PlayStation Network** reacendeu questionamentos sobre **segurança na Internet** e a responsabilidade das empresas sobre os seus dados. Entenda os problemas e saiba **como se proteger**

**TEXTO:** ATAÍDE DE ALMEIDA JR.

**“PODEMOS COMBINAR AS INFORMAÇÕES ENVIADAS DA SUA CONTA COM INFORMAÇÕES DE OUTROS SERVIÇOS OU DE TERCEIROS PARA UMA EXPERIÊNCIA MELHOR E APRIMORAR A QUALIDADE DOS NOSSOS SERVIÇOS.”**

Esse trecho está diluído na maior parte das políticas de privacidade dos sites. Mas, infelizmente, só é lembrado quando os dados de quem se cadastra em um serviço de e-mail ou em uma rede social vazam e, muitas vezes, caem nas mãos de cibercriminosos. E isso ocorre com uma frequência cada vez maior. Segundo estudos da organização DataLoss DB, só em 2010 foram 498 casos de vazamento de informações no mundo. Este ano, já chega a 197. A maior parte, quase 30%, causada por ataques de cibercriminosos.

Há uma mudança de perfil nos ataques. Eles estão ficando mais complexos e isso faz com que sites tenham que se antecipar a essas ações. “Hoje, a grande parte das corporações faz investimento para proteger os dados de fora para dentro, mas não o contrário”, diz Vicente Lima, diretor comercial da Symantec Brasil. “A maioria das informações que se perdem atualmente deve-se à falta de investimento em ferramentas para proteger os dados dos usuários.”

A questão voltou a tona depois do hack que derrubou quase 100 milhões de contas da PlayStation Network. A rede, que guarda informações pessoais, endereço e números de cartão de crédito para compras on-line, teve nomes, endereços, e-mails, data de nascimento, logins e senhas roubadas. O ataque deixou os jogadores sem multiplayer on-line por mais de três semanas, e a rede ainda não retornou às atividades normais. A PlayStation Store, por exemplo, só tem previsão para voltar a funcionar no fim de maio.

O segundo ataque foi no provedor So-Net, também da Sony — no qual um intruso roubou pontos virtuais (uma espécie de recompensa dos usuários) no valor de US\$ 1,2 mil. A empresa estima um prejuízo de US\$ 3,2 bilhões este ano, o maior da história da companhia. “O processo de manutenção do sistema de segurança desses serviços não termina nunca. É impossível saber se alguém está 100% seguro contra esses ataques”, disse Howard Stringer, presidente-executivo da Sony em entrevista ao Wall Street Journal.

### **SEI ONDE VOCÊ ESTÁ**

A maior parte dos smartphones possui um sistema de geolocalização integrado ao aparelho. Quando ativado, o sistema permite fazer a localização de uma loja nas redondezas, utilizar os serviços de mapa e o GPS, além de utilizar aplicativos como o Foursquare. No entanto, dois pesquisadores do Reino Unido revelaram que o iPhone guarda todas as informações de localização do usuário desde que foi lançado o iOS 4 (sistema operacional dos celulares da Apple). O pior é que toda informação de onde o usuário esteve não tinha nenhum tipo de proteção.

**“Há uma mudança de perfil nos ataques. Eles estão ficando mais complexos e isso faz com que sites tenham que se antecipar a essas ações”**

A invasão de dados não foi algo que aconteceu somente à Sony. Pela segunda vez em menos de um ano, o Facebook deixou vaziar dados de usuários para terceiros. A empresa de segurança Symantec informa que, apenas em abril, cerca de 100 mil aplicativos utilizados na rede social tinham acesso a arquivos, fotos e — pasmem — conversas dos cadastrados. A brecha de segurança existe desde 2007, quando a empresa de Mark Zuckerberg liberou o uso de programas dentro do site. Por esse motivo, a companhia de segurança não divulgou uma estimativa de quantos cadastros vazaram. “É preciso ter em mente qual site será acessado. O usuário tem que confiar as suas informações apenas em algo que tem uma reputação construída — e mesmo assim desconfiar”, ressalta Lima.

“Essa é uma tecnologia muito interessante e traz uma série de benefícios, como localizar lugares próximos. Mas, a partir do momento que se assume uma nova tecnologia, sempre há um componente de risco junto. O mínimo cuidado que o usuário tem que ter é se informar do tipo de segurança que o serviço provê, como os seus dados serão usados. Leia o contrato de adesão e a política de privacidade. Ninguém lê essas cláusulas e lá pode estar escrito que sua informação será compartilhada”, aponta Lima.

A empresa de Steve Jobs tentou minimizar o problema. “A Apple não está rastreando a localização do iPhone. A Apple nunca fez isso e não tem planos de fazê-lo. As informações de localização que os analistas viram no iPhone não é a localização presente ou passada do aparelho, mas a localização de redes Wi-Fi e torres de celular ao redor do iPhone. ▶▶

Os cinco maiores vazamentos de dados da história:

**130**  
milhões

Beverly National Bank (20/1/2009)  
dados de cartões de crédito

**94**  
milhões

TJX Companies (17/1/2007)  
dados de cartões de crédito

**90**  
milhões

Sears Roebuck (1/6/1984)  
dados pessoais

**77**  
milhões

PlayStation Network (26/4/2011)  
dados pessoais

**76**  
milhões

Arquivo Nacional dos EUA (5/10/2009)  
dados pessoais

“Iremos parar de armazenar este cache na próxima atualização de software”, afirmaram diretores da empresa, em nota. Logo depois, o iOS 4.3.3, que corrige o problema, foi liberado para os dispositivos.

O vazamento de informações não é a única ameaça para o futuro da internet. Segundo a empresa de software de antivírus Kaspersky, em 2020 os crimes cibernéticos devem ser divididos em dois grupos. Um será especializado em ataques às empresas, às vezes sob encomenda. As espionagens comerciais, roubos de bancos de dados e ataques à reputação organizacional terão uma alta. Os hackers e os especialistas da área de TI entrarão em confronto no campo de batalha virtual. As agências federais de combate ao crime cibernético deverão se envolver no processo.

Já o segundo grupo se especializará nos ataques com impactos na vida diária das pessoas comuns, como transporte público e outros serviços. O sustento dessa nova geração de hackers terá como foco a exploração desses sistemas para livre utilização,

além de remover e alterar dados pessoais de outros usuários para proveito próprio.

No caso da PlayStation Network, a poeira continua baixando. Resta saber o impacto que o ataque causou na credibilidade da empresa quanto a serviços on-line. A seriedade da situação envolveu até o governo dos Estados Unidos – o FBI está ajudando nas investigações, enquanto o congresso norte-americano pediu a Sony explicações sobre o ocorrido.

Enquanto isso, jogadores e fornecedores perdem dinheiro. Segundo a Forbes, o período em que a rede esteve fora do ar pode gerar um prejuízo de até US\$ 24 bilhões de dólares, multiplicando o número de contas existentes no serviço com um ‘custo de violação de dados envolvendo um ato malicioso ou criminal’, calculado pelo instituto Ponemon em uma média de US\$ 318 em 2010. No entanto, o número provavelmente não chegará a tanto, já que existem muitas contas sem dados de cartão de crédito, ou regiões em que não há opção regional de compra – caso do Brasil. ■

## PROTEJA-SE

» Instale e atualize as soluções de segurança do seu computador, como antivírus e firewalls

» Evite a todo custo anexos de remetentes desconhecidos; se realmente precisa fazer isso, passe o antivírus primeiro nas mensagens

» Nunca use computadores públicos para fazer transações bancárias ou compras pela internet. Esses computadores podem estar contaminados com vírus e cavalos de tróia

» Evite comprar usando rede wi-fi pública, como as disponíveis em alguns aeroportos, cafés e shoppings. A troca de informações, geralmente, é feita por um canal sem proteção e pode ser facilmente interceptada

» Antes de entrar em qualquer serviço de e-mail gratuito ou rede social, leia a política de privacidade para saber o que será feito com seus dados

» Aceite participar de aplicativos de terceiros em rede sociais somente se tiver certeza da reputação da empresa

» Cuidado com os aplicativos ‘boosters’ dos jogos sociais. Desconfie de programas que prometem enriquecer sua fazenda no FarmVille ou que te darão várias moedas para o Colheita Feliz

» No Facebook, antes de aceitar aplicativos de outras empresas, como um quiz ou convite para um novo jogo, verifique quais dados do perfil ele terá acesso



Hey,  
listen...

BODAS DE PRATA EM  
**HYRULE**



---

NASCIDA DAS EXPLORAÇÕES DE UM JOVEM  
**SHIGERU MIYAMOTO**, A SÉRIE **LEGEND OF ZELDA**  
CELEBRA **25 ANOS** DE AVENTURAS E PIONEIRISMO  
SEM DEIXAR DE OLHAR **O FUTURO**

TEXTO: CLAUDIO PRANDONI

---



# LÁ SE VÃO 25 ANOS

## DESDE O INÍCIO DE UMA DAS MAIORES LENDAS DA HISTÓRIA DOS VIDEOGAMES.

**TODA LENDA TEM UM INÍCIO, UM PRINCÍPIO INGÊNUO E SÓBRIO.** Esta aqui em especial começou na década de 50, nos arredores da cidade japonesa de Sonobe, onde um jovem e serelepe Shigeru Miyamoto costumava brincar, explorando grutas e se embrenhando no mato (talvez até quebrando vasos dos vizinhos?).

Enfim, as intrépidas desventuras de Miyamoto quando criança serviram como sementinha para a criação da terra de Hyrule, palco das histórias e enigmas da série The Legend of Zelda.

Um quarto de século não é pouco tempo — na verdade, no mundo dos games já é quase uma eternidade — e Legend of Zelda conseguiu envelhecer com primor, nunca ficando de fora dos holofotes e sempre se renovando.

Nesse período, a terra mágica de Miyamoto foi palco de ideias

pra lá de inovadoras e incorporadas a outros jogos, assim como de momentos emocionantes - os quais tento recordar nas linhas a seguir. Acompanhe!

### A ERA 2D

Logo de cara, em 1986, o primeiro Legend of Zelda emplacou com seu estilo fora do convencional no Nintendinho 8-bits: em vez da habitual progressão linear em 2D, um amplo mundo aberto com várias direções a explorar e um caminho a descobrir. Não chegava a ser exatamente um “mundo aberto”, como tanto acostumamos a ver hoje em dia, mas exigia inteligência e persistência do jogador para descobrir onde ficavam os calabouços (ou dungeons, se preferir).

