

PREMIUM

Start!

TOP PUBLISHING



Mad World

Seu Wii vai sangrar!

#



Índice



It's a MadWorld!
Casual é o escambal!



Spam!

Confira o resumo Gamer

Um Negócio chamado Game
Os Jogos valem o que vendem?



10+

Jogos onde a água mata

Entrevista
Um bate-papo animado com o Farah da EGM Brasil



"Gamegrafia" de Miyamoto

Conheça a vida Gamer desse Gênio

Sessão Desabafo

A idade chega e o tempo voa...



A sutil arte dos games

Quando os Games serão reconhecidos como arte de uma vez?

Crônicas de um Noob

Jogar e coçar é só começar



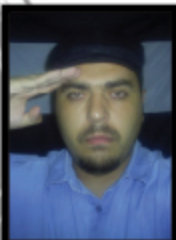
Versus Mode

Nessa arena só as palavras machucam

27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

START!

Starters!



Don, sempre atento! Mensão honrosa para sua matéria sobre o tio Miya

Don Vagner

Redator



Eric não deixa os erros ortográficos passarem despercebidos, pior pra gente!

Eric Leal

Revisor



Não deixe esse rostinho angelical te enganar, a Hell é um prodígio nos desenhos

Heloísa Flores

Ilustradora



E o Johann continua em sua jornada à caça dos Noobs! Mas sempre dá pra desabafar.

Johann Carvalho

Redator/ Colunista



Murak, nosso novo amigo de PS! Se errar já sabe, ele não perdoa

Murak

Redator/Revisor



PH quebrou o pau em nossa nova sessão onde vale tudo, desde que com argumentos

Raphael Franck

Redator



O Jay deu duro (opa!) esse mês na elaboração da nova cara da Press Start! O resultado foi um show de cores e conceitos. "Noites de sono? não antes de terminar a revista" dizia ele. Vê se dorme agora viu?

Jay Santana

Designer/Redator

Entre a Lagarta e a Borboleta

Em que consiste a elaboração de uma revista digital? Matérias? Claro. Fontes confiáveis? Com certeza. Um pouco de imaginação e amor pelo que está fazendo? Lógico. Esses fatores seriam fundamentais para a produção de um projeto como este que você está lendo agora, mas quer saber o que realmente importa? Pessoas. Ah! Mas isso é óbvio. Não, não é bem assim..

Olhe ao meu redor, vê essas pessoas? Então repare em cada rosto e saiba de uma coisa, todas elas estão a cada dia evoluindo de maneira absurda no que estão fazendo. Alguns aqui nem imaginariam estar em um projeto desses, seja por nenhum incentivo, ou até mesmo se imaginarem incapazes. Essa edição que você acabou de fazer download foi meticulosamente preparada, planejada e redesenhada para que a cada dia o sonho dessas pessoas possa permanecer e perdurar. Não visamos lucro, nem queremos faturar coisa alguma com nosso sonho materializado, tudo o que queremos é continuar a cada edição informando a cada leitor sobre uma das coisas que mais amamos no mundo, os Games. Nosso amigo Ricardo Farah, consagrado editor da nossa querida EGM Brasil nos deu uma entrevista nessa edição que me fez pensar. O que ele deve ter passado para conseguir chegar à profissão dos seus sonhos e as portas fechadas que ele deve ter encarado. Não é fácil lutar por um sonho, muito menos fazê-lo durar, porém esse processo de conquista te faz aprender muito. A EZF nasceu com este propósito, ajudar a cada um que queira uma oportunidade para que possa escrever criar conceitos ou ilustrar e ser visto e reconhecido. E esse processo, como eu disse é tudo sobre Evolução. Eu te convido a ler à primeira EZF, que, aliás, era nosso projeto experimental.

Agora, pule direto pra essa e repare a diferença, perceba a maturidade de cada artigo e a seriedade com que chegamos. Percebe? Então você entende que mudar de nome era uma questão de tempo. Escolhemos um caminho mais sério, nada fácil é verdade, contudo o caminho que mais vai ajudar a conquistar nossos objetivos. Então, a partir de agora firmamos um compromisso com todos que lêem nossa querida Press Start! Continuar evoluindo, sem medo, corpo mole ou insatisfação. Vamos continuar mudando e ver até onde conseguimos chegar com o nosso sonho. Falo por todos aqui quando digo:

Existem coisas nesse sonho que vão além de lagartas e borboletas...

O Tenorio tem dois Hobbies, coletar votos pra sua candidatura e caçar rolinhas, cuidado com essa espingarda...



El Tenorio

Redator

E o nossa "Scamparini" volta com um artigo maravilhoso sobre arte e games. Mama mia!



Filippo Di Iorio

Redator

Jader também foi um dos que iniciaram o VS Mode, essa coluna vai dar o que falar...



Jader Miani

Designer

Leon jogou de lado seu Wii Sports e caiu no sangue com seu review de Mad Word.



Leon Cleveland

Redator

Conheçam o Nightsy! o Mais novo membro da Press Start! Se liguem em suas tirinhas



Nightsy

Cartunista

Spam!

SUA DOSE HOMEOPÁTICA DE INFORMAÇÃO.



Enquanto você termina de ler a EZF # 4 nós já terminamos a número 5 e, portanto, os lançamentos aqui listados talvez nem sejam assim tão novos. Muito provavelmente já deve ter terminado (eu estou quase) o chutador de bundas da Capcom, Resident Evil 5, aposto que teve alguns sonhos com Sheva Alomar ou pesadelos com os zumbis (chamemos de zumbis, serão eternos zumbis).

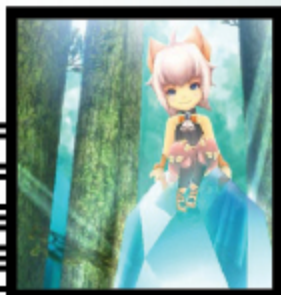
Os dedos já desincharam de tanto tocar as músicas do Metallica no novo Guitar Hero? Não sai do telefone com seu novo Iphone? Pois agora que não sairá mesmo, cada vez mais as produtoras dão apoio e disponibilizam ótimos jogos como o surpreendente "Rolando"

GUITAR HERO METALLICA



Nem só de alegrias vive o Gamer, Sonic mais uma vez não é tudo aquilo que seus desenvolvedores pintaram e o que se esperava, também não é bom crucificar, foi um jogo mediano esse Sonic and the Black Knight, tentou inovar e não deu certo, onde já se viu o ouriço mais conhecido do mundo usar uma espada? Novamente a maldição de Sonic persiste.

Para todos que colocam FF antes do próprio nome a Square-Enix (agora Square-Enix-Eidos?) deixou sua contribuição com mais um Crystal Chronicles: Echoes of Time, um bom jogo, nada além disso, como todos da série, o que não deixa de ser positivo.



GTA: Chinatown, usa e abusa da tela de toque do DS, coloca-nos na velha e conhecida Liberty City de sempre com sua violência tão amada por todos nós, a campanha é curta nessa versão, o que nem pode-se considerar como um contra por se tratar de um portátil; Patapon 2 foi lançado e apesar de não ter nenhum contra gritante, peca por não inovar, chega a ser injusta todos esperarem uma inovação tão grande quanto a do primeiro jogo, contudo vários veículos especializados contaram pontos a menos por isso, como adendo final fique sabendo que Patapon 2 não é um jogo ruim, nem de longe, só não tem tantas novidades quanto todos gostariam.

EZF Internacional?!?



Enquanto ainda éramos a EZF algo muito interessante aconteceu com a revista e o culpado de tudo isso é o site Issuu, acontece que este é o responsável por nossa popularização devido sua interface rápida, fácil de usar e sem complicações pra quem gosta de ler artigos online. E não foram só os Brazucas que gostaram da nossa revista, fomos lidos em países da Europa (valeu Filippo), e pasmem, até na Argentina!

Fale com a Press Start!

Concordou, discordou, acha que pode com agente em Soul Calibur IV? Mande-nos um email:

pressstartproject@gmail.com

Ou entre na nossa comunidade do Orkut:

<http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=85257081>



Jogo Consciente

Por: Don Vagner

Jogar videogame é um dos hobbies mais prazerosos que existem. Milhares de pessoas descarregam o estresse do dia-a-dia numa partida de Winning Eleven ou jogando Gears of War com seu amigo do outro lado do mundo. Em outros casos, há os jogadores que gastam boa parte de seu tempo jogando, ainda mais agora na era da jogatina on line. E o mais agravante é que estes gamers acham que não estão fazendo nada de errado, já que não estão causando mal para ninguém. E isto é um grande equivoco. Há um dito popular que diz que tudo em excesso faz mal, e devemos levar isso como uma grande regra para o nosso dia-a-dia. Não acho que é certo estipular uma quantidade de horas exata para jogar, mas o jogador consciente sabe que além dos jogos, há outras maravilhas que a vida nos proporciona. Jogar faz muito bem, mas aproveitar a vida de outras maneiras é tão bom quanto. E acredite, as vezes é muito melhor.

Nightsy - The Comics





DESIGN POR JAY SANTANA

Um Negócio Chamado Game

POR EL TENORIO

START! //



Quem não ouviu falar da temida crise? Pois é, em tempos de crise o que toda empresa quer é passar incólume e no máximo continuar do mesmo tamanho, infelizmente são poucas que conseguem e no mundo gamer não poderia ser diferente, mas não vou discorrer sobre a crise financeira que assola o mundo, prefiro ater-me a outro fato, o lado comercial nu e cru das empresas de games, amadas ou odiadas pelos famosos “istas”, objetivam exclusivamente o lucro acima de tudo, apesar da missão da empresa ser toda recheada de floreios como “trazer diversão e entretenimento para todas as crianças e adultos do mundo...” e blá blá blá



O pai de Gears of War e seu orgulho em criar um jogo maravilhoso.

Por vezes somos ludibriados com pérolas gamísticas feitas de gamer para gamer, tomemos a exemplo Cliff Bleszinski, quem pode negar que não se trata de um inveterado gamer? Porém somente temos como nos aventurar encarnando Marcus Fenix porque Gears of War foi um tremendo sucesso comercial, ou seja, deu lucro e com ele as seqüências. O ponto crucial é que nada melhor que um gamer para saber o que o outro quer, dessa forma temos gamers fazendo jogos para gamers, mas a partir do dia em que eles não derem lucro para a empresa da qual façam parte serão sumariamente substituídos por alguém que faça o dinheiro chegar, seja ele um engenheiro, filósofo ou enxadrista.

Empresas do ramo dos games tem algo que a maioria dos marketeiros, administradores e afins querem para suas marcas, fãz apaixonados que esquecem do fundo cruel (nem tão cruel assim) e capitalista. Com efeito, não é comum ver ou ouvir as pessoas dizerem que amam a Casio, Scania ou Mizuno, no entanto, entre em algum fórum qualquer de game espalhado pela grande rede e profira seu ódio a determinada empresa, se fizer este teste dê preferência às maiores empresas e assista ao mais nobre amor gamer, talvez até tenha a sorte de encontrar um “ista”. A forma usual encontrada por estas empresas para retribuir tal dedicação é a seqüência, sim, as execradas ou abençoadas continuações.

As produtoras, desenvolvedoras, etc., revestem-se de benevolência e nos dão a chance de reviver o universo criado, aquele saudoso mundo que queríamos que nunca tivesse acabado mas é aí onde mora o perigo, os desenvolvedores dão ouvidos às nossas singelas petições e então o mundo mágico do algarismo “2” faz-se acontecer, aproveita-se as melhores idéias dos jogadores sobre o que faltara ao jogo e incluem nele, apostando que isso é o que os gamers querem ver e portando, certeza de lucro, até porque só se faz seqüência de jogos que foram sucesso ou no pior dos casos dos que se pagaram. Esse ciclo de continuações parece interminável hoje em dia, as maiores franquias além de ostentarem dígitos cada vez maiores são também garantia de receita certa, algumas das quais depois de tantos números já não seguem essa corrente e preferem a técnica dos subtítulos, coloca-se um nome bonitinho complementar e pronto, prateleiras aí vou eu! Prática essa que não é nova, veja a série Mario a exemplo, depois de “Super Mario Bros 3” vem ... Super Mario World, ué, cadê o 4? Pois é, talvez prevendo esse mar de continuações tiraram de lá os algarismos indo-arábicos; agora, que as continuações são uma forma barata de tentar angariar lucro todos sabemos, mas o foco desta análise é mostrar o quão sórdida uma empresa pode ser.



START!

E é aí que chegamos às continuações caça níqueis, o jogo Y fez sucesso relativo e para não perder o embalo e aproveitar a campanha de marketing anterior e o hype, lança-se o mais rápido possível a seqüência, pense em quanto dinheiro é economizado dessa forma. No site da empresa aparece uma menção induzindo as pessoas a pensarem que uma nova versão do jogo Y vem aí, todo o reboliço é começado na mídia especializada, desta forma economiza-se em publicidade, pois o rumor é espalhado de tal forma que o serviço é todo feito pelos jogadores e mídia, isso é claro para jogos relevantes, mas o papel dos gamers é que mais se destaca, eles comentam em fóruns, sites de relacionamento, enviam email e etc., a essa altura grande parte do serviço está feito, deixou-se de pagar uma bela quantia em divulgação; outro fato preponderante é que já está tudo pronto, a história, mundo, personagens, enfim, há de se criar novos objetivos e assim é que chegamos ao mundo infecundo das continuações onde muitos jogos "2" (ou mais) parecem apenas expansões da sua respectiva versão anterior, com idéias que não foram utilizadas no original e poucas modificações, o pior de tudo isso é que povoam as prateleiras com os méritos do irmão mais velho como sua maior qualidade.



Kratos teria tantas continuações se não fosse um sucesso de vendas?

Lança-se o jogo X, para este é desenvolvida uma nova engine gráfica, sob o ponto de vista comercial há duas formas de enxergar a situação: 1 – Esse novo motor gráfico e/ou físico serve como chamariz para o jogo X, uma nova tecnologia que é melhor que todas as anteriores (ou deveria ser), portanto trará qualidades que deverão e serão usadas na publicidade do jogo e assim aumentar suas vendas; 2 – Jogo X foi lançado e foi um sucesso, que virá a seqüência é fato, todavia há outra forma de lucrar com isso. Aquela engine tão demorada, difícil e custosa também serve de produto a ser comercializado, não mais para nós gamers e sim para outras empresas, por isso que um investimento deste tipo é tão importante, visto que

acarreta em uma receita de duas vias.

Imagino eu que esteja dirigindo-me ao público hardcore, ao menos um que não seja totalmente casual, dito isto, vou logo para o ponto: jogos casuais, tão legais e tão fáceis de esquecer. A premissa é: jogue por quinze minutos e vá fazer as suas coisas; e vou mesmo, para quem não tem tempo disponível e não consegue largar seu console essa é uma ótima saída, sabe como é, estudos, trabalho, vida social e infelizmente o game passa a não tomar tanto tempo da sua vida (e da minha), ou nenhum em alguns casos. Este problema acontecia devido aos jogos serem longos em demasia, com a impossibilidade de salvar o progresso onde queríamos, ou simplesmente pela falta de graça de pegar o jogo, não cumprir objetivo algum e ter de desligar novamente o console.

Eis que surge no horizonte pixelado uma alternativa, os games casuais, as empresas desenvolvedoras abraçaram a idéia e nos deram opções para gastarmos nosso rico dinheiro, claro que não é só isso, elas perceberam que havia um nicho a se explorar, uma vez que o contingente de não jogadores é muito superior ao dos que são, por que não investir nisso? Mais do que o lançamento de uma continuação de uma grande franquia, este foi um imenso acerto da indústria dos games, a Nintendo que o diga, Wii e DS estão vendendo horrores, impulsionados em grande parte pelos jogos casuais. Pois bem, temos um bom motivo pelo qual somos inundados por jogos casuais, mas será que há outro? Sim é a resposta, meu caro colega gamer, outro bom motivo dos jogos casuais serem cada vez mais abundantes é o seu custo, pense comigo, qual dos jogos custou mais, Brain Age ou Gran Turismo 5? Para cada lançamento bombástico deve haver uns cinco jogos casuais, os custos para se fazer um jogo da nova geração é cada vez maior e quem quer chamar atenção para seu título gasta uma dinheirama sem tamanho, outra alternativa é fazer uma porcaria, gastar muito em publicidade e ver no que vai dar. Para não dizer que nos limitamos a poucas variáveis outra possibilidade é fazer um casual, barato, rápido e de vendas constantes, já que não sofre do mal dos Blockbusters onde as vendas são concentradas no lançamento. Dinheiro fácil? Pode ser que não, porém menos difícil que tentar emplacar um grande sucesso.

Neste setor tem gente grande, gente pequena e os gigantes, as fabricantes de consoles enquadram-se perfeitamente no estereótipo de gigante, estas empresas ganham principalmente com a venda de jogos de outras desenvolvedoras em que recebem uma participação. Isso além de produzirem seus próprios

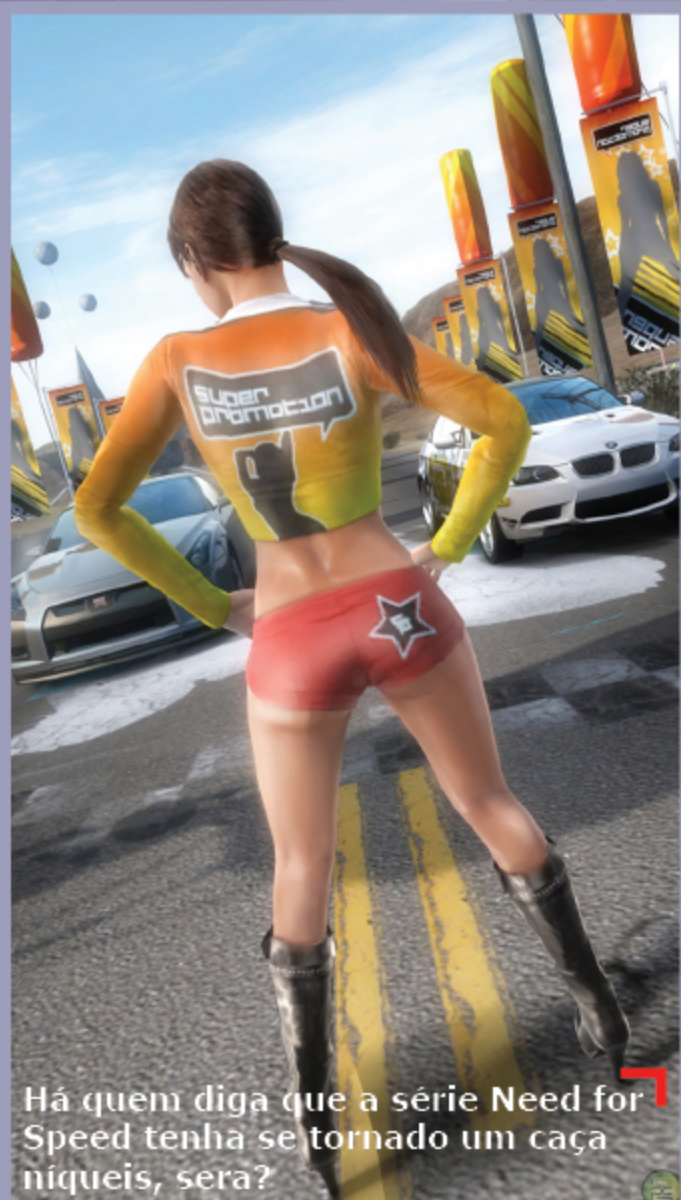
jogos, que muitas vezes são grandes sucessos pelo fato de serem exclusividades e serem grandes produções. Um game produzido pela fabricante do console (ou a mando deste) torna-se o chamariz do mesmo, que fará o consumidor bandear-se para seu lado e comprar jogos de outras produtoras e, portanto, gerar receita não só para a fabricante de consoles, mas para as desenvolvedoras de jogos também.

Um engano comum é achar que as fabricantes de consoles lucram com as vendas dos ditos cujos, isso até acontece, mas não com o aparelho em si, muito comumente, ou diria, por via de regra as fabricantes disponibilizam seus consoles subsidiados aos seus consumidores, isto é, vendem com prejuízo, principalmente no início de vida do console, no decorrer do tempo, com o barateamento dos componentes utilizados e da produção há a possibilidade de lucro direto do console, no entanto, com a vida útil de 5 anos em média há de se minimizar este subsídio para que ao final não haja prejuízo para a fabricante e sim lucro.

E como exceção é uma regra entre as regras, vemos mais um paradigma se alterar, aliás, algo extremamente comum na indústria dos games, Falo do Wii, console produzido pela Nintendo que é vendido com lucro e mais surpreendente ainda é a líder de mercado, resultado da visão de mercado dos seus dirigentes que viram a causa "casual" como importante nicho a se explorar.

A Sony que tem o console mais caro da atual geração e o maior subsídio também, trabalha com uma projeção de vida útil do seu aparelho maior que seus concorrentes, a adoção mídia Blu-Ray e o chip Cell com certeza encarecem o Playstation 3, mas da mesma forma deu mais tempo de vida útil. Sua plataforma online gratuita é outro ponto importante de sua estratégia de mercado.

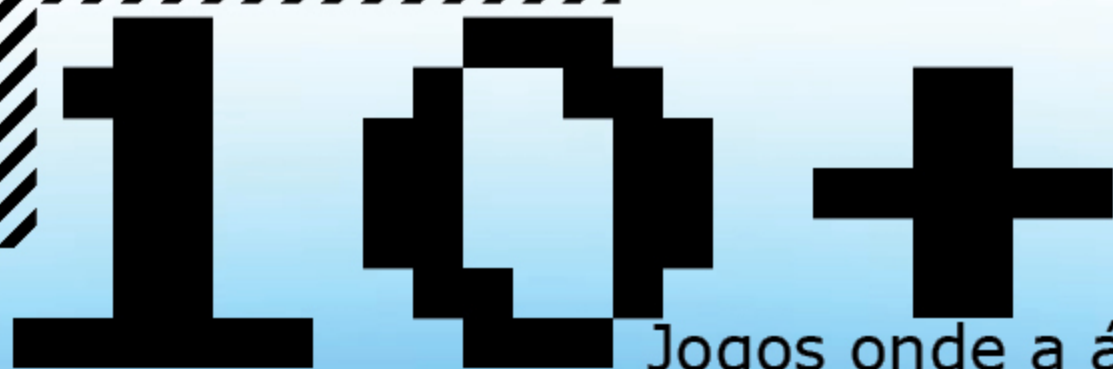
Já a Microsoft que lançou seu console Xbox 360 com cerca de um ano de antecedência em relação aos seus concorrentes viu como maior empecilho um erro de projeto que culminou numa grande quantidade de consoles com defeito, muito conhecido pela alcunha de "three red lights", o terror de qualquer jogador. Com a internet e a mobilidade das informações as luzes vermelhas tornaram-se um aspecto negativo do console e empecilho à compra do mesmo, os novos lotes do console consertaram (ou atenuaram) o problema, ainda que haja receio de alguns consumidores. O console, entretanto, não se resume a esse problema e é o que detém o melhor serviço online dessa geração, a biblioteca de jogos do Xbox 360 é a mais variada e completa, porém ainda tenta solucionar o problema das poucas vendas no mercado nipônico.



Há quem diga que a série Need for Speed tenha se tornado um caça-níqueis, sera?



Seja uma locadora de bairro, uma revista especializada ou as grandes fabricantes, todos querem uma fatia desse bolo bilionário, que apesar de jovem já é a mais lucrativa do setor do entretenimento, mas ao fim espero que nós gamers sejamos os beneficiados ao jogarmos jogos cada vez melhores.



Jogos onde a água mata

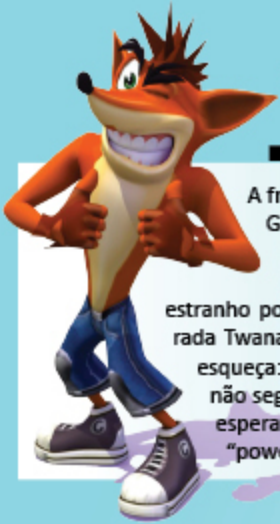
Nos videogames tem desafios para todos os gostos, quer sair matando todo mundo? Pode. Quer correr feito um doido com uma fireball fosforescente? Pode. Pode quase tudo, porém há certos tabus que precisamos quebrar, como por exemplo, a água maligna que ousa nos matar todas as vezes que a tocamos ou por tempo de permanência. Se fossemos vampiros e a água fosse benta tudo bem, mas morrer ao encostar em uma inocente molécula de H₂O é demais.

Agrupamos para você os melhores jogos onde a água mata e fizemos uma votação entre nossa redação. Se discorda, concorda ou quer jogar na cara que nos esquecemos de algum jogo é só mandar um email para:

pressstartproject@gmail.com

START! //





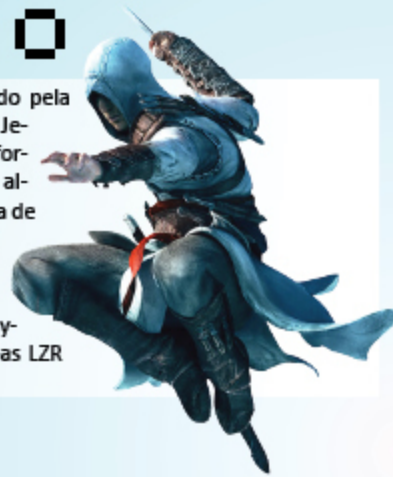
10 Crash Bandicoot

A franquia Crash protagonizada por um tipo de marsupial modificado foi criada por Andy Gavin e Jason Rubin, lançada em 1996 para o Playstation, como tentativa da Sony em ter um mascote. A principal característica do jogo é basicamente a mesma de todos os jogos de aventuras no qual o protagonista é algum "animal" (no caso de Crash muito estranho por sinal). Pule na cabeça de inimigos para matá-los, colete itens, salve a sua namorada Twana das mãos do malvado Dr. Cortex, e enfrente os mais diversos bosses, mas não se esqueça: cair na água é morte na certa. Bom jogo para a época, pena que suas continuações não seguiram a mesma qualidade de quando a série era produzida pela Naughty Dog. O que esperamos em um futuro jogo da série Crash? Um super equipamento de mergulho com "power-up" de cilindros e mais cilindros de oxigênio espalhados pelas fases.



9 Assassin's Creed

Em Assassin's Creed, jogo desenvolvido pela Ubisoft Montreal e publicado pela Ubisoft, você controla Altair (aquele que voa) e visita as cidades de Acre, Jerusalém, Damasco e Masyaf. Escale prédios como um bom macaco, peça informação pelas ruas, coleccione estandartes, esconda-se na multidão, salte de alturas (o cara faz jus ao nome) realmente grandes para uma pequena carroça de feno saindo sem nenhum arranhão e mate Templários, ou qualquer outro que queira propagar a Terceira Cruzada. Ótimo currículo tem nosso herói, pena que tenha a síndrome de Cascão, água aqui também não pode. O que esperar em um futuro jogo do nosso amigo assassino? Que Jade Raymond continue com aquele corpinho e não se esqueça de comprar roupas LZR Racer e promover aulas de natação com Michael Phelps para Altair.



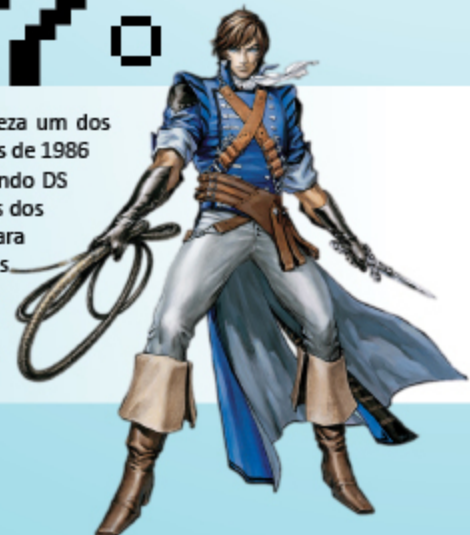
8 Battletoads

Sapos sempre foram uma fixação de produtores, Frog foi o primeiro ao introduzir os batráquios na cena gamer, depois disso o mundo nunca mais foi o mesmo. Battletoads desenvolvido pela Rare e lançado para várias plataformas conta com Rash e Pimple que devem salvar seu irmão Zitz e a Princesa Angelica da malvada Dark Queen, líder do planeta Ragnarok. Esses sapos bons de briga também fizeram companhia para Billy e Jimmy Lee da série Double Dragon no jogo Battletoads & Double Dragon: The Ultimate Team. Agora um dos desafios mais interessantes em Battletoads é o implacável vilão chamado: Água. Realmente, em jogos de Beat 'em up ninguém sabe nadar.



7 Castlevania

Akumajō Dorakyura ou simplesmente Castlevania é com certeza um dos medalhões da Konami, criado por Koji Igarashi, estreiou nos idos de 1986 e até hoje faz sucesso. Com lançamentos periódicos no Nintendo DS a franquia ainda tem muita lenha para queimar, mesmo depois dos seus 23 anos. O jogo conta com inimigos de diversos tipos e para ilustrar o poder de um deles lembre de Castlevania Chronicles para Playstation na segunda fase quando chegar aos esgostos caia na água e verá o resultado, o complicado é saber que uma das armas do clã Belmont (e associados) é a água benta, só não entendemos por que não se banhar?



10



Pitfall

Pitfall Harry's Jungle Adventure. Criado por Dave Crane e lançado pela Activision em 1982 para o console Atari 2600. Em terras brasileiras muitos chamavam o jogo também de Tarzan, já que nosso querido explorador de três cores e em forma de palito adorava pular buracos pendurado em um cipó. Foi um dos jogos mais vendidos para Atari e permaneceu em listas como o jogo mais vendido do ano. O personagem de Crane ainda tinha que enfrentar escorpiões gigantes, rolos de madeira e lagos cheios de crocodilos, mas tudo isso é recompensado com barras de ouro que se encontra pelo caminho da fase, contudo, cuidado você tem 20 minutos para desbravar tudo, se cair na água vira um Gengar.



Ainda sobre o jogo:

- Pitfall tem uma particularidade. Você pode jogá-lo andando no sentido contrário. O próprio Dave Crane diz no manual de Pitfall que é mais fácil jogá-lo correndo para a esquerda.

- Activision distribuía brindes aos jogadores que fizessem em Pitfall 20.000 pontos ou mais, era só enviar uma foto para a empresa para fazer parte do Explorers' Club e receber em casa o emblema ao lado



- A Activision foi fundada por um grupo de ex-funcionários da Atari. O motivo era que a gigante americana (na época) não creditava aos criadores dos jogos as suas respectivas obras. Na última página do manual de Pitfall aparece David Crane criador do jogo.

- Existem muitas estórias em volta do mundo gamer, por isso há quem diga que no final de Pitfall aparecia uma pirâmide dourada. Será mesmo?

- Por ser muito popular, Pitfall teve muitos Hacks como Halloween Pitfall e Alien Planet e tem um clone, chamado Tom Boy, lançado comercialmente além de um desenho para TV em 1983 chamado Harry Pitfall.



Um dos editores mais carismáticos em toda a história da EGM Brasil fala abertamente sobre planos, sonhos e futuros projetos. Confira a sua entrevista na íntegra (enquanto ainda éramos a EZF).

DESIGN POR JAY SANTANA

Ricardo Farah, o Shaaman da EGM

Entrevistamos o Homem por trás da EGM Brasileira.

Qual foi seu primeiro contato com os videogames?

Farah: Minha mãe conta que antes de eu nascer ela queria que meu pai comprasse o enxoval para o filho e tal. Daí ele foi no Mapping e comprou... um Atari. Ou seja, nasci jogando. E graças ao meu pai puder conhecer absolutamente todas as plataformas que foram lançadas (portáteis, PCs ou consoles).

Como você iniciou e seguiu carreira nesta área de jornalismo, especializada em games?

Farah: Acho que a culpa foi do PlayStation 2 e da minha vontade de experimentar novos desafios. Em 2000, quando comprei meu console, era uma época em que eu trabalhava desenvolvendo sites. Foi aí que eu resolvi desenvolver um site pessoal sobre o PlayStation 2. E assim nasceu o PS2Millennium.com. Em 3 anos, aprendi a escrever sobre games, a pautar colaboradores que eu nunca conheceria pessoalmente por morarem em outras cidades, e a entender como as notícias surgiam pela internet. Fiz cobertura de E3 e TGS sem sair de casa, da mesma forma que consegui meus próprios anunciantes indo de loja em loja vender o espaço do meu site.

Mas eu queria conhecer uma redação de games de verdade. Não ficar só no virtual. Dividir experiências e opiniões com outros jornalistas. Foi assim que eu usei o meu site (que hoje não existe mais) para ser meu portfólio e cartão de visitas. Tive a cara de pau de ir pessoalmente em cada uma das editoras (por e-mail, quase nenhum editor responde – acredite). Foi assim que comecei a escrever na mídia impressa,

na editora Digerati em 2004 (com a revista PSWorld e outras 14 publicações de games). Em 2005 recebi o convite de trabalhar na Conrad (que logo mudou para Futuro) e de lá pra cá acho que todo mundo conhece o que aconteceu...

Qual a sua opinião sobre cada um dos consoles desta geração?

Farah: Eu chamo de geração precoce. Tanto Sony quanto Nintendo ou Microsoft lançaram nos primeiros dois anos de vida de seus consoles continuações para suas principais franquias. Por isso que hoje, quem já tem os consoles novos e já jogou os principais lançamentos da principais franquias, vive uma entressafra de novos títulos.

Mas isso nem de longe é um problema. Acho que esta geração também mostrou uma nova perspectiva de divulgação e diversão dos jogos. O que a Xbox Live fez pelos games é fantástico. O que a Sony está fazendo com a popularização do Blu-Ray também é louvável. E quanto a Nintendo, nem preciso dizer que o Wii é revolucionário.

Que consoles de mesa/portáteis você possui? Joga no PC também?

Farah: Consoles: Atari, NES, SNES, Master System, Mega Drive, Nintendo 64, Dreamcast, PlayStation 2, Xbox, Xbox 360, Wii e PlayStation 3. Portáteis: Game Boy, Game Boy Color, Game Boy Pocket, Game Boy Advance, Game Boy Advance SP, Game Boy Micro, DS, DS Lite e PSP Slim. E jogo no PC sim. Não tanto quanto gostaria, mas jogo.

Tem lido a nossa EZF? O que achou?

Farah: Fantástico. Como editor da EGM Brasil, garanto que é um orgulho perceber que o trabalho que fazemos aqui é influenciado de alguma forma. O EGM Zine é o laboratório para novos jornalistas (pelo menos um espaço maior para que os leitores mostrem seu talento nas páginas da revista). Mas o EZF é ainda mais completo, pois ele faz com que os participantes “respirem” praticamente todas as etapas editoriais de uma revista de verdade. E o trabalho de todos está de parabéns. A EZF é prova de que a forma como a internet faz parte de nossas vidas é completamente diferente do que era há 5 anos, por exemplo. Se o EGM Zine é a revista 2.0, o EZF é a revista 3.0, com toda certeza.

Quer trocar a sua Zine pela nossa EZF? (risos)

Farah: De quanto estamos falando? (risos) Ok, brincadeira. Mas acho que a EZF pode, e deve, ser incorporada na EGM Brasil de alguma forma. Que tal no EGW? Nosso novo portal?

Ficariamos honrados Farah! Como atrair leitores para uma revista impressa com tanto conteúdo na internet que chega ao leitor de forma mais rápida e algumas vezes com adendos como vídeos?

Farah: É complicado, mas acho que é aqui que temos o grande desafio. O segredo não está simplesmente em caçar os furos jornalísticos ou as notícias bombásticas. Isso é quase impossível para uma revista que concorre com a velocidade da internet. Por isso que o que tento fazer todos os meses é desenvolver matérias com conteúdo mais aprofundado. Com informações que dificilmente o leitor encontrará na internet. Pegue por exemplo nossa matéria de capa da edição 88 que chegará nas bancas agora em abril: consegui entrevistas com sete representantes do cenário da música, todos falando sobre a importância dos games e o quanto a indústria da música está sendo influenciada. Duvido muito que encontramos isso na internet.

"O que a Xbox Live fez pelos games é fantástico. O que a Sony está fazendo com a popularização do Blu-Ray também é louvável. E quanto a Nintendo, nem preciso dizer que o Wii é revolucionário."

Já teve vontade de falar algo em um review e considerou melhor não fazê-lo?

Farah: Acho que não. Na maioria das vezes eu falo tudo que eu penso. Se bem que hoje eu estava escrevendo o review do GTA: Chinatown Wars para a Nintendo World e senti que seria interessante ter uma

informação antes do texto com um “proibido para menores de 18 anos”, pois GTA nos inspira a escrever muito palavrão, sabe?...

A revista poderá continuar com o mesmo nome de sempre?

Farah: Não. E vocês são os primeiros a saberem disso. Pena que exatamente hoje eu não posso dar mais detalhes. Mas ainda em abril eu farei um pronunciamento oficial.

Normalmente a EGM aparece com certos erros de português, muitas vezes inadmissíveis. Como é feita essa revisão? Falta tempo para isso?

Farah: Hoje não temos mais uma pessoa dedicada exclusivamente para revisar os textos. O processo é assim: o colaborador (ou um redator nosso) escreve o texto e me envia. Eu edito e dou uma primeira lida. Em seguida pelo menos outros dois editores da empresa dão outra lida. Mas tudo isso acontece em exatos três dias. Por isso que é um verdadeiro terror o fechamento. E como eu sou designer também eu tenho uma visão dupla do que estou vendo. Então quando estou revisando a matéria já diagramada, tenho um foco mais apurado no visual do que está na página. Mas acho que estamos melhorando.

Como você vê o processo de evolução da revista? Principalmente agora que será totalmente feita por brasileiros.

Farah: Outro dia me chamaram de o editor Highlander em um evento ao lembrarem que eu assumi a revista em um momento delicado da nossa empresa, passei por uma queda absurda no número de colaboradores, passei por uma espionagem industrial em uma matéria de capa que tinha exclusividade mundial e agora estou fazendo de tudo para mostrar que não é porque a EGM não existe mais nos EUA ou em outro país que a qualidade da edição brasileira será interferida.

Falo sim, com propriedade, que fui o editor da EGM Brasil que deu o maior número de oportunidades para novos talentos. Não porque os outros não levantavam esta bandeira, mas sim por cuidar da revista em uma época em que tem muita gente estudando para ser jornalista de games. E me dá muito



START!

"Pra ser honesto, eu só tento me divertir com a coisa toda. Felizmente, eu tenho total liberdade para criar coisas novas e levar minha idéia de diversão para as pessoas. Se eles gostarem do que eu criar e quiserem mais, isso irá me motivar, e não me pressionar. Eu posso fazer algo diferente porque tenho vontade, e não preciso me pressionar a criar novidades. Ao invés de me sentir obrigado a agradar as pessoas, posso fazer o que quiser, sem me preocupar em ser obrigatoriamente diferente ou único. Isso é algo muito importante de se ter na cabeça sempre..."



Ilustração por Frank Fong!

DESIGN POR JAY SANTANA

"Gamegrafia" de Shigeru Miyamoto

POR DON VAGNER

Shigeru Miyamoto, ou Miyamoto-San, nasceu em Sonobe, atual cidade de Natan, estado de Kyoto, em 16 de novembro de 1952. Quando criança adorava desenhar e explorar a vizinhança atrás de cavernas e lagos, imaginando muitas aventuras.



Com a sua súbita ascensão no desenvolvimento de jogos, Miyamoto não demorou em receber um pedido para criar outro jogo. O problema era criar um jogo tão bom ou até melhor quanto Super Mario Bros era. Em 1986 ele produziu e dirigiu o outro



Após se formar em design industrial, entrou na Nintendo em 1977, trabalhando nos exteriores das máquinas de arcade. Algum tempo depois, dirigiu o relativo sucesso dos arcades, o jogo Radar Scope. Três anos após o seu início na Big N projetou o jogo que mudaria de vez a sua vida, esse se chamava Donkey Kong e

tinha como protagonista o personagem Jumpman. Personagem esse que foi baseado no senhorio dono do galpão que a Nintendo locava na época. Ele era baixo, usava bigode e não tirava o macacão surrado. Esse senhorio te lembra alguém? Pois é, ele foi a grande inspiração para a maior estrela dos videogames, o Jumpman, hoje conhecido mundialmente como Mario.

"Miyamoto é tão influente no mundo dos videogames, que recentemente a Nintendo o proibiu de revelar os seus sonhos em público, principalmente os seus hobbies"



Com o mega sucesso de seu segundo jogo para arcades, Miyamoto-San foi chamado para criar um jogo mais complexo para ser lançado juntamente com o recém chegado sistema Famicom. O jogo era o Super Mario Bros e o personagem principal ainda era o Jumpman, mas agora já com o nome de Mario. Diferente de tudo o que o mercado de videogames já vivenciara até a época, o jogo foi um arrasa quarteirão em todos os lugares em que foi lançado. Em poucas semanas, a Big N, juntamente com o jogo criado pelo Miyamoto-San, salvaram o mercado de videogames da extinção, que na época enfrentava a sua primeira e única grave crise. Mas isto é história para outro dia.

mega sucesso, (The) Legend of Zelda. Usando e abusando de toda a sua imaginação e experiência de exploração quando criança, fez (The) Legend of Zelda se tornar um dos maiores jogos de todos os tempos. Agora, sua genialidade já era mais do que comprovada e definitivamente o seu nome seria lembrado por todos. Em apenas cinco anos, criou três jogos que mudaram totalmente o mundo dos games. Mas Shigeru Miyamoto, como todo grande gênio, não estava satisfeito. Ele queria mais e os jogadores da época exigiam mais jogos geniais. E para ir "domando" os jogadores enquanto a sua imaginação trabalhava, Miyamoto-San lançou seqüências de seus principais jogos. Se as seqüências Zelda II: The Adventure of Link e Super Mario Bros 2 não eram tão brilhantes quanto os seus predecessores, eles eram ótimos jogos e agradaram em cheio aos fãs das duas franquias.

Em 1988, Miyamoto brinda o mundo dos games com um dos melhores jogos de todos os tempos, inclusive, dando um chega pra lá em seus dois antecessores. Super Mario Bros 3 chegou arrebatando a tudo e a todos. Com gráficos muito superiores a quase todos os jogos lançados até então, uma nova jogabilidade fantástica e com uma historia envolvente. E ainda por cima, deixou a Sega e o seu Master System comendo poeira. Esse jogo encerrou brilhantemente a participação de Miyamoto no sistema Famicom e foi uma espécie de amostra do que viria dois anos mais tarde com a entrada do Super Nintendo no mercado.





O Mundo ainda estava perplexo com o poder do Mega Drive, quando a Nintendo lançou o seu 16 bits. Junto com o novo console da Nintendo, surgiram 3 novos jogos que mais uma vez, além de mostrar do que o Miyamoto era capaz, mudaram o modo

que nós jogávamos. F-Zero, Super Mario World e (The) Legend of Zelda: A link to the Past foram sucessos de crítica e de público, fazendo com que a Big N e Miyamoto consolidassem ainda mais os seus nomes no mundo. Mario Kart e Star Fox, estes últimos com o inovador chip FX, capaz de gerar gráficos em 3D, juntaram-se ao rol de jogos espetaculares criados pela mente de Shigeru Miyamoto e que também seriam imortalizados. Super Mario RPG foi outro sucesso de crítica e de público produzido pelo Miyamoto para o 16 bits da Nintendo.

As obras primas de Miyamoto-San



Super Mario 64 e (The) Legend of Zelda: Ocarina of Time. O primeiro fez para os jogos 3D o que o Bill Gates fez para os computadores. Já o segundo, é considerado até hoje um dos três melhores jogos de todos os tempos. Super Mario 64 trouxe gráficos espetaculares para a época, uma trilha sonora

arrasadora e uma jogabilidade que mudaria novamente o modo que veríamos os jogos. Parece que eu já disse isso em outro jogo da série, não? Pois é. A cada novo Mario criado por Miyamoto, era sempre uma revolução. E isso sem exageros. Até mesmo os concorrentes, rendiam-se a genialidade de Miyamoto. Com o brilhante Ocarina of Time não foi diferente. Foi preciso 6 anos para a Nintendo lançar um novo Zelda nos consoles. Até um pouco antes do lançamento do Zelda 64, os gamers ainda não haviam parado de jogar o A link to the Past, último jogo da série, lançado para o Super Nintendo em 1992. E não viam a hora de poder visitar o reino de Hyrule no Nintendo 64. E convenhamos, quando Ocarina of Time foi lançado, ele ultrapassou todas as expectativas. E

para provar, ele foi o primeiro jogo da história a levar nota máxima da revista Fumitsu, a bíblia japonesa dos games. A nota? 40 de possíveis 40. Star Fox 64, Mario Kart 64, Wave Race, 1080º Snowboarding, Paper Mario, Super Smash Bros e Legend of Zelda: Majora's Mask finalizaram brilhantemente um ciclo de ótimos jogos para o Nintendo 64. Embora o console da Nintendo não tenha feito muito sucesso, estes jogos mostraram ao mundo tudo o que o Nintendo 64 era capaz de fazer.



O Gênio sai de férias

A Nintendo lançou o GameCube com a difícil missão de enfrentar o Playstation 2 de igual para igual. E mais uma vez, contava com Miyamoto para esta árdua batalha. Mas, por algum motivo desconhecido por nós mortais, desta vez Miyamoto-San não colocou em prática o que sabia fazer melhor do que ninguém: lançar ótimos jogos capazes de botar qualquer concorrente para dormir. Já no Nintendo 64, ele enfrentou grandes adversários e no 128 bits da Big N, estava cada vez mais difícil lançar grandes jogos. Nem mesmo a revigorada na série Metroid e sua nova jogabilidade FPS foi capaz de animar os gamers a comprarem o Nintendo Game Cube. Mario Sunshine, apesar do nome, não tinha o mesmo brilho dos outros jogos da série. Star Fox então é melhor nem comentar. The Legend of Zelda: The Wind Waker e todo o seu espetacular gráfico que mais parecia um desenho animado foi o jogo que mais se aproximou da genialidade de Miyamoto, mas ainda sim, teve um sucesso muito relativo.

Parecia que estava chegando a hora de Shigeru Miyamoto se aposentar. As críticas para os seus jogos não eram mais como antigamente e os seus fãs estavam ficando preocupados. Muito preocupados, por sinal. Mas, como depois de toda tempestade vem a tal da bonança, em 2006 o gênio mandou um "cala a boca" gigantesco ao mostrar ao mundo, o seu Revolution. Ou melhor dizendo, o seu Nintendo Wii. E começando pelo nome do console.




Wii é um trocadilho com a palavra inglesa “we”, que em português significa “nós”. E para os mais íntimos da Big N: “É nós, Nintendo”.


Remando contra a maré que leva a Sony e a Microsoft para outros mares, a Nintendo e toda a genialidade de Miyamoto fizeram com que pessoas que nunca jogaram e até mesmo aquelas que pararam de jogar a tempos a levassem de volta ao seu lugar de direito, o posto de líder absoluta dos games. E como há uma máxima universal de que simplicidade pode ser tudo, é apostando em jogos simples que Miyamoto está devolvendo ao mundo, a Big N da década de 80 e início de 90. E para quem achava que Shigeru Miyamoto não era mais o gênio de antigamente, Super Mario Galaxy chegou e mais uma vez, só para não perder o costume, trouxe uma jogabilidade nunca antes vista nos games.


Miyamoto é tão influente no mundo dos videogames, que recentemente a Nintendo o proibiu de revelar os seus sonhos em público, principalmente os seus hobbies. “Não que eles sejam sujos, ilegais ou nerds, é que uma simples espiada na mente dele pode valer bilhões”, afirma Leo Lewis no Times Online. “Particularmente agora. Já que o Wii é fortemente vendido pelo mundo, mas seu sucessor é o ponto de atenção. Infelizmente, o único lugar onde essa discussão possui fundamentos é na cabeça do Sr. Miyamoto”. Completa.


Loucura da Nintendo proibir isso? Eu acho que não. Afinal, um passeio no parque ou uma simples ida ao supermercado poderia se transformar num jogo que valeria bilhões de dólares.




 Miyamoto foi o primeiro indicado ao Hall da Fama da Academia de Artes e Ciências Interativas que premia anualmente produtores de games revolucionários. Além disso, estava entre os primeiros que tiveram, em 2004, a honra de receber uma estrela na “Calçada do Game” no São Francisco’s Metreon Center, uma seção inspirada na Calçada da Fama hollywoodiana.

 Em 28 de Novembro de 2006, Miyamoto foi listado pela revista TIME na reportagem “60 Anos de Heróis Asiáticos”, juntamente com Mahatma Gandhi, Hayao Miyazaki, Madre Teresa, Bruce Lee e Dalai Lama.

 Miyamoto recebeu, em 2007, no Game Developers Choice Awards (uma espécie de Oscar dos criadores de games), o Life Achievement Award (espécie de Prêmio pelo “Conjunto de sua obra”) graças a uma carreira de grandes realizações no mundo dos games, contribuindo com alguns dos mais importantes títulos do setor, como os notórios Mario, The Legend of Zelda e Donkey Kong, além de auxiliar na criação de renomados títulos como Metroid Prime e inovar em quesitos técnicos, como os que resultaram no êxito dos novos consoles da Nintendo, o Nintendo DS e Nintendo Wii.

 Shigeru Miyamoto também foi escolhido, em 2007, uma das 100 Personalidades mais Influentes do Ano pela Revista TIME, tendo sido novamente indicado para integrar a lista de 2008 pelos leitores da revista, figurando na 1ª posição na votação aberta ao público.

 A influência de Miyamoto entre os criadores e fãs de games é assustadora, a ponto de alguns considerarem o designer como a principal chave para o sucesso da Nintendo todos esses anos.

DESIGN POR JAY SANTANA

Produtora: SEGA
Desenvolvimento: PlatinumGames
Lançamento: 10/03/2009
Gênero: Ação

IT'S A MAD WORLD



Porradaria legal, sangue em excesso e a dose certa de humor. Ponha tudo no liquidificador e você tem o game da SEGA que promete mudar o Wii pra sempre.

FOR LEON CLEVELAND

START

START



O Wii é tradicionalmente conhecido pelo forte apelo "casual" dos seus jogos, por isso, ficou conhecido também como o "console Family Friendly" (o amigo da família) por muitas instituições anti-violência nos jogos, além disso, jogos como WiiSports, WiiPlay e agora o WiiMusic reforçam esse atributo "casual" do Wii. "Então, nada de hardcore né?". Não é bem assim. Jogos como Zelda: Twilight Princess e Metroid Prime, junto de outros estão mudando esse conceito vinculado ao Wii.

Um desses jogos, lançado recentemente pela SEGA e alvo deste review, quebrou (e com muita vontade) esse paradigma imposto ao Wii: MadWorld. A premissa do jogo é simples, e se não fosse pela excelente jogabilidade, gráficos lindos e uma história simples e funcional, seria só mais um hack n' slash: Matar. Mas, não matar simplesmente. Matar com classe. E tudo isso com muito sangue. Então, libere seu lado anti-herói sanguinolento, pegue seu WiiMote e...



WELCOME TO: DEATH WATCH!



DEATH WATCH

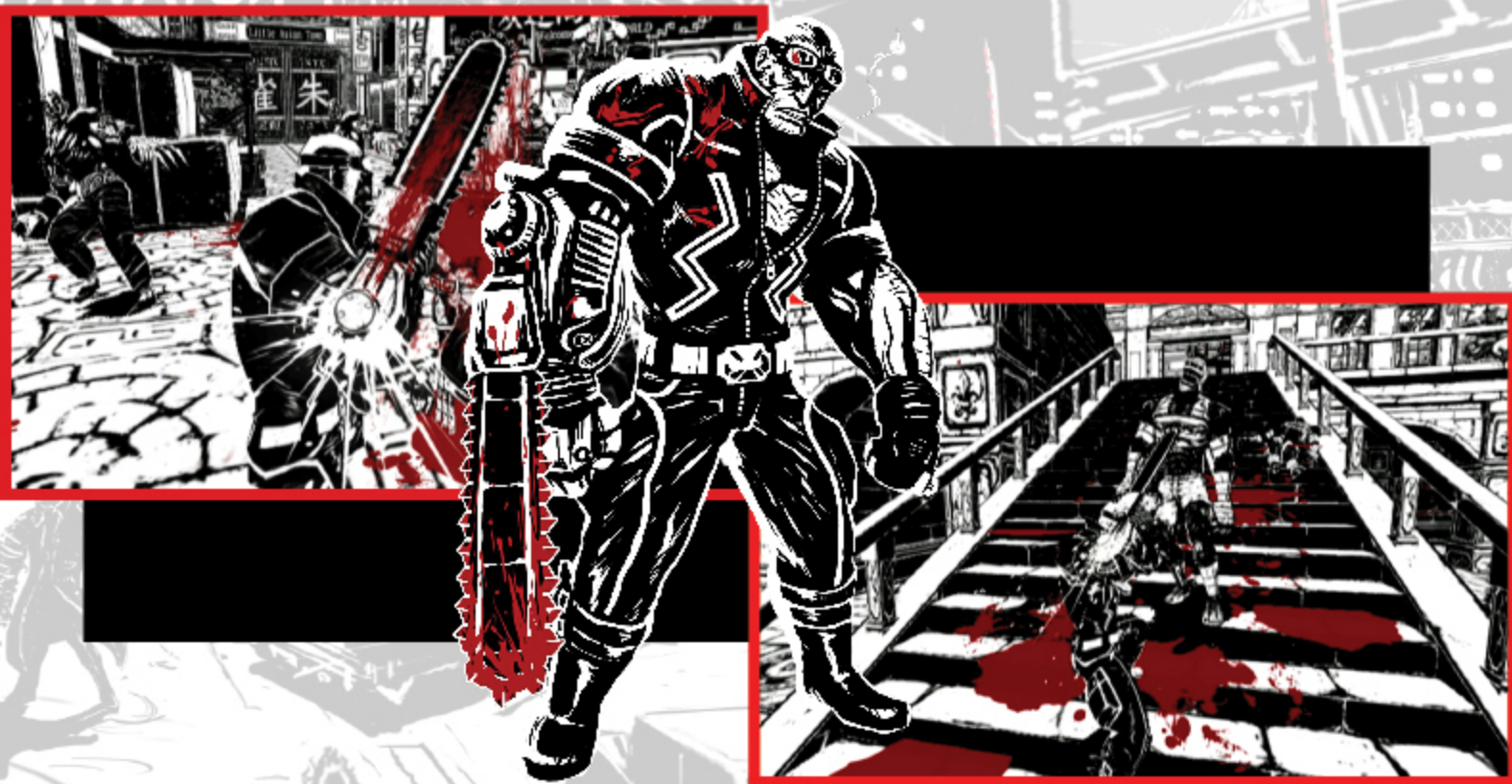


Conforme dito anteriormente, a história do jogo é simples e funcional: Um bando de terroristas sádicos isolam uma cidade, tiram suas comunicações e lançam um vírus, que se não for curado, mata em 24 horas. E como conseguir a cura? Matando. E aí, temos o Death Watch, um programa de TV que nada mais é que um jogo de gladiadores em tempos contemporâneos, no qual o vencedor ganha a módica quantia de 10 milhões de dólares. O protagonista do game é o anti-herói impiedoso, Jack, um ex-fuzileiro naval que é contratado para dar um fim ao Death Watch e seus jogos sádicos. Munido apenas de um maço de cigarro e um braço mecânico com uma motosserra imbutida, Jack deve vencer o Death Watch e realizar sua missão.

VIOLENT REVOLUTION!

A primeira coisa que é dita por alguém ao ver MadWorld é "Isso é Sin City?". O jogo parece ter sido muito influenciado pelo consagrado graphic novel do Frank Miller, e faz lembrar uma HQ em movimento: gráficos fortes, em cel-shading, em preto e branco, contrastando com o vermelho do sangue (a única coisa em cores do jogo) e algumas onomatopéias. Os personagens são bem trabalhados e bem detalhados, inimigos (que variam de acordo com área do jogo), chefes carismáticos e fases enormes e cheias de surpresas. O que realmente chama atenção nesse game é a violência encontrada nele. Se você leitor, acha que partir alguém ao meio é a coisa mais violenta já vista em um jogo, esqueça e mude seu conceito de violência.

depois, pegue a placa e encrave, pegue o inimigo, dê algumas cabeçadas e por fim, leve-o a uma parede de espinhos e o execute lá. Fim de combo. Logicamente, quanto maior o combo, mais pontos você ganha. (Experimentem fazer o combo acima, adicionando uma garrafa de refrigerante saculejada, é o maior barato). Além do chefe, durante a fase (ou o episódio do programa), também há bonus, ou como são chamados no jogo de "Blood Bath Challenge" (Desafios de Banho de Sangue) onde matar (jura?) é prioridade e há uma certa dose de humor. Sim, humor. Os bonus variam desde uma espécie de dardos humanos arremessados com um bastão de beisebol, passando por um golfe com cabeças e até fogos de artifício humanos também.



Em questão de gameplay, o jogo funciona da seguinte forma: Cada missão há um chefe para matar, matando ele, você sobe no ranking do DeathWatch. Para chegar até o chefe é necessário uma certa pontuação a ser atingida. E como conseguir esses pontos? Matando. Há milhões de maneiras de matar: explodir, queimar, cortar, perfurar, fatar, e antes de matar efetivamente, você pode fazer combos, conforme dito anteriormente, a grande sacada do jogo não é só matar, mas fazer o inimigo sofrer (muito) e matar com classe, seja executando o inimigo depois de uma belíssima surra ou, seja realizando combos insanamente mortais. Exemplo básico (ensinado no início do jogo): pegue o pneu vazio enfie no inimigo,

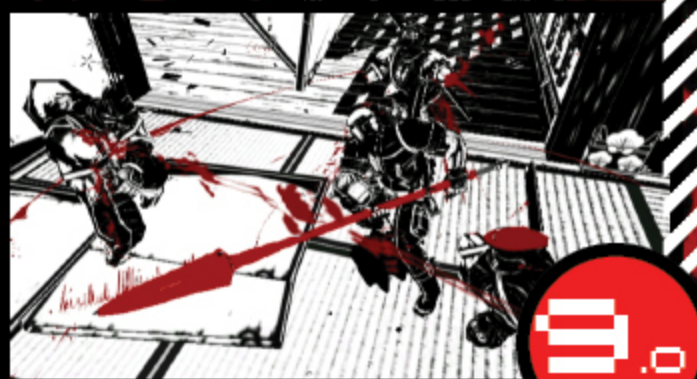
Depois de atingida a pontuação pedida, o desafio dos chefes é aberto e assim, começa uma outra parte bacana do jogo: batalhas contra chefes, que, mesmo sendo muito iguais aos de God of War, conseguem se destacar. Os chefes são carismáticos ao extremo e as cenas de combates são f**as, criativas e algumas vezes, engraçadas, sem dizer que, as execuções são MUITO criativas e, é claro, violentas. Em termos de controle, o jogo também faz bonito. O game faz uso constante das possibilidades de movimento WiiMote e Nunchuck (exceto do infra-vermelho), seja para golpes com a motosserra, com as mãos, arremessos, para as execuções ou para movimentos de esquivas. A resposta é boa, não deixa a desejar em ponto algum.

NO CERAL

Sonoramente falando, a trilha do jogo é soberba. As músicas que variam do hip-hop ao metal industrial são enérgicas e passam bem o clima de MadWorld, e, em conjunto com as letras que tem tudo a ver com o jogo, embalam o jogo, chegando até a inspirar para combos mais doloridos. A dublagem é muito boa, a escolha das vozes combinou bem com os personagens (prestem atenção no narrador e no comentarista, são hilários!)

Poucos downfalls e muitos pontos excelentes, fazem de MadWorld um provável candidato a jogo do ano do Wii. Quebrando barreiras impostas por usuários (de outros consoles), MadWorld é um jogo que ninguém (maior de 18 anos) pode deixar de jogar. Recomendado por este que fez o review. So, let the games begin!

Mas, nem tudo são flores. O jogo peca em duas coisas simples. A primeira delas, a câmera. Esse tipo de problema parece perseguir a Sega. A câmera muitas vezes atrapalha, deixando você confuso e aberto para algumas bordoadas. O segundo ponto é a duração do jogo. Curtíssimo, podendo ser terminado em um fim de semana chuvoso. Mesmo no modo HARD (que é aberto após terminar o jogo) que o jogo fica um pouco mais longo, não é suficiente. Além disso, a violência excessiva (além de ser um atrativo) tornou-se ponto de discussão entre autoridades e censores. Muitas associações que tentam proteger a família americana de jogos como MadWorld se “entristeceram”, alegando que o Wii, que era o videogame da família, se rendeu ao apelo da venda fácil sobre violência. Em contra partida, reviewers do IGN e do GameSpot disseram que essa ultraviolência do jogo é encontrada também em desenhos como Tom e Jerry e todo esse alarde é ridículo.



O melhor: As milhões de maneiras de se matar (sem hipocrisia)

O pior: a câmera as vezes não ajuda...

Sin City?: NÃO é uma mera coincidência



SESSÃO Desabafo

Por Johann Carvalho

Você gosta de jogos longos?

RPG's. Gênero que exemplifica o que falarei na coluna deste mês. Jogos maravilhosos, fantasiosos, enredos mirabolantes e.....100 horas ou mais de duração. Sinceramente, nunca gostei de jogos longos. Sempre me enjoiei em ficar jogando por várias e várias horas seguidas e como isso se tornava um tédio para mim, mesmo com uma história maravilhosa e envolvente em mãos. Side quests então, meu Deus! Como alguém tem paciência para isso?

Enfim, tornei-me um chato mas não foi à toa. Você deve querer saber o real motivo de minha reclamação e eu resumo em uma palavra: TEMPO. Aliás, é a falta dele o grande problema. Tra-

balhos, estudos, e outros compromissos importantes nos levam ao patamar de "ocupados" para nos prendermos a jogos gigantescos. Estou cansado de ver profissionais e amadores, dando a desculpa de que o jogo "X" é ruim pois é curto. Ao saber que um jogo é curto, quase tenho um orgasmo de tanta felicidade. Onde muitos vêem um problema, eu vejo a solução: Somos em grande maioria ocupados demais e não temos tempo para nos prendermos a jogos enormes. Games curtos e com alto fator replay, principalmente em modos online, são a nova solução para o mercado nos dias atuais.

E você? Ainda acha que possui tempo de sobra para jogar? Caia na real, vamos lá. Sem moleza. Vamos trabalhar, vamos estudar. E quem sabe não te sobra um tempo para jogar um jogo bem curtinho hein?



Ilustração por Helloísa Flores



START



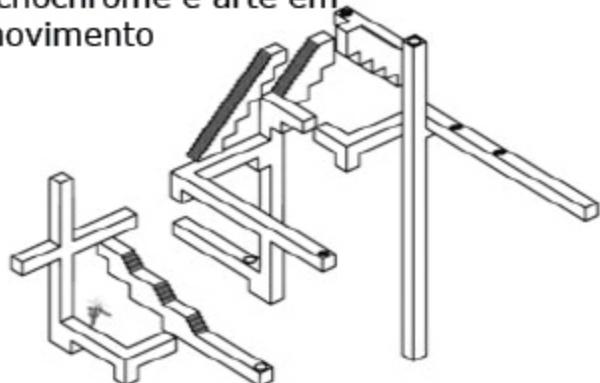
DESIGN FOR JAY SANTANA

A sutil Arte dos Games

FOR FILIPPO DI IORIO

Um punhado de bits. Uma sequência de uns e zeros que se repete freneticamente. A chamam “entretenimento digital” e parece que de um simples passatempo de famílias abastadas do pós-guerra, aquelas do boom econômico, tenha se tornado uma nova forma de arte: atualmente ocupa um lugar entre as consideradas Artes Liberais, ao lado de expressões nobres como a pintura, a poesia e a escultura. Quem sabe como teria reagido Alexander Baumgarten, o fundador da Ciência do Belo, à prova da força (usurpação?) deste recém-chegado de menor renome. Os puristas não tem recebido bem a notícia na verdade. Muitos tem torcido o nariz frente à sentença de um tribunal federal estadunidense que recentemente ampliou aos videogames às tutelas constitucionais destinadas aos espetáculos televisivos, ao cinema e ao teatro. Além disso, se os videogames são arte, os seus criadores devem ser considerados e celebrados como artistas e merecem incentivos do Estado. Assim, o governo francês decidiu homenagear com o prestigioso título de Cavaleiros da Ordem da Arte e da Literatura alguns dos game designers daquele país pelos papéis que desenvolveram em seu “campo artístico”.

Echochrome é arte em movimento

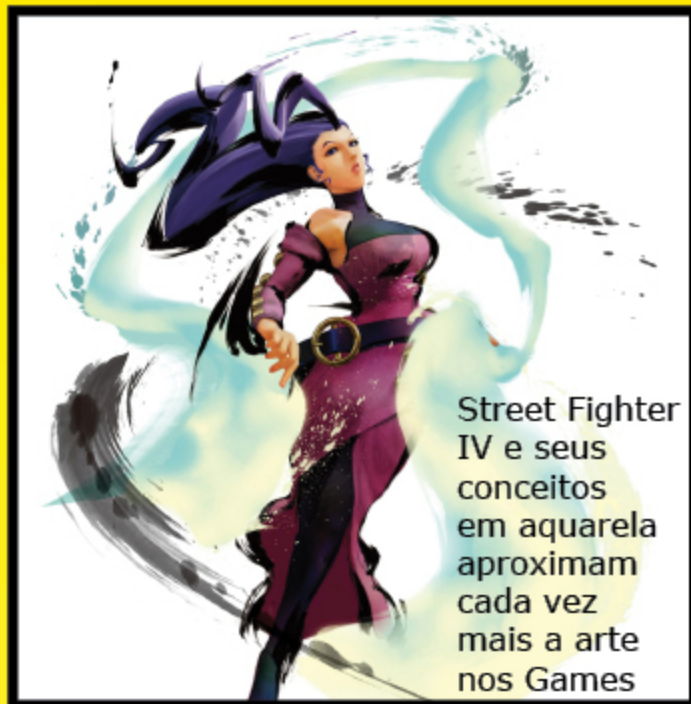


Em ambos os casos a verdadeira notícia é que o campo da produção cultural vem abrangendo também os videogames, que de fato entram na “exceção cultural”, ou seja, na categoria das artes que são amparadas e incentivadas pelo governo. Não que a política ou a jurisprudência possam estabelecer autonomamente o que é a arte, mas estes exemplos fornecem um ponto de partida para uma pequena análise sociológica. Que os jogos eletrônicos entraram lentamente, mas decisivamente em milhões de casas é notável, graças às estatísticas de vendas de consoles e afins (que continuam a se popularizar enquanto a crise permite). Ainda assim não nos perguntamos nunca como o entretenimento digital modificou as atitudes, os gostos, o modo de comunicar.

Consideremos o cinema, que mais que todos os outros moldou a identidade dos videogames: hoje as relações de força parecem ser invertidas. Se em King Kong de 1933 a silhueta modernista do Empire State Building dominava a cena enquanto o monstro ameaçador caía do pináculo – um ícone modelado nos anos 60 por Andy Warhol em alguns episódios da série Death and Disaster –, no remake de Peter Jackson (de 2005), o ponto de vista privilegiado se torna aquele da protagonista: a exigência de reconhecer-se em uma imagem forte é varrida devido à necessidade de viver a história em primeira pessoa. No filme de Mel Gibson, a iconografia tradicional d'A Paixão de Cristo deixa espaço a uma perspectiva fechada, empática, sugestiva: uma visão invasiva, mais próxima ao voyeurismo dos reality shows que de uma visão patiens de Beato Angelico, de Bernini ou de Caravaggio. Os exemplos são abundantes: a trilogia dos irmãos Wachowski; Quero Ser John Malkovich, de Spike Jonze; eXistenZ, de David Cronenberg; para citar alguns. Sinal que a ascensão do “paradigma digital” representa muito mais que uma simples tendência cultural contemporânea: se torna um objeto de estudo que interessa cientistas, críticos de arte e filósofos. Em um ensaio publicado em 2005, Henry Jenkins, diretor do programa do Comparative Media Studies do MIT de Boston, representou os videogames como uma nova forma de arte vivaz, específica da era digital, assim como as formas de arte mais antigas caracterizaram a era mecânica. Para Jenkins os videogames introduziram novas experiências estéticas e transformaram a tela do computador em um novo espaço de experimentações e inovações acessíveis às massas.



Afinal, a evolução darwiniana do homo ludens de Huizinga em homo videoludens não é um processo perturbador e revolucionário, ou ao menos não é uma transformação tão radical como pareceria à primeira vista. Trata-se, no entanto, da natural evolução de tendências culturais e movimentos estéticos natos na “época da reprodutibilidade” – o novo curso da estética inaugurado com a evolução da fotografia e depois com o cinema – descrito por Walter Benjamin em 1936 em *A Obra de Arte na Época de sua Reprodutibilidade Técnica*, o ensaio mais famoso do filósofo alemão. O nascimento da fotografia e das novas artes visuais tem como conseqüência, segundo Benjamin, o fim da arte como era concebida no fim da antiguidade. Desaparece a aura mística das obras de arte e com ela suas singularidades. O “aqui” e “agora” é substituído pela estética de massa, acessível a todos, consumíveis, como as latas de sopa Campbell ou os ícones pop de Warhol.



Street Fighter IV e seus conceitos em aquarela aproximam cada vez mais a arte nos Games



Okami é referência quando falamos de Games e arte

Os videogames, deste ponto de vista, não são apenas filhos da estética nascida há mais de sessenta anos, mas tem contribuído eles mesmos na criação de um novo gosto. As mídias digitais substituem a contemplação pela imersão que, se de um lado provoca desorientação, do outro gera um tipo de sentimento de onipotência, bem visível no usuário-demiurgo. A hipertextualidade anula a distinção entre autores e espectadores, gera confusão entre os vários níveis expressivos, destrói o sentido da profundidade temporal. O visual prevalece sobre o textual, o virtual sobre o físico, extinguindo a distinção entre o real e o imaginário. A “vida na tela” elimina a fronteira entre vivente e não-vivente.

Enfim, arte e videogame se atraem reciprocamente, amam mudar de atribuições em um contínuo jogo de troca de papéis. De um lado o videogame procura elevar-se de um simples produto comercial à arte. Pensemos em um videogame multiplayer como World of Warcraft: existem sujeitos – técnicos, usuários, espectadores – que através de uma interação social, cultural e técnica dão vida a um trabalho coletivo. A arte dos jogos, ao invés, canibaliza o jogo, alterando-os completamente segundo os próprios canones estéticos. Não se trata de um movimento nem de um estilo, mas, sobretudo, de um conjunto de diferentes artefatos associados em referência ao mundo do videogame. Alguns artistas modificam títulos comerciais como Doom e Quake, desestabilizando suas interfaces ou utilizando o seu motor gráfico para construir novos sets e novas narrações. Outros projetam videogames como obras de arte (um exemplo precoce é o italiano Antonio Riello, que em 1997 cria “Italiani Brava Gente”). Há quem desenhe personagens e cenários videolúdicos, quem os fotografe, quem desenhe e fotografe os lugares e protagonistas da ação lúdica, nossos quartos cheios de fios, os rostos dos jogadores empenhados em uma LAN Party. Há quem projete complexas instalações interativas e quem construa vídeos gerados em um videogame. A Game Art pesca nos nichos de criatividade que são desenvolvidas em torno do videogame, mas o seu horizonte de referência continua a ser o sistema de sentido e de valor da arte contemporânea: na prática renova o hábito pop de se referir aos ícones e linguagens da cultura de mídia de massa, usando a ética do Linux e do Open Source.



Paciência então se há quem não considere os videogames como arte. De frente a um meio tão inovador, que inclui características de todas as outras linguagens, é necessário elaborar novas práticas hermenêuticas, o que ocorreu em seu tempo com o cinema, uma forma de arte inédita que mal se adaptava às técnicas interpretativas concebidas pela literatura. Quando a nossa cultura estiver pronta para o grande passo, reconhecerá finalmente o estatuto artístico dos videogames.

E paciência se isso não agrada a todos...



Noob

CRÔNICAS DE UM

FOR JOHANN CARVALHO

Na crônica desse mês não revelarei o nome do meu amigo. Acreditem, seria uma falta de consideração com ele e vocês entenderão o porquê ao longo do texto. Chamarei-o de X como nome fictício.

Num domingo daqueles em que você não tem nada para fazer, eis que surge para mim um convite: jogar videogame na casa do X. Fazia muito tempo que não nos víamos e por isso fiquei entusiasmado com a jogatina que estaria por vir. O console era um PSone e eu estava louco para jogar as boas e velhas partidas de Marvel vs Capcom e Driver 2 com o X. Antigamente éramos vizinhos, mas X havia se mudado fazia algum tempo. Com isso, além da partida eu conheceria a nova casa também.

Chegando no recinto, percebi algo de novo: X tinha o dobro de cachorros que possuía na casa anterior. Os vira-latas ficaram muito felizes com minha chegada e como eu adoro cachorros, fiz questão de brincar com todos eles. O único porém era o fato dos cães estarem muito mal cuidados mas como eu amo caninos, fiz questão de cumprimentá-los um a um.

Hora do jogo! Depois de algum tempo colocando a conversa em dia, X e eu ligamos o PS1 e começamos a jogar. Eu achava estranho, o fato do ambiente estar com bastante cheiro de cachorro pois imaginava que os cães ficassem apenas no jardim. Curioso, perguntei:

- X, seus cachorros entram aqui dentro da casa?
- Sim, às vezes. Por quê a pergunta?
- Não, nada não.

A jogatina durou a tarde toda e a noite também. Saí da casa de X mas levei algo comigo. Era um leve "incômodo", bem de leve nos tornozelos. Indo a pé para casa, percebi que o "incômodo" foi aumentando aos poucos porém mantendo-se nos tornozelos. Ao chegar em casa, sentei em minha cama e vi um pouco de TV. Logo após, fui tomar banho e notei que no local "incomodado", haviam algumas mordidas. Na mesma hora eu pensei: "Puxa, uma pulga ou outra me pegou na casa de X. Que bom que saí de lá a tempo de tomar logo um banho e me livrar delas!" Mas meu raciocínio estava errado. Acima foi descrito que eu "sentei em minha cama" antes do banho certo? Pois bem amigos, acreditem: No dia seguinte quando acordei, mordidas de diferentes tamanhos surgiram em meu corpo, principalmente nas pernas. Poderia ter mandado o recorde para o Guinness Book: Contabilizei 77. Isso mesmo, 77 mordidas diferentes. Minhas roupas e lençóis de cama foram lavar na mesma hora.

Hoje em dia, X reclama comigo pelo fato de não mais visitá-lo e pergunta sempre o motivo. Digo que é falta de tempo, mas só de ouvir ele convidando já me dá uma coceira que vou te contar viu....



Ilustração por Heloisa Flores

PLAYER 1



Nome: El Tenorio
Nick: Matador

VS
MODE

PLAYER 3



Nome: Murak
Nick: Amarelo

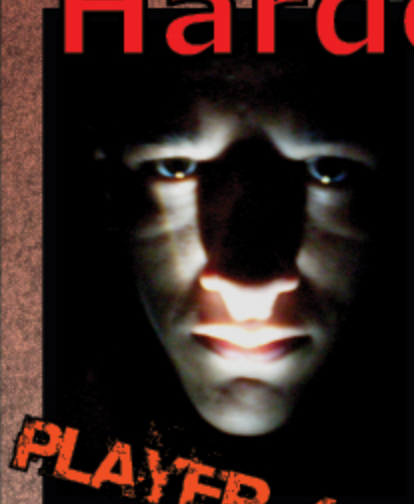
Casual

Hardcore



Nome: Rafael Franck
Nick: PH

PLAYER 2



Nome: Jader Miani
Nick: NightWaker

PLAYER 4

ROUND 1

P2: Nunca se falou tanto em casualidade nos games como nessa geração, talvez o principal motivo não seja o foco das desenvolvedoras ao lançar jogos pra celular ou até mesmo o investimento da Nintendo nesse tipo de jogador. A casualidade gamer é praticamente um fenômeno social que acompanhou os jogadores mais antigos, pois esses hoje não são mais os mesmos, ou seja, o jogador que tinha 15 anos há três gerações de consoles atrás não dispõem mais do mesmo tempo. A casualidade gamer também é uma questão do tempo daquilo que chamamos de "pós-modernidade"

Mas...
Os jogos casuais são vistos pelos jogadores casuais como mero passatempo. Uma vez que eles chegam ao fim do ponto do ônibus abandonam o jogo. Os jogos casuais são curtos por natureza, acompanhando a cultura popular das massas muitos se assemelham a palavras cruzadas e sudoku... o verdadeiro desafio está no hardcore, a verdadeira cultura está no hardcore a emoção de verdade está em derrotar o sigma com a armadura azul do megaman e não em cozinhar um bife no ds.

P4: Os primeiros jogos como Pacman, Pitfall nasceram como jogos casuais entretanto há aversão ao gênero porque os games evoluíram para algo além de um jogo comum hoje os jogos são o símbolo da mídia interativa, ponto de convergência de diversas artes. Jogos para o público "hardcore", apresentam um nível de complexidade muito maior que jogos casuais. Vejamos por exemplo os jogos os RTS apresentam um nível de complexidade que uma criança ou até mesmo um adolescente comum não dominaria completamente. A diferença entre Casual e Hardcore é bem estreita e em geral é mais ligada ao conceito do que a atributos e detalhes técnicos. Um grande exemplo disso é o rescente Braid, que apesar de se parecer com um grande puzzle, possui um capricho gráfico e ambientação que poderíamos chamar de um "algo a mais". Como exemplo de casual posso citar Spore, um jogo simplista e inteiramente voltado para a massa.

Caros colegas/combatentes
A casualidade chega aos jogadores hardcore de diversas maneiras. Sabe o minigame em que você gasta horas em um ou outro jogo? É uma pequena amostra do poder dos casuais sobre os gamers hardcore, pois, quantas vezes não ouvimos dizer que tal "joguinho" dentro de tal jogo diverte mais que o próprio jogo? Além disso há o exemplo dos jogos baixados nos consoles, casuais, mas quem baixa é justamente o hardcore, daí é possível concluir que quem alimenta o mercado casual é primeiramente o hardcore.

"Que atire a primeira pedra quem nunca jogou um casual" já dizia o sábio

First Hit!!!!!!

Os jogadores hardcores sustentam este mercado desde sempre confiando que este sempre se renovará com jogos bons, confiando que suas amadas empresas irão lançar um novo ultramegafoda Resident Evil ou Rockman X. As empresas entendem que os "jogadores de verdade" são os que permaneceram fiéis ao mercado. Quanto aos minigames, muitas vezes eles tornam o jogo mais entediante aos, a exemplo FFX-2 com suas centenas de minigames que são tão divertidos quanto os jogos da Barbie. O baixo preço dos jogos casuais justifica suas vendas, mas o que os jogadores realmente querem é qualidade.

P3

P2: Satsui no Hadou

Bom o Jader falou algo interessante, jogos como Pac Man, Pong, Enduro e entre tantos outros segue uma linha casual. Esse jogos estão de volta não só para trazer um público novo, certamente um jogador Hardcore não tem muito interesse por "joguinhos", mas o fato é: os chamados jogos casuais têm sua importância para a indústria eles não só matam alguns jogadores como também atraem novos. fala ai Murak e Jader vão dizer que vocês não gostaram do conceito de jogos como Brain Age, Crayon Physics Deluxe entre outros nessa linha?

P4: Mas há comparação entre Brain Age e Fallout 3? Não. São duas coisas completamente diferentes, um é um jogo de entretenimento, outro é uma experiência interativa digital, é a união de Literatura, Cinema, etc. Jogos deixaram de serem jogos a muito tempo. Me diz qual jogo (que não seja eletrônico) que você "não" vê uma espécie de contagem de pontos? Para você ver que o conceito de jogo não se aplica perfeitamente aos jogos Hardcore e somente aos casuais. Jogos casuais são brincadeiras e entretenimento, não que um hardcore não jogue, mas o fato é este, o usuário não altera a natureza do utilizado. O que vemos é uma grande separação nos jogos atuais e se essa separação não existisse não estaríamos debatendo isto.

Senhores trucidadores

Primeiramente citarei o Murak, "Os jogadores hardcores sustentam este mercado desde sempre confiando que este sempre se renovará com jogos bons", neste ponto eu discordo nobre adversário. Os ludibriados hardcore são os jogadores que compram pelo hype, Final Fantasy XIII no dia do lançamento, venderá por volta de 1 milhão de cópias, pelo histórico da marca enquanto um jogo casual venderá (se for bom) não no lançamento e sim no decorrer de sua vida útil. Mesmo com um simulador, por mais real que seja, considero uma brincadeira o ato de controlar assim como naquele complicado RPG que nenhum casual gamer iria colocar a mão e se antigamente os parâmetros indicadores de progresso eram os pontos, atualmente também é permitido medir por números nosso progresso num game, seja o level do nosso personagem, dinheiro acumulado, etc. Ainda estou para ver um novo paradigma gamer, por enquanto só acho que evoluímos, mas sem quebrarmos os paradigmas antigos, com raras exceções, mas acho que isso não vem ao caso.

P1

P4: "mesmo com um simulador, por mais real que seja, considero uma brincadeira". Primeira pessoa do Singular "considero". É apenas sua visão ver TODOS os jogos como casuais, já que eu vejo jogos não só como entretenimento, mas sim como arte e este sim é o melhor futuro para a mídia. Ao invés de nos vermos como adultos que gostam de joguinhos de crianças passaremos a ver os jogadores como os amantes do cinema ou da literatura, algo que será difícil de conquistar com jogos casuais sendo colocados na mesma categoria dos que realmente possuem algum conteúdo além de simples brincadeira. E o ato de controlar deveria ser uma nova porta que se abre, assim como o ato de ler e o ato de assistir e não apenas ser entendido como entretenimento puro em uma visão arcaica e preconceituosa.

Counter

O histórico da marca é sim um bom motivo para comprar um jogo. A Square Enix é famosa por seus bons jogos e durante a produção vários trailers, demos e gameplays são liberados para os futuros compradores testarem a qualidade. Assim como um jogo Hardcore que não tem um bom nome a vingar, caso contrário o mercado não teria novas franquias de sucesso como Madworld a exemplo. Jogos a meu ver totalmente absurdos como nintendogs (um tamagochi com outro nome) e Trauma Center não são atrativos quando posso optar por Resident Evil 5 ou Killzone 2. Acredito que os jogos casuais vão sobreviver porque sempre existirão os "não iniciados" na "arte de jogar", entretanto uma vez que estes entendam o que os jogos realmente são é bem possível que passe a vê-los com outros olhos.

P3

Não vejo todos os jogos como casuais, apenas dei como exemplo que há elementos de jogos casuais em muitos jogos hardcore, acho que cada um tem seu lugar e seu público e são essenciais à indústria, no entanto, o poder de penetração de um público (casual nesse caso) que poderá se tornar futuramente hardcore é de muita importância e assim o jogo casual tem sua importância elevada pela sustentabilidade econômica e expansão que pode trazer a vinda desse público casual. Murak, um novo trabalho tem de inovar em alguns aspectos e, portanto, há a possibilidade de erros e acertos, por isso que não é fato consumado que uma seqüência supera seu antecessor.

P1

P2: Fim de batalha? Fatality...!

Uma coisa é fato os chamados jogos casuais estão no mercado e não vão desaparecer, pois provaram a sua rentabilidade como também é um fator para atrair novos jogadores assim como também não deixar a velha guarda que não dispõem de tempo se afastar dos games. VideoGame ARTE, bom concordo Jader que videogames podem ser considerados arte, porém isso inclui também os chamados jogos casuais, na verdade inclui todos os jogos e suas propostas, os gamers querem é jogar. Que tal agora todos nós disputarmos quem faz mais pontos em tetris e depois "bater" um contra um Street Figther 4 ou quem sabe pegar o Wii emprestado do Leon para jogar Mad World porque o review do cara me deixou com sede de sangue!

O que pensar? De um lado temos os casuais e seu problema em dedicar algum tempo extra a certos jogos, aproveitando a boa e amiga jogatina sem compromisso e de outro os Hardcores com todo seu tempo e força de vontade em derrotar aquele chefe em Very Hard mode custe o que custar. Essa batalha está longe de acabar meus amigos, mas o que queremos passar com essa "Luta" de opiniões é que seja lá qual for seu estilo, que você consiga realmente se divertir com o seu jogo, seja o que termina em 120 horas ou aquele de 30 minutos com a família.

K.O!

A EZF acaba de subir de Level...



Cara nova.
Nome novo.
Mas a paixão sobre
os Games continua
a mesma!



Faça já o seu Download.

Desktop Publishing