

DESKTOP PUBLISHING

Start!

DESKTOP PUBLISHING

Heavy Metal Games

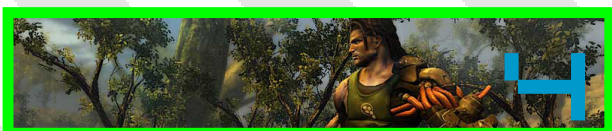
#2

Índice



Heavy Metal Games

Rock e Games se misturam



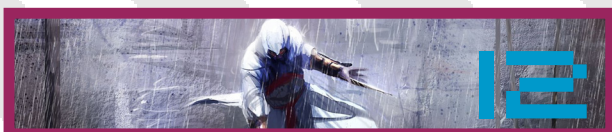
Spam!

Se informar não doi



Select!

Rock e Games se misturam



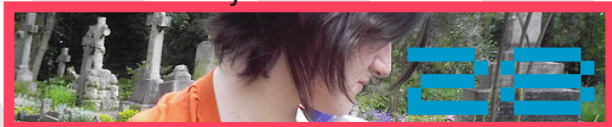
Exclusividades

uma era que já acabou



Gameboy 20 anos

O Garoto já é Homem



Renata Honorato

Jornalista, apresentadora e Gamer



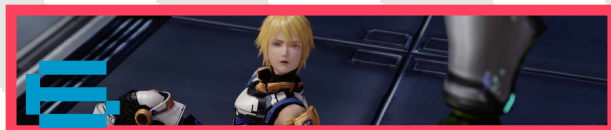
Destrinchando

a nova geração



Crônicas de um Noob

cuidado com seus comentários



Drops!

Vai um ai?



Play!

Uematsu e sua magia em FFI



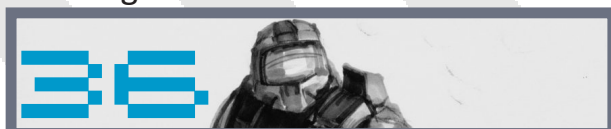
10+

Vilões mais Bacanas



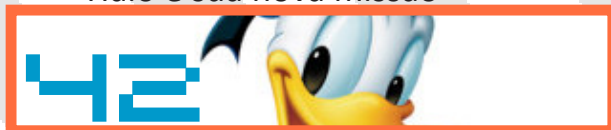
Games em Brasília

Jogatina na casa do Lula



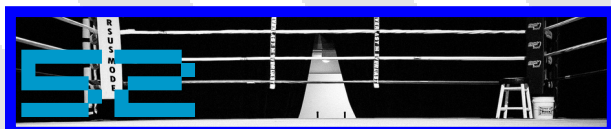
Desabafo

Halo e sua nova missão



Retroreviews

Relembrar é viver



VS Mode

Jogos 2D Versus jogos 3D

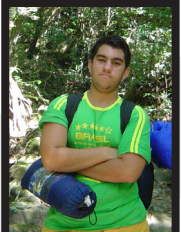
Starters!



Nosso "Corleone" manda um recado: "Por que o verdadeiro football é jogado com as mãos"

Don Vagner

Redator



Eric voltou ao seu habitat mas antes pegou pesado na revisão. Maldito Jay!

Eric Leal

Revisor



Nossa ilustradora Mirim está ficando chique, já tem até fan clube. Opa!

Heloísa Flores

Ilustradora



Nosso amigo como sempre anda inspirado, seja nas colunas ou na sua banda Negrayscow

Johann Carvalho

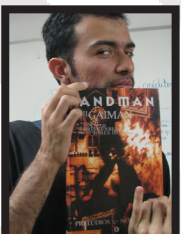
Redator/ Colunista



It ficou afastado da revista mas voltou em grande estilo em sua aventura por Brasília

Rodrigo It Sonic

Redator



PH é o cara! Dúvida? Veja o que ele aprontou em sua matéria junto com o It, parabéns Sandman!

Raphael Franck

Redator



Jay é parte importante do nosso novo lema: Deu errado? A culpa é do Jay. Ele se apressou e acabou deixando passar alguns errinhos na edição anterior, mas ele está sendo medicado e vai ficar sob vigilância agora.

Jay Santana

Designer/Redator

Quid Pro Quo.

É com muito prazer que criamos e liberamos essa revista sobre nosso amor gamer e a entregamos pra você. Essa edição foi um marco para cada um de nós, pois sua finalização pareceu-nos como uma conquista digna de olimpíada, como se todos os responsáveis alcançassem o primeiro lugar de uma maratona e são flagrados satisfeitos exibindo o ouro no peito. Sim, foi uma maratona, principalmente por certos problemas sofridos por alguns de nossos amigos e colaboradores, deixando-os com muito pouco tempo para acertar e criações. Uma conquista de fato, algo muito superior a questões financeiras, algo que nos traz orgulho e alegria em concretizar.

Muita coisa mudou desde nossa última edição, não só visivelmente, mas dentro de cada membro aqui. Ficamos bem mais exigentes e perfeccionistas no projeto que estamos manejando, e o resultado poderá ser visto nas páginas seguintes. Agora, tudo isso não teria a mínima importância se não fosse pela recepção de cada um que nos lê e ajuda, seja em críticas ou em elogios.

O que queremos em troca? Você acabou de oferecer. Se leu até esse trecho significa que fez o download e está realmente gostando do que fazemos. Isso é o que nos impulsiona mais e mais a cada dia e deixa a revista a cada dia mais a sua cara. É muito bom falar do que gostamos e aprender com o processo. Não me canso de agradecer por isso.

Finalizando, seja bem vindo aquele que foleia pela primeira vez a Press Start! Que você tenha uma leitura agradável e que possamos te ajudar na sua paixão gamer também.

E agora vc me pergunta: Ei e esse "Quid Pro Quo"? É algo que sintetiza o nosso objetivo com o projeto:

"Nós entregamos o que vocês querem, vocês nos entregam o que queremos."

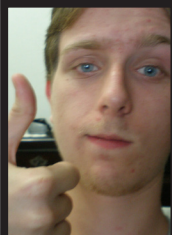
Nosso futuro Presidente está novamente aqui com seus artigos e notícias. Spam e Drops são suas obras



El Tenorio

Redator

Samuca é o mais novo colunista da PS! Qual o assunto? O poder da música nos Games. Bem vindo garoto!



Samuel R. Auras

Colunista

Leo também é parte sólida da revista e nosso outro caçula. A matéria de capa é dele pessoal



Leonardo Lopes

Redator

O que ele está bebendo eu não sei, só sei que esse rapaz ralou muito pra manter o nível de erros o mínimo possível.



Murak Lemos

Redator/Revisor

Marcio e seu artigo que é uma atualização de uma matéria da nossa Querida EGM Zine vai dar o que falar..



Márcio S. Fraga

Redator

Nightsy ficou sob influência da sessão VS mode e está um bad boy agora, deu pra perceber pela foto?



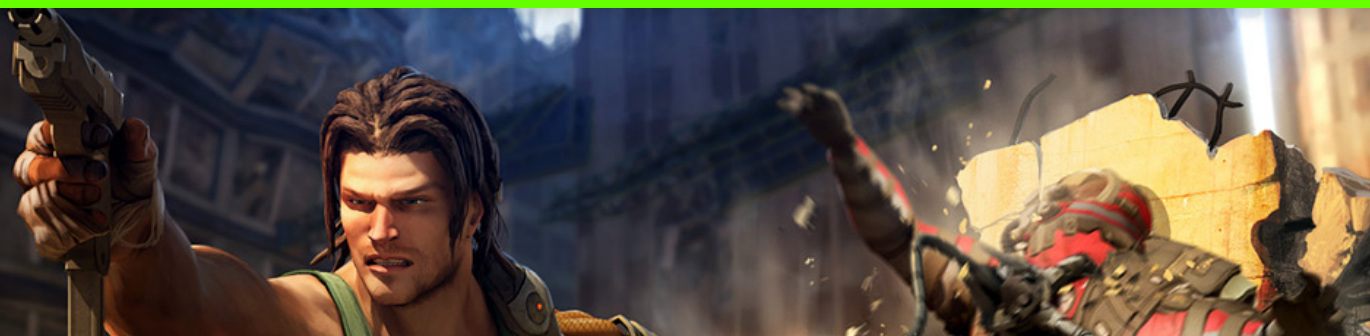
Nightsy

Cartunista

Spam!

Esse não enche sua caixa de e-mail

POR EL TENORIO



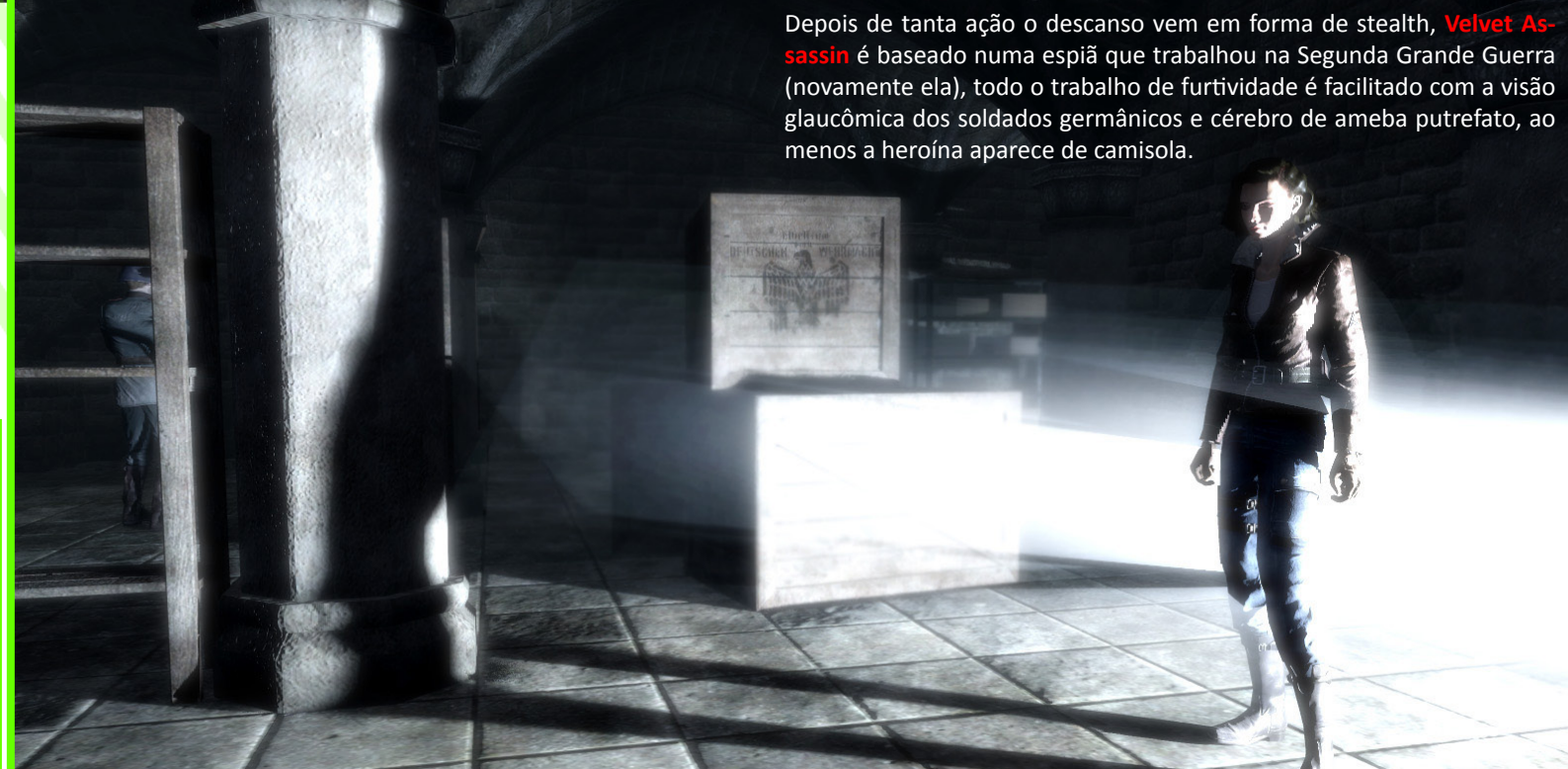
Mais um mês de jogatina para todos nós, ou quase todos (fui agraciado com as 3 RL)... Enfim, no balanço do período compreendido entre a Press Start #1 e #2, vimos uma grande safra de jogos serem lançados e como o espaço é limitado comentaremos somente os mais importantes, aqueles que chamaram mais atenção de todos. E **Bionic Comando** foi um desses, para PC, PS3 e X360, lançado originalmente em 1987 (tem gente por aí que nem tinha nascido) mostrou uma continuação sem brilho, com uma jogabilidade boa, nada além disso, mediano. Flock veio para o PC, PS3 e Xbox 360 para download por um preço salgado, mas vale, simples e divertido, quem não gosta de sair por aí abuzizando animaizinhos?

Muitos de nós jogamos as aventuras e desventuras de um Espartano do Barulho chamado Kratos, porém, creio que sua mais nova aventura não será tão apreciada, lançado apenas para PSP, GOW Chains of Olympus não decepciona e faz bonito, tanto na jogabilidade quanto no visual, pena que nem todos têm um PSP para conferir, obrigatório para qualquer fã. E se os gregos são fontes de inspiração infinita, a Segunda Grande Guerra (historiadores não gostam de falar Guerra Mundial, se bem que Hobsbawn fala, quem vai negar para ele?) não fica atrás, **Battlestations: Pacific** simula combate naval, aéreo e submarino e com certa competência, as batalhas na frente Pacífica (não falo de paz) não foram tão exploradas, é bom dar um desconto.



X-Men Origins: Wolverine pode não ser as mil maravilhas, mas vale uma conferida, pois finalmente fora feito bom trabalho de um jogo baseado em filme, ainda mais com um herói aclamado como o bom e velho diabo da Tasmânia.

Depois de tanta ação o descanso vem em forma de stealth, **Velvet Assassin** é baseado numa espiã que trabalhou na Segunda Grande Guerra (novamente ela), todo o trabalho de furtividade é facilitado com a visão glaucômica dos soldados germânicos e cérebro de ameba putrefato, ao menos a heroína aparece de camiseta.



Dragonball: Evolution saiu e como esperado não agrada, nem nos cinemas, quanto menos nos games, este jogo de PSP agrada no quesito gráfico, bom, nem tanto, mas peca principalmente no quesito resto, fim de papo. E como desgraça pouca é bobagem, vamos a algumas coisas que devemos tragar de mal grado, que o diga **Ocean Commander**, jogo de “navinha” para o Wii, particularidade é que dessa vez controla-se um submarino contra um vilão chamado DR Shark, original hein! Para acompanhar o pacote, os inimigos têm burrice artificial avançada principalmente ao não te atacar ou mirar em você.



Tem internet? Joga através dela? Tem dez doletas para gastar? Outrun Online Arcade é um bom motivo para quem gosta de corrida, jogar online e gastar pouco, tem seus bugs (um deles inaceitável, enfim...), mas ainda é uma boa pedida. E para quem não sai da net outro bom motivo para não sair dela é o jogo **Demigod**, inspirado (copiado? Homenagem?) no mod do jogo Warcraft III, DotA, que faz um enorme sucesso. Esse jogo não traz muita coisa de novo, apenas uma fórmula de sucesso revisitada, vale para fãs.



Agora, se não tem internet fique com **The Godfather II**, continuação de um bom jogo (em minha opinião), que não consegue surpreender em nada, no entanto consegue ser divertido, com várias possibilidades para tornar-se o Poderoso Chefão, ou pelo menos um capanga respeitado.

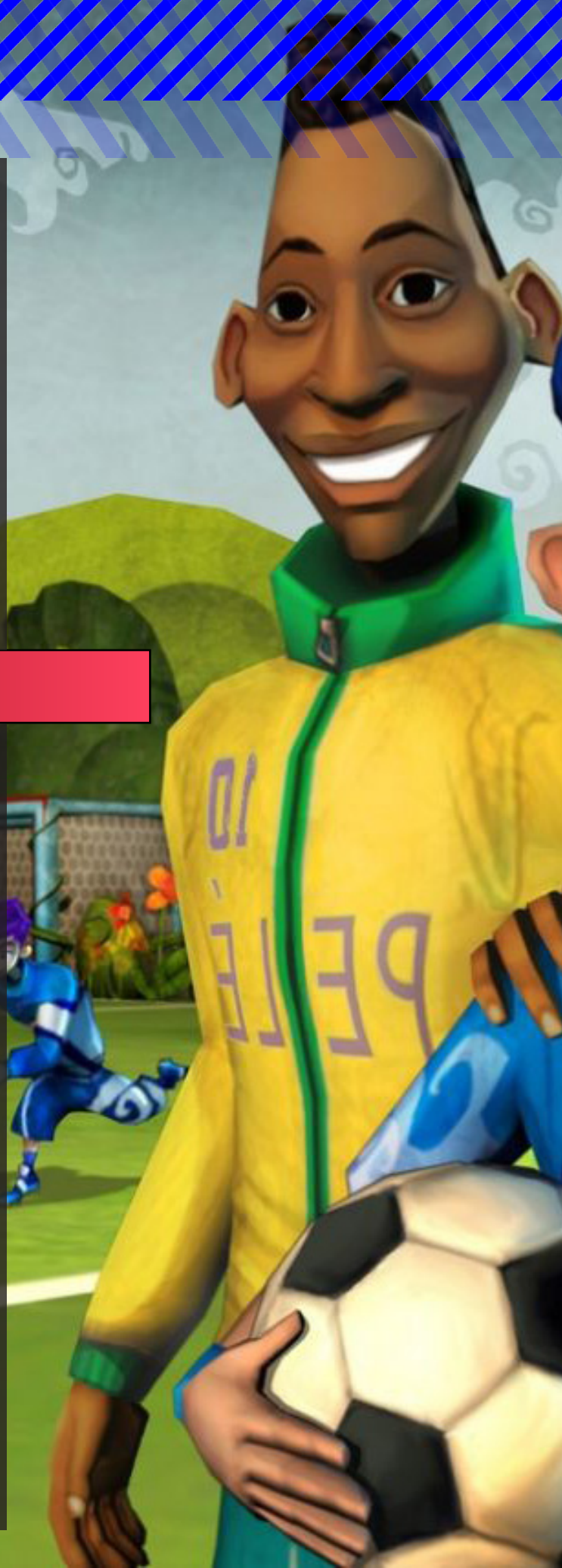
Drops!