Não só isso, o Zeldinha lançava moda forte antes mesmo do cartucho ser ligado, já que seu ma-

nual trazia uma história que embalava o jogo. Uma trama simples, mas feita de coração: Link devia salvar a princesa Zelda das garras do vilão Ganon. No meio do caminho, masmorras, itens mil, sábios e outros segredos no reino de Hyrule. Hoje em dia parece bobo, mas lá nos estranhos anos 80 era algo que até então não havia sido pensado.

Estranhamente, o sucesso do projeto original foi sucedido por uma investida acanhada e retrógrada. A jogabilidade de livre exploração foi rebaixada para um mero sistema de navegação pelo mapa do game, enquanto calabouços, cidades e outras áreas importantes se transformaram em trechos de aventura em duas dimensões. Pior ainda, eram trechos ruins, de controles imprecisos e desafio um bocado mal regulado.



**A arte que abre a matéria** é apenas este pedaço da belíssima pintura do artista japonês AG+. A obra completa pode ser obtida em seu site (em japonês), no link do QR Code abaixo:





Para alegria geral da nação nintendista, a estreia na geração 16-bits veio em grandiosíssimo estilo: A Link to the Past arrasou no Super Nintendo, retomando o estilo que consagrou o primeiro jogo no NES, mas renovando com visual colorido e bem definido, quebra-cabeças ainda mais afiado, roteiro elaborado e um elenco primoroso de coadjuvantes.

Como lição de game design, Link to the Past introduziu o conceito de dimensões paralelas com o Dark World, uma versão quase idêntica do mundo principal, mas com inimigos, calabouços e algumas passagens diferentes, o que permitiu puzzles ainda mais intrincados e conferiu — literalmente — uma dimensão extra à trama. Desnecessário dizer, a ideia depois foi copiada por vários outros títulos, incluindo até, veja só, episódios da própria franquia Zelda.

---

A Link to the Past introduziu o conceito de dimensões paralelas, com inimigos, calabouços e algumas passagens diferentes. A ideia foi copiada por vários outros títulos, incluindo até episódios da própria franquia Zelda

---

#### TEMPOS TRIDIMENSIONAIS

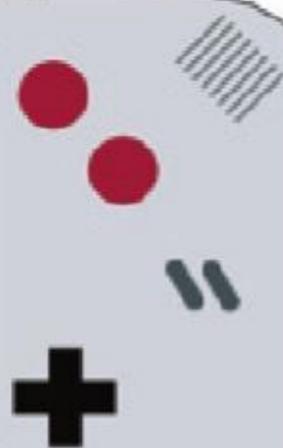
Link to the Past pareceu ter alcançado já em 1991 o ápice da série. O próximo salto seria para o universo tridimensional, a ocorrer no Ultra 64, videogame que acabou mudando de nome para Nintendo 64 e saiu em 1996. Zelda era para ter sido dos primeiros games da vida do console, mas mudanças radicais em seu visual e fórmula só deixaram que chegasse dois anos depois, no finzinho de 1998.

Mas valeu muito a pena: Ocarina of Time revigorou completamente o estilo da franquia, apresentando um visual poligonal de encher os olhos, com ambientes enormes e personagens e outros elementos animados. A estreia da égua Epona como montaria para Link, um sistema musical como elemento crucial da trama e uma história memorável (com algumas dungeons absurdamente difíceis, não é, templo da água?) ajudaram Ocarina a vender como pãozinho quente em manhã de frio. ▶▶

### ENQUANTO ISSO, NOS PORTÁTEIS

Os videogames diminutos se mostraram campo fértil para as aventuras em 2D de Link e companhia. Começou em 1993, com Link's Awakening, que foi muito bem de crítica e até ganhou versão colorida para o Game Boy Color. Novas aventuras demoraram a aparecer, mas vieram com juro corrigidos: em 2001 apareceram Oracle of Seasons e Oracle of Ages, aventuras que se complementam.

Um ano depois, veio A Link to the Past & Four Swords, que "só" compila o clássico do SNES com uma aventura inédita e ainda por cima multiplayer no Game Boy Advance. Para fechar com chave de ouro, o ano de 2004 trouxe Minish Cap, feito em parceria com a Capcom (o que também rolou nos dois Oracle) e um dos melhores games disponíveis no GBA.



**Um herói, uma princesa, muitas faces:** do Nintendinho ao Wii, Link e Zelda se reinventaram várias vezes para manter a lenda viva



Para fechar, o game introduziu uma mecânica de trava de mira, que facilitou imensamente conversar, atirar e explorar universos tridimensionais. Até hoje, games de ação, aventura, RPG e muito mais apresentam elementos na jogabilidade que remetem ao chamado Z-Targeting. A crítica foi no embalo e o game colecionou notas máximas de publicações no mundo inteiro. Por tudo isso e muito mais, o game é considerado por várias pessoas como o melhor jogo de todos os tempos.

Ocarina acabou virando o “formato de bolo” padrão para os jogos adiante em 3D. Em 2000 veio Majora’s Mask, também para o Nintendo 64, que cativou com a história mais sombria de toda a série: Link vai para uma dimensão alternativa (olha esse recurso de novo) onde uma lua está para cair e destruir tudo em apenas 3 dias.

Para resolver a situação, o herói tem de lançar mão de diversas máscaras com poderes mágicos, que lhe conferem habilidades especiais — algumas pra lá de sinistras.

um visual estilo desenho animado, totalmente diferente do padrão estabelecido em Ocarina. De início, a crítica foi ferrenha, mas bastou o jogo sair para que

---

Wind Waker pegou a todos de assalto com um visual estilo desenho animado. De início, a crítica foi ferrenha, mas bastou o jogo sair para a opinião geral mudar e ele ser aclamado até hoje como um dos episódios mais bonitos e originais da grife

---

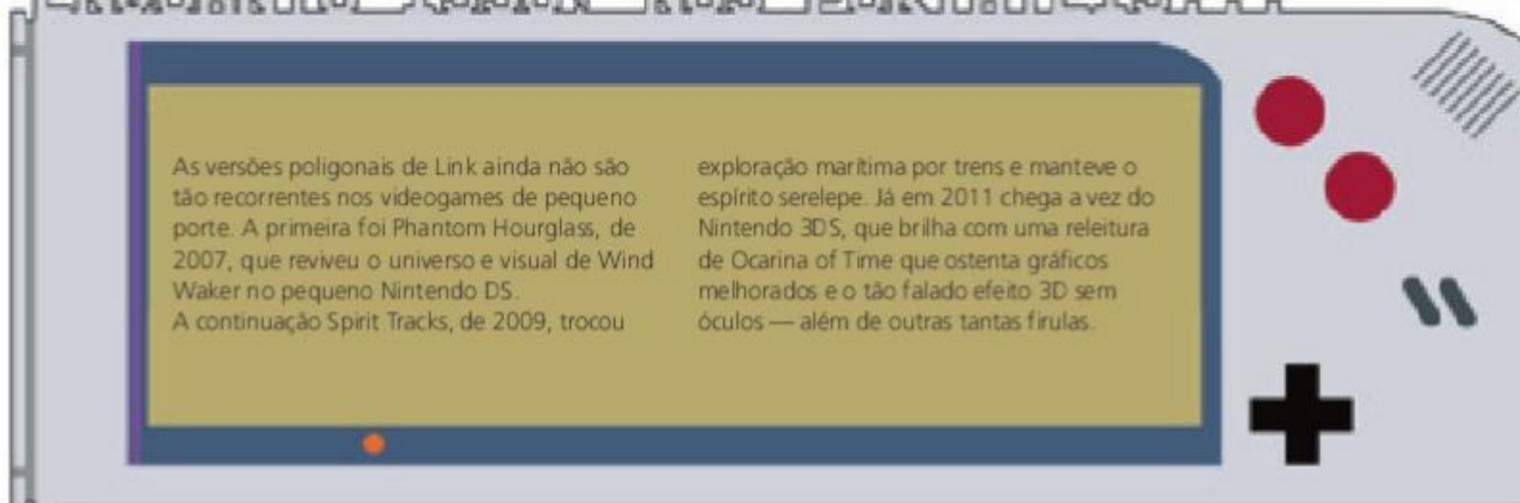
Chegou a nova geração de consoles Nintendo com o GameCube, um ano depois, e, claro, a promessa de um novo Zelda. Isso se concretizou no ano seguinte, com o avassalador Wind Waker, que pegou a todos de assalto com

a opinião geral mudasse. De fato, Wind Waker é aclamado até hoje como um dos episódios mais bonitos e originais da grife, com suas cores vibrantes e imenso (ainda que às vezes um bocadinho tedioso) mar a explorar.

## ENQUANTO ISSO, NOS PORTÁTEIS

As versões poligonais de Link ainda não são tão recorrentes nos videogames de pequeno porte. A primeira foi Phantom Hourglass, de 2007, que reviveu o universo e visual de Wind Waker no pequeno Nintendo DS. A continuação Spirit Tracks, de 2009, trocou

exploração marítima por trens e manteve o espírito serelepe. Já em 2011 chega a vez do Nintendo 3DS, que brilha com uma releitura de Ocarina of Time que ostenta gráficos melhorados e o tão falado efeito 3D sem óculos — além de outras tantas firulas.





Ainda assim, a Big N voltou atrás com *Twilight Princess*, de 2006, que serviu tanto como despedida do GameCube como título de lançamento do Wii (a versão para ele tinha suporte ao sensor de movimentos do Wii Remote). Com história e direção visual semelhantes a *Ocarina*, o game reciclou até mesmo o conceito de mundos alternativos, no mesmo estilo do *Dark World*. Cativou e empolgou, claro, mas faltou o carisma de alguns dos irmãos mais velhos.

#### **E O FUTURO?**

Para este ano de 2011 a expectativa é pela chegada de *Skyward Sword*, game que cronologicamente antecederá até mesmo *Ocarina of Time* (até então, o primeirão em termos de história da franquia). Anunciado em junho do ano passado, durante a E3 2010, *Skyward Sword* usará o acessório MotionPlus para melhorar o sen-

sor de movimentos do Wii Remote e dar o que os jogadores esperavam desde o início do Wii: controle sem precedentes a Link e diversos itens da aventura.

Por exemplo, será possível manejar a direção dos golpes de espada, comandar besouros voadores, rolar bombas pelo chão como bolas de boliche e sabe-se lá o que mais passar pela cabeça de Miyamoto e outros gurus nintendistas.

Expectativa ainda maior fica para a próxima geração de videogames planejada pela Nintendo, que tem gráficos em alta definição e novos elementos aos controles. Como será um *Zelda* com visual em alta definição e mais poderio gráfico? De que maneira os novos controles afetarão a experiência de jogo em Hyrule? De qualquer maneira, fica a certeza de que a lenda continua e será por outras vezes palco de episódios emocionantes e novidades inesquecíveis. ■



#### **O futuro**

O Link de *Skyward Sword*, que deve sair ainda este ano para o Wii

# WANTED

\* ARMED AND DANGEROUS \*



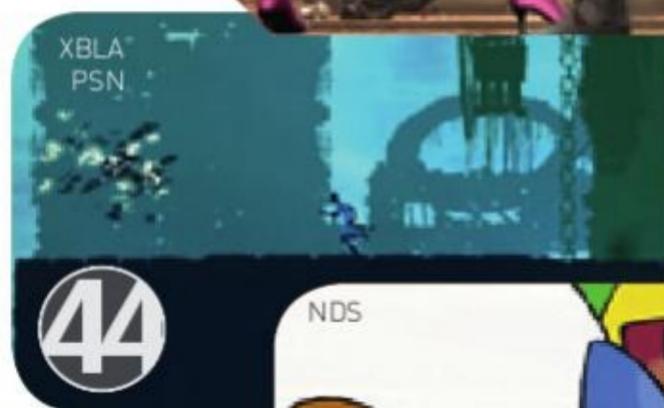
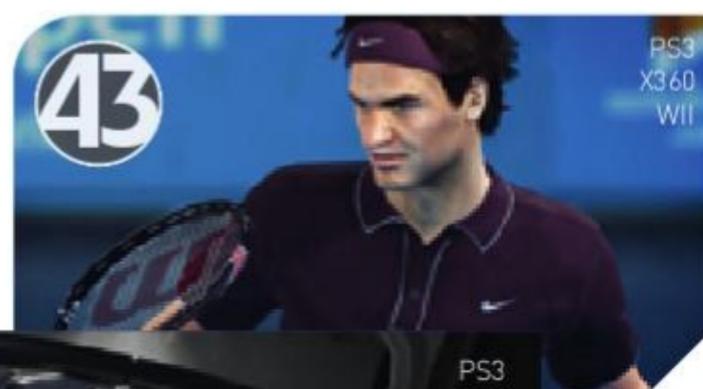
"HEAVY WEAPONS GUY"

LAST SEEN **in** TEAM FORTRESS 2

# MANUAL

RESENHAS SEM HYPE: OS JOGOS DO MÊS ANALISADOS, EXAMINADOS E DISSECADOS

JOGOS  
DESTA  
EDIÇÃO



## NOSSO SISTEMA DE RESENHAS

(pulo da cadeira, queda de queixo... mas como assim?)

**QUEDA DE QUEIXO:** É aquilo que impressiona logo de cara. Tudo que envolve quesitos artísticos: gráficos, visual, menus, apresentação, trilha sonora. Se são bonitos, se são funcionais, se condizem com a proposta do jogo e/ou a linguagem visual da série que representam.

**NARIZ NA TELA:** Sabe quando o jogo é tão bom que você só pensa nele quando está longe do seu videogame? Basicamente, é o que avaliamos. Envolve roteiro e desenvolvimento da trama. Afinal, já é comum para quase todos os gêneros a presença de uma história, não?

**ADEUS, VIDA:** Quando você termina um jogo, normalmente falta muito para chegar aos 100%, ao troféu de platina, aos 1000 pontos no gamerscore. Em termos técnicos, é o que chamamos de 'valor de replay'. Falamos de tudo que o jogo oferece antes e depois do game over, e a qualidade de todos estes recursos.

**CÂIBRA NOS DEDOS:** Aqui falamos o quanto boa é a sensação de jogar. Envolve a criatividade e consistência das mecânicas de jogo, modelagem dos cenários, posicionamento de câmera, movimentação do seu personagem, além de fatores técnicos como bugs e outros tipos de falhas na programação do jogo.

**PULO DA CADEIRA:** Grandes jogos têm grandes momentos. Sem soltar spoilers, medimos o quanto épico um jogo pode ser, para que você não o comece e tenha expectativas frustradas ao longo do caminho. O quesito não está atrelado à trama do jogo, e também pode mencionar as horas em que você tem o controle da ação.

Todos estes quesitos são avaliados da seguinte forma pelo nosso gráfico abaixo, que é bem simples:



PÉSSIMO



EXCELENTE



# Portal 2

De projeto universitário a fenômeno comercial, a sarcástica ficção hi-tech da Valve volta para mostrar que é um dos principais nomes da indústria

**TEXTO:**  
Bruno  
Silva

**GRANDES GAMES COSTUMAM TER ORIGENS TÃO SABOROSAS QUANTO SEU CONTEÚDO, E PORTAL É UM DELES.** Há seis anos, ele era apenas um experimento de um grupo de universitários. Sua continuação, Portal 2, foi lançada em abril como um dos principais nomes da indústria do entretenimento eletrônico, e será provável participante de todas as listas dos melhores games de 2011. Não preciso dizer que este é um ótimo jogo, mas é bom falar de seu caminho até o topo, que é ainda mais extraordinário — e essencial para entender porque ele merece estar lá.

O conceito básico do jogo, um FPS envolvendo a travessia de portais móveis, foi pensado por sete estudantes do instituto universitário DigiPen, nos Estados Unidos. A Valve contratou a equipe para transformar a ideia em produto, sob novo roteiro e roupagem, mas ainda assim resolveu lançá-lo com poucas pretensões. Portal era a atração desconhecida da Orange Box, que tinha como carro-chefe Half-Life 2 e Team Fortress 2 — maiores, mais completos e muito mais famosos.

Ainda assim, o estrante conseguiu sobrepular seus irmãos mais consagrados e se tornou a principal estrela do pacote e, quem sabe, até da própria empresa de Gabe Newell.

Este é provavelmente o maior choque ao entrar em contato com Portal 2, pois o aumento de reputação da franquia também resultou em uma diferença de acabamento enorme entre os dois jogos. Enquanto o primeiro Portal parecia mais um jogo de testes, com movimentação de câmera dura, história curta e visual simplificado, a sequência traz o pacote completo que um nome de peso do mercado exige: trama maior e mais densa, gráficos de primeira, modo cooperativo, além de muitas inovações na jogabilidade.

Portal 2 é um novo passeio pela Aperture Science, repetindo protagonista e vilão de seu antecessor. Chell, a heroína muda do primeiro game, continua sem nenhuma linha de diálogo. Após séculos em animação suspensa, ela é desperta pelo robôzinho-monitor Wheatley (um dos estrepentes do elenco) no mesmo complexo da Aperture Science. O local foi devastado pela ação do tempo: em vez das assépticas salas

brancas, agora há paredes com plantas, plataformas enferrujadas e muito entulho pelo caminho.

## Poucos, mas carismáticos

Wheatley se compromete a ajudar Chell a escapar daquele complexo abandonado. No caminho, eles acidentalmente acordam GLaDOS, aquela das sacadas sarcásticas e piadas envolvendo bolo. No caminho você também se depara com a voz de Cave Johnson, diretor-executivo da Aperture, um empresário caipira que faz um excelente contraponto ao resto dos personagens. No modo cooperativo, que também possui uma história, você controla os simpáticos robôzinhos Atlas e P-body.

O game segue o mesmo script de praticamente todos os jogos da Valve: a história toda é contada sem cenas de corte, apenas sob a perspectiva do protagonista, que não fala, mas ouve os coadjuvantes e participa da trama com ações. O que seriam limitações nas mãos de outros estúdios se tornam munição para a Valve desfilarem o humor

## O JOGO

**Plataformas:**  
Playstation 3 e Xbox  
360, PC e Mac  
**Produção:**  
Valve  
**Desenvolvimento:**  
Valve e Nuclear  
Monkey Software  
**Gênero:**  
FPS  
**Lançamento (EUA):**  
19/04/2011

cínico que só ela parece saber fazer atualmente. Tanto Wheatley quanto Johnson são preciosas adições ao elenco, com participações quase tão boas quanto GLaDOS, que é tão impecável quanto antes.

Portal 2 se mantém fiel ao aspecto minimalista da franquia, por isso, é o exemplo clássico de que uma trama divertida, original e engraçada pode ser montada com pouco. O primeiro Portal tem apenas dois personagens. Este, seis, mas só três falam. Mesmo assim, este pequeno contingente dá conta de desenvolver toda a história do jogo, além de jogar luz sob as origens da trama do game anterior. Neste caso, a quantidade só poderia ser inversamente proporcional à qualidade: a atuação soberba de Ellen McLain (GLaDOS), Stephen Merchant (Wheatley) e J.K. Simmons (Johnson) entretêm com louvor o jogador nas cerca de dez horas do modo single-player.

#### Novas estruturas e desafios

A trama é engraçada e interessante, mas obviamente não é o que fará você passar a maior parte do tempo jogando. Como ainda estamos na Aperture Science, a estrutura de progressão do jogo não mudou: você usa dois portais para resolver quebra-cabeças e passar para a próxima câmara de teste. No entanto, não espere nada parecido com os desafios antigos. Assim que você acabar o tutorial — feito nas antigas câmaras de teste — tudo muda, com novos elementos sendo apresentados desde as primeiras fases.

Os principais são três tipos de gel: um, azul, que faz você quicar sobre uma superfície; outro, laranja, faz você escorregar em alta velocidade; e o último, branco, transforma qualquer superfície em um local no qual você pode atirar portais. Repetindo a história do primeiro Portal, a Valve foi buscar esta inovação em um game desenvolvido



**Atlas e P-Body:** Improváveis coadjuvantes de um multiplayer

“Portal 2 se mantém fiel ao aspecto minimalista da franquia. Por isso, é o exemplo clássico de que uma trama divertida, original e engraçada pode ser montada com pouco”

por outros estudantes do instituto DigiPen. Além destes, há outros elementos com os quais você interagir na tela, como caixas refletoras de raios laser e pontes feitas de luz. São poucos recursos, mas eles se combinam de forma brilhante em novíssimos e intrigantes quebra-cabeças.

Ainda que o funcionamento dos dois games seja o mesmo, Portal 2 consegue, graças a estas inovações, passar a mesma sensação desafiadora e indecifrável de seu antecessor. Portal sempre foi uma série em que o raciocínio se sobrepõe a ação, e aqui isto é elevado a um novo patamar por causa destes novos elementos. É algo que fica bem claro no modo cooperativo, em que cada jogador tem uma arma, dobrando a dificuldade dos quebra-cabeças.

Este é um dos raros jogos que conseguem prender a atenção tanto por uma boa história quanto por uma jogabilidade incrível. Além de ser original, o game ficará marcado por ter alguns dos personagens e

frases mais icônicas desta geração de consoles. Se o primeiro Portal mostrou que o sucesso daqueles estudantes não veio por acaso, Portal 2 é a coroa suprema deste estilo inovador e original de jogar que percorreu uma jornada incrível até o panteão dos grandes games. ■

#### É BOM ESSE JOGO?

Versão testada: PLAYSTATION 3



#### PORTAL 2 EM CINCO FATORES

**QUEDA DE QUEIXO**  
Da ponta da Portal Gun às paredes da Aperture, tudo está mais bonito



**NARIZ NA TELA**  
A trama serve de apoio aos personagens, muito bem construídos



**ADEUS, VIDA**  
Desafios extras e modo co-op dão sobrevida à aventura



**CÂIBRA NOS DEDOS**  
As brilhantes câmaras de teste falam por si mesmas



**PULO DA CADEIRA**  
Epicidade está pelo menos no mesmo nível do primeiro Portal



**Lasers e cubos:** Especialidade da Aperture Science. Prepare-se para encará-los o tempo todo





# Mortal Kombat

Vitória impecável: a velha brutalidade encontra novas ideias e dá o recomeço dos sonhos para a série de luta criada por Ed Boon e John Tobias

## TEXTO:

Bruno  
Silva

## O JOGO

Plataformas:  
Playstation 3  
e Xbox 360  
Produção:  
WB Games  
Desenvolvimento:  
NetherRealm Studios  
Gênero:  
Luta  
Lançamento (EUA):  
19/04/2011  
Lançamento (Brasil):  
28/04/2011

**STREET FIGHTER PUXOU A FILA, E ENSINOU O CAMINHO PARA OUTROS GAMES DE LUTA QUE FICARAM PARA TRÁS:** para fazer sucesso hoje, relembre o passado e atualize seus gráficos. Dentro deste gênero, poucos jogos precisavam tanto retornar às origens quanto, Mortal Kombat, grande rival do jogo de Ryu e Ken nos anos 90 (pelo menos no Ocidente). Claro, não por causa de sua jogabilidade, mas por um nível brutal de violência numa época em que os games não costumavam mostrar sangue, vísceras e crânios com tanta frequência.

Sem medo de seguir as tendências deste nicho, a NetherRealm se inspirou nessa época de glórias para trazer de Mortal Kombat ao mercado, e o reinício da série fez com que o lançamento do game fosse cercado de pompa, tanto lá fora quanto aqui — onde, diga-se de passagem, o jogo teve menus e legendas traduzidas para português. A expectativa criada em torno de sua chegada é justificada, já que depois de muitos jogos de baixa qualidade, a série fi-

nalmente tem um representante capaz de honrar seu legado e competir de igual para igual com seus concorrentes dentro do gênero de luta.

O jogo parte do ponto onde parou Mortal Kombat Armageddon, que supostamente anunciaria o fim de todos os kombatentes. Quando o mundo está prestes a acabar nas mãos de Shao Kahn, o eterno Raiden envia uma mensagem para si mesmo no passado, quando o torneio do primeiro Mortal Kombat estava prestes a começar, e diz o que deve ser alterado no presente para que este terrível futuro não ocorra. Daí, o jogo reconta a história dos três primeiros games da série, com alguns momentos-chave da trama mostrados de forma diferente, por causa das intervenções do deus guardião de Earthrealm.

Tudo isso é mostrado no surpreendentemente bom modo de história, que se divide em capítulos, cada um sob o ponto de vista de um lutador. Alternando-se entre cenas e sequências de luta com fluidez, o modo mostra a trama sem se fixar

em um determinado personagem e apresenta ao jogador a quase todo o elenco, incluindo aqueles caras esquisitos que você provavelmente não escolheria se tivesse a oportunidade. Mortal Kombat dá o exemplo para a concorrência e prova que games de luta podem, sim, ter enredos bem contados.

### Anacronismo de botões

A jogabilidade de Mortal Kombat também volta às origens da série, com os golpes baixos, altos e o controverso botão de bloqueio. As voadoras, ganchos e combos pré-programados estão de volta, mas agora há um novo aspecto que dita o ritmo de combate: uma barra de especial, com três níveis. No primeiro, você pode dar mais força a uma de suas técnicas especiais, como os EX Moves de Street Fighter 4. O segundo nível te dá a oportunidade de quebrar o combo do adversário, como no saudoso Killer Instinct.

Já o terceiro nível permite que você solte o ataque de raio-x, uma sequência de golpes que mostra

os ossos do corpo do oponente quebrando com um efeito visual repleto de brutalidade. O movimento também pode definir o rumo da luta, já que costuma tirar de 30 a 40% da barra de energia do adversário. A barra de especial é a responsável por atualizar a mecânica de jogo, e dá a Mortal Kombat algo que a série nunca teve: estratégia e competitividade.

O rol de 26 lutadores inclui todos os participantes dos três primeiros MK, fora os três chefes que não podem ser escolhidos pelo jogador: Goro, Kintaro e Shao Kahn. Na versão de PlayStation 3, o olimpiano Kratos de God of War integra a lista. O elenco é bem equilibrado e, ao contrário dos antigos MK e tem variedade tanto na parte visual quanto no estilo de luta. Personagens como os ninjas, que antigamente eram simples trocas da paleta de cores, agora são totalmente diferentes entre si.

E, como não poderia faltar em um Mortal Kombat, os fatalities retornam em sua melhor forma. Eles continuam brutais e violentos, apesar de já não terem mais aquela aura de movimentos secretos que precisavam ser decorados e executados com perfeição. Agora, você pode até pausar o jogo e



**Golpes de raio-x:**  
O visual é bacana, mas enjoa depois de usado umas 287 vezes

ver o comando e distância exata antes de executá-lo. Entretanto, o jogo tenta manter um pouco dessa característica do passado, escondendo alguns dos comandos desta lista.

Você pode desbloqueá-los com pontos adquiridos nos modos de luta, que são gastos na Krypta, literalmente um cemitério que esconde, além dos fatalities, roupas alternativas para todos os personagens e uma enorme galeria de

**PT-BR: Poderia ser melhor**

O jogo chamou a atenção por ter tido um grande lançamento no Brasil, com direito à tradução de menus e diálogos para português — algo normal na Microsoft e Sony, que têm representação no Brasil, mas incomum em jogos de third parties. Embora a intenção de trazer o game da melhor forma para o público brasileiro seja boa, a tradução é repleta de erros. O 'Primer Golpe', mostrado no primeiro ataque

“A barra de especial dá a Mortal Kombat algo que a série nunca teve: estratégia e competitividade”

**É BOM ESSE JOGO?**

Versão testada:  
**PLAYSTATION 3**



**MORTAL KOMBAT EM CINCO FATORES**

**QUEDA DE QUEIXO**  
A Unreal Engine 3 deu o toque exato de violência e sangue



**NARIZ NA TELA**  
História bem conduzida e interessante. Coisa rara em jogos de luta



**ADEUS, VIDA**  
A Torre de Desafios e a Krypta garantem semanas de ocupação



**CÁBRIA NOS DEDOS**  
Comandos têm alguns vícios do passado, mas são bons



**PULO DA CADEIRA**  
Se você é fã de Mortal Kombat, prepare-se para fortes emoções



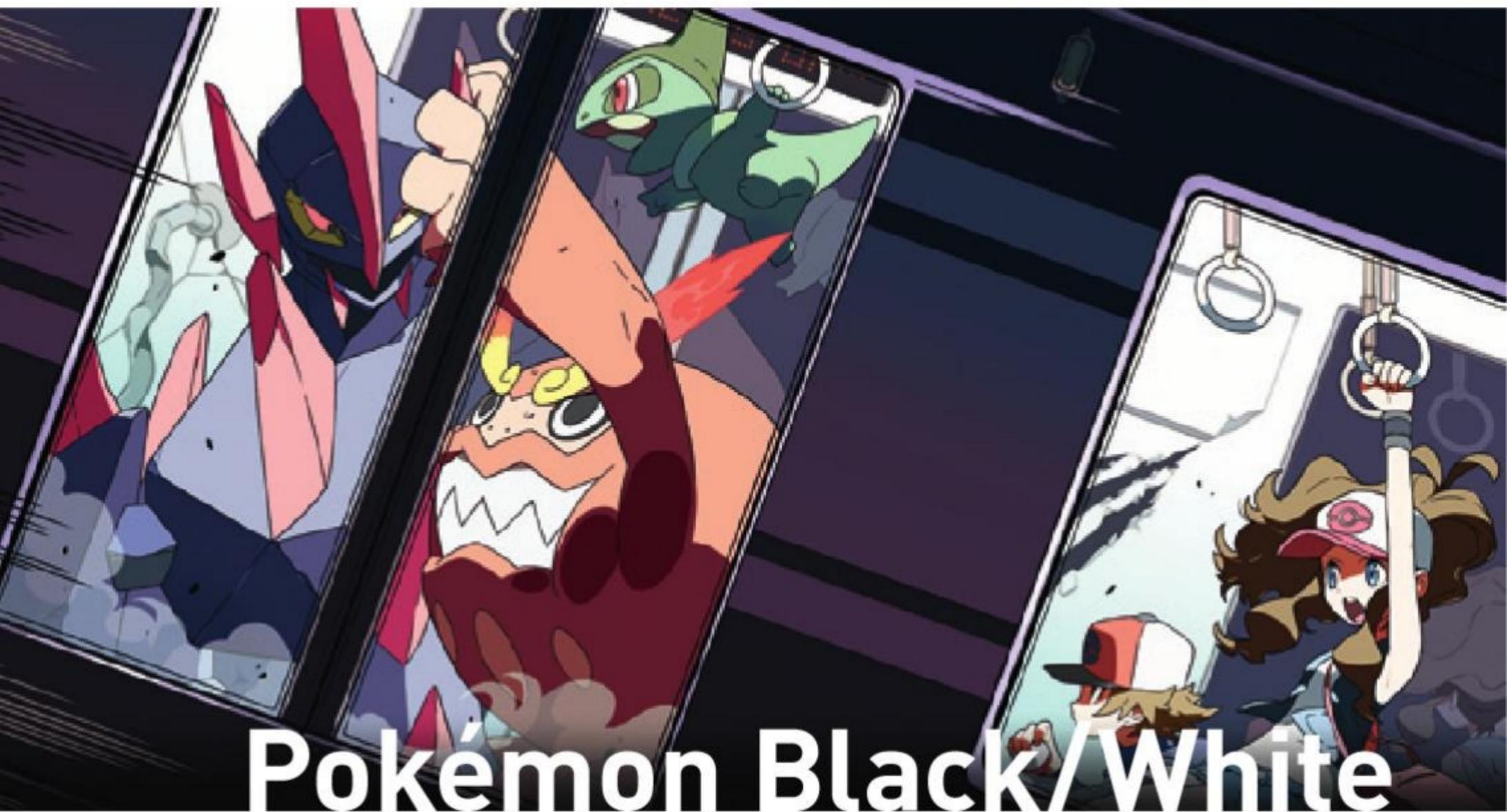
arte, mostrando diversas etapas da produção do game. Um prato cheio para os fãs. O último modo é a torre dos desafios, que completa a lista de coisas a serem feitas após terminar a história. São 300 fases com todos os personagens do jogo, e contém, além de lutas, mini-games como testes de força, visão e percepção.

de um dos personagens, é um dos exemplos, além de outras falhas nas lendas do modo história.

Boa parte do apelo deste novo Mortal Kombat está no seu passado, mas é inegável que ele reforça seus conceitos o suficiente para se estabelecer como um bom game de luta. A franquia não poderia ter recomeçado de maneira melhor. ■



**Kítana e Mileena vs Kung Lao?:**  
Assistências e lutas em dupla são novidades no combate



# Pokémon Black/White

Inaugurando a quinta geração da série, jogo tem visual reformulado, trama um pouco diferente e mais 156 monstros na Pokéagenda. Mas é o bastante?

**TEXTO:**  
Bruno  
Silva

## O JOGO

Plataformas:  
Nintendo DS  
Produção:  
Nintendo  
Desenvolvimento:  
Game Freak  
Gênero:  
RPG  
Lançamento (EUA):  
06/03/2011  
Lançamento (Japão):  
18/09/2010

**POKÉMON É BASICAMENTE O MESMO JOGO DESDE QUE VEIO AO MUNDO, HÁ QUINZE ANOS.** Mudam os locais, os monstrinhos e as insignias, mas na essência, o blockbuster da Nintendo segue o mesmo roteiro: você é um garoto (ou garota) que sai de sua pequena cidade para conhecer (ou capturar) todas as criaturas e derrotar todos os treinadores de sua região. Como têm dado certo, não há muito no que mexer, e por isso nos surpreende a atitude da Nintendo/Game Freak em Pokémon Black e White, que simplesmente traz o maior número de inovações desde o início da série.

Os dois títulos inauguram a quinta geração da franquia, que é a primeira a não inaugurar um novo sistema da Big N. Enquanto cada conjunto de games acompanhou um dos portáteis da Nintendo – Game Boy, Game Boy Color e Game Boy Advance –, Black e White foram lançados para o Nintendo DS, que também recebeu a quarta geração, de Diamond, Pearl, Platinum e os remakes HeartGold e SoulSilver.

É uma decisão estranha da companhia japonesa, já que o novíssimo 3DS chegaria às lojas poucas semanas depois.

Algumas tradições foram quebradas, enquanto outras foram respeitadas, mas com uma cara ligeiramente nova para os treinadores veteranos. A região da vez é Unova, bem diferente dos outros locais apresentados até aqui. Partindo da bucólica vila de Nuvema, você recebe seu primeiro Pokémon e uma agenda, para registrar as 156 criaturas inéditas que habitam a região. A partir daí, o game oferece uma enxurrada de novidades – até mesmo para quem está entrando nessa aventura pela quinta vez.

A maior delas está na trama do jogo. Embora os objetivos sejam muito parecidos com os de outros jogos, pode se dizer que Black e White são os primeiros títulos da franquia a ter uma história de verdade. Tanto os rivais quanto seus amigos são muito mais participativos, com aspirações e medos menos genéricos. Os vilões da equipe Plasma também são dife-

rentes. Eles encaram a relação entre homem e Pokémon como uma escavidão, e tentam mudar isso forçando as pessoas a liberarem seus monstrinhos. Um objetivo muito mais intrigante, embora com métodos confusos, pois eles mesmos tem seus próprios Pokémon e os utilizam em batalhas o tempo todo.

De modo geral, os novos games são muito mais dinâmicos que seus antecessores. O choque inicial está no visual. A câmera do mapa, que era quase sempre fixa, agora muda de posição em diversos pontos do jogo. Isso acontece tanto em eventos banais, como ao entrar em um prédio ou em um centro Pokémon, como em cenas grandiosas, como quando você passa pela ponte de Skyarrow e entra na cidade de Castelia – um momento sem igual história da franquia, graças a combinação desta técnica com os gráficos 3D.

As batalhas também estão de cara nova. Todos os Pokémon têm sprites animados, e, além da câmera mais dinâmica, os golpes também foram reformulados.

“Black e White conseguem preservar o mesmo espírito de aventura que perdura desde as versões Red e Blue. É um feito memorável para uma série que está há tanto tempo no topo”

**Visual renovado:**  
Novas perspectivas de câmera no mapa e nas lutas

Neste ponto, o game também apresenta dois novos estilos de combate: as lutas em trios e as em rotação, quando os Pokémons de seu time se alternam em uma linha de frente, como se fosse em

Essa simplificação de acesso aos recursos também se reflete no modo on-line do game, que agora está disponível a qualquer momento na tela de baixo do Nintendo DS. Os treinadores podem trocar monstros, travar lutas utilizando um aparato batizado de C-Gear, que substitui a necessidade de ir ao centro Pokémon para fazer estas ações. Se o seu portátil for do modelo DSi, você também pode fazer chats de vídeo com até quatro pessoas.

Os novos monstros não são tão carismáticos quanto Pikachu, Charmander e cia., mas tem mais personalidade em geral que as

criaturas da quarta geração. O destaque negativo fica por conta dos starters, os Pokémons que você pode escolher no começo do jogo. Snivy, Oshawott e Tepig são o trio mais sem sal de todas as cinco gerações, tanto em visual quanto em opções de combate.

Entre as inovações, a mais ousada e correta foi o banimento dos Pokémons de gerações anteriores. Até vencer o último chefe, você só encontrará e poderá capturar criaturas da quinta geração. É uma boa maneira de incentivar os treinadores a testar novas combinações de times em vez de já escolher direto aqueles com os



uma roleta. Em alguns casos especiais, dois Pokémons podem combinar seus golpes. Infelizmente, é uma novidade que aparece pouco durante sua jornada por Unova.

### Jornada mais cômoda

A Game Freak decidiu melhorar o game para os jogadores em pequenos detalhes. Parecem coisas bobas, como colocar a loja dentro do centro Pokémon, ou poder marcar opções do menu e itens juntos em um atalho de acesso rápido no próprio mapa, mas são comodidades boas para momentos em que a aventura se torna repetitiva, o que acontece com qualquer RPG.

### Os lendários da vez:

Reshiram (à esq.) é da Black, e Zekrom (à dir.), da White. Ambos exercem papel fundamental na trama



## É BOM ESSE JOGO?

Exclusivo para:  
**NINTENDO DS**



### POKÉMON BLACK/WHITE EM CINCO FATORES

#### QUEDA DE QUEIXO

Depois de ver o visual deste jogo, esqueça a quarta geração



#### NARIZ NA TELA

A trama é praticamente a mesma, mas está um pouco mais interessante



#### ADEUS, VIDA

Isto é Pokémon. O que você acha?



#### CÁBRIA NOS DEDOS

Pequenas mudanças tornam esta nova aventura muito mais cômoda



#### PULO DA CADEIRA

Só agrada se você ainda se empolga ao receber uma nova insígnia



quais se está familiarizado, e também adiciona uma sensação de descoberta do novo, algo que só existiu genuinamente na primeira geração.

Se as mudanças não são o bastante para convencer os mais céticos, o novo visual e a história levemente mais madura são alguns dos elementos que podem convencer até os treinadores veteranos a saltarem de cabeça no mundo dos Pokémons pela quinta vez. Mesmo com tantas diferenças, sejam elas grandes ou pequenas, Pokémon Black e White conseguem preservar o espírito de aventura que perdura desde as versões Red e Blue, do primeiro Game Boy. É um feito memorável para uma série que está há tanto tempo no topo. ■





## Dissidia 012: Final Fantasy

Mais personagens, mais guerra entre Chaos e Cosmos fazem desta mistura de RPG com luta o fan service definitivo de Final Fantasy

### TEXTO:

Bruno Silva

**DESDE SEU LANÇAMENTO, EM 2005, O PSP SEMPRE FOI MAIS AFEITO À QUALIDADE DO QUE QUANTIDADE, TENDO POUCOS MAS EXCELENTE TÍTULOS DE DESTAQUE.** Com o NGP a caminho, é natural que o atual portátil da Sony esteja esquecido pelas produtoras, mas isso não significa que ele não tenha mais lenha para queimar, e quem prova a afirmação é Dissidia 012: Final Fantasy, híbrido de luta com RPG da Square Enix.

Dissidia 012 (lê-se duodecim, ou doze em latim), é a sequência do primeiro Dissidia, de 2009, e mantém o mesmo esquema de seu antecessor. O game contém os personagens principais de praticamente todas as edições de Final Fantasy, a exceção da atual, a décima quarta. Não há muito mistério aqui: a intenção é deleitar os fãs de Final Fantasy com muitos, mas muitos confrontos dos sonhos entre personagens de diferentes eras da série, e nisso o jogo cumpre seu papel muito bem.

Em um tipo de game como este, a principal novidade está no elenco. Da enorme gama de heróis da série, fazem sua estreia os protagonistas Lightning (FFXIII), Yuna (FFX) e Vaan (FFXII), os populares coadjuvantes Tifa (FFVII), Laguna (FFVIII) e Kain (FFIV), além de Prishe (FFXI) e o espadachim

Gilgamesh (FFV). Fora os novatos, é claro que estrelas como Cloud e Sephiroth retornam. A Square-Enix não poupou esforços e trouxe de volta todos os 22 lutadores do primeiro jogo.

Embora seja uma sequência, 012 se passa antes do primeiro Dissidia. O pretexto é o mesmo: heróis e vilões de várias dimensões foram convocados para lutar ao lado de Cosmos ou Chaos, deuses que representam a harmonia e desordem. Assim como no game anterior, o enredo é raso e não vai muito além deste conflito, se preocupando mais em agradar quem gosta da série com pequenas cutscenes entre os personagens, permeadas por quase todo o jogo.

Para um título de luta, seria o suficiente, mas considerando que ele é baseado em uma franquia como Final Fantasy, cuja mitologia é riquíssima em detalhes e referências, poderia ser melhor. Tudo isso está reunido no modo campanha, que é o carro-chefe do jogo. Dessa vez, as inúmeras sequências de batalha e monólogos estão intercalados por um grande mapa, assim como nos clássicos RPGs da série. Não é um grande avanço, mas pelo menos é mais interativo do que o enfadonho tabuleiro de seu antecessor.

### O bom caos de sempre

Por outro lado, a jogabilidade continua boa, recebendo poucas e boas novidades. O sistema continua utilizando os pontos de HP e Bravery, aliando a ação da luta com o pensamento tático dos RPGs. A principal mudança das lutas de Duodecim está no sistema de assistências. Você pode chamar um segundo personagem, que serve tanto para complementar uma sequência de golpes quanto para te salvar se você estiver apanhando feio.

Fora as batalhas contra o computador, Dissidia oferece uma gigantesca lista de coisas desbloqueáveis. Ao terminar o jogo, você também pode jogar a campanha do primeiro Dissidia, com todas as inovações de 012, o que já garante mais cerca de 40 horas de aventura, além das outras 40 que a campanha principal do jogo já tem. Além disso, o game também oferece um modo em que você pode criar campanhas de jogo.

Tendo basicamente tudo que o primeiro game tinha além de novos personagens e modos de jogo, Dissidia 012 é o fan service definitivo de Final Fantasy. É um bom jogo para passar as horas no PSP, que deve ver cada vez menos títulos com essa qualidade nos próximos meses. ■

### É BOM ESSE JOGO?



Exclusivo para:  
PSP

#### DISSIDIA 012 EM CINCO FATORES

**QUEDA DE QUEIXO**  
Tem belas interfaces de jogo, e um dos melhores gráficos do PSP



**NARIZ NA TELA**  
Pouco relevante, valendo mais pelas cutscenes do que a trama em si



**ADEUS, VIDA**  
Com a campanha do primeiro Dissidia inclusa, são dois jogos em um



**CÁIBRA NOS DEDOS**  
A adição das assistências faz o híbrido RPG-luta dar certo mais uma vez



**PULO DA CADEIRA**  
O que não faltam são pequenos momentos agrada-fã por aqui



### O JOGO

Plataformas:  
PSP  
Produção:  
Square Enix  
Desenvolvimento:  
Square Enix  
Gênero:  
Luta/RPG  
Lançamento (EUA):  
25/03/2011  
Lançamento (Japão):  
03/03/2011



## Ambientação de primeira

Ao deixar de lado o simples bate-rebate, Top Spin 4 faz com que grandes trocas de bola aticem muito mais a rivalidade. Quando as disputas mais longas acontecem que é possível ver o bom trabalho sonoro feito com a platéia, que reage intensamente com cada bola trocada. Por outro lado, a escolha das músicas deixa a desejar. Todas as faixas são cansativas, fazendo com que ao menor sinal de transição ou replay deem vontade de avançar a cena.

Entre os modos de jogo, o que sofreu maior alteração foi o de carreira. Com muitas possibilidades de customização, começar como um iniciante e aos poucos se tomar o número um do mundo é o grande barato do jogo. No entanto, a tarefa está longe de ser simples. Mesmo que não leve mais de 15 horas para alcançar o topo, ganhar pelo menos um Grand Slam é para poucos.

Atualmente, este é o melhor representante do tênis nos games. Como na vida real, requer prática e dedicação, mas também faz com que novatos se sintam a vontade e possam aprender com rapidez. Há alguma dificuldade inicial para pegar o jeito, mas quem gosta do esporte e não se importa com um pequeno desafio não irá se arrepender. ■

Nova versão do simulador de tênis da 2K reúne as atuais estrelas do esporte com tenistas clássicos do naipe de Andre Agassi e Pete Sampras

### TEXTO:

Thiago Romariz

**HÁ ALGUM TEMPO, OS JOGOS ESPORTIVOS SE DIVIDEM EM DUAS CATEGORIAS BEM DISTINTAS: OS SIMULADORES E OS ARCADES.** O primeiro tipo preza por uma experiência real, baseada em uma captura fiel dos movimentos do esportista em questão, eo segundo é voltado diretamente para a diversão, sem muita preocupação com a realidade. Quando se joga Top Spin 4, com menos de cinco minutos de jogo, fica claro a que grupo ele pertence. A dificuldade dos controles faz este ser um dos títulos esportivos mais complexos do mercado. Mas nem por isso deixa de ser uma ótima escolha para quem aprecia o tênis digital.

Os tenistas mais famosos da atualidade estão lá: Rafael Nadal, Roger Federer, Novak Djokovic são os grandes nomes do rol masculino. Pelo lado das mulheres, Serena Williams, Caroline Wozniacki e Ana Ivanovic fazem as honras. A novidade fica por conta das lendas que aparecem no jogo como uma opção inicial. Andre Agassi, Boris Becker e Pete Sampras são outros que dão ainda mais brilho ao estrelado elenco de Top Spin 4.

Cada um destes atletas tem traços parecidos e um estilo de jogo compatível com a vida real. Os golpes bem executados e comportados de Federer serão reconhecidos rapidamente por aqueles que conhecem

o jeito de jogar do suíço, da mesma maneira que a correria, raça e força de Nadal ficam expressas a cada passo dado dentro de quadra. Ainda que as animações sigam exatamente o que os tenistas fazem em quadra, a 2K poderia ter caprichado mais em suas feições. O mesmo pode se dizer da plateia que, como de costume, é um conglomerado de pixels mortos com poucos e repetitivos movimentos.

Como em todo jogo de esporte, a jogabilidade é se gasta mais tempo de trabalho. Afinal, controles precisos e um modo simples de jogar é o que faz um título ter sucesso. E nisso Top Spin 4 não deixa a desejar. Tal qual os outros três jogos da série, leva-se algum tempo para se acostumar com os comandos e o tempo correto para bater na bola.

Sem nem mesmo ter apertado o botão de início, é possível começar a aprender como se joga tênis. O controle e o tempo da bola vão além de apertar o botão na hora certa. Escolher o efeito certo em um momento específico do ponto pode fazer toda a diferença. Ao dividir os estilos de golpes, Top Spin 4 permite ao jogador decidir por uma bola mais fraca, com efeito, alta ou com grande força. Isso faz com que a partida se pareça ainda mais com um verdadeiro jogo de tênis.

## É BOM ESSE JOGO?

Versão testada:  
XBOX 360



### TOP SPIN 4 EM CINCO FATORES

**QUEDA DE QUEIXO**  
A movimentação dos tenistas está ótima. Seus rostos, não



**NARIZ NA TELA**  
A não ser que você considere a carreira de seu tenista como história, não há nada



**ADEUS, VIDA**  
Gerenciar sua carreira faz a vida útil do jogo ter o tamanho da sua paciência



**CÂIBRA NOS DEDOS**  
O melhor simulador de tênis da atualidade, com boa curva de aprendizado



**PULO DA CADEIRA**  
Os grandes momentos acabam reservados para uma partida a dois



## O JOGO

Plataformas:  
Xbox 360,  
PlayStation 3 e Wii  
Produção:  
2K Sports  
Desenvolvimento:  
2K Czech  
Gênero:  
Esportes  
Lançamento (EUA):  
15/03/2011



Visual marcante e bons puzzles são destaque deste que é um dos melhores títulos do ano na Xbox Live Arcade e PlayStation Network

**TEXTO:**Bruno  
Silva

**QUANDO SE FALA DE SERVIÇOS DIGITAIS, O PRINCIPAL ASSUNTO AINDA É, INEVITAVELMENTE, A DOR DE CABEÇA CAUSADA PELO ATAQUE À PSN.** Mas isso não significa que os problemas tem sido às únicas novidades destas redes; há também bons jogos, como Outland, game de plataforma disponível desde o fim de abril na Xbox Live Arcade — a versão de PS3 foi adiada por causa dos danos à PSN.

Novo trabalho da Housemarque (mesma do também digital Dead Nation), Outland parece apenas mais um jogo de plataforma: corra, pule sobre buracos, desvie-se de obstáculos e golpeie com a espada para derrotar quem aparecer no caminho. Mas, junto com tudo aquilo que é batido no gênero, vem um esquema interessante: à semelhança do shooter Ikaruga, você pode se alternar entre luz e escuridão, representados pelas cores azul e vermelha.

Alguns minutos após o começo da aventura, você é apresentado a esta lógica. Os obstáculos das fases são coloridos da mesma forma, e para não sofrer danos, você deve combinar com o que aparecer na tela. Se há uma coluna de raios vermelhos, você deve ficar nesta cor para não morrer. Se a plataforma for azul, você só pode nela se usar a forma correspondente. No entanto, para derrotar seus oponentes, é

necessário utilizar a forma oposta. Se seu inimigo é vermelho, você só o vencerá se estiver na cor azul.

A ideia de dualidade se aplica a tudo, desde a jogabilidade à história, que definitivamente não é a parte principal do game. Você é um herói que, assim como conta a lenda, deve evitar a destruição do mundo pelo combate entre forças da luz e escuridão. Em vez de importunar de forma desnecessária, a trama oferece apenas o contexto para o que realmente interessa: a exploração e os quebra-cabeças.

Além da troca de cores, o herói também ganha mais poderes durante a jornada, além de outras coisas comuns em jogos de plataforma, como mais pontos de vida. Embora a progressão do jogo seja linear, com uma luz te guiando pela rota a ser seguida, você pode se movimentar livremente pelos cenários, com a possibilidade de voltar por locais já explorados anteriormente. Durante a aventura, é comum encontrar alguns caminhos inacessíveis até que você ganhe a técnica necessária.

**Um mundo fantástico**

A lógica das duas cores não é o único elemento interessante do jogo. Os cenários também chamam atenção, combinando um esquema relativamente simples de cores com belí-

simos efeitos de luz e sombra. Tanto o herói quanto os inimigos e os locais em que você pisa usam preto e azul ou vermelho. O resto também é representado em tons chapados, realçando os poderes de escuridão e luz. A leveza dos movimentos do protagonista também impressiona, denotando um exemplar trabalho de animação.

Outland lembra muitas coisas: sua exploração contínua, com cenários interligados, é herdeira do estilo de Metroid e Castlevania; já o esquema da troca de cores vem do jogo de naves Ikaruga, do primeiro PlayStation; e até mesmo a movimentação do personagem tem um quê do clássico Prince of Persia — o que faria sentido, pois a Housemarque se aliou à Ubisoft para produzir o game. Embora todas as influências estejam lá, Outland sabe combiná-las de forma que não pareça uma cópia de um dos títulos citados acima.

Além da razoavelmente grande campanha principal, também há extras interessantes como o modo co-op, que, apesar de facilitar alguns dos desafios, possui algumas fases exclusivas brilhantes. Com qualidade e quantidade de sobra, este já é facilmente um dos principais títulos do ano nas redes on-line de PS3 e 360. ■

**É BOM ESSE JOGO?**Versão testada:  
**XBOX 360****OUTLAND EM CINCO FATORES**

**QUEDA DE QUEIXO**  
O jogo puxa a atenção pelo visual, que tem um estilo artístico impar



**NARIZ NA TELA**  
A história é bacana, e serve como pano de fundo para a jogabilidade brilhar



**ADEUS, VIDA**  
Este é daqueles jogos em que não adianta passar nos cenários uma só vez



**CÂIBRA NOS DEDOS**  
A dualidade combinada com plataforma é uma mecânica excelente



**PULO DA CADEIRA**  
Embora o forte seja o jogo em si, ele reserva um pouco disso também

**O JOGO**

**Plataformas:**  
Xbox 360 e  
PlayStation 3  
**Produção:**  
Ubisoft  
**Desenvolvimento:**  
Housemarque  
**Gênero:**  
Plataforma  
**Lançamento (XBLA):**  
27/04/2011  
**Lançamento (PSN):**  
02/06/2011



Can you get  
there in **time**?



**XBOX LIVE**  
arcade 



# A VOLTA DOS QUE NÃO FORAM

**QUEM É FÃ DA NINTENDO COLECIONA AS DIVERSAS PLATAFORMAS E JOGOS ANTIGOS NUM VERDADEIRO "HOME PLAYER" QUE SUPERA QUALQUER HOME THEATER DE ÚLTIMA GERAÇÃO.**

Os verdadeiros gamers nutrem um amor eterno pelos títulos clássicos, mesmo que alguns deles já tenham gráficos ultrapassados e não usem as últimas tecnologias obrigatórias para os games de sucesso. E a Nintendo já sacou isso. Há algum tempo que a companhia vende aos jogadores pedacinhos de nostalgia para matar a saudade dos antigos e conquistar novos fãs. Claro, o mascote da companhia, Mario, não ficou de fora dessa estratégia.

Franquias clássicas como Mario Party, Mario World, Super Smash Bros. e Mario Kart já têm lugar garantido nos futuros consoles da Nintendo – esses títulos são os primeiros a alavancarem as vendas em todas as plataformas. A cada nova edição, novos personagens, novas funções e novas fases alimentam o público com versões reformadas das fórmulas de sucesso. A exploração desse nicho, porém, têm ido mais longe. Além de conhecer as sequências, os jogadores hoje também podem jogar versões re-cauchutadas dos games antigos.

A tendência foi bastante visível no acervo do Nintendo DS. O portátil dá ao público a chance de jogar, como por exemplo, clássicos do Atari, exatamente como eram no fliperama. O console, porém, foi além: o inesquecível Super Mario 64, que marcou o início da versão em três dimensões do herói, ganhou nova roupagem para o DS, e foi totalmente remodelado para servir às funções da plataforma.

A experiência deu certo. A Nintendo aproveitou a oportunidade para corrigir falhas do título e incrementá-lo com novas idéias. A mudança é óbvia a partir do gráfico do jogo. Mario não está mais vesgo ou com um nariz poligonal como antes. Agora ele segue o design

**TEXTO:**  
Roberta  
Machado

de New Super Mario Bros., também concebido para o Nintendo DS (muito mais simpático). Só que o jogador não ganha de cara o direito de comandar o cara de boné. Quem aparece no jardim do castelo lendo a carta da Princesa Peach é, na verdade, o dinossauro Yoshi. Cabe à montaria verde de Mario encontrar seu companheiro em alguma das pinturas do castelo.

É necessário passar por todo o primeiro estágio do jogo para liberar o protagonista, aprisionado por Bowser numa jaula. Além de Mario, ainda é possível escolher Luigi e Wario para jogar, mas o irmão e o antagonista do baixinho estão escondidos em fases bem mais avançadas. Uma sala com diferentes portas possibilita a troca para o personagem escolhido, e cada um deles conta com habilidades específicas. As velhas plaquinhas dispostas ao longo das fases dão a dica de qual é o mais apropriado para os obstáculos de cada uma.

Não bastasse a experiência de refazer os mesmos caminhos explorados pela infância com personagens diferentes, o jogador ainda tem direito a inúmeras

surpresas. Desde a localização das estrelas aos inimigos das fases, muito foi modificado da versão original do jogo. Assim os fãs antigos que ainda guardam com carinho o antigo console de 64 bits no armário podem ter certeza de que não é apenas uma cópia portátil do título antigo. A experiência de jogar Mario 64 para Nintendo DS não é inédita, mas tem um jeitão de novidade graças a diversos detalhes. Descobri-los é uma das partes mais divertidas de explorar o jogo.





## Relembre o momento em que Mario passou dos pixels aos polígionos, e como a aventura no então poderoso console de 64-bits foi adaptada para a telinha do Nintendo DS

Também é muito mais fácil guiar o encanador com os quatro botões clássicos à la Super Nintendo (de que todos sentimos falta) do que com o controle à moda era espacial do Nintendo 64. Para mudar a direção da câmera, duas setas na touchscreen estão bem ao alcance dos polegares, ao lado de um conveniente mapa que roda de acordo com a direção que segue o protagonista. A impressão que dá é que o jogo foi feito para o portátil, pois os personagens cartunescos do reino cogumelo parecem feitos para a tela pequena. Diferente dos títulos mais "sérios", Super Mario 64 e suas cores vibrantes se encaixam muito bem mesmo para quem não conta com a visão generosa da versão DSi.

O único ponto infeliz nessa reforma foi a insistência da Nintendo de criar uma movimentação

pela tela touchscreen. Muitos jogos do DS, aliás, sofrem com essa necessidade da companhia de justificar o investimento na segunda tela, mesmo que ela seja apenas inconveniente de vez em quando. No caso do Mario 64, é possível caminhar pelas fases arrastando a stylus pelo mapa. Mas, para fazê-lo com sucesso, é necessário ter mãos de cirurgião e olhos na testa para ver as duas telas ao mesmo tempo. Meros mortais apenas caem nos penhascos ao tentar fazer essa manobra. É mais fácil ficar mesmo com a setinha analógica.

O sucesso de Super Mario 64 para Nintendo DS é uma excelente notícia para quem pretende investir o consumismo também no Nintendo 3DS. A Nintendo gostou da ideia de adaptar clássicos da sua plataforma de 64 bits – Star Fox e Ocarina of Time serão os carros-chefe. Esses devem ser somente os primeiros da lista de projetos que serão resgatados dos arquivos da Nintendo, que também irão receber uma série de melhorias, como ocorreu com Mario, e devem surpreender até mesmo os que já zerraram esses games inúmeras vezes.

Além dos gráficos sofridos da versão original, a jogabilidade também deve ser alterada para aproveitar a touchscreen e compensar a falta dos infernais botões C. Com a iniciativa, a companhia espera conquistar fãs que eram muito novos para explorar os mundos de Link e da raposa intergaláctica há 13 anos, quando os jogos foram lançados. Mas, ao menos para Shigeru Miyamoto, o motivo para tocar o projeto vai além de apresentar game os games clássicos que amamos para a geração Wii: "A maior razão para mim, pessoalmente, foi que eu queria ver o cenário majestoso de Hyrule em 3D estereoscópico", confessou o mestre em uma entrevista a uma revista japonesa - quem somos nós para discordar? ■





# MEMORY CARD

MEMÓRIAS,  
CONTOS E HISTÓRIAS  
DO VIDEOGAME

## O MIDI DE TOP GEAR

**NOSSA HISTÓRIA COMEÇA ONDE EU, O PEQUENO MANCHA, NUM DIA SEM MUITO O QUE FAZER, RECLAMAVA SOBRE NÃO PODER RODAR BONS GAMES EM SEU COMPUTADOR-CARROÇA.** O tédio o consumia enquanto ele passava do Messenger para fóruns de Internet e vice-versa, pensando em algo mais interessante para fazer. Era época de férias, mas nenhum amigo estava livre – a maior parte deles viajando. E nós sabemos como o tédio nos leva a fazer coisas incrivelmente retardadas...

Rodando pela Internet atrás de coisas que não fossem nem muito pesadas, nem muito grandes (pois tinha pouco espaço no HD), o nosso garoto resolveu colecionar... midis! Sim, midis de videogame. E viciou nos sons originais dos títulos que jogara na infância, lembrando e desenvolvendo um gosto mais apurado por game music. Acabou influenciando nosso pequeno nerd até a aprender mais sobre música, mas esta é outra história.

Bem, o que tem de estranho nisso, não é? Todos que ouviam aqueles midis, reclamavam. “Em pleno auge do MP3, ouvindo este formato ultrapassado”? E riam. Mesmo seu irmão, que também tem um quê de gamemaniaco, achava bizarro. Sua namorada não suportava. E aquilo, do nada, realmente ser um problema, e não mais uma diversão. Passou a ouvir escondido.

Um belo dia, ele descobriu uma das maravilhas do tocador de música da época: ele podia dar saída (output) a um arquivo mp3, em vez de simplesmente tocar. Era só uma questão de instalar o plugin e converter aquelas trilhas em CDs. iPod? Não, estamos falando de uma época em que mp3 players eram muito caros e os nossos amigos da FOSTON não tinham superpopularizado os tocadores digitais. Tinha que ser em CD. Discman, som do carro. Espera aí, eu disse som do carro? Que ótima idéia!

E lá fui eu, digo, foi o nosso herói. Destemido, bravo, indo audaciosamente onde nenhuma Adriana jamais Esteves. A caminho de conhecer o lendário Jesus Negão. Prestes a zerar Metal Slug com um crédito. Ok, o máximo que ele fez foi gravar o CD sem se importar com o que as pessoas iam pensar. Fez lá uma seleçõzinha, tendo até a audácia de



**TEXTO:**

L Gustavo  
“Manchae”

começar o CD com o tilintar da Capcom que era usado em todos os games, mas geralmente associam a Street Fighter (pois era durante esse som que você fazia Cima, L, Baixo, R, Y, B, X, A). Daí, seguia direto pras trilhas midi-mp3zadas de seus jogos favoritos: Top Gear, Rock’n’Roll Racing, Mario Kart, Street Fighter, Megaman X e Megaman.

Sucesso. Ele achou o máximo poder ouvir aqueles barulhinhos ritmados no carro, e se deliciava sozinho, enquanto ia buscar alguém, viajava ou só dirigia por algum motivo. Que nerd fã de jogos de corrida nunca sonhou em dirigir ao som da trilha de Top Gear?

Bem, o caso é que o interior do estado de São Paulo não tem muitos programas nas cidades pequenas... mas elas são próximas, então é comum vermos muitos jovens pegando o carro e indo pra cidades vizinhas. Então, num belo dia, com seu irmão e três amigos no carro, já na estrada, à noite, nosso herói procura os CDs e coloca a trilha de Need for Speed Underground 2. A galera vai ao delírio. Apesar de estarem indo a uma balada de house, o rock e o fato de ser um game que jogavam muito empolgou mais do que músicas que ajudassem a entrar no clima.

Ousadamente, ele pára a música na metade, mesmo diante das reclamações. Com as mãos trêmulas e suando



frio, mas mesmo assim em movimentos rápidos, ele troca o disco antes que vejam o nome escrito nele. O CD player se acende. Todos esperam quietos...

...finalmente, toca a introduçãozinha da Capcom. O silêncio ensurdecedor que sucede o tema se estende por um longo e demorado segundo. Aí um deles ri. O outro exclama "Putz!", enquanto o terceiro começa uma frase. Mas todos param ao ouvir as primeiras notas da música de fundo da primeira corrida de Top Gear. Eles gritam em uníssono. Até o irmão meio-gamer que repudiava MIDIs.

Glória, glória suprema! Todos não só curtiram, como elogiaram, perguntaram como tinha sido feito pra passar a música pro CD. Despertou o lado nerd latente em todos dentro do carro. Não deu mais do que um segundo pra começarem as brincadeiras nerds:

"Solta o nitro, Mancha!"

"Cuidado com a placa!"

"Tamo chegando? Bate no postinho da chegada!"

Foi hilário. Não apenas pela situação em si, mas porque isso rendeu ótimas partidas de games old-school, mais tarde. Aquela balada foi curtida de um jeito diferente, onde toda hora fazíamos piadinha sobre os games das músicas que viamos ouvindo. E ainda poder, no caminho de volta, ouvir dos amigos as pérolas:

"Ah, aquela mina feia tava no meu pé, mandei um Shoryuken nela logo pra ela vazar."

"Nada mano, cheguei direto ali, fazendo a curva fechada, sem dar espaço pra ela escapar. Aí soltei um nitro e levei ela pro canto!"

"O quê? A loira? ah, já mirei o casco vermelho nela, essa não escapa."

Entre outras. E valeu a pena, insistir no meu vício. Afinal, hoje em dia está cada vez menos estranho, ser um gamer, e mais fácil admitir ser um pouco nerd. Não são só os geeks que curtem Guerra nas Estrelas, não são só crianças que jogam videogame. E ali, com meus midis gravados em CD, eu criei um laço de amizade que dura até hoje, por mais que eu e esses caras estejamos bem longe uns dos outros. Ainda dá pra gente se ver nas férias, e é impagável ver como esses caras descolados têm seu lado nerd, admitem isso, e aprenderam a conviver com ele. Assim como eu.

L Gustavo "Manchae" é publicitário, designer, gamer, cigano e um pouco biruta. Já passou por 18 casas, 7 cidades, 2 faculdades e 1 hospício e, em todos eles, tentou converter alguém para sua religião, *Os Seguidores do Grande Deus Bacon*. Nunca conseguiu.



Quer ter a sua história gamer publicada no Memory Card? Envie seu texto, com até 4000 caracteres, e um pequeno parágrafo contando quem você é. Os melhores contos serão publicados nas páginas da Fase.

# OBRIGADO PELA LEITURA!

Se você leu ou folheou todas as páginas até chegar aqui, parabéns. Você é o nosso herói (ou heroína)!

Este trabalho é um projeto experimental de conclusão do curso de Comunicação Social - Jornalismo da Universidade de Brasília, feito no 1º semestre letivo de 2011.

Esperamos que você tenha gostado e nos vemos na próxima fase!

BRUNO SILVA

## FASE

### EDIÇÃO Nº 1 – MAIO DE 2011

**EDITOR:** Bruno Silva

**DIRETOR DE ARTE:** Bruno Silva

**REDATOR:** Bruno Silva

**COLABORARAM NESTA EDIÇÃO:** Ataíde de Almeida Jr., Claudio Prandoni, Leonardo Lopez, L. Gustavo "Manchae", Roberta Machado e Thiago Romariz

**DIAGRAMADORES:** Bruno Silva e L. Gustavo "Manchae"

**PROJETO GRÁFICO/EDITORIAL:** Bruno Silva

**ORIENTADORA:** Célia Matsunaga

**IMPRESSÃO:** Gráfica Athalaia

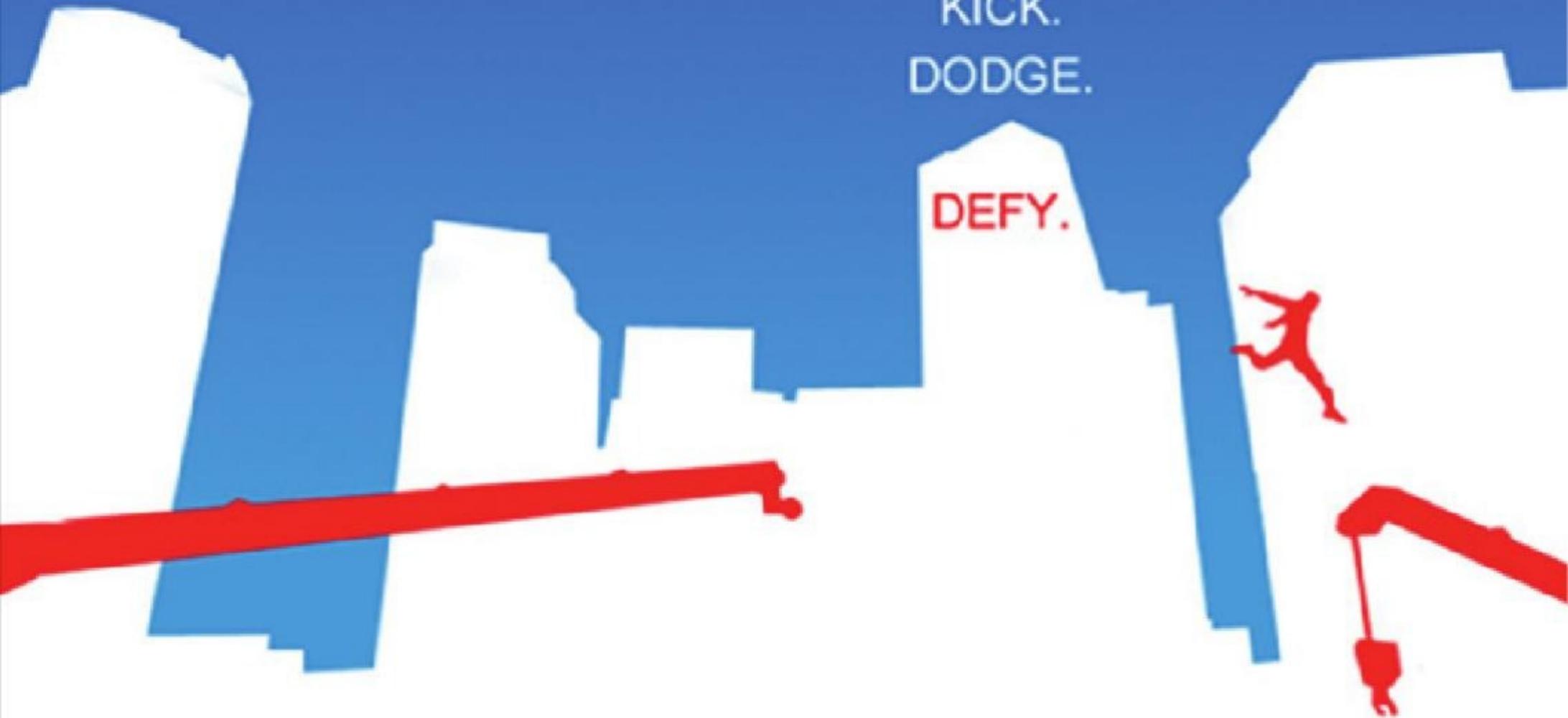
**PUBLICIDADE:** orioto (p. 2), xintin (p. 15), PantherLotus (p. 34), sjisksusr (p. 45), PBalfredo (p. 51), Nickovic (p. 52 e 53). Anúncios feitos por fãs e publicados originalmente no fórum NeoGAF (<http://bit.ly/VjN5>)

**AGRADECIMENTOS:** Ananda Santa Rosa, Ataíde de Almeida Jr., Bruna

Torres, Bruno Pimenta, Carlos Felipe Quintanilha, Célia Matsunaga, Cláudio Prandoni, Esmeralda Angela, Fernando Ribeiro, Emil Gomes Vieira, Galba Gonçalves Vieira, Gláucia Chaves, Guilherme Ottoni, Leonardo Lopez, Luca Silva, Luisa Vieira, L. Gustavo "Manchae", Martha Vieira, Paulo Roberto Silva, Pedro Sudbrack, Renato Ferraz, Roberta Machado, Thiago Costa, Thiago Romariz e Vinícius Veloso

RUN.  
JUMP.  
SWING.  
CLIMB.  
VAULT.  
SLIDE.  
KICK.  
DODGE.

DEFY.



 **MIRROR'S™  
EDGE**

**JICE**