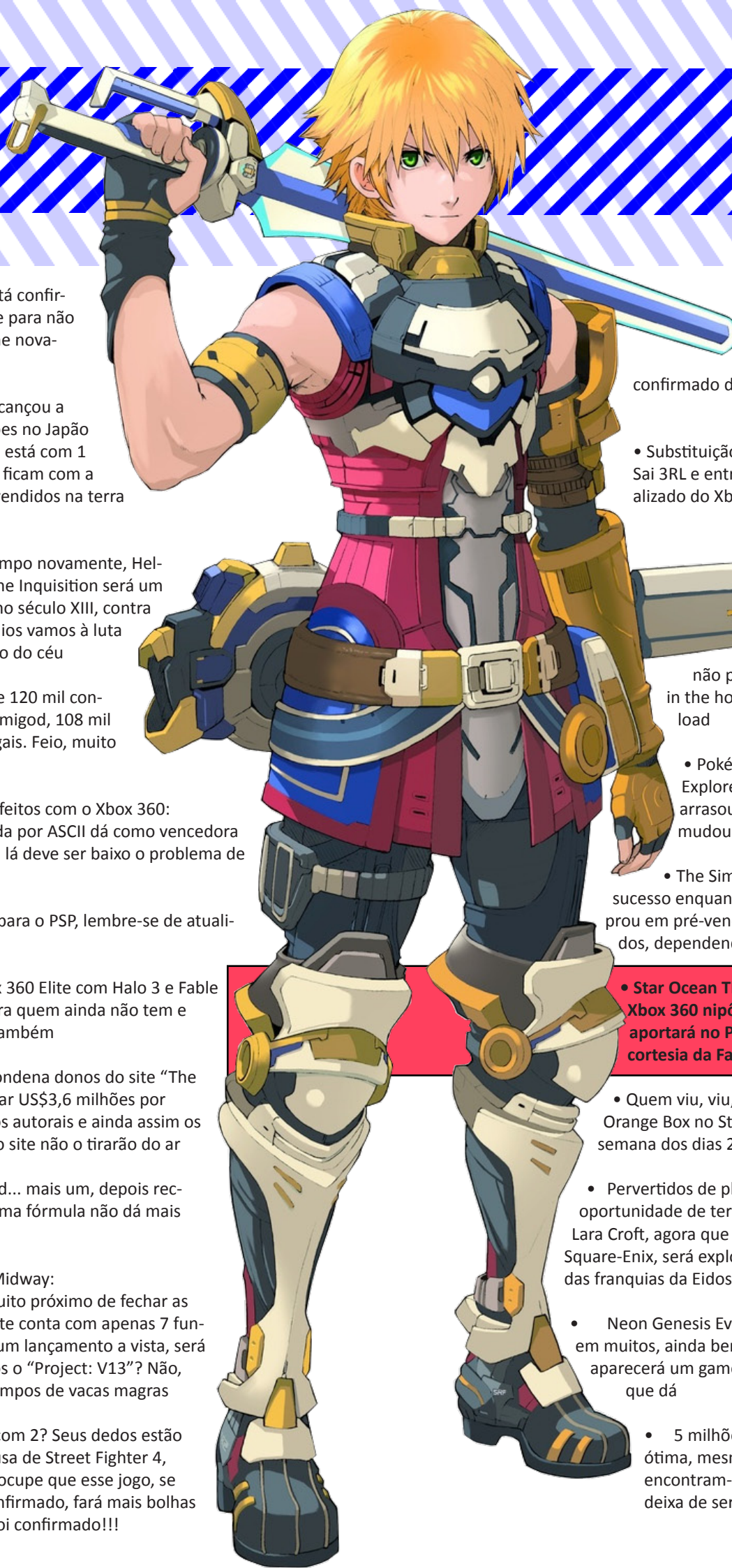
FOR EL TENORIO

- Battleforge agora é gratuito... quem?
- Neon Genesis Evangelion deixou saudades em muitos, ainda bem que há rumores que aparecerá um game para o PS3, vamos ver no que dá
- 5 milhões de cópias de RE5, marca ótima, mesmo que agora as vendas encontram-se “zumbificadas” não deixa de ser ótimo
- Continuando com a Capcom, ela pretende lançar mais 10 jogos para Iphone até o fim desse ano fiscal, acho que em vez de comprar um PS3 comprarei um iphone
- Dreamcast, saudoso como sempre não foi esquecido, qualquer dia desses de meu Deus sairá um jogo caseiro chamado Hypertension.
- Warner oferece 33 milhões para a compra da Midway e espera a decisão da corte estadunidense, só espero que não tentem ressuscitar Mortal Kombat

• Pelé virtual ataca pelas mãos da Ubisoft, seja lá como for esse jogo do Wii quero ver

- Para a segunda edição de Assassins Creed há uma equipe três vezes maior que a primeira, se já era bom, agora pode ser três vezes melhor, ou seria melhor ao cubo?
- Dia 20 de maio 60 japoneses tiveram a sorte de testar uma versão de Grandia Online, pena que não nasci aos pés do Monte Fuji
- Walmart norte-americano recebe qualquer um para troca de games, podia fazer isso aqui para o povo da Amazônia também
- Alguém tinha que lucrar, com muitos pedidos de concordata rolando por aí, pelo menos a Konami bateu recorde de vendas
- Temos que pegar! Só que agora é Monster Hunter 3 que sairá para Wii
- Agora você dono de um PS3 e X360 não poderá mais reclamar, muito provavelmente Ninja Gaiden 3 será Multi
- Lunar: The Silver Star Story receberá remake para PSP, acho que finalmente jogarei essa pérola
- Quem achou que Front Mission havia morrido enganou-se poligonalmente, desde 2005 sem aparecer por estas bandas, finalmente terá uma nova versão
- 13 milhões, número de respeito, essa é a marca alcançada por Call of Duty 4: Modern Warfare na Xbox Live
- Disney fará parte não só da nossa imaginação e lembrança da infância, com Kingdom Hearts 3 praticamente anunciado por Nomura fica difícil esquecer do mundo de maravilhas





- Rolando 2 já está confirmado, prepare-se para não atender o telefone novamente

- Playstation 3 alcançou a marca de 3 milhões no Japão e o Xbox 360 “já” está com 1 milhão, somados ficam com a metade de Wiis vendidos na terra do Godzilla

- Voltemos no tempo novamente, Helion: Mystery of the Inquisition será um jogo a se passar no século XIII, contra hereges e demônios vamos à luta por um pedacinho do céu

- Pirates Wins, de 120 mil conexões no jogo Demigod, 108 mil são de cópias ilegais. Feio, muito feio

- Japoneses satisfeitos com o Xbox 360: pesquisa realizada por ASCII dá como vencedora a caixa do tio Bill, lá deve ser baixo o problema de 3RL/E74...

- Firmware 5.50 para o PSP, lembre-se de atualizar

- Bundle do Xbox 360 Elite com Halo 3 e Fable II, vale a pena para quem ainda não tem e para quem tem também

- Justiça sueca condena donos do site “The Pirate Bay” a pagar US\$3,6 milhões por quebra de direitos autorais e ainda assim os responsáveis pelo site não o tirarão do ar

- LEGO Rock Band... mais um, depois reclamam quando uma fórmula não dá mais certo

- Na rabeira da Midway: Interplay está muito próximo de fechar as portas, atualmente conta com apenas 7 funcionários e nenhum lançamento a vista, será que consideramos o “Project: V13”? Não, ainda mais em tempos de vacas magras

- Marvel VS Capcom 2? Seus dedos estão calejados por causa de Street Fighter 4, então não se preocupe que esse jogo, se realmente for confirmado, fará mais bolhas ainda. E né que foi confirmado!!!

- Fãs de Van Halen saíram do armário, sua hora chegou, Guitar Hero: Van Halen só falta ser confirmado de forma oficial

- Substituição: Sai 3RL e entra E 74, o novo erro generalizado do Xbox 360

- Battlefield: 1943 chegará dia 15 de junho para consoles e setembro para PCs por módicos US\$15,00, vale a pena não pegar uma cópia ilegal. Fire in the hole!!! Somente via download

- Pokémon Mystery Dungeon: Explorers of the Sky – chegou e arrasou no lançamento. É..., nada mudou em mais de uma década

- The Sims 3 deve estar fazendo sucesso enquanto você lê isso, quem comprou em pré-venda teve acesso a uns adenos, dependendo da versão que comprou

- **Star Ocean The Last Hope que ajudou o Xbox 360 nipônico a vender mais agora aportará no PS3 no segundo semestre, cortesia da Famitsu**

- Quem viu, viu, quem não viu perdeu, Orange Box no Steam por US\$9,99 no fim de semana dos dias 25 e 26 de abril

- Pervertidos de plantão, vislumbra-se a oportunidade de ter sua “bonequinha” da Lara Croft, agora que a Eidos foi comprada pela Square-Enix, será explorado esse lado comercial das franquias da Eidos

- Neon Genesis Evangelion deixou saudades em muitos, ainda bem que há rumores que aparecerá um game para o PS3, vamos ver no que dá

- 5 milhões de cópias de RE5, marca ótima, mesmo que agora as vendas encontram-se “zumbificadas” não deixa de ser ótimo



Jogo de Idéias

Seriedade Gamer

Por: Raphael "PH" Franck

O Século XXI é o século da informação volátil, do não aprofundamento e da não reflexão em certos assuntos que passam despercebidos. Quem nasceu pelo menos há três décadas sabe a importância da mídia interativa e como ela vem influenciando no comportamento das pessoas. Um exemplo de mídia interativa? Fácil. O videogame. Quem não acompanhou o surgimento, e nunca se interessou por esse veículo do entretenimento, ainda o verá como um simples brinquedo. Mas o fato é: Eles tornaram-se grandes, outros ramos do mercado de tecnologia e produtores de mídia perceberam de como um simples jogo pode ser lucrativo. Contudo para considerar os games como um produto de nossa cultura e que eles devem ser encarados com seriedade, temos que argumentar somente o fato de ser um produto com uma grande rentabilidade financeira capaz de superar a indústria do cinema?

É preciso refletir os novos meios de comunicação é necessário refletir a mídia. Os jogos eletrônicos perceberam também o poder que eles têm, podemos ver propagandas de marcas famosas em games assim como também o interesse por temas desvinculados do universo fantasioso e despretensioso para uma abordagem mais séria como política, drogas e violência. Vemos os games se aproximarem cada vez mais da realidade. É por isso que devemos levar esses "joguinhos" com seriedade, pois aqui existe algo chamado interatividade. Uma dica: Ética, ou melhor, ética gamer, está na hora do jogador começar a se aprofundar até mesmo desenvolver e teorizar conceitos em temas vinculados ao seu jogo preferido.

O pior "Sego"...

"Só não gostei que criticaram o Sonic & The Black Knight... ele foi considerado um dos melhores, junto de Sonic adventures e Sonic and the Secret Rings(sou fan de sonic XD) e como tal claro que lí a materia, ele não está tão ruim... mas aceito as criticas XD (esse vicio me faz ficar SEGO)"

Aryel - Comunidade Playstation 2

Caro Aryel. Nós da Press Start! também concordamos que ele seja um dos melhores Sonic 3D já feitos. Entretanto, devido à qualidade duvidosa dos demais, nada impede que ele seja tachado como um jogo mediano.

Traficando informação

"Muito obrigado!!

Eu me diverti muito lendo a revista e sinto que pode facilmente se tornar um vício, quero mais!"

Alexandre - Comunidade Wii Brasil

Opa Alexandre! Nós é que agradecemos. Esperamos que edição após edição possamos trazer mais diversão a todos.

Venha participar da PS! você também!

Mande-nos um e-mail para:

pressstartproject@gmail.com

ou acesse nossa comunidade no Orkut:

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

Nightsy - The Comics



Select!

Cuidem-se!

*“Cara deixa eu dizer uma coisa:
WOW!!!!*

Vcs realmente se superararm dessa vez... Só dei uma folheada na revista, mas com certeza eu digo, que se estivesse numa banca eu compraria. O visual tá show e rapidamente já vi que tem ótimas matérias... ótimas idéias. Melhor o pessoal da EGM e da GM se cuidar... porque tem gente muito boa vindo aí.

Parabéns starters, e continuem fazendo o bom trabalho!!“

Helder - Comunidade EGW (Antiga EGM)

Muito obrigado pelos elogios Helder! Quem sabe em um futuro próximo possamos sonhar com a idéia de ter a Press Start! nas bancas? Para isso contamos com todos para melhorar nosso conteúdo a cada edição, pois sabemos que temos muito chão a percorrer!

Dicas sempre ajudam

“Cara, muito maneira essa iniciativa. Ficou muito bom o conteúdo. Dei uma passada de olho só, pois estou no trabalho. Vou ler com certeza.

Agora, na intenção de melhorar ainda mais o trabalho de vocês, sugiro algumas idéias:

- 1. Ao que me parece, existe uma troca grande de fontes, evite isso, fica parecendo que a cada hora estamos numa revista diferente.*
- 2. Diminua a quantidade de fundos, é uma revista*

para download. 30mb acho pesado, além de prejudicar em alguns momentos o próprio texto.

3. Evite usar contornos nas legendas das fotos, prejudica a leitura.

4. Dê mais atenção aos detalhes de recortes das imagens, existem algumas com erros bobos.

Bom, essas são algumas dicas que seria exigido de vocês para uma coisa profissional, que com um conteúdo desses, é fácil de vocês chegarem.”

Anderson - Comunidade Playstation 2

Grande Anderson! Todas as suas dicas valiosas estão anotadas. Vamos tentar deixar a cada edição a nossa revista o mais agradável possível para a leitura. E vocês caros leitores, façam como o Anderson. Critiquem e dêem sua opinião a vontade, pois só assim podemos melhorar nosso trabalho.

Erratas

Estrelando este espaço trago a vocês o mote da seção: “Deu errado? A culpa é do Jay.” E o grande premio da primeira edição, foram os erros gramaticais (viva!). Dois revisores não foram o suficiente pra vencer a grande vontade do Jay desta seção existir e só pra que ela fosse concebida, ele deixou alguns errinhos no editorial da Start #1. Yep, nós sabemos pontuar, sabemos quantos pontos tem as reticências e onde usar os acentos... ou seriam acentôs? Vocês vão ver nós faremos direitinho na próxima.



Play!

POR SAMUEL R. AURAS



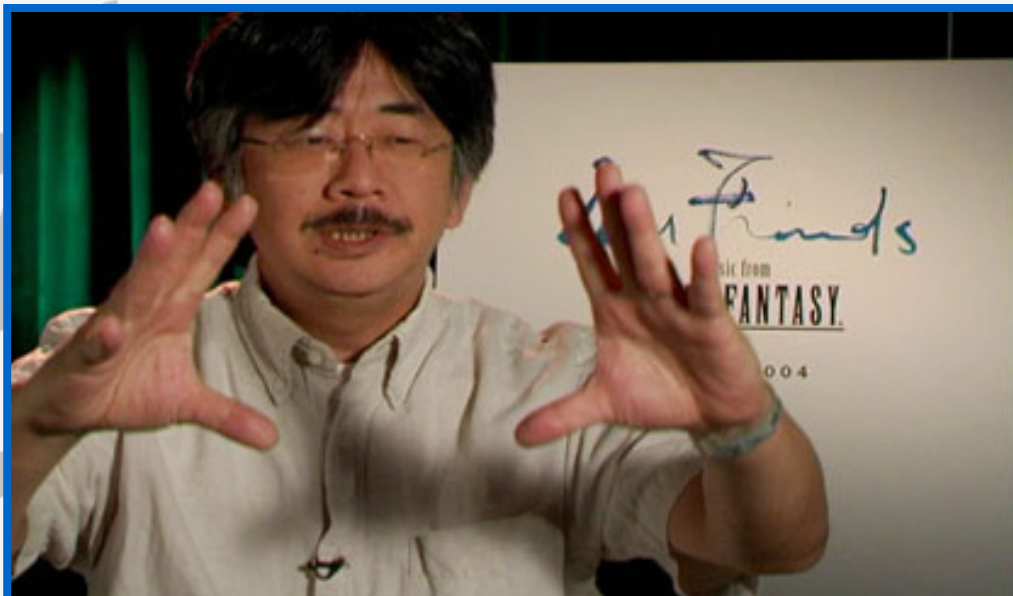
FINAL FANTASY®

Bem-vindo, leitor, à sua mais nova coluna: Play!, um lugar dedicado aos fãs de games que às vezes param de jogar só pra ficar ouvindo aquele tema de batalha, aquela música que toca durante aquela fase, ou mesmo causam um Game Over de propósito só pra ouvir os acordes da música que diz, de uma forma tão bonita, que você morreu e tem que carregar seu último save.

Para começar com o pé direito, o assunto desta vez é talvez o RPG mais famoso de todos os tempos, que salvou certa soothouse da falência e apresentou ao mundo pessoas muito talentosas. Se você pensou em Final Fantasy, pensou certo.

Final Fantasy é um RPG originário do NES, o popular nintendinho, com ótima história e belos gráficos para os padrões da época, e cuja trilha sonora não fica nem um pouco atrás. Pelo contrário, a trilha sonora é feita com maestria e só aumenta o conceito já alto desse jogo. A trilha de Final Fantasy foi composta pelo hoje mundialmente conhecido Nobuo Uematsu, ídolo de muitos fãs de game music por aí. Final Fantasy, ao contrário do que alguns pensam, não foi nem o primeiro nem o segundo trabalho do compositor bigodudo em videogames. Uematsu já havia composto trilhas sonoras para mais de dez games, como "Cruise Chaser Blassty", um RPG também da Squaresoft, desenvolvido para computadores e lançado somente no Japão, em 1986.

Foi em Final Fantasy que Uematsu brilhou. A primeira coisa que é ouvida no jogo é o famoso arpejo denominado simplesmente "Prelude", ainda na tela de apresentação do game. Marca registrada de Final Fantasy, este arpejo foi refeito mais recentemente em Final Fantasy XII, onde ganhou uma linda versão orquestrada e com um belo coro. A original, porém, mesmo com os sons sintetizados característicos dos consoles da época, não perde em nada para as várias versões seguintes, pois ela demonstra que genialidade musical não precisa de tecnologia pra ser posta em prática.





As músicas deste primeiro de muitos Final Fantasy foram regravadas e apresentadas das mais diversas formas. Os remakes do jogo – para Game Boy Advance, por exemplo, ganharam versões novas das músicas já conhecidas, e dessa forma os novos jogadores, que nasceram depois da era do NES, puderam apreciar da mesma forma. Também é comum ouvir várias músicas que fazem parte desta trilha em concertos orquestrados da série, ou até mesmo em vídeos de músicos amadores no bom e velho Youtube. Afinal, música boa é pra ser ouvida.

Ainda bem que este jogo fez sucesso: a versão original, de NES, vendeu 400 mil cópias, e somando-se todos os relançamentos e remakes do jogo, chega-se ao total de dois milhões de cópias. Final Fantasy abriu caminho para uma série que, hoje, é referência em game music – e com todo o direito.



Ao decorrer do jogo outras músicas ótimas são ouvidas, e dentre elas se destaca o tema de vitória, “Victory Fanfarre”, que se tornaria uma das músicas mais reconhecidas do mundo dos videogames – é raro um gamer que não reconheça essa música nos primeiros segundos. Outras músicas marcantes são os temas de batalha, principalmente o tema de batalha principal. Que atire a primeira pedra aquele fã de game music que, quando encontrou o primeiro grupo de monstros, não ficou algum tempo ouvindo este tema antes mesmo de começar a ver como se atacava o inimigo.

A mais marcante, porém – que mais tarde seria reconhecida como “Final Fantasy Theme”, toca um pouco depois do início do jogo, quando a história é apresentada ao jogador. Esta música é o ápice da trilha sonora deste game, e ganhou várias versões no decorrer da série – inclusive uma versão cantada, denominada “Pray” lançada em 1994 no álbum “Final Fantasy: Pray” com algumas músicas da série.



Yoshitaka Amano

Essa geração de consoles está se mostrando cada vez mais imprevisível: quem está no topo da liderança é um console que não aposta em gráficos ultra realistas para seu sucesso, os games que mais vendem são os casuais e os gamers de todo o mundo presenciaram uma grande migração de games exclusivos, que nunca imaginávamos aportar em outra plataforma. A algumas gerações atrás, muitas franquias estavam restritas a apenas um único videogame obrigando consumidores a optarem por aquele determinado console, mas o cenário atual é bem diferente e cada vez mais produtoras third-party procuram lançar seus games em multisistemas, em uma tentativa de alcançar o maior público possível para seus jogos, fazendo com que as grandes first-party Sony e Microsoft contem apenas com seus games desenvolvidos in-house, salvo a Nintendo que mantém suas propriedades intelectuais intactas e parceiros fiéis ao Wii. Mas o que ocasiona essa mudança de estratégia? E qual o significado de uma exclusividade para um console?



DESIGN POR JAY SANTANA

Exclusividades: uma era que já acabou.

Saiba qual a real importância de um game exclusivo.

POR JUNIEL PEREIRA

Videogame + Jogos = Negócio

Vamos por partes, enquanto para muitos de nós jogar é uma grande diversão, um lazer, para as pessoas que estão por trás desse nosso passa-tempo (produtores, desenvolvedores e distribuidores) os games são um grande negócio que movimenta milhões (já imaginaram se GTA IV tivesse sido exclusivo de um único console o absurdo de unidades que seriam vendidos e o quanto seria arrecadado para uma única plataforma?) e que também emprega outras centenas de pessoas. Isso é claro não é nenhuma novidade para nós, o que conta é que essa geração de consoles veio muito cara e com elevados custos de produção para atender as exigências da alta definição fazendo com que produtoras lançassem seus games em mais de uma plataforma para recuperarem os seus investimentos feitos como ocorreu com Final Fantasy XIII, um dos casos de maior polêmica quanto a esse assunto. Entretanto parece que abriu as portas para algumas outras franquias virarem multi, pois segundo a Square foi necessário lançar FFXIII para o 360 devido aos seus altos custos de produção afim de arrecadar o dinheiro investido no game que não seria possível somente no PS3. Uma explicação até compreensível.

Outro fator determinante para essa nova onda de títulos multi-plataformas é a forte concorrência existente entre Wii, PS3 e X-Box 360. Veja bem nas duas últimas gerações tivemos como principais líderes o PSone e PS2 que devido ao seu sucesso os principais títulos eram feitos exclusivamente para eles não que o primeiro X-Box ou o Gamecube não fossem plataformas atraentes para lançarem exclusivos acontece que o Playstation possuía o maior público e era retorno certo de investimento, diferentemente de hoje, onde ainda nada está definido. Ambos os consoles nesta geração cada vez mais brigam pela preferência dos gamers conquistando cada vez mais território com vantagens e serviços atraentes que dispensam a necessidade de listá-los aqui. Com isso sem uma plataforma definida para investir as grandes softhouses optam por sistemas simultâneos ao passo que multiplicam suas vendas lucrando ainda mais com seus games, a Capcom, por exemplo, é uma que se sentiu atraída por esse tipo de jogada e praticamente todas as suas franquias tornam-se multi-plataforma.

A força de uma exclusividade

A perda de uma exclusividade significa muito mais do que a ira de muitos istas mundo afora ou da vangloria de muitos executivos por falarem aos quatro ventos que seu console é o melhor por possuir tal game, pois o principal papel dos jogos exclusivos é fazer vender hardware e também de vital importância para o seu sucesso, como recentemente o game Yakuza 3 avançou as vendas do PS3 e o colocou no topo da lista dos mais vendidos sendo que a meses estava na lanterna, são eles também os responsáveis por gerarem infindáveis discussões por fóruns de internet onde cada gamer se gaba de possuir aquele console por possuir game "x" e principalmente são esses games que pesam na hora de escolhermos o nosso console. É ruim o game ser multi-plataforma? Muito pelo contrário, embora haja indignação por parte dos grandes executivos das gigantes do entretenimento e por parte de fanboys os únicos beneficiados com isso somos nós gamers que não estamos mais presos a um único console, pois isso é mais um leque de possibilidades aberto e se as três gigantes do entretenimento quiserem manter os gamers fiéis a suas respectivas plataformas que demonstrem serviços vantajosos como jogatina online melhorada, DLC de qualidade e que façam nós nos sentirmos com vontade de jogar naquele console.

Dança das cadeiras nos games

Se analisarmos bem esse boom de jogos multi-plataforma é mais do que natural, visto que desde o começo dessa geração de consoles muitas séries vagarosamente desembarcaram em outros territórios e muitas começaram a nascer multi-sistemas com a diferença que esse quadro agora está bastante evidente e sem gerar espanto. Confira agora uma breve lista com o vai-e-vem de algumas franquias:



Assassin's Creed

Anunciado inicialmente exclusivo para PS3, o game seria um grande hit para o console é claro se não fosse pelo anúncio oficial da Capcom algum tempo depois confirmando que iria lançá-lo também para PC e X-Box 360.

Outro que era exclusividade da Sony, mas a história acabou se repetindo e foi mais um pra lista de títulos do 360 e mais tarde pra PC, DS e celulares não teve jeito a Sony teve que dividir os lucros.

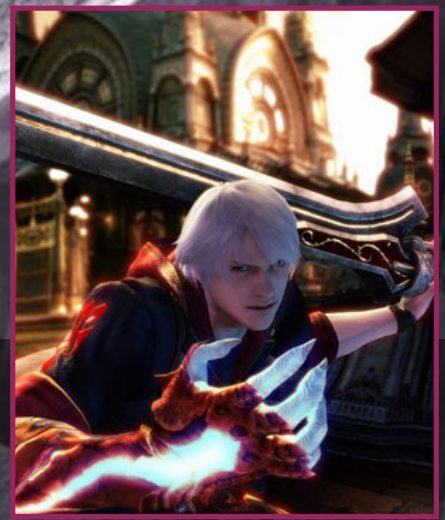
A questão da perda de exclusividades que com certeza vai ficar pra história foi a envolvendo FFXIII uma notícia que nem os mais céticos esperavam gerou polêmica e deu mais força pro console da Microsoft. Vale ressaltar que ele é exclusivo do PS3 apenas no Japão nos sendo multi apenas EUA e Europa.



Ace Combat 6: Fires of Liberation

Essa série que não tinha aterrissado em outro console a não ser o da Sony, dessa vez resolveu levantar vô e se estabeleceu exclusiva do 360 mais um pra engrossar o quadro de títulos do console.

Depois da perda de exclusividades de maior peso, essa notícia não teve tanta polêmica e de certa forma era até esperada, depois do sucesso de vendas que foi Soul Cailbur IV era de se esperar que a Namco lançasse seu game de luta também para o outro console.



Devil May Cry



Final Fantasy XIII



Tekken 5

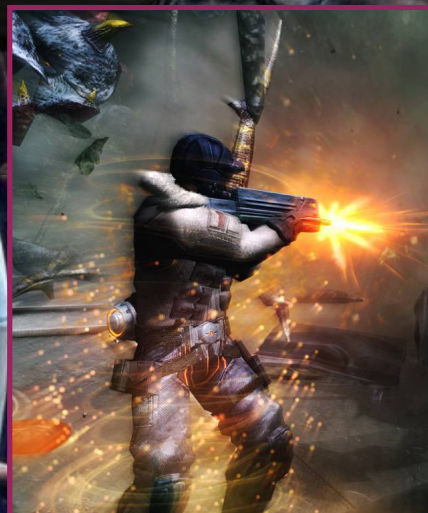
Bioshock



Durante um período de tempo esse game ficou restrito ao aparelho da Microsoft, mas não ignorando a onda que estava surgindo acabou figurando meses depois no PS3 e a sua tão aguardada seqüência esta prevista para chegar simultânea em ambos os sistemas.

Sendo um game da Capcom era mais do que natural esperar o jogo em mais de uma plataforma e realmente isso se confirmou: a aventura gélida foi lançada para PC e PS3 e novamente sua seqüência também será para ambos os consoles.

Lost Planet



É claro que a Sony já tinha conseguido um Ninja Gaiden para o seu console: o Sigma.*Agora ela conseguiu trazer novamente mais um para fortalecer sua lista de games para esse ano e ela realmente está demonstrado que não está para brincadeira.

Ninja Gaiden



Olha aí mais um game da Capcom indo parar em outra plataforma e dessa vez é para fazer parte da tão escassa lista de jogos hardcore pro Wii, realmente a Capcom está destinada a massificar todos os seus títulos para todas as plataformas possíveis.

Dead Rising



Virtua Fighter



O game de luta da Sega que era exclusivo do PS3 também acabou indo para os ringues do X-Box 360 fazendo a alegria de muitos fãs da série.

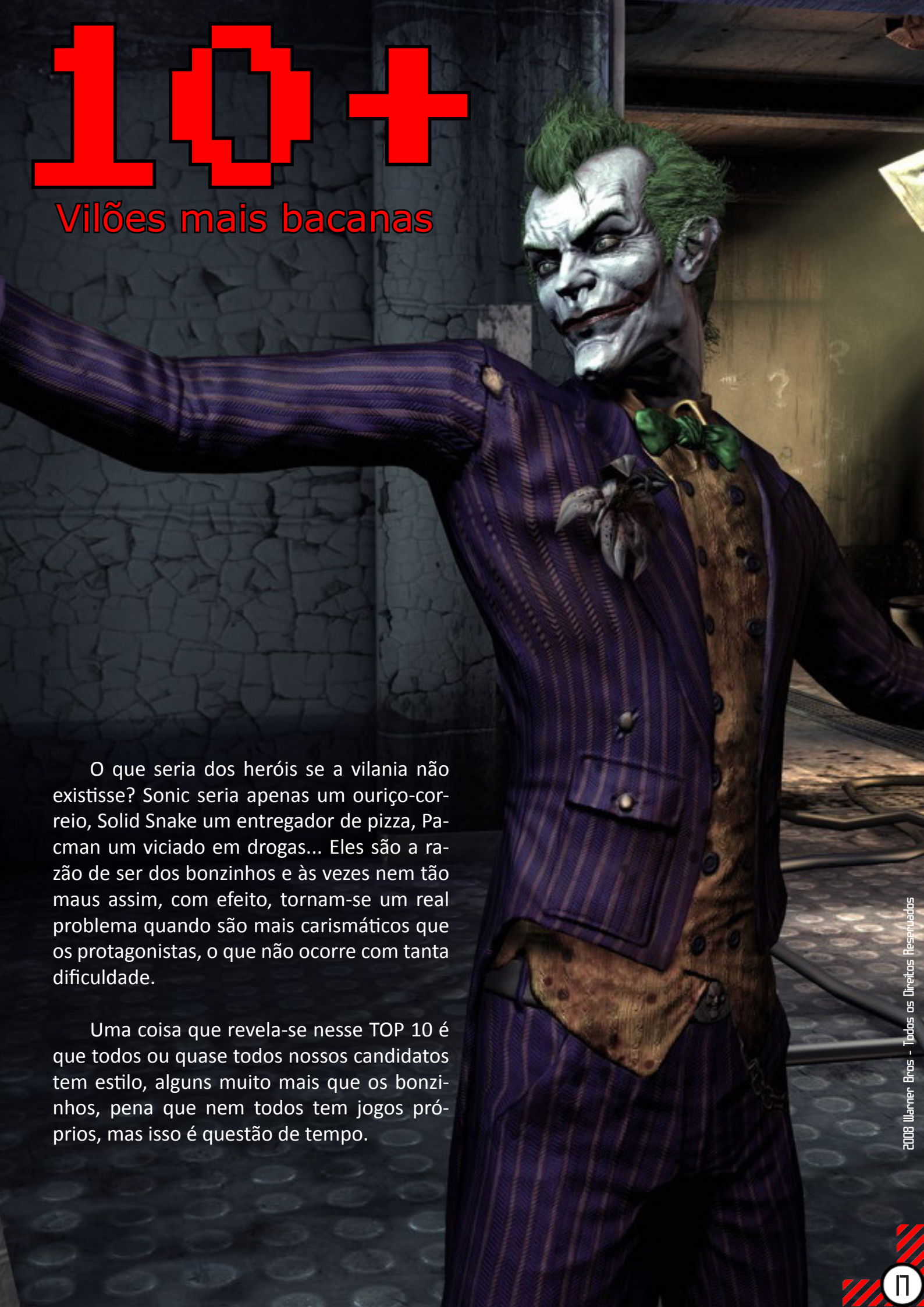
Esses foram apenas uns poucos exemplos de alguns dos mais importantes títulos que figuraram em outras plataformas e como podemos perceber o mercado de jogos eletrônicos está cada vez mais difícil e competitivo fazendo com que Sony, Microsoft e Nintendo não contem apenas com os títulos exclusivos de outras produtoras é necessário que elas possuem exclusividades próprias, além de conseguirem contratos com parceiros importantes e tentar segurar as suas séries ao máximo como também investirem cada vez mais na criação de séries de peso para seus consoles.

TOP 10 +

Vilões mais bacanas

O que seria dos heróis se a vilania não existisse? Sonic seria apenas um ouriço-correio, Solid Snake um entregador de pizza, Pacman um viciado em drogas... Eles são a razão de ser dos bonzinhos e às vezes nem tão maus assim, com efeito, tornam-se um real problema quando são mais carismáticos que os protagonistas, o que não ocorre com tanta dificuldade.

Uma coisa que revela-se nesse TOP 10 é que todos ou quase todos nossos candidatos tem estilo, alguns muito mais que os bonzinhos, pena que nem todos tem jogos próprios, mas isso é questão de tempo.



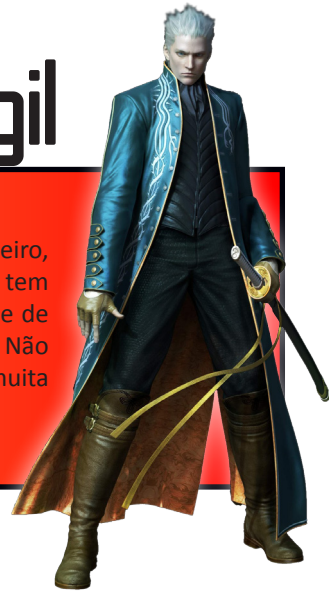


10º Dahaka

Temos aqui um injustiçado, Dahaka, que caça o Príncipe da Persia por não ter morrido quando deveria, que por sua vez, caça uma forma de destruir seu algoz Dahaka, ao impedir a criação das Areias do Tempo. É uma verdadeira suruba temporal, com idas e vindas, voltas e reviravoltas. Dahaka deveria estar no 10 + anterior, visto que sua aversão à água é grande, aliás, deve ser uma penitência a ser paga, ficar a eternidade correndo atrás de quem boicotou a hora de ir pra cova e ainda ficar sem tomar banho, coitado...

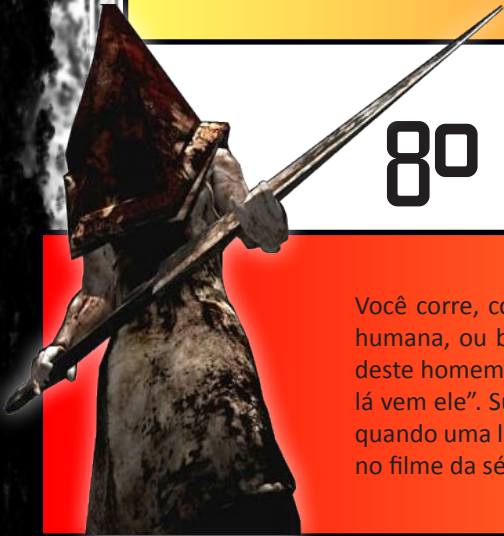
9º Vergil

Adivinha o que é: Tem cabelo branco mas não é velho, tem olhos vermelhos mas não é maconheiro, briga toda hora com o irmão gêmeo e é filho de um demônio? Se falou Tiririca errou, ele não tem irmão gêmeo... Agora, se falou Vergil, irmão de Dante acertou. Neste 10+, há uma constante de personagens que aparecem com uma espada absurdamente grande, seria auto-afirmação? Não importa, Vergil bate de frente com o amado irmão e a reunião de família é marcada de muita pancadaria, assim como todo churrasco lá em casa.



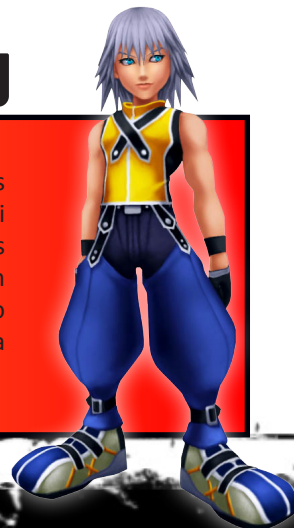
8º Pyramid Head

Você corre, corre, corre e não adianta, ele sempre está atrás de você. Apesar da forma humana, ou bem parecida com isso, seu capacete em forma triangular esconde o rosto deste homem(?), e faz de seus grunhidos e gemidos uma forma de assustar o jogador, "ih, lá vem ele". Sua arma mais usada é um facão, um grande e respeitável facão e de vez em quando uma lança. Sua primeira aparição foi em Silent Hill 2 e com o sucesso apareceu até no filme da série.

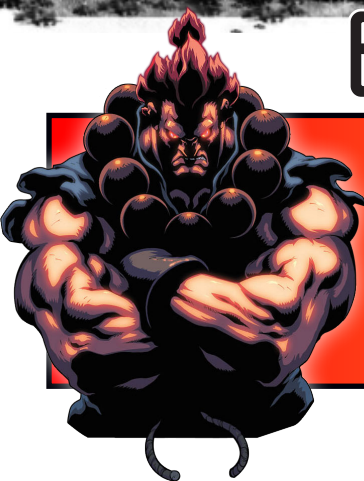


7º Riku

Riku almejava viajar por outros mundos com seus amigos Sora e Kairi, entretanto eles são atacados pelos Heartless e se separam. Riku ao ver que Sora possuía novos amigos em sua busca por Kairi (Donald e Pateta) é facilmente manipulado por Maleficent que o leva para as trevas. Riku é um dos mais populares personagens de Kingdom Hearts por ser aquele tipo de amigo que te supera em tudo, além de parecer muito mais confiante e determinado que Sora, entretanto a história do jogo prova o contrário. Mesmo assim Riku é um dos mais carismáticos e importantes personagens da série.

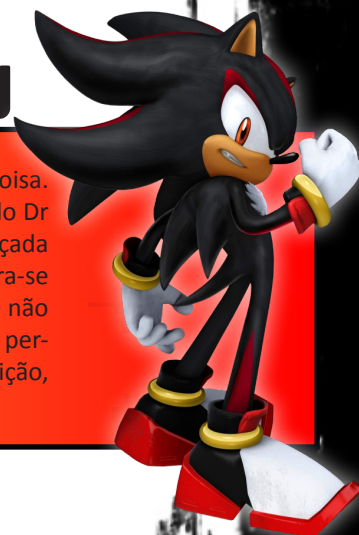


6º Gouki (Akuma)



O demoníaco praticante de Shotokan em Street Fighter, é um dos vilões que mais se destacam em jogos de luta. Usuário do Satsui no Hadou, “o lado negro da força” para praticantes do hadou, Gouki assassinou seu mestre Goutetsu deixando para trás seu antigo rival Gouken e um filho que se tornaria mais tarde seu pior inimigo. É muito comum enquanto se joga Street “apelar para o Gouki” quando se perde muitas lutas, é inegável que o personagem tem muitas vantagens sobre os outros lutadores de kimono e o seu popular “segredo” é o trunfo de qualquer jogador que goste de finalizar bem um Round

5º Shadow



Não sei se posso considerá-lo como um vilão, está mais para um anti-herói que outra coisa. Apareceu a primeira vez em 2001 no jogo Sonic Adventure 2 para Dreamcast, foi criado pelo Dr Gerald Robotnik, avô do Dr Eggman que conhecemos, para ser a forma de vida mais avançada existente. Sua vida é marcada de enganos e confusões, vira vilão por acaso e no fim mostra-se um bom moço, digno de salvar o mundo junto de Sonic e morrer com isso (ou não). Tá, ele não morreu, é imortal, perdeu a memória e estrelou um jogo só dele em busca da sua memória perdida após o final de Sonic Adventure 2. Participou de vários outros jogos depois da sua aparição, justamente por ter personalidade e não ser a cópia má de Sonic.

4º Iori Yagami



Membro do clã Yagami, Iori é inimigo mortal (e de vestimenta duvidosa) de Kyo Kusanagi, personagem central da série The King of Fighters. Iori carrega em suas veias o sangue de Orochi que quando ativado lhe transforma em um ser demoníaco concedendo ao seu usuário um forte poder e um grande instinto assassino que só tem fim quando seu adversário está completamente derrotado (ou vira purpurina). Na verdade nem mesmo Iori sabe explicar porque odeia tanto o clan Kusanagi, ele mesmo certa vez disse que só de ver Kyo já sente um grande ódio e vontade de lutar. O personagem se tornou particularmente popular por sua risada maligna e seu estilo de luta sanguinário. Desde sua aparição em KOF 95 não ficou de fora de nenhum jogo da série.

3º The Boss

Pode não ser bonita, mas sabe bater bem, e no final é isso que conta. A lendária fundadora e líder do grupo Cobra Unit não tem nome, ao menos ninguém sabe e dou um conto para quem souber. Porém é conhecida como The Boss, The Joy ou Voyevoda na Rússia. Filha de um dos membros do Wisemen's Committee e mãe do quase nada conhecido Ocelot, tem uma família não muito unida, até porque seu filho foi levado embora quando nasceu. Traiu os Estados Unidos da América para servir os comunas da União Soviética e viveu feliz para sempre... Tá, não foi assim.



2º Wesker

Quem só o viu em Resident Evil 5 não sabe que um dia ele foi um cara normal, tá, sabe sim porque havia os flashbacks, bom... normal nem tanto, mas enfim. Talvez Wesker não tenha todos os músculos que Chris, no entanto os movimentos dele são bacanudos o bastante para gostarmos dele, mesmo que seja o cara mau, ou será que gostamos dele justamente por ser o malvado da história? Pena que toda hora alguém tenta matá-lo, depois de duas tentativas Chris consegue o intento maligno e deu fim ao antagonista preferido dos amantes da série Resident Evil. Um minuto de silêncio para o antigo comandante do time Alpha.



10

Sephiroth

Ele é mau, ele é estiloso, ele é Sephiroth. Com certeza fez mais sucesso que o herói da história, Final Fantasy VII deve muito ao seu carisma. Seu design foi feito pelo então pouco conhecido Tetsuya Nomura, um dos fatores de sucesso desse personagem ser tão carismático. O portador da Masamune morreu, não morreu e continuou sendo o oponente a ser batido, o maior Soldier da Shinra é o adversário que todos queriam ou pior, que todos não queriam. Alterado geneticamente e confuso quanto à sua origem, cuidado. Hoje em dia, desempregado, paga conta dos outros passando na fila dos deficientes no banco por ter só uma asa, por meros trocados.



GAMEBOY

20 anos

POR LEONARDO LOPES

É isso aí pessoal! Nosso querido Game Boy, ou Classic “Tijolão” Game Boy, como também é conhecido no mundo gamer, completou 20 anos em 2009. A galera mais “old” com certeza vai ter o seu momento retrô ao se lembrar de clássicos como Pokemon, Zelda Link’s Awakening, Tetris e uma infinidade de jogos que transformaram a indústria dos games como conhecemos hoje. Com uma biblioteca de fazer inveja em muito console o Game Boy foi uma febre na década de 90 e é considerado por muitos como um dos maiores motivos da popularização dos games.



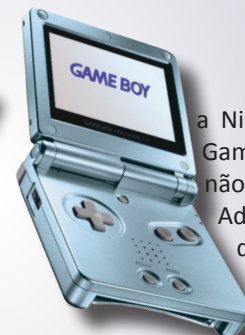
O vovô de todos. Lançado em 1989 e fabricado até 1995. Possuía incríveis 3,59 Mhz, 8-bits, tela monocromática e vinha com o jogo Tetris incluso. Foi lançado custando por volta de 100 Dóletas.

Desde seu lançamento, a família Game Boy já vendeu mais de 200 Milhões de aparelhos mundo afora (lembrando que o grande sucesso de vendas da atualidade, Nintendo DS não faz parte dessa contagem) em suas diversas versões. Para os esquecidos de plantão vamos relembrar um pouco de cada uma das versões do Game Boy.

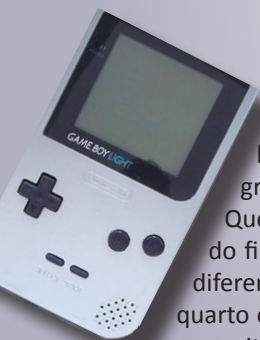
Em 2001 a Nintendo resolve chutar o balde e mudar totalmente a fórmula com o Game Boy ADVANCE. A começar pela forma que os botões são alocados no aparelho, passando a ficar nas laterais, com a inclusão dos botões R e L. Além de retrocompatibilidade com jogos dos modelos anteriores, alguns jogos podiam ser jogados por até quatro jogadores via Game link. Com uma paleta de cores muito superior e uma GPU de 32-bits o Advance podia reproduzir jogos com gráficos lindos (alguém aí se lembra do Golden Sun?).



Em 1996 a Nintendo decide lançar o Game Boy Pocket. 30% menor que o original, tela com brilho mais intenso e definido e com consumo de apenas duas pilhas “AAA” que o deixava mais leve e permitia que fosse realmente “portátil” (mas que eram caras pra caramba!).



Dois anos após o lançamento do Advance a Nintendo resolve voltar ao formato original do Game Boy, lançando o Game Boy Advance SP. Ele não possui praticamente nenhuma diferença do Advance a não ser o formato e a possibilidade de abrir e fechar como um celular de flip. Ah! E também possuía uma bateria de Lítio, o que acaba de vez com os gastos com pilhas. Nossos bolsos agradeceram a Nintendo!



Em 1997 é lançado o Game Boy Light. Com o único adendo de possuir uma luz interna, que cá entre nós, fazia uma grande diferença nas jogatinas noturnas. Quem tinha uma mãe preocupada com o sono do filhinho como a minha, sabe como isso fazia diferença, pois bastava apenas desligar a luz do quarto e se esconder debaixo da coberta para passar a noite toda jogando!


1998 houve a grande renovação! O Game Boy se transforma em Game Boy Color. Os jogos antigos passavam a ter novas possibilidades de cores, que na realidade nada mais era que uma paleta de quatro cores horríveis, mas o que vale é a intenção. Outra grande mudança foi à inclusão de uma tela de LCD de baixo consumo além de uma conexão infravermelha para a transferência de arquivos.



Em 2005, já com o DS vendendo absurdos, a Nintendo coloca no mercado o Game Boy Micro. Ele é praticamente um Advance, mas com algumas melhorias para deixá-lo mais Next-Gen. Como frente destacável e design futurista. Não foi um grande sucesso, vendendo cerca de 2,5 milhões de unidades mundo afora.



Infelizmente após o lançamento do Game Boy Micro a Nintendo parece ter apostado todas as suas fichas no Nintendo DS quando se trata de portáteis. Ainda mais com a entrada da Sony nesse concorrido mercado. Porém como a própria Nintendo já deixou claro em vários pronunciamentos, o Nintendo DS não é um sucessor do Game Boy. Então ainda fica sempre no ar a possibilidade do anuncio de uma nova versão do nosso querido “jogo de garoto”.



Brasília, capital da República Federativa do Brasil, seu plano urbanístico foi projetado por Lúcio Costa, os monumentos arquitetônicos elaborados por Oscar Niemeyer e Inaugurada em 21 de abril de 1960 por Juscelino Kubitschek, sua população atualmente conta com mais de dois milhões de habitantes e com tanta gente assim decidimos fazer uma visita e conferir de perto como é a cena "gamística" da cidade.



DESIGN POR JAY SANTANA

Games em Brasília

POR RAPHAEL FRANCK E RODRIGO IT SONIC



O Comércio local

Para início de conversa ano passado, especificamente no dia 28 de dezembro, a cidade recebeu o show Vídeo Games Live, criado por Tommy Tallarico, no Centro de Convenções Ulisses Guimarães concerto foi realizado pela Symphonia Villa Lobos, com condução de Jack Wall e provavelmente ocorrerá novamente o evento em 2009 (veja aqui o vídeo do evento <http://www.videogameslive.com.br/>), mas o público brasiliense ainda reclama da falta de eventos e lojas especializadas comparado com cidades como São Paulo e Rio de Janeiro.

Mas há aqueles que afirmam que o mercado de games em Brasília está se fortalecendo, “O Mercado de games de Brasília está muito bom, crescendo em ritmo até razoável” afirma Cristiano, 30 anos, que trabalha na FNAC onde é responsável pelo departamento de Games e Software e há 6 anos está no comércio dos jogos eletrônicos. E o mesmo confirma Pedro, 19 anos, que joga desde que era criança e hoje está em seu primeiro emprego, responsável pelo atendimento no setor de games da livraria Leitura do Shopping Conjunto Nacional, “o Mercado de games de Brasília é promissor embora enfrente o problema dos preços, os lançamentos sempre são os mais caros”.

O alto custo dos jogos e principalmente dos lançamentos é uma dificuldade para o jogador do mercado nacional em geral. Ivanez, 20 anos, há 3 anos trabalhando com jogos, atualmente é um dos responsáveis pelo atendimento no setor de games, CDs e DVDs da Livraria Saraiva do Pátio Brasil Shopping, diz “que o número de vendas é alto mas, poderia ser maior se não fosse pelo fato dos preços serem bastante elevados”. Para ilustrar a questões dos preços vamos lembrar quando os consoles da Nintendo e Microsoft, chegaram ao Brasil em 2006, sendo o da Big N vendida a 2.400 e o da empresa do tio Bill a 2.999, contudo hoje você pode comprar ambos com um preço mais baixo. O público brasiliense, porém ainda busca novidades e lançamentos e gosta de um portátil, na Saraiva o console mais vendido é o “pequenino” da Big N “na saraiva o que mais vende são os portáteis, destacando-se o Nintendo DS Lite” diz Ivanez. Os portáteis se mostram realmente fortes o jogador da capital tem um interesse pela casualidade e inovação oferecida pelos consoles atuais, assim como também pelo conteúdo distribuído online fazendo o comprar produtos originais “o número de vendas aumentou bastante com a inovação dos consoles como o DS e o Wii por atraírem um número maior de jogadores pela casualidade dos mesmos, a procura de Games dos consoles Next Gen também está grande pelo fato do jogador ser banido da Live dando como exemplo o Xbox 360” conta Cristiano. O consumidor de Brasília está percebendo que mesmo sendo maior o preço dos games originais deve-se pensar mais nos benefícios que estes podem trazer a ele, que no preço. Os jogos piratas não são registrados, podem danificar o console e também diminuir o poder do comércio local.



Onde se Joga e quem joga.

Em Brasília assim como em outras cidades pelo país é comum ver Lan Houses, mas a quem procure ainda as antigas casas de jogos com as “velhas” máquinas de arcades, pinballs, Pump entre outras. E assim é a World Games com 11 anos de existência, localizada no Pátio Brasil Shopping, gerenciada por Lauro que trabalha com games há 3 anos. Ele conta que público local é exigente e por isso é necessário investir “sempre buscamos novidades, diversificar, trazer certos simuladores”, apesar de loja ter um público diferenciado e não focar certa faixa etária “são os adolescentes os que mais freqüentam o estabelecimento” diz. Outra curiosidade na loja são os jogos mais jogados, apesar de ter vários clássicos como KoF, Lauro ressalta que “as pump (máquinas de dança), simuladores de corrida como Daytona e as mesas de air games são os mais jogados”.

Toda cultura é representada por pessoas que a fazem. Daniela, 18 anos, moradora de Brasília apaixonada por rock and roll joga videogame desde pequena “minha infância toda joguei videogame, meu primeiro console foi um game boy color, ele era verde e vinha acompanhado com um jogo do Pokémon”, apesar dela não freqüentar casas de jogos ela faz parte do público gamer da cidade e ressalta a importância de cada console seja pela casualidade ou pelo divertimento em rede, Daniela conta que esses consoles novos evoluíram de uma forma que são capazes de estabelecer relações culturais com todo o mundo “os jogos do passado geralmente eram feitos para uma ou duas pessoas e agora é possível jogar com mais de duas e com pessoas que nem se encontram no mesmo país, a tecnologia ajudou a pessoas de outros países se conhecerem, agora é super normal um menino do Brasil ter um amigo nos Estados Unidos”.

Em Brasília como em vários lugares o público feminino que joga ainda não é grande “geralmente as meninas são criadas de maneira diferente que os meninos, videogames são mais voltados para garotos, se a menina não tiver um ciclo social que a faça conviver com os jogos eletrônicos a maioria das vezes ela nem passa perto. Acredito que eu só jogue videogame porque só tenho primos homens” conta Daniela.



Futuro tecnológico da cidade

A Tecnologia da Informação (TI) pode ser definida como um anexo de todas as prestezas e recursos fornecidos pelas ciências da computação. Na verdade, as aplicações para TI estão conectadas às mais diferentes áreas para maior esclarecimento têm como exemplos grandes companhias da informação entre elas: LG, Nokia, Samsung, Sony Ericsson pela telefonia móvel, conglomerados como Toshiba, Sony e Matsushita. Na fabricação de hardware temos Hewlett-Packard (HP), Apple entre tantas outras.

Hoje Brasília ainda conta com um projeto chamado A Cidade Digital para estabelecer um centro de desenvolvimento tecnológico local que abrigará provavelmente duas mil empresas, próxima ao Parque Nacional de Brasília. Ex-senador Valmir Amaral em pronunciamento ao Senado em 2006 ressaltou a importância de um pólo tecnológico na capital “Temos considerar que o setor de Tecnologia da Informação é um dos mais significativos para a economia do Distrito Federal”. (pode ser conferido no site www.senado.gov.br)

O projeto, de autoria do presidente da República, faz parte de um acordo com o Ibama, que concordou em ceder a área para o pólo em troca da ampliação da reserva ecológica. Esse projeto comporta as empresas estabelecidas se fundarem como um grande condomínio empresarial, sendo que uma empresa possa se abrigar Parque Digital, ela deve em primeiro lugar realizar um cadastro, depois analisada por um conselho, ter um plano financeiro, que será submetido aos técnicos do governo. A estimativa é de que sejam criados com o Parque Tecnológico cerca de 30 a 40 mil empregos, entre diretos e indiretos.

Porém há uma carência de profissionais na área Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) como em áreas de desenvolvimento de jogos, e como existem possibilidades novas está na hora de procurar centros educativos voltados para a área de tecnologia, talvez em um futuro teremos também as grandes empresas desenvolvimento de games por aqui, e não somente escritórios voltados para área de vendas.

Para maiores informações acesse o link: www2.camara.gov.br/





A Cena Musical de Brasília

Pensando no cenário musical da pequena capital a Press Start! decidiu bater um papo com o Valdeilton Oliveira, também conhecido por Tama, baterista da banda Rockband.

Press Start!: Quais consoles possuem e quais jogos costumam jogar?

Valdeilton(Tama): Eu tenho ps3, ps2, psp, ds e em breve um wii, o resto da banda cada um tem pelo menos 1 videogame

Press Start!: Como surgiu a Rockband Game Music (Rockband GM™) e há quanto tempo existe o grupo?

Valdeilton(Tama): A idéia da banda surgiu em meados de 2007, eu e o Henrique (baixo) comentamos que seria legal uma banda que tocasse músicas de videogame, mas só de videogames. Tem outras bandas daqui de Brasília que já tocam algumas músicas, mas sempre dentro de um contexto de músicas de anime. O Henrique já tinha alguns arranjos com alguns temas conhecidas e resolvemos montar a banda. Na verdade ele que procurou todo mundo enquanto eu estava fora do país daí quando eu cheguei, no começo de 2008, a banda já estava completa, daí começamos a ensaiar e temos a mesma formação desde então. O nome "Rockband" foi uma idéia minha, eu sempre gostei muito de Megaman que no Japão é chamado de "Rockman" daí eu pensei em colocar um nome que lembrasse o robzinho azul e particularmente gostei da idéia.

Press Start!: Vocês buscaram inspiração em algum grupo como a banda Megadrive?

Valdeilton(Tama): É impossível dizer que o megadrive não é uma referência para a banda, pois foi a primeira banda de game music a tomar notoriedade, mas tentamos buscar nosso próprio caminho tanto na sonoridade quanto no estilo que difere um pouco do mega driver, mas seria uma grande honra tocar no mesmo palco que eles.

Press Start!: Quais as principais influências para o grupo?

Valdeilton(Tama): Os estilos da banda são os mais variados possíveis, desde indie rock até metal extremo, eu mesmo gosto de muita coisa diferente, mas quando penso "bateristicamente" gosto de influências de bandas como Iron Maiden, Angra, Led Zeppelin e uma banda japonesa chamada Onmyouza que tem um som muito característico.

Press Start!: Quais músicas vocês costumam tocar em apresentações? Vocês também tocam JMusic ou outros estilos metal?

Valdeilton(Tama): O foco da banda é basicamente vídeo game, buscamos isso também para termos um diferencial das muitas bandas de j music e anime songs de Brasília. Mas gostamos muito de metal em especial de prog metal e prog rock, o Herbert (teclado) e o Flávio (guitarra) em especial, pra equilibrar nosso outro guitarrista, o Rodrigo, gosta de riffs mais simples e sons mais conhecidos, acho que essa mistura faz do nosso som único e com características fortes de cada um.

Press Start!: O que vocês acham do cenário de soundtracks de games do Brasil e em especial de Brasília?

Valdeilton(Tama): Ainda ta engatinhando, mas parece promissor, tivemos a chance de fazer um excelente show em meados de outubro do ano passado no Otakon, tinha telão pra passar os vídeos dos jogos e tivemos uma boa chance de mostrar nossa qualidade sonora. Infelizmente alguns eventos voltados à cultura oriental questionam se realmente as músicas de jogos podem se adequar nesse contexto, mas acho que com o tempo isso vai passar. Estamos mandando nosso material para outros eventos no Brasil e acho que em breve o público de outros estados vai poder nos conhecer.

Press Start!: Brasília é conhecida por ter um movimento, underground, bastante ativo, pois sempre há shows de bandas para um público roqueiro em geral, há esse espaço para bandas de VGmusic (vídeo game music) ?

Valdeilton(Tama): Eu não diria um espaço para as bandas de game music, particularmente porque como tocamos músicas instrumentais apenas temos chance de tocar em varias casas de show sem nenhum problema, mas dependendo da ocasião acaba que ninguém conhece nossas músicas, o que de certa forma é bom, mas o que realmente queremos é trazer aos palcos aquele cara que nem curte muito um show de bandas mas certamente conhece bem um videogame. O publico em Brasília tem sempre aparecido e sempre esta disposto a nos ver o que motiva a banda a sempre melhorar, mas nem sempre o publico roqueiro é o mesmo que gosta de videogames, daí acho legal poder lidar com esses grupos com o nosso som.



ROCKBAND GAME MUSIC

DISTRITO FEDERAL
- BRAZIL - 2009

[www.rockbandgm.com]

PARCERIA



Este é um trabalho realizado por estudantes do curso de Licenciatura em Música da Universidade Federal do Rio de Janeiro, sob a orientação do professor Dr. Roberto de Sá. Este trabalho não representa a opinião da Universidade Federal do Rio de Janeiro, nem a opinião dos seus funcionários, nem a opinião dos seus alunos. Este trabalho é de propriedade dos autores e não pode ser reproduzido sem a autorização dos mesmos. Este trabalho é de propriedade dos autores e não pode ser reproduzido sem a autorização dos mesmos. Este trabalho é de propriedade dos autores e não pode ser reproduzido sem a autorização dos mesmos.

Estúdio Nacional
Rua... 4071 - 20461-013



Renata Honorato, jornalista e game girl, escreveu para revistas como Top Magazine, EGM Brasil e Rolling Stone. Edita, o Arena Turbo, canal sobre games do IG. Em nossa entrevista a autora do blog Game Girl fala como ralou para chegar aonde chegou e dá a dica para as meninas que não apreciam um bom videogame."

Renata Honorato

Tivemos um bate papo descontraído com uma das mulheres mais respeitadas do meio Gamer brasileiro

EQUIPE PRESS START!

Press Start!: Em sua opinião, o que fez a Game TV não se manter no ar?

Renata Honorato: Eu não tenho idéia, para ser franca. Mas imagino que seja algo relacionado a interesses corporativos.

Press Start!: Quais estilos de jogos você considera preferência feminina no mercado atual? Muitas garotas estão adotando os jogos casuais e principalmente o Wii porque essa preferência?

Renata Honorato: Mulheres, em geral, gostam de jogos que tenham uma curva de aprendizado curta. É daí que surge a preferência por webgames. Mulheres são menos competitivas que os homens e gostam de fazer muitas coisas ao mesmo tempo. É por isso que muitas delas preferem jogos casuais a games hardcore. Claro que existem exceções e isso precisa ser respeitado.

"Daqui a alguns anos, muito mais mulheres serão interessadas no assunto, simplesmente, porque os games se tornaram mais populares nos dias atuais."

Press Start!: A maioria dos jogos tende a querer agradar ao público masculino ignorando jogadores do sexo feminino, excluindo os jogos casuais da Nintendo que visam atingir todos os públicos independente de fatores como sexo do jogador. Você acha que é necessário um maior investimento neste público especificamente abordando temáticas que atraiam mais garotas para os games?

Renata Honorato: Assim como os filmes, os games precisam atingir todos os públicos. A entrada da mulher na indústria de games tende a mudar esse cenário.

Press Start!: Quem é Renata Honorato a jogadora e Renata Honorato a Jornalista?

Renata Honorato: Sinceramente, a Renata Honorato é uma jogadora de quinta (risos). Faço muitas coisas ao mesmo tempo e entendo de games muito mais como uma especialista do que como uma heavy user. A Renata jornalista é gente boa, mas peca por não conseguir se concentrar em uma coisa só. Tem zilhões de projetos pessoais na cabeça, mas pensa em seguir

adiante com todos eles ao mesmo tempo. Fail ;p

Press Start!: Você já sofreu algum preconceito por ser uma mulher que joga games?

Renata Honorato: No começo me mandavam ir lavar roupa, cozinhar e essas coisas todas. Agora eu nem ligo mais. Mando um f%\$#-#\$ e pronto. Os comentários positivos eu considero e, inclusive, assumo meus erros com muita facilidade. Nunca tive vergonha disso. Agora quando alguém deixa um comentário no blog com o objetivo de me ofender, eu apago e penso: "Sou mais eu". Haha

Press Start!: Conte um fato curioso que envolva mulheres nos games.

Renata Honorato: Ah, nas coletivas de imprensa sempre fui a única mulher. Com a convivência os meninos passam a te tratar como um deles, ou seja, perdi as contas de quantas vezes ouvi: "Nossa, como aquela garçonete é gostosa". Normal!

Press Start!: O que você acha que é mais importante em uma revista digital sobre games?

Renata Honorato: Interatividade. É essa a grande diferença do meio digital para o impresso. A "nova mídia" permite que tenhamos muito mais ferramentas para trabalhar. E isso é muito bom.

Press Start!: Quantas horas você joga em média por semana?

Renata Honorato: Muitas semanas passo sem jogar nada. Essa questão do tempo é muito séria. Pode ter certeza: quem trabalha com games joga muito menos do que gostaria – ou precisava. É a vida!

Press Start!: Samus ou princesa Peach?

Renata Honorato: Princesa Peach, é claro.

Press Start!: Casual ou Hardcore?

Renata Honorato: Cada hora é uma hora. Mas, como a maioria, prefiro jogos que não exijam muito de mim. Tenho um gato para cuidar! (risos)

Press Start!: Se você pudesse ter apenas um único super poder, qual seria e por quê?

Renata Honorato: O poder do teletransporte, com certeza.

Press Start!: Qual e como foi seu primeiro contato com video games?

Renata Honorato: Pootz. Foi há muito tempo. Era um Atari e o jogo, adivinhem, era o Enduro, claro!

Press Start!: O público gamer tem sido marginalizado nos últimos anos em discussões sobre violência nos games, além de perdurar para muitos o conceito de videogames ser algo para crianças, estes dois fatores juntos relacionam violência nos games diretamente a violência na vida real colocando os games como “má influência” para as crianças sem levar em conta que como no cinema existem jogos direcionados a faixas etárias específicas. Como é feita a abordagem no Arena IG, vocês direcionam o programa para o público infantil apenas ou fazem isso pensando “em toda a família”? Imagino que se mostrar jogos como Manhunt 2 no programa seria algo inapropriado.

Renata Honorato: A gente trabalha com os games da mesma maneira que trabalharíamos com o cinema. Se fosse falar sobre o filme *Trainspotting*, por exemplo, jamais iria usar uma cena do cara injetando heroína porque ninguém tem a obrigação de ver isso. Com os games é a mesma coisa.

Press Start!: Qual a fórmula, em sua opinião, pra deixar as garotas mais interessadas nos games?

Renata Honorato: Não existe fórmula. Ou você gosta ou não. É uma coisa de cultura. Daqui a alguns anos, muito mais mulheres serão interessadas no assunto, simplesmente, porque os games se tornaram mais populares nos dias atuais.

Press Start!: Qual a sua opinião sobre o possível lançamento da família Playstation no Brasil?

Renata Honorato: Eu acho ótimo, desde que fosse com um preço decente. Acho uma piada quando um produto, como é o caso, por exemplo, do DSi, que chega ao Brasil custando 3 ou 4 vezes mais do que no Estados Unidos.

Press Start!: Quais são seus jogos favoritos?

Renata Honorato: *We Love Katamari*, *God of War*, *Silent Hill*, *Fatal Frame*, *Guitar Hero*, *Kingdom Hearts*, *Tony Hawk*, *NBA Live*, *GTA*. Pootz. Tem uma porrada. Depende da época e do meu estado de espírito.

Press Start!: Gamer Girls são mesmo raras de se encontrar?

Renata Honorato: Mais ou menos. Existem muitas meninas que gostam de games por aí.

Press Start!: Qual o maior desafio para o Arena IG se manter uma vez que muitos programas sobre games não duraram muito tempo, principalmente se verificarmos o histórico da TV aberta?

Renata Honorato: A gente faz o que gosta de um jeito bastante flexível. Enquanto nos derem essa liberdade, vamos seguindo.

Press Start!: Você gostou mais de redigir a *Rolling Stone* ou a *EGM*?

Renata Honorato: São duas experiências diferentes. Ambas foram – e são – importantes para a minha carreira.

Press Start!: O que você diria para certas garotas que ainda vêm os game como “Joguinhos”?

Renata Honorato: Vá estudar hipermídia, novas mídias. Vá entender o futuro.

Press Start!: Ser jornalista na área de games é um sonho para milhões de jogadores que pensam em unir diversos interesses, quase como um “ganhar dinheiro se divertindo”. Quão longe isso está da verdade? O que nesta profissão você considera ser o ônus do Bônus?

Renata Honorato: Cobrir games é como cobrir música, política ou economia. Com uma diferença: você precisa o tempo inteiro provar que está falando de um assunto sério. Você trabalha demais e ganha de menos, como em qualquer outra editoria. É assim, simples.

Press Start!: Para quem já acompanha a Renata sabe que sua jornada no jornalismo passou antes pela área musical e de variedades, teve que ralar para estar no mesmo patamar de feras que já nasceram dentro dos games. Sua dedicação, aliada ao seu gosto por games transformou você em uma jogadora “hard” de algum estilo de games? Qual jogo você desafiaria a redação da *Press Start!* para um duelo?

Renata Honorato: No início eu tive de ralar um monte mesmo e passava horas jogando um game x para entendê-lo. Não era fácil interpretar o que eu lia nas revistas e por isso ficava buscando referências e perdendo horas a fio na frente da TV e do PC. Como citei na pergunta anterior, jamais poderia dizer que sou uma jogadora hardcore, porque sei que não sou. Eu jamais desafiaria a redação a jogar qualquer shooter, porque eles realmente gostam disso e entendem infinitamente mais do que eu. Gosto de jogos de esporte, em especial do *Fight Night*.

Press Start!: Como você vê a Renata daqui a 10 anos? Trabalhando com games ou tem objetivos de migrar para outras áreas?

Renata Honorato: Não sei nem o que vou fazer amanhã, quanto mais daqui a 10 anos. Eu estou estudando muito o assunto e como sou entusiasta das novas mídias, tenho certeza que não devo abandonar os games tão cedo. Os jogos são amplamente discutidos na academia e ainda servem como o objeto de estudo mais completo para quem revê os conceitos da hipermídia.





HARMONIX

ROCK & ROLL



DESIGN POR JAY SANTANA

Heavy Metal Games

Toda a trajetória do estilo musical mais controverso no mundo dos games.

POR LEONARDO LOPES

Podemos dizer que nos dias atuais o Rock está em alta com a popularização de diversas bandas, vendagens grandiosas de CD's e shows apoteóticos (a exemplo da recente turnê que deu o ar da graça em terras tupiniquins do grupo inglês Iron Maiden). Porém, há outro fator atenuante para essa reviravolta pela qual o gênero musical tem passado; e ela está no meio de entretenimento que mais cresce atualmente, e você caro leitor da Press Start! sabe exatamente que mídia é essa. Jogos como Guitar Hero, Rock Band e seus derivados tem levado o Rock/Heavy Metal ao status de Cult mundo afora. Jovens e adolescentes que antes não tinham o menor interesse no assunto, hoje correm para escolas de música buscando aprender a tocar algum instrumento musical; gigantes do mundo da música se envolvem na produção dos jogos; músicos e bandas oferecem seus riffs em troca de uma de suas músicas nesses games. Mas será que esse é realmente o início do lindo laço afetivo entre games e "música pesada" que vemos hoje em dia? Será que antes de Guitar Hero e afins o mundo dos games nunca tinha deixado seus cabelos crescerem, colocado suas calças rasgadas e balançado seus cabelos em meio a um show de heavy metal? Bem... A resposta para essas perguntas é sim e não. Vejamos o por que:

Kerry King - Slayer

Na realidade o metal nunca esteve presente no meio gamer de uma forma tão impactante como nos dias atuais. Games como Revolution X(1994) que tinha a trilha sonora voltada para a banda de Rock Aerosmith ou o game de Pinball que tinha como tema a banda Kiss são exemplos de quão "grandioso" era o envolvimento entre os dois mundos no passado. Mas, é inevitável não se lembrar de games cuja trilha sonora nos deixa saudades e faz com que até aquele seu primo que é fã de Latino ou Kelly Key (nunca os dois juntos, afinal eles não são amigos) involuntariamente bata os pés no ritmo da música ou dê uma balançada de leve com a cabeça. Será que você se recorda.

O pai do Heavy Metal Game

Muitos podem se lembrar de vários jogos nesse momento. Alguns totalmente underground, outros até conhecidos. Entretanto, nenhum se compara ao que podemos chamar de divisor de águas quando se trata de música pesada nos games (claro que estamos falando dele) Rock n' Roll Racing. A começar pelo nome, este jogo pode ser considerado o marco do envolvimento dos games com o estilo musical mais controverso e polêmico do mundo. Desenvolvido pela Blizzard (sim, a mesma de World Of Warcraft) que até então respondia pela alcunha de Silicon & Synapse.

Com uma proposta simples, poderia ser considerado apenas mais um game de corrida e destruição lançado naquela época. Entretanto era em sua trilha sonora que ele se destacava. Logo na abertura do game, o jogador era presenteado com um clássico do rock: Bad to the Bone de George Thorogood, logo em seguida era bombardeado com outras grandes pérolas do Rock e Heavy metal, músicas consideradas imortais faziam parte do "Set-List" do jogo; Black Sabbath, Paranoid, Henry Mancini, Peter Gun, Deep Purple, Highway Star e Steppenwolf - Born To be Wild (além da música Radar Love do grupo Golden Earring que era exclusiva da versão de Mega Drive lançada em 1994) fazem com que muitos gamers até hoje tirem a poeira de seus consoles em busca de uma mistura de estratégia e habilidade na direção dos carinhos que transformavam Rock n' Roll Racing em um jogo único.



Curiosidade sobre Rock n' Roll Racing: A Silicon & Synapse lançou dois anos antes de Rock n' Roll Racing um jogo no mesmo estilo intitulado RPM Racing.

O nome que se dá ao estilo de ângulo de câmera de RRR é chamado de visão isométrica, e faz com que o jogo se pareça 3D.



Um longo caminho ao estrelato.

Ao longo da história muitos jogos aderiram a trilhas sonoras voltadas ao estilo. Alguns dos maiores clássicos da Nintendo no passado F-Zero (SNES) e F-Zero X (N64) também se juntam ao nicho de Rock n' Roll Racing trazendo corridas futuristas alucinantes, com músicas inspiradas que fazem muitas bandas dentro do estilo parecer bandinhas de garagem tamanha a qualidade e singularidade das composições. Outros gêneros de games também fazem uso com maestria de guitarras distorcidas, baixo e bateria em suas trilhas sonoras, e dentre eles podemos encontrar nos games de luta um bom exemplo de como os jogos e a música pesada podem andar tranquilamente juntos. Games como KOF, Tekken ou o até mesmo Street Fighter possuem uma boa pitada de peso em sua trilha sonora. Entretanto, dentre todos os jogos do gênero um se destaca por promover um massacre sonoro.

Trilha sonora pra "roqueiro" nenhum botar defeito

Guilty Gear (originalmente lançado em 1998 para PlayStation) para muitos é apenas mais um jogo de luta 2D com gráficos bonitos, golpes espalhafatosos e personagens vestidos de forma absurdamente extravagante. Entretanto para os mais atentos podemos encontrar em suas músicas um ótimo exemplo de como uma trilha sonora em conjunto com uma ótima jogabilidade fazem grande diferença em um game de luta.

Para muitos apreciadores de boa música, a trilha sonora de Guilty Gear pode ser considerada espetacular. Cada tema, cada passagem, parece que foi milimetricamente planejada. Músicas como: Holy Orders, Pride And Glory e Conclusion fazem com que imaginemos como as OST (original sound track) de games não concorram a grandes prêmios musicais em todo o mundo. As músicas são abarrotadas de passagens progressivas e melódicas. Lembrando bandas conhecidas como: Symphony X, Angra ou Dream Theater.



Em 2001 a Arc System em conjunto com a Sony Music lançou uma série de álbuns intitulados "Drama CDs" que continham narrações feitas pelo elenco original do game com informações valiosas sobre a trama e adicionais sobre os personagens e suas histórias.



O outro lado da Moeda

Logo após o crescente reconhecimento de um produto ou idéia é normal que tenhamos muita gente que critique e outras que apoiem e erguem bandeiras, e aqui não seria diferente. Um fato incontestável no rock/heavy metal são seus fãs "religiosos" que tem a palavra underground estampada na testa. Quem nunca viu em algum fórum ou em comunidades de sites de relacionamento milhares de frases como: "Eu odeio Guitar Hero porque ele transformou minha banda favorita em uma banda Mainstream (massificado, popular em excesso) vendida da MTV, ou "Eu odeio Rock Band porque faz com que gente que não ame o metal tenha acesso ao estilo". E só por meio de informação é a mesma coisa que os mesmos "fariseus" dizem quando alguma banda vende muito, tem um clipe bem divulgado, aparece em algum programa de TV ou faz algum show para mais de 200 pessoas. Agora, fica a pergunta no ar a intenção de um músico não é sempre fazer com que o máximo de pes-

soas escute sua música (claro, não estou dizendo que eu como músico e amante de heavy metal que sou, venha a querer divulgar meu trabalho para gêneros que são totalmente avessos ao que eu gosto) e divulgue o estilo que ele levanta a bandeira? Ou seja, quanto mais gente jogar guitar hero ou qualquer outro jogo de qualquer outro estilo musical, mais gente aderindo ao seletor grupo dos apreciadores da boa música haverá. Assim como aos que dizem que jogos musicais afastam os jovens dos instrumentos reais, porém, se procurarmos em qualquer escola de música poderemos observar a quantidade de gente que busca aulas por ter tido contato com jogos musicais. O assunto apenas demonstra o quanto os jogos podem trazer novas experiências aos jogadores, e ainda aguçam a curiosidade para que o gamer experimente novas idéias e novos conceitos.

Entretanto, há quem defenda a forte ascensão que os jogos musicais vem conquistando atualmente, já que eles colaboram com a divulgação da indústria musical. Bandas como o Aerosmith relatam que a vendagem de sua versão do jogo Guitar Hero: Aerosmith vendeu mais que qualquer cd lançado (separadamente). Isso apenas demonstra o quanto os jogos estão cada dia que passa se tornando um dos melhores meios de divulgação e investimento por meio de grandes empresas ligadas ao entretenimento/tecnologia ou não. Outros até dizem que aí está a solução para a industria fonográfica, já que, com a banalização dos downloads na internet via torrent e sites de hospedagem as gravadoras não aguetariam por muito tempo a concorrência desleal. Ainda mais com bandas que eram carro chefe de muitas distribuidoras pendendo para o lado da produção independente. Resta saber se isso irá se confirmar em um futuro breve.



Produção Nacional

Mesmo com uma produção mais modesta e sem um hype digno de uma super produção do calibre de Guitar Hero ou Rock Band o Brasil também tem o seu representante no Heavy Metal Games. Lançado em agosto de 2005 o jogo Roko-Loko no castelo do Ratozinger é um game de plataforma que nos remete a época saudososa do master system e mega drive quando os games da turma da Mônica e o menino maluquinho faziam a festa da garotada. Para os que não conhecem, o personagem é uma criação do cartunista Marcio Baraldi para a revista Rock Brigade há quase dez anos e conta com dois livros lançados. A trilha sonora fica a cargo da banda de rock paulista Exxótica que combina muito com a proposta do game, já que os integrantes da banda são bem “exóticos” utilizando roupas multi-coloridas e pinturas faciais a lá Kiss e fazem um rock bem agitado.

Com uma história simples e direta, onde você é Roko-Loko um “roqueirão” que tem de salvar sua namorada Adrina-Lina indo até ao castelo do nefasto Ratozinger que se chama Vaticão. Ratozinger nada mais é que uma ratazana religiosa que odeia o Rock e (pasmem) o sexo. E a aventura não para por aí, no meio do caminho você precisa retirar pobres guitarras de perigosas armadilhas e salvar estrelas do rock como Gene Simmons (Kiss), Rob Halford (Judas Priest), Ozzy Ousbourne e até a mascote do Iron Maiden, Eddie.

O jogo é uma produção para PC e celulares e pode ser encontrado em lojas de quadrinhos ou em download gratuito no site da revista Rock Brigade.



O que vem pela frente

Mas será que esse lindo romance entre os games e o rock/heavy metal é apenas algo passageiro ou esse casamento irá durar por muito tempo? Bem, como dizem os metidos a sábios “o futuro a Deus pertence”, mas se depender dos anúncios prometidos daqui para frente podemos sim esperar por muitos jogos interessantes sobre o tema. Obviamente a dupla mais quente do momento não vai parar de lançar novos produtos tão cedo. Após a recente adição de outros instrumentos ao game da Activision (algo já esperado após a jogabilidade mais completa em Rock Band) com o lançamento de Guitar Hero: World Tour em outubro do ano passado os dois se compararam em termos técnicos, apenas com poucas diferenças nas guitarras e bateria. Restando apenas ao jogador decidir quais músicas presentes em cada versão ele julga como as que mais se adequam a seu gosto pessoal. Porém, com o adendo dos downloads de músicas lançadas constantemente fica difícil não pensar que jogo após jogo menos inovadoras e mais caça-níqueis as franquias vem se demonstrando.

Ainda mais com os lançamentos de novos pacotes que trazem bandas exclusivas, não que eu não venha ao delírio com anúncios do calibre de Guitar Hero: Metallica (o qual vocês podem conferir o review nesta edição) ou The Beatles: Rock Band, mas muitos se perguntam porque não simplesmente lançar os albúms completos para download como foi o caso do recente Chinese Democracy do antológico Guns n’ Roses. Mas de qualquer forma é impossível não ficar feliz ao descobrir que uma banda que você admira bastante vai ter sua própria versão do

jogo. Os últimos casos são o já citado acima The Beatles: Rock Band e o recém confirmado pela Activision Guitar Hero: Van Halen. Até quando os jogadores irão vibrar com lançamentos tão precoces é uma incógnita, mas por enquanto tudo vai muito bem obrigado.

Mas nem só de games musicais vivem os jogos aspirantes a headbanger. Estou falando do aguardado Brutal Legends, idealizado pelo mesmo criador do estranho porém divertido Psychonauts, Tim Schafer. Brutal Legends é um jogo de ação com muito sangue e violência mas com uma boa pitada de comédia. Uma das coisas mais interessantes do jogo é que seu protagonista “Roadie Eddie Riggs” é interpretado por Jack Black (Escola de Rock) que empresta sua voz e seu estilo (em uma versão um pouco mais “parruda” e cabeluda) irreverente para o “Metaleiro” mal encarado e tocador de guitarra que adora distribuir machadadas. Independente dos games serem ou não a salvação da indústria fonográfica ou se dia após dia mais jogos sairão contendo o tema heavy metal, o importante é que mais e mais jogos bons saiam. Mas cá entre nós... quanto mais guitarras distorcidas e cabelos balançando houver, mais o heavy metal se mostrará como um estilo musical que está de braços abertos para novidades, de forma que caia por terra a imagem de trogloditas de cara fechada que não aceitam mudanças, pois essa não é essência que o rock tem passado desde sua criação. Já que para os verdadeiros amantes da música pesada o que importa é a diversão e a libertação da alma causada por esse estilo musical que tanto amamos. E assim vamos seguindo com nossas guitarras de plástico ou não, nos sentindo os verdadeiros deuses do metal! Stay n’ Heavy!

Sessão

Desabafo

POR JOHANN CARVALHO

Revolucionário? Por quê?

Hoje contestarei algo que a mídia especializada vem fazendo nos últimos meses. Este episódio em específico ocorreu com um jogo chamado Halo Wars, oriundo de uma tal franquia de FPS de qualidade para a marca Xbox. Sabemos que Halo sempre foi muito conceituado, se expandiu para uma fronteira além dos games. Seis livros foram lançados sobre a série, somente para se ter uma idéia de expansão desta franquia avassaladora e revolucionária.

Revolucionária: chegamos a palavra tão esperada que me inspirou para este desabafo. Halo Wars diferenciou-se de todos os jogos da franquia até o momento, onde resolveu arriscar em outro gênero: RTS (estratégia em tempo real). Sendo assim, ouvi muitos da tão famosa mídia especializada, dizendo que “Halo Wars tem a OBRIGAÇÃO de ser revolucionário”. Hã? O quê? Como assim, ser revolucionário? Um jogo que até então era “de tiro” e agora arrisca fazer diferente tem a obrigação de revolucionar? É inaceitável tal comentário.

Podemos entender melhor com uma alusão parecida nos esportes: Um craque do futebol, que sempre teve uma excelente carreira nos gramados, resolve um belo dia, arriscar a jogar basquete. Será que ele tem mesmo a OBRIGAÇÃO de ser um craque nas quadras, da mesma forma que era nos campos de futebol? Ele pode até se tornar também um craque em outro esporte, mas ter a obrigação de ser um, como já dizem por aí, é “forçar a amizade”. Halo Wars nunca teve a obrigação de se tornar um craque de RTS, apenas está testando novos horizontes, pois sabe que na verdade já é um craque dos FPS e só, isso basta. Pode até se tornar uma bela franquia de RTS mas isso, só o tempo dirá. Agora só faltam dizer também que o Xbox 360, com seu suposto novo sensor de movimentos, deverá ser revolucionário também. Mas isso já seria assunto para outro desabafo e neste, encerro por aqui.

Ilustração por Billy Bobs



Tudo de bom na vida se completa nos três: sol, mar e... uma pelada. Acarajé, pimenta e... uma morena com corpo violão. Tomar banho de sol escaldante estirado na areia e cair no mar em seguida é prazeroso, mas não se compara a jogar uma partida de futebol na mesma situação. Da mesma forma, acarajé com pimenta é apetitoso, mas não chega nem perto de quando está acompanhado de uma Coca-cola bem gelada.

Tem gente que tem dificuldade de fazer escolhas. Aquele tipo de pessoa que leva horas para saber qual a melhor roupa para usar, ou meia-hora só para escolher um pedido no menu. Muitos gamers até agora não sabem em qual console da nova geração gastar seu suado dinheiro. Vou facilitar a vida de vocês, e apresentar uma sugestão que vai garantir, de fato, TODA diversão possível no ramo do entretenimento eletrônico.



DESIGN POR JAY SANTANA

Destrinchando a Nova Geração

POR MÁRCIO SANTOS FRAGA

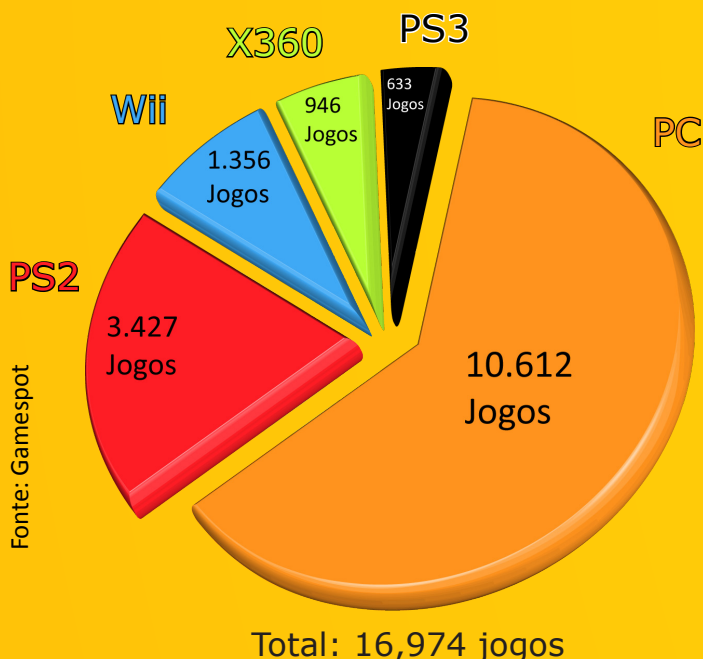
Para começar, o que significa “nova geração” para você? Há cerca de uma década especialistas da indústria de games afirmavam que um console com uma CPU de 200 Mhz e os outros recursos em harmonia com esse processador, seria suficiente para que todas suas idéias e projetos criativos pudessem ser realizados virtualmente, sem as limitações técnicas que os consoles daquela geração causavam (leia-se Playstation, Sega Saturn e Nintendo 64). Bem, os consoles da atual geração possuem muito mais recursos do que isso, entretanto, os consoles da “velha” nova geração também. O Playstation 2, por exemplo, possui um processador de 300Mhz. Nada mal, hein?

Interação On-line + Variedade + Inovação

Bateu a vontade de jogar on-line, qual a primeira opção que lhe vem à mente? X-Box 360? Certamente que não, se você mora no Brasil. A melhor opção neste modo ainda é indiscutivelmente o PC, uma plataforma eternamente versátil, sujeita a upgrades constantes, com uma quase infinidade de opções de jogos on-line, muitos gratuitos inclusive.

Se quiser variedade o PS2 é campeão, possui mais de 3.000 jogos lançados de todos os gêneros em todo o mundo. Nem mesmo os lançamentos do Xbox 360, somados aos jogos disponíveis na Xbox LIVE Arcade e os jogos retrocompatíveis conseguem bater esse número. Apenas o PC bate esse record. O problema é que o PC é muito fraco em alguns gêneros, como RPG e luta, onde o PS2 domina. Além disso, alguns jogos, como os de esporte, ficam muito mais emocionantes numa TV do que num monitor.

Gráfico 1:
Jogos lançados e em desenvolvimento até meados de Dezembro de 2008



Fonte: Gamespot

O Gráfico 1, que apenas não considera os jogos retrocompatíveis, deixa claro que quem tem um PS2 está realmente bem servido em variedade de jogos. O Wii também não desaponta, pois mesmo sendo um ano mais novo que o 360, já o ultrapassou em número de lançamentos, a fonte é um dos mais completos e conceituados site de games no mundo: Gamespot



O PS2 não morreu, segundo a Media Create, companhia que analisa as vendas da indústria japonesa de entretenimento digital, até alguns meses atrás o PS2 vendia de 5 a 7 vezes mais unidades que o 360 no Japão. É isso mesmo que você acabou de ler, a cada um Xbox 360 vendido no Japão, saíam das lojas outros sete Playstation 2, um mercado desse não será abandonado tão cedo pelas desenvolvedoras. Essa realidade só começou a mudar a partir de setembro com o corte de preço do 360. Sem falar dos recentes bons títulos do PS2 como SMT: Persona 4, Kingdom Hearts Re: CofM e Rock Band 2.

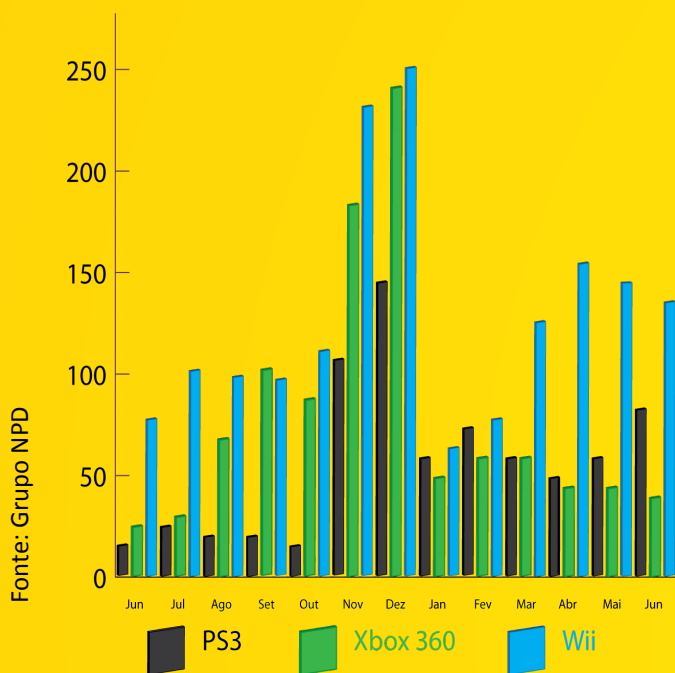
Se você só quer uma diversão casual para os dias que chega cansado do trabalho e está de saco cheio de ver mulher pelada ou atos de violência exacerbada na televisão, o Wii é o seu console. De quebra, além de apreciar uma forma realmente inovadora de jogar, você e sua família provavelmente perderão alguns quilos com a quantidade de calorias desprendidas balançando o Wiimote ou rebolando com o Wii Fit.

Então qual é a melhor opção: PC, Playstation 2 ou Wii? Fique com os três! Se tiver com a grana curta, compre primeiro o PS2. Caso você já tenha um, turbine o seu PC ou compre um mais robusto. Lembre-se o PC além de proporcionar diversão, também aperfeiçoa nossa educação e aumenta nossa produtividade, portanto, será sempre uma prioridade. Ao investir em um PC você certamente também estará gerando empregos no seu país, pois o mesmo é fabricado ou montado aqui no Brasil.

O número um

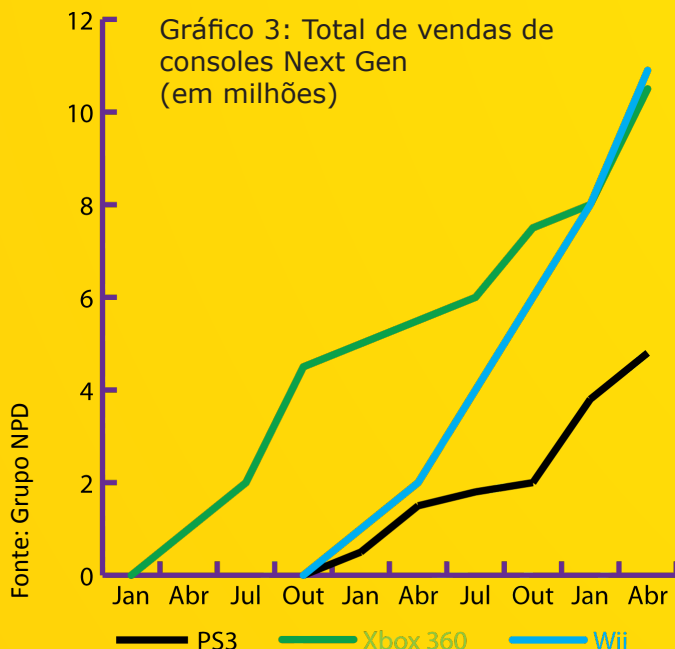
Se você possui um PS2 e um PC, então está na hora de comprar um Wii. Os norte-americanos já perceberam isso, conforme demonstra o Gráfico 2, que representa a média semanal de consoles vendidos de junho de 2007 até junho de 2008. Segundo o Grupo NPD (equivalente do Media Create nos EUA, só que mais amplo, pois analisa diversos setores do mercado, inclusive o de games), o Wii vendeu absurdas 721.000 unidades no mês de março de 2008, devido, principalmente, ao lançamento nesse período da exclusividade *Smash Bros. Brawl*.

Gráfico 2:
Média semanal de vendas de consoles
(em milhares)



Segundo a analista do Grupo NPD Anita Frazier, o Wii assumiu a liderança americana no total de consoles da nova geração vendidos muito antes do esperado, em junho de 2008, quando as vendas do console no varejo alcançaram a marca de 10.9 milhões de unidades como demonstra o gráfico 3. No mesmo período o Xbox 360 alcançou 10.5 milhões e o PlayStation 3 os módicos 4.8 milhões.

Gráfico 3: Total de vendas de consoles Next Gen
(em milhões)



Esmagando a concorrência, no mês de novembro de 2008, período de festas nos EUA, o console ultrapassou a barreira de 2 milhões de aparelhos vendidos. O sucesso é tão grande que as ações da Nintendo sofreram uma supervalorização de mais de 300% em dois anos. Tornando Hiroshi Yamauchi, ex-presidente da empresa e detentor de 10% das ações, o homem mais rico do Japão. A fortuna dele é estimada em US\$ 7,8 bilhões, segundo o ranking de 2008 da revista "Forbes".

Você pode acessar uma animação que demonstra a evolução do ganho total da Nintendo com suas vendas ao longo de 18 anos, e perceber como o Wii salvou a empresa de ter o mesmo destino da Sega, que abandonou o desenvolvimento de hardwares, para se concentrar apenas na produção de softwares. Link: <http://32.tnypic.com/33kae34.gif>



O PlayStation 3 e seu raio azul

Agora é que a coisa fica surreal. No lançamento do PS3 era possível encontrar o console por mais de 7.000 reais, isso em lojas tipicamente populares. Com esse valor era possível comprar as três plataformas citadas anteriormente, e ainda sobrava dinheiro para vários jogos. O melhor jogo para inaugurar o PS3 em seus primeiros meses de vida era *God of War II*, uma obra prima do antecessor, fazendo uso da retrocompatibilidade, recurso que não existe mais nas versões atuais do console. Era como comprar um avião a jato, só poder abastecê-lo com gasolina comum e deixá-lo estacionado na sua garagem, só para os outros verem que você tinha um.

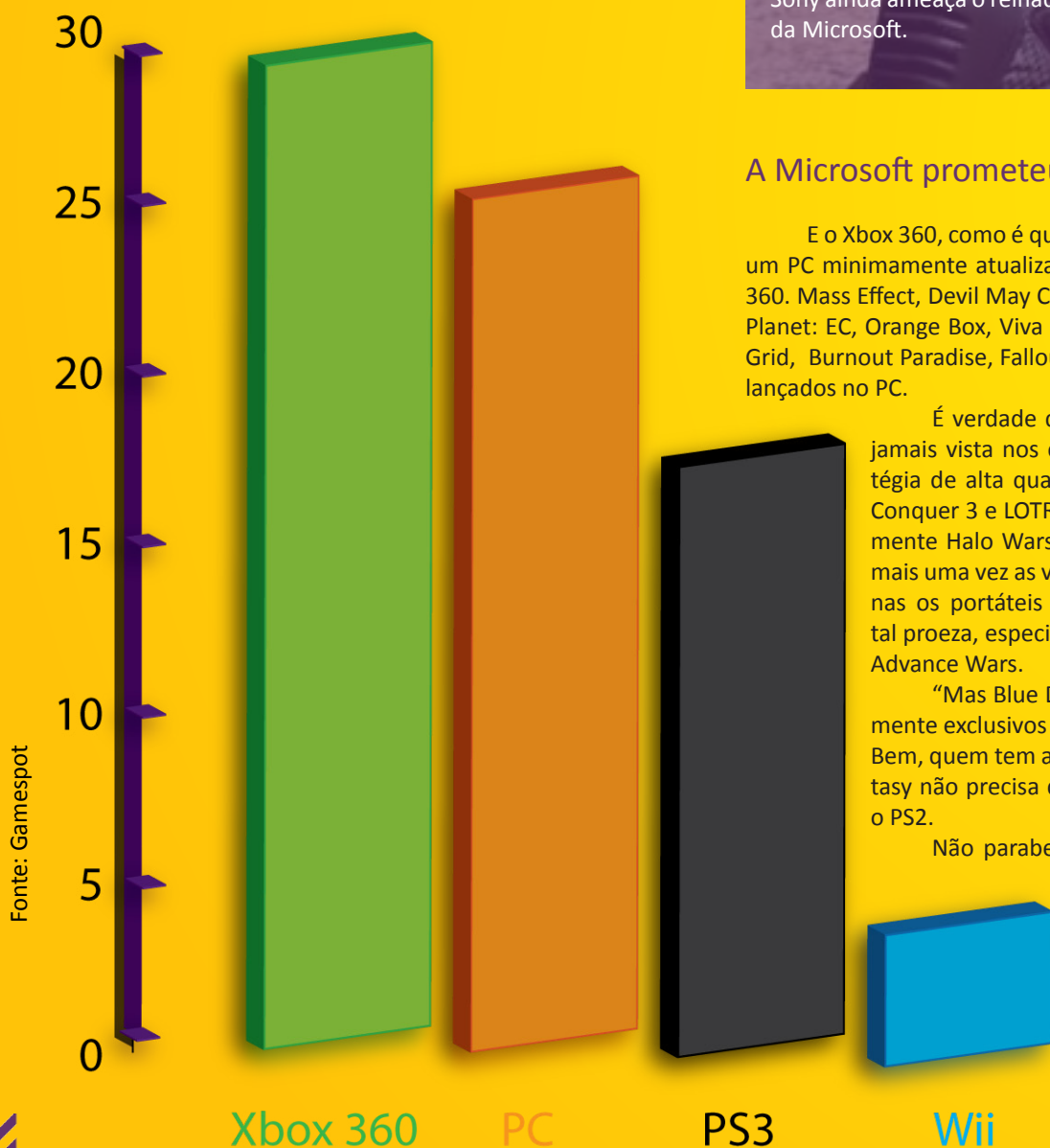
A capacidade de rodar Blu-ray é o seu principal atrativo. O melhor é esperar pra ver no que isso vai dar. Se os bons jogos (*Final Fantasy Versus XIII*, *Gran Turismo 5* e *God of War III*) chegarem numa agilidade aceitável, se o preço do console continuar caindo e se o sistema on-line da Sony cumprir tudo que promete então, no futuro, você poderá sem medo trocar seu velho PS2 pelo sucessor.

Como podemos ver no Gráfico 2, pela primeira vez em muito tempo, as vendas de PS3 ultrapassaram as vendas de Xbox 360 nos EUA a partir de janeiro de 2008. Pode ser uma reação duradoura alavancada pela disseminação do Blu-ray, mas certamente esse aumento de vendas não aconteceria sem a redução de preço do PS3 que vem ocorrendo progressivamente ao longo do tempo.



Repare no mesmo gráfico que com lançamento de Metal Gear Solid 4 em junho de 2008, a Sony quase garantiu a virada de jogo contra a Microsoft, mas uma redução de preço do 360 em setembro colocou o PS3 em seu devido lugar, como lanterna da nova geração. A situação só é confortável no arquipélago nipônico, onde o PS3 vem liderando as vendas depois de receber grandes lançamentos! Essa liderança se mantém firme desde fevereiro deste ano depois do combo Street Fighter IV e Residente Evil 5, além dos exclusivos Yakuza 3 e Killzone 2. O que demonstra que a médio e longo prazo a Sony ainda ameaça o reinado mundial da Nintendo e o crescimento da Microsoft.

Gráfico 4: Lançamentos com Multiplayer Online no primeiro trimestre de 2008 (Em unidades)



Fonte: Gamespot

A Microsoft prometeu, mas não cumpriu

E o Xbox 360, como é que fica? Abra os olhos, se você tem um PC minimamente atualizado, automaticamente já tem um 360. Mass Effect, Devil May Cry 4, Gears of War, BioShock, Lost Planet: EC, Orange Box, Viva Piñata, T.E.S. IV: Oblivion, GTA IV, Grid, Burnout Paradise, Fallout 3 todos bons títulos do 360 lançados no PC.

É verdade que o 360 conseguiu uma proeza jamais vista nos consoles: receber jogos de estratégia de alta qualidade, em especial Command & Conquer 3 e LOTR: Middle-earth II (e mais recentemente Halo Wars), mas isso não muda nada, pois mais uma vez as versões do PC são superiores. Apenas os portáteis da Nintendo tinham conseguido tal proeza, especialmente devido à fascinante série Advance Wars.

“Mas Blue Dragon e Lost Odyssey, jogos realmente exclusivos do 360, são fantásticos”, você diz. Bem, quem tem as séries Dragon Quest e Final Fantasy não precisa de clones, a força ainda está com o PS2.

Não parabenizar a Microsoft pelo excelente trabalho de localização seria injusto. Fiquei surpreso quando Halo 3 foi lançado no Brasil 100% localizado. Um peso pesado como esse nunca tinha falado nossa língua antes. A Sega sempre será lembrada pela comunidade gamer brasileira, especialmente por causa das

localizações de jogos famosos realizadas pela Tectoy, sua distribuidora na época, como os jogos da série Phantasy Star e as versões adaptadas dos jogos da Turma da Mônica.

É louvável também o empenho da Microsoft em consolidar sua estratégia on-line. Com 30 games lançados no primeiro trimestre de 2008 nos EUA com modo on-line, surpreendentemente, o 360 conseguiu bater até mesmo o PC, como demonstra o Gráfico 4. O mais atrasado como já era de esperar é o Wii, pois a Nintendo já declarou a tempos que conquistar a rede não é seu principal objetivo nesta geração.

Veja nos gráficos 2 e 3, que nos meses de outubro, novembro e dezembro ocorre um aumento significativo nas vendas de consoles, devido aos grandes lançamentos de final de ano e ao período de festas. Repare também a importância que uma redução de preço e um título exclusivo de peso podem fazer nas vendas de hardware. Em 2007 a Microsoft conseguiu antecipar e prolongar esse momento de frenesi nas vendas com a redução de preço do 360 em agosto e o lançamento de Halo 3 em setembro, como demonstrado nos gráficos. Entretanto, a série Halo ainda é a única franquia que justifica a compra de um 360.

Peter Moore poderia ter cumprido a promessa que fez no início de 2004 (quando ainda era Vice-Presidente da Divisão de Entretenimento Interativo da Microsoft), o mesmo apontou na época a possibilidade do sucessor do Xbox se tornar compatível com os jogos de PC. Assim a empresa poderia investir pesado em franquias realmente exclusivas, pois o 360 já teria em seu lançamento uma quase infinidade de jogos.

O 360 seria o único console a possuir games que hoje são exclusivos para o PC, como Flight Simulator, World of Warcraft, Crysis, Sins of a Solar Empire e os promissores Starcraft II, Diablo III e tantos outros. O tráfego de jogos PC → Xbox 360 seria intenso, mas o inverso não necessariamente, bastaria a Microsoft criar barreiras de programação e proteções para os jogos exclusivos do seu console. Claro que com o tempo essas proteções poderiam ser quebradas pelos hackers de plantão, mas acredito que isso não baixaria as vendas do 360. Apenas PCs de ponta conseguem rodar os melhores jogos do Xbox 360, diferentemente, o 360 tem poder suficiente para rodar todos os jogos do PC, por enquanto... A única desvantagem é que se isso tivesse acontecido, a série Halo provavelmente nunca teria chegado oficialmente ao PC, então, por favor, Bill Gates, NÃO me dê ouvidos.

Acredito que a única forma da Microsoft se tornar líder nesse ramo é comprando ou se fundindo com a Nintendo. A primeira possui todo o poder econômico necessário para pesquisas em tecnologia interativa, aperfeiçoamento de hardwares e criação de uma sólida estrutura on-line, e a segunda o poder criativo que interessa para o desenvolvimento de softwares que aproveitarão tudo que essas tecnologias podem oferecer. As diferenças de cultura corporativa das duas empresas seriam rapidamente superadas quando as cifras não parassem de subir.



O grande vencedor: o consumidor

Será que realmente precisamos de uma empresa líder? Não podemos nos dar por satisfeitos? A indústria norte-americana de videogames vem batendo recordes de receita nos últimos anos, em 2007 foram mais de 16 bilhões de dólares segundo o Grupo NPD, em 2008 o aumento foi de 19% chegando a 21,33 bilhões, independente da crise financeira. Os amantes de tecnologia podem continuar abraçando o PC e no futuro também o Playstation 3. Quem quer diversidade não tem o que se queixar com o Playstation 2. Os que buscam criatividade, inovação e diversão multiplayer estão cada vez mais satisfeitos com o Wii, e a Microsoft deve continuar trabalhando para encontrar seu público alvo, realizando mais localizações e ampliando seus serviços aqui no Brasil, em especial a rede Xbox Live.

Retroviews

Os astros da Disney e suas 3 principais aventuras no Mega Drive.

POR DON VAGNER

Mickey e Donald são os dois personagens mais conhecidos do mundo Disney. Estrelas de desenhos animados, filmes, milhares de brinquedos e também estrelas de ótimos jogos de videogames. Mickey Mouse é um camundongo valente, tranquilo, líder dos outros personagens e apaixonado por sua namorada Minnie. Donald Duck, ou Pato Donald, como o conhecemos aqui no Brasil, é o oposto do seu amigo; atrapalhado e de pavio curto, é tio de 3 sobrinhos travessos que vivem deixando-o a beira de um ataque de nervos. Namora a Margarida, uma simpática patinha. Os dois personagens estrelaram vários jogos ao longo desses anos, mas há 3 títulos que são especiais. 3 clássicos instantâneos lançados para o Mega Drive que todo gamer deveria jogar, se já não o fez.



QUACKSHOT: STARRING DONALD DUCK

Pato Donald estrela um dos melhores jogos da geração 16 bits. E pode acreditar, este jogo entra facilmente na lista dos melhores de todos os tempos. O jogo, que lembra muito a extinta série Ducktales, começa quando Donald encontra um livro do Tio Patinhas que conta a história de um antigo tesouro. Dentro do livro, Donald encontra um mapa com a suposta localização deste tesouro. Seu eterno inimigo Bafo de Onça, fica sabendo da existência deste tesouro e tenta roubar o mapa de Donald. Com a ajuda de seus sobrinhos, Donald então parte em uma jornada a procura do tesouro perdido. Nesta aventura os amigos de Donald não ficaram de fora. Pateta, Professor Pardal e até sua amada Margarida participam desta adorável aventura. O ponto forte do jogo era sua jogabilidade diferenciada. Não bastava apenas atravessar a fase. Era preciso descobrir a maneira correta de avançar para a fase seguinte. Para avançar para o segundo nível da primeira fase, era preciso ir até o final do primeiro nível, falar com o professor pardal, depois se dirigir para a fase do Egito, ir até ao encontro do Pateta e trocar a sua arma. Só assim você poderia voltar para a primeira fase e avançar para o segundo nível. Eram três tipos de armas: Um atirador de desentupidor de pia, que era abastecido por três tipos de desentupidores: O amarelo que servia apenas para derrubar os inimigos; o vermelho que servia também como plataforma quando atirado contra a parede e o verde, para se pendurar nos pássaros. As outras duas armas eram o atirador de bolha de sabão que servia principalmente para eliminar alguns blocos e o atirador de milho de pipoca, cujo tiro alcançava um número maior de inimigos. As fases eram belas e cheias de vida. Os inimigos possuíam um carisma enorme, com destaque para os grandes fantasmas do castelo da Transilvania e as adoráveis, porém mortais Orcas da Antártida. E sem esquecer de mencionar o "terrível" Tigre da fase da Índia.



CASTLE OF ILLUSION: STARRING MICKEY MOUSE

Neste jogo, Mickey precisa percorrer 7 mundos atrás de 7 diamantes diferentes, capazes de criar um arco íris onde o levará até o castelo da bruxa Mizrabel, que seqüestrou a ratinha Minnie. Cada mundo é dividido em 3 fases, sendo que ao final de cada 3ª fase, é preciso derrotar um poderoso chefe, que conseqüentemente ao ser derrotado deixará um dos 7 diamantes. Todos os mundos ficam dentro de um castelo, sendo acessado por portas encantadas. A jogabilidade não era muito diferente dos demais jogos lançados na época. Havia duas opções de ataque, o clássico pular em cima do inimigo ou então atirar uma maçã neles. Quando foi lançado, o jogo possuía um dos melhores gráficos da época. O som não ficava atrás, e as músicas temas de cada fase combinavam perfeitamente com cada estágio e suas particularidades. Um bom exemplo é a fase da biblioteca onde os inimigos são letras do alfabeto e as espetaculares fases bônus. Para entrar nestas fases bônus, era preciso mergulhar em xícaras de chá ou garrafas de leite. No interior das xícaras de chá, era preciso nadar entre inimigos em forma de torrões de açúcar atrás de maçãs ou diamantes. Já nas garrafas de leite, andávamos por plataformas em formato dos mais diversos tipos de doces. Outra fase de muito destaque era a da sala dos brinquedos, onde deveríamos enfrentar desde palhaços montados em monociclos a soldados quebra nozes.



TRIO MÁGICO

Três excelentes jogos que encantaram milhares de jogadores espalhados pelo mundo. Infelizmente muitos jogadores de hoje não tiveram a oportunidade de jogar estas 3 maravilhas do Mega Drive. Talvez, o jogo de hoje que mais se aproxima deles seja a série Kingdom Hearts. E muito provavelmente, Tetsuya Nomura teve estes 3 brilhantes jogos como fonte de inspiração. E um grande conselho de amigo. Se você ainda não jogou nenhum destes jogos mencionados aqui, faça isso o mais rápido possível. Garanto que sua satisfação será imensa.



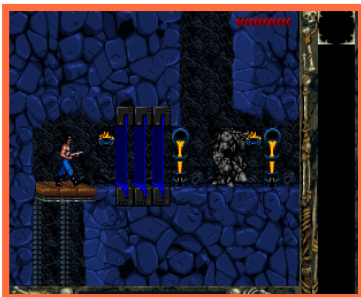
WORLD OF ILLUSION: STARRING MICKEY MOUSE & DONALD DUCK

Finalmente chegamos no suprasumo dos jogos da era 16 bits. Os dois jogos mencionados acima eram muito bons, mas estavam longe de se igualar ao World of Illusion. Aqui tudo era fantástico. Gráficos, jogabilidade, som, história, diversão, replay e etc. Se você nunca viu um jogo perfeito, tente jogar World of Illusion e você verá o que é perfeição. Nesta aventura, Mickey e Donald se unem para mais uma vez, lutar contra o Bafo de Onça. Os dois formam uma dupla de mágicos que foram sugados para um mundo mágico, no exato momento que preparavam uma apresentação. Agora, é preciso sobreviver a inúmeros inimigos em diversas fases a fim de regressar para o mundo normal. As músicas e animações dos desenhos A Pequena Sereia, Aladdin, Pinóquio e Alice no País das Maravilhas serviram como inspiração para este jogo. Embora, considerado não muito diferente dos outros jogos de plataformas, este jogo continha muitas características próprias que o diferenciava dos demais jogos. A jogabilidade mudava conforme o personagem escolhido, e principalmente quando os dois personagens participavam juntos em multiplayer. Os personagens podiam saltar, correr e ainda atacar os inimigos com suas capas mágicas. Quando algum inimigo era tocado pela capa mágica, este transformava-se em placas, pombas ou algum outro objeto inofensivo. Quando o chefe de cada fase era derrotado, a dupla aprendia algum novo poder mágico e passava para a outra fase a bordo de um tapete mágico quando pelo ar, e dentro de uma bolha de ar, quando por algum mundo aquático. Contavam ainda com a ajuda de alguns animais para guiá-los. Este, inclusive, foi um dos poucos jogos para o Mega Drive que contava com a utilização de vozes para os personagens.

BLACKTHORNE



Raphael Franck: O príncipe Blackthorne volta depois de 20 anos para cumprir o desejo do pai de encontrar os fragmentos da Pedra da Vida para derrotar Sarlac e salvar seu povo. Um belo jogo lançado pela Blizzard/Interplay conta com um enredo que mistura aventura com ficção científica e para deixar a trama mais bela, o trabalho gráfico da um ar maior de fantasia e mistério a esse épico, mesmo não tendo uma variação de inimigos e os cenários com uma arquitetura parecida, é inegável não se maravilhar com esse game. Jogo com comandos acentuados e precisos e músicas que seguem um ritmo de mistério. É necessário cautela e astúcia para resolver determinados puzzles, descobrir passagens secretas, mas fique calmo, mesmo com tantas coisas a desvendar e inimigos a derrotar você pode contar com ajuda do seu “povo” (apesar



de certas fases alguns habitantes se rebelarem contra você) e uma bela arma fora os mais diferentes tipos de bombas que você encontra pelos 5 níveis sendo que cada um contém 3 fases em um total de 15, contudo não se desespere quando estiver cansado há a velha opção do password. Com certeza esse é um game que merecia uma continuação e não somente uma convenção sem atrativos para GBA.



Plataforma: Super Nintendo
Desenvolvimento: Interplay
Publicação: Blizzard
Gênero: Plataforma
Lançamento: 1995

MAUI MALLARD IN COLD SHADOW



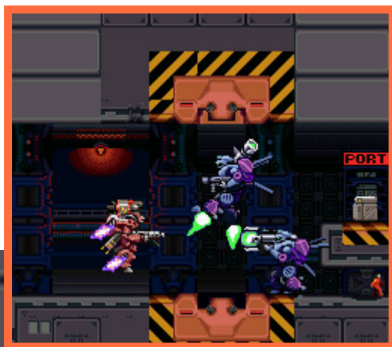
Plataforma: Super Nintendo
Desenvolvimento: Eurocom
Publicação: Disney Interactive
Gênero: Plataforma
Lançamento: 28/11/1996

Raphael Franck: Longe de ser um dos melhores no estilo, mas ainda assim pode ser considerado um clássico. Você é o detetive Maui o “Marreco” interpretado pelo nosso amigo Pato Donald que durante as investigações de sua missão acaba ganhando os poderes do ninja Cold Shadow. É nesse ponto que o game se destaca, pois, em várias fases Donald tem que jogar como o detetive, e em certos pontos como ninja. Uma alternância constante exigindo mais atenção e reflexo por parte dos jogadores. Quando nosso querido personagem da Disney é apenas um simples detetive sua principal arma é um revólver com balas infinitas, porém há tiros especiais de fogo e raio que podem ser pegos durante as fases, já quando você é o ninja das “sombras” a história muda com sequenciais matadoras de deixar Shinobi boquiaberto. O visual de Maui Mallard in Cold Shadow é super atraente seus cenários são supercoloridos ganhando destaque para suas cômicas animações, a trilha sonora é bem executada com temas tropicais com requintes orientais, mas nem tudo são maravilhas os controles às vezes não são tão precisos e falha em horas imprescindíveis, outro pequeno problema desse game é sua duração, pois apresenta apenas 8 níveis.





METAL WARRIORS



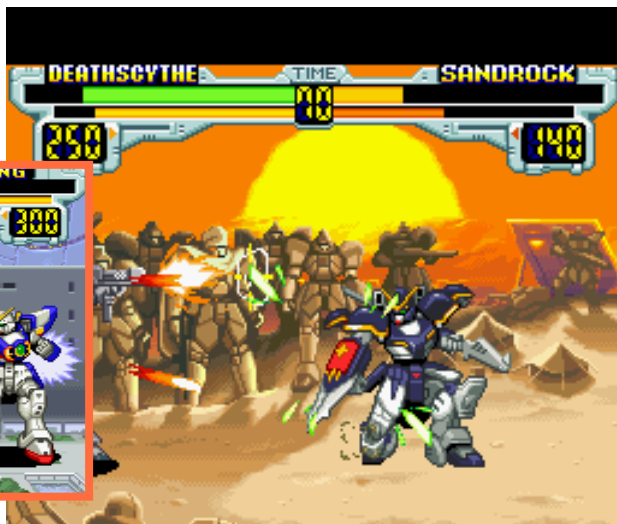
Raphael Franck: Metal Warriors é um jogo que merece ser lembrado. A ação do game é basicamente atirar, mas isso não tira seu brilhantismo, pois poucos jogos conseguem fazer o que Metal Warriors fez: usar de um recurso de atire tudo que tem pela frente bem parecido com a série Contra, alias a produtora desse game é a Konami. O jogo possui 9 fases, parecidas com labirintos e cheia de inimigos, que apesar de poucas não dão nada fáceis de completar. Cenários futuristas e bem caprichados e belas animações, mas o legal mesmo é trocar de robôs e experimentar os mais diversos tipos de armas que seu personagem adquire ao longo da jornada, o game ainda possui um modo versus interessante, porém nada que supere a campanha single payer.



Plataforma: Super Nintendo
Desenvolvimento: LucasArts
Publicação: Konami
Gênero: Ação
Lançamento: 12/04/1995



GUNDAM WING: ENDLESS DUEL



Raphael Franck: Game de luta baseado na série de TV Gundam Wing, possui três modos de jogo, os já conhecidos Story Mode, Versus, e Trial. O game apresenta uma jogabilidade consistente, você consegue fazer os comandos com simplicidade é como jogar Street Fighter, sem contar o sistema de combo que também é fácil executar com algumas horas de jogo você já consegue fazer combinações matadores e emendar com especiais, os gráficos se assemelham muito a de Street Fighter Alpha 2 lançado para Psone e Snes, com cenários limpos e bem polidos. Você ainda tem a opção de jogar com 10 "mechs" sendo que o último é o chefe do jogo, para liberá-lo é "fácil", basta terminar o jogo no modo hard e no final aparecerão os comandos a ser executados na tela de seleção de personagens. O bom mesmo é o insubstituível versus mode, porque não a coisa mais divertida que chamar seu amigo pra jogar e da uma "surra" nele. A única coisa não muito legal são os finais, mas no mais é um bom jogo de luta.

Plataforma: Mega Drive
Desenvolvimento: Natsume
Publicação: Bandai
Gênero: Luta
Lançamento: 29/03/1996

COMIX ZONE



Raphael Franck: Você é um desenhista famoso e é capturado por uma criação sua, um vilão de um de seus gibis, agora é preciso enfrentar os maiores desafios pelas páginas do mundo HQ, enfrentando ciborgues e os mais variados tipos de monstros que só pode ser encontrado realmente em gibis, tendo que resolver os quebra cabeças que nem quebram tanto assim. É de da inveja esse trabalho da sega, simplesmente um dos melhores títulos para o console de 16 bits da empresa criadora de Sonic. Dificuldade equilibrada e comandos simples e bons efeitos sonoros com músicas, digamos, na medida certa nada excepcional. Gráficos? Bom os gráficos são dez!

Plataforma: Mega Drive
Desenvolvimento: Sega
Publicação: Sega
Gênero: Plataforma
Lançamento: 1995

DISNEY'S ALADDIN



Raphael Franck: Atualmente quando pensamos em algum jogo baseado em filmes de desenhos animados da Pixar ou Disney, já imaginamos coisas ruins, mas nem sempre foi assim e que diga Aladdin, esse clássico da Virgin para Mega Drive. Essa versão de Aladin sem sombra de dúvidas é superior a versão de Super Nintendo, produzida pela empresa de Ryu, Megaman e Cia, ainda que alguns nintendistas de plantão discordem. O jogo possui um ritmo frenético e com diversas armadilhas, mas nosso herói possui uma super espada para detonar os inimigos e ainda conta com algumas maçãs espalhadas pelas fases para acertar em quem ele encontrar pela frente e os deixar com cara de quem comeu e não gostou. O game tem um bom acabamento um trabalho visual super descolado e bem colorido. Agora por favor, nada de usar o Modo Cheat para ir direto para última fase e conseguir outros truques.

Plataforma: Mega Drive
Desenvolvimento: Virgin Interactive
Publicação: Virgin Interactive
Gênero: Plataforma/Ação
Lançamento: 11/11/1993

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

POR MURAK LEMOS



Em um fatídico dia Zecke, um garoto usando óculos 3D ao estilo futurista do início dos anos 90, e Julie, uma garota de boné vermelho, repentinamente descobrem que sua vizinhança amigável não é mais lá tão amigável. Ao invés dos típicos figurantes que normalmente habitam seu bairro, encontram malignos zumbis dispostos a eliminar seus queridos vizinhos. Sua missão então é resgatar os seus vizinhos antes que estes sejam enviados para o além pelos temíveis monstros que tomaram conta da região. Munidos apenas de uma pistola de água os dois jovens se aventuram neste cenário macabro resgatando seus vizinhos. Ao resgatar o último vizinho perdido uma porta se abre misteriosamente em frente a eles, ao atravessarem esta porta encontram um novo cenário, mais vizinhos precisam de sua ajuda, novas ameaças espreitam o caminho...



Os zumbis comeram meus vizinhos

Lançado em 1993 pela Konami/LucasArts para Super Nes e Mega Drive, *Zombies Ate My Neighbors* é basicamente uma paródia em 48 fases (além de 5 fases bônus) a incontáveis clássicos da literatura e cinema do gênero terror. O objetivo do jogo é bem simples: resgatar seus vizinhos antes que os zumbis, múmias, aliens, gêmeos do mal, maníacos com mascaras de hóquei entre inúmeros outros inimigos os matem. Os chefes são muito cômicos e os vizinhos não são tão comuns turistas, soldados, bebês líderes de torcida e até arqueólogos esperam seu resgate. Para esta tarefa os personagens têm a disposição um divertido arsenal de armas que são itens do cotidiano como extintores de incêndio, cortadores de grama e picolés. A jogabilidade simples, no estilo gun and run torna o jogo ainda mais divertido. Os gráficos são excelentes e os personagens bem caricatos e a diversidade de itens e inimigos fazem com que o jogo funcione sem entediá-los depois das primeiras horas de jogo. O multiplayer, entretanto, deixa muito a desejar. Não que não seja divertido desintegrar zumbis com a arma de água acompanhado de um amigo, mas os jogadores não podem ficar muito longe um do outro ou a mobilidade fica muito limitada tornando-os presa fácil (principalmente nas fases do Jason). A trilha sonora é um complemento a parte e contribui muito ao clima do jogo as músicas são divertidas e se encaixam bem em cada fase o único ponto negativo no som do jogo é a água, experimente pular na água e vai ouvir um som que só poderia

ser descrito comparando-o ao som de algo muito pesado sendo arrastado por cima de um punhado de areia.

Referências no jogo

O jogo tem muitas referências (o maior desafio do jogo talvez seja descobrir todas estas referências) óbvias e outras mais subjetivas e as sátiras não se estendem somente aos filmes de terror:

O nome do estágio "Mars Needs Cheerleaders" possivelmente vem de "Mars Needs Women" filme de ficção científica de 1968. O estágio "Nightmare on Terror Street" é alusão ao filme "Nightmare on Elm Street" ("A Hora do Pesadelo" no Brasil).

O estágio Bônus "Day of the Tentacle" é o nome de um Adventure produzido pela LucasArts e lançado no mesmo ano que *Zombies Ate My Neighbors*. Há um estágio chamado "Dr Tongue's castle of Terror" e o último chefe do jogo é o próprio Dr. Tongue. Talvez seja referência ao filme *O dia dos Mortos* de Jorge Romero, neste filme havia um zumbi sem mandíbula que foi apelidado "Dr. Tongue" (Dr. Língua) durante a produção porque este não tinha mandíbula.

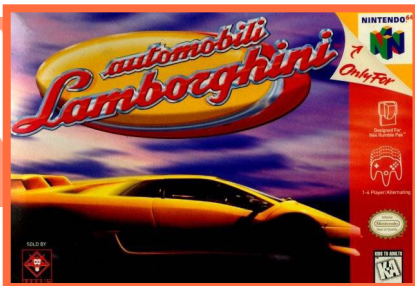
"Weird Kids on the Block", nome do estágio 5 é referência a Boy band do início dos anos 90 New Kids on the Block.

"Seven Meals for Seven Zombies" piada com o filme "Seven Brides for Seven Brothers" ("Sete Noivas para Sete Irmãos" no Brasil).



Os Zumbis comeram meus fins de semana chatos

No geral é um jogo que diverte bastante e com certeza vai te livrar de muitas horas de tédio e certamente garantir alguns risos, e aos jogadores hardcore vai garantir um desafio a altura, certamente não é tarefa fácil atravessar as mais de 40 fases do jogo (ainda bem que inventaram os passwords). *Zombie Ate my Neighbors* é uma pérola que passou despercebida a muitos dentre os tantos clássicos da era 16 bits mas tanto a Konami quanto a LucasArts estão na ativa até hoje. Será que algum dia veremos um Remake?



AUTOMOBILI LAMBORGHINI

Don Vagner: Bons jogos de corrida apareceram no Nintendo 64. Automobili Lamborghini é um deles, mas o que o diferencia dos demais é a sua personalidade própria. Os gráficos estão aquém dos melhores títulos para o console, mas nem por isso são ruins. As músicas puxam para o lado tecno-dance e são agradáveis nas primeiras corridas, mas se tornam repetitivas com o tempo. No início você só pode escolher dois modelos de Lamborghini, e conforme termina os campeonatos, pode destravar Ferrari, Porsche, Viper, Bugatti e até mesmo uma McLaren. Ao todo são seis pistas, incluindo uma praia e até um porto. A jogabilidade é a padrão para os jogos do gênero, mas os jogadores mais experientes sentirão falta de um desafio maior, já que com pouco treino, fica fácil terminar todas as corridas em primeiro lugar. Recomendo o uso do cartão de memória, já que não é possível gravar o progresso direto no cartucho.



Plataforma: Nintendo 64
Desenvolvimento: Titus
Publicação: Titus
Gênero: Corrida
Lançamento: 11/22/97



FIFA SOCCER 64



Plataforma: Nintendo 64
Desenvolvimento: EA Canada
Publicação: Electronic Arts
Gênero: Futebol
Lançamento: 28/02/1997

Don Vagner: Não gosto dos games atuais de futebol. São cheios de estratégias, botões para isso e aquilo, jogadas de ataque e defesa e tudo o que um técnico precisa saber para se dar bem em campo. Sempre preferi os jogos mais antigos, onde só era preciso saber qual era o botão de chute e o de passe. Este foi o primeiro a aparecer no Nintendo 64 e o primeiro que pudemos chamar de "jogo de futebol meia boca". Tudo aqui entra neste termo: Gráficos toscos, mesmo para um jogo de início de geração, jogabilidade travada, um péssimo trabalho sonoro e ausência de times brasileiros. Sabe quando você espera a semana inteira por aquele clássico, mas na hora do jogo os times não saem de um medíocre zero a zero? É assim que eu me senti quando joguei o FIFA 64 pela primeira vez. O engraçado é que mesmo com todos estes defeitos, o jogo é até divertido. Mas ainda sim, prefira as versões posteriores.

GUITAR HERO: METALLICA

POR LEONARDO LOPES

Plataforma: Multi

Desenvolvimento: Neversoft/Budcat Creations

Publicação: Activision

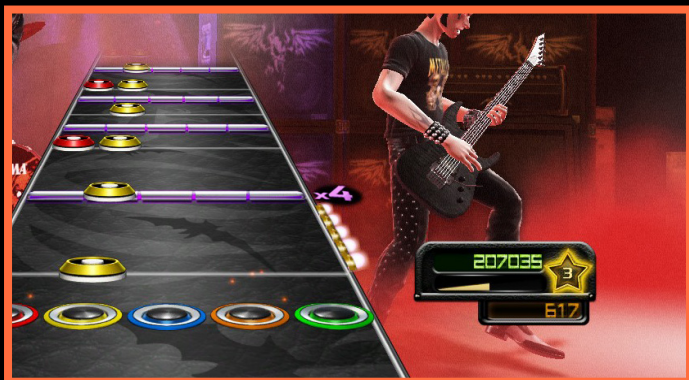
Gênero: Musical

Lançamento: 27/04/2009



MTV, games, calçada da fama do rock e etc. Após um princípio totalmente underground, parece que o Metallica definitivamente decidiu se render a grande mídia. O que não é uma coisa ruim, já que somos constantemente agradados com bons produtos e boa música. Mas e o que dizer da última empreitada do grupo?

Leonardo Lopes: Guitar Hero: Metallica pode ser considerado um belo presente para os fãs. A começar pela quantidade de material exclusivo, vídeos e muita informação adicional. Diferentemente do que foi visto em Guitar Hero: Aerosmith, onde o máximo de fidelidade à banda que tínhamos era apenas as músicas em si e personagens. Aqui em Guitar Hero: Metallica parece que a Activision fez bem a lição de casa. O metalfacts é um prato cheio para os que buscam curiosidades sobre a banda e como as músicas foram criadas. Vídeos são constantemente apresentados, como o histórico show de Moscou, além do making of da captura de movimentos feita pelos próprios integrantes da banda, que deu um ar mais realista ao jogo.



À primeira vista, Guitar Hero: Metallica, não passa de um port do World Tour, entretanto, é impossível não notar o trabalho da equipe para deixá-lo o mais estilizado possível da forma que, tudo no game remete ao grupo. A começar pela ótima abertura que mostra cenas que instantaneamente nos lembram as capas dos álbuns. Além de menus e todo tipo de material ligado única e exclusivamente a banda.

As músicas, como não poderiam deixar de ser são um prato cheio para os seguidores do grupo. Com certeza, o que há de melhor na banda foi incluso no jogo. Clássicos não faltam, parecendo até que as músicas foram escolhidas a dedo pelo pessoal da banda... O que na verdade foi! Cada integrante fez uma lista com o que gostaria que fosse incluso no game. Todas as músicas que fazem parte da história da banda podem ser encontradas aqui (salvo alguns casos como Unforgiven II) além de músicas de bandas que fazem parte da história do Metallica,

tendo influenciado os integrantes e nas composições da banda. E é nesse momento que temos mais um grande presente, duas das figuras mais lendárias do Rock fazem uma bela participação em GH: Metallica. Lemmy Kilmister, vocalista do Motorhead e King Diamond (É impossível não notar a ótima transposição de Lemmy para o mundo dos games, onde até seus trejeitos foram mantidos). No total são 27 músicas do Metallica e 21 músicas de bandas diversas. Além da possibilidade de baixar o último álbum da banda: Death Magnetic que está disponível para download desde Guitar Hero: World Tour. Comentar sobre a qualidade sonora do game é chover no molhado. Todas as músicas são em versão original, com um áudio estupendo. O som dos instrumentos mantém a tradição de qualidade e pureza sonora dos outros games. A parte de efeitos sonoros continua ótima, com algumas adições.

Os gráficos seguem o básico da série. Personagens caricatos e um pouco plastificados, efeitos visuais exageradamente utilizados e muitas luzes e fogos pelo palco. Menus com imagens que fazem sua mãe achar que os games andam mais estranhos que o de costume. Porém um ponto deve ser observado, essa versão de Guitar Hero parece estar muito mais "dark" que as outras. A forma com que sombras e efeitos de luz são aplicados deixou o game com um visual menos infantil e colorido.

Tanto entusiastas da banda, quanto os que mal conhecem uma música cantada pelo Metallica vão gostar do game. O nível de dificuldade é muito bem balanceado, de forma que, até os mais desprovidos de coordenação motora podem se divertir. Entretanto para os jogadores hardcore de Guitar Hero, é aqui que se encontra o desafio. O nível de dificuldade Expert+ para a bateria é osso duro de roer! São dois pedais de bumbo, o que no mínimo duplica a dificuldade de execução das linhas de bateria de Lars Ulrich. Já para os instrumentos de "corda", é bem difícil não ficar frustrado ao errar diversas vezes solos e riffs de guitarra compostos pela dupla Kirk Hammett e James Hetfield. Mas nada que atrapalhe a diversão em nenhum momento.

No geral Guitar Hero: Metallica é um ótimo jogo. Apenas deslizando em pequenos detalhes como a impossibilidade de download de músicas disponíveis para o World Tour e uma melhora significativa nos gráficos. Mas que no fim das contas pouco se subtrai na qualidade do game. Agora uma pergunta fica no ar: Quando será lançado Guitar Hero: Iron Maiden, Black Sabbath e Led Zeppelin? Haja dinheiro!





Multiplayer na Lan Game

Como de costume, minhas crônicas são de datas remotas. Esta se passou em meados de 1998/1999 (porque lembrar certinho que ano foi também é sacanagem!). Nesta época, lan games ainda bombavam por aqui na minha cidade. Meus amigos e eu não tínhamos tantas opções para jogar em casa, por isso era certo o fato de jogarmos Playstation e Nintendo 64 nos shoppings de Petrópolis (AWAAAY!).

Lembro até hoje do dia em que, todos de férias da escola, juntamos nossas singelas economias para ir até o centro da cidade torrar tudo em jogatinas de “uma hora é 2 real”. Foi realmente um tour magnífico por diversas lojas de games (sim, Petrópolis também tem coisas além de Rodrigo Santoro, Hermes e Renato, banda B5 e outros), mas o fim do dia se aproximava e com ele, o fim do nosso rico dinheirinho. Foi então que entramos na última rua, no último shopping, na última loja, da última vez no mês que meus amigos falariam comigo. Vocês entenderão o porquê a seguir. Éramos um grupo gigante de amigos de aproximadamente.....3 pessoas. O jogo para fechar o dia com chave de ouro era 007:Goldeneye de Nintendo 64 e seu tão admirado multiplayer. Só tínhamos 2 controllers e nos revezávamos entre os dois para jogar. Eram nossos últimos centavos mas o destino estava a nosso favor: o rapaz que tomava conta da lan, estava brigando com uma namorada no telefone e por isso, havia esquecido de marcar o tempo para nós. A meia hora de jogo já estava quase se tornando uma hora e meia no relógio.

Mas esperem um pouco, está não é uma crônica de um noob? Fiquem tranqüilos, pois o final não é feliz, como sempre. Eis que eu resolvi falar a seguinte frase e com tom de voz bem alto: “Ué gente, o tempo já não era pra ter acabado?”. Na mesma hora, o atendente nos mirou com um olhar fulminante, desligou o telefone e disse: “É, faz muito tempo que vocês estão aí, podem devolver os controles...”. Gente, como que o cara desliga o telefone na cara de uma namorada para cobrar de nós? Enfim, o resumo fica desta forma:

O atendente:

Terminou com a namorada e nos cobrou uma hora a mais.

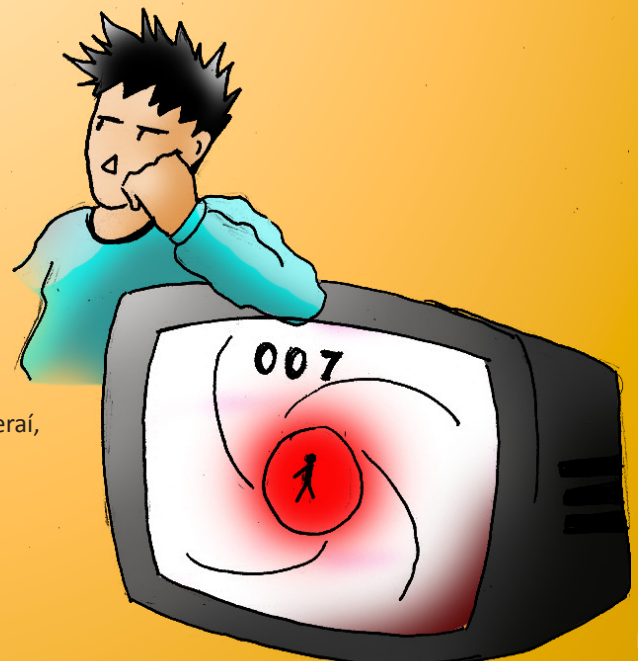
Os meus amigos:

Disseram que não tinham dinheiro para pagar.

O noob:

Teve que pagar a dívida depois e nunca mais foi chamado para partidas nas lans, até porque hoje em dia elas não vingam muito por aqui mesmo.....tá bom, tá bom, é mentira.

Não me chamam mais, pois não arriscam serem novamente alvos de uma nova noobice de minha parte. Pelo menos eu paguei a dívida né galera? Galera?.....Galeraaaa? Peraí, não me deixem aqui sozinho não, vai!!!



Essa discussão é tão antiga quanto à primeira geração de 32 bits. Foi junto com ela que surgiram os primeiros jogos de luta 3d e a partir daí o gênero se tornou popular. Por outro lado os jogos 2d criaram o estilo, e são muito populares até hoje. Qual é realmente o melhor?

V
E
R
S
U
S
M
O
D
E

V S

MODE



JOGOS 2D

JOGOS 3D

PLAYER 1:
Leonardo Lopes

PLAYER 2:
Jay Santana



PLAYER 3:
Nightsy

PLAYER 4:
Raphael Franck



Round 1

PLAYER 2:

Falar de jogos em terceira dimensão nada mais é do que falar da evolução de um gênero que faz muito sucesso e que atrai a cada dia muitos fãs e adeptos, os jogos de luta. Quero também dizer que em breve a maioria desses jogos em 2 dimensões irão aos poucos sumir. Nada pessoal, pois sou fã de jogos como KOF e Guilty Gear, mas creio que devido ao poderio "bélico" que vem acompanhando a nova geração de consoles, seria um desperdício se focar em sprites e pixels. O mundo pede evolução e os polígonos estão aí pra isso.

PLAYER 3:

Lembro da primeira vez que joguei vídeo-game. O jogo era Sonic The Hedgehog para Master System, a emoção de seguir em frente com o mundo se movendo abaixo dos meus pés, foi incrível! Não cheguei a pegar o início da criação dos games, mas, sei como eles nasceram, em 2D. Os maiores games já lançados foram todos em 2D, hoje em dia a indústria 3D se alimenta dessas criações, fazem uma espécie de resgate dos personagens, jogos e enredos, quando um remake de um antigo clássico é anunciado a comunidade gamer logo se anima. Então, é certo dizer que, os jogos mais bonitos são em geral os 3D, mas os que mais divertem e inspiram são os games em 2D. É de se pensar também que só se produzia bons jogos 2D antigamente mas, o Nintendo DS está aí para desbancar essa afirmação. Com sua leva de games em geral em duas dimensões, o tornou o portátil mais vendido, o game New Super Mario Bros detonou em vendas e é este um game em 2D.

PLAYER 4:

Nightsy, nem todos os clássicos nasceram em duas dimensões veja por exemplo: Parasite Eve, Vagrant Story e até mesmo os recentes God of War e Halo. Jay falou algo certo os jogos 3d não só seguem uma evolução tecnológica, mas também uma mercadológica natural, pois jogos em 3d foram um dos grandes diferenciais quando a Sony lançou o Playstation. Os jogos de luta obedecem a seguinte regra: é necessário se adaptar ao público que realmente consome. Street Fighter é um exemplo disso, nasceu em experimentou os polígonos, na série EX-plus, e se consagrou de vez na nova geração com poderio gráfico de Street Fighter IV, se falar nos jogos que já nasceram em três dimensões Tekken e Soul Calibur. Não me dizer que esses jogos também não são clássicos?

PLAYER 1:

Sim Raphael, até concordo com você! Tudo tem uma evolução natural. Entretanto discordo no ponto em que você coloca os jogos 3d como a única evolução possível nos jogos de luta. Vide exemplos como o recente KOF XII e a série Guilty Gear. Acho que os jogos de luta 2d tem jogabilidade e uma arte única no mundo dos jogos.

Round 2

PLAYER 2:

Caras, os jogos 2d sempre poderão contar com seu espaço no mercado, independente de ser next gen ou antecessores, mas o que defendo é que mais e mais tentativas de torná-los 3D nunca irão cessar e estamos citando apenas de Street Fighter IV que na minha opinião, ficou com uma jogabilidade tão boa quanto seus antecessores bidimensionais além das inúmeras inovações que somente gráficos lhe proporcionariam. Veja KOF por exemplo, já houve tentativas para torná-lo mais real, Maximum Impact que o diga, e creio que até mesmo os produtores não acreditaram que iria ser tão bem recebido pelos jogadores mais fiéis ao 2d. "Ah mais ainda sim existem bons jogos 2d" claro que sim, mas vocês poderão observar que até mesmo estes jogos de luta recentes utilizam recursos 3d. É só observar os ataques especiais, efeitos e até mesmo cenários. Acreditem em mim, pois a revolução já existe nesses jogos há muito tempo.

PLAYER 1:

Sim... Até certo ponto você tem razão Jay. Mas também não pode esquecer que na grande maioria das vezes essas tentativas de tornar os jogos de luta 2D em 3D são extremamente frustradas. O próprio KOF Maximum Impact não é um bom jogo. Quanto a Soul Calibur, Virtua e etc. são jogos criados para serem 3D, e são ótimos jogos. Entretanto não tem o charme que o mundo 2D proporciona aos games. A velocidade de jogos como Guilty Gear, street Fighter (sim o IV é um pouco 3D, mas sua essência que é a luta é baseada no 2D) fazem com que o jogador tenha que aprender os comandos, e não apenas fique esmagando botões de uma forma troglodita!

PLAYER 4:

Bom, alguns jogos realmente não exigem grandes habilidades de jogadores inexperientes e alguns "novatos" sempre ficam loucos apertando vários botões ao mesmo tempo, porém ao se aprofundar no game, descobrir o cunho estratégico da luta (como em Virtua Fighter V) e ver como certas combinações de comandos oferecem belos combos indo além do velho combo básico: Chute forte (voadora), chute médio e "hadouken"...

PLAYER 3:

Os jogos em 3D são em geral mais bonitos visivelmente do que jogos em 2D, isso claro por motivos óbvios mas, games em 3D tem um lado ruim e obscuro que assombra todos os jogadores perfeccionistas: uma grande série interminável de Bugs! Em Devil May Cry, muitas vezes o corpo do personagem atravessa as suas roupas. Em Prince Of Persia os golpes do príncipe muitas vezes nem tocam no inimigo e são creditados. Quantas centenas de games não podemos citar em que o personagem atravessa paredes, bate em objetos que não existem, problemas com câmera, bugs absurdos, bugs que começaram na era 3D e estão presentes em GTA IV por exemplo. Jogos em 3D são prolixos demais, muito longos e requerem sempre um save point, quem tem paciência de ficar mais de 50 horas jogando sempre a mesma coisa, vendo o mesmo personagem, passando pela mesma história...

Prefiro um game em 2D, duas ou três horas são o suficientes pra finalizá-lo! Para gamers com pouco tempo disponível, nada melhor que isso...

KO!

JUIZ: Murak

Os videogames são frutos do voraz mercado tecnológico e assim como qualquer produto ligado a tecnologia está sujeito a constantes evoluções. Os jogos em três dimensões impressionam e chamam a atenção sempre que temos uma nova geração de consoles disponível. Foi assim na era 32 bits, foi assim na era de 128 e está sendo assim na nova geração de consoles. A que vejo agora é um conceito que só poderia ter sido executado em duas dimensões nascido há muito tempo com Street Fighter, persistindo até hoje como padrão em diversos jogos. As raízes estão lá. Soul Calibur IV tem elementos diretos de lá. Street Fighter IV dispensa esta afirmação. E o ainda inédito The King of Fighters XII persiste em sua bidimensionalidade. Entre fracassos e sucessos dos dois gêneros, persiste algo fundamental para qualquer jogo: a competência e a diversão. Desde que estes dois fatores permaneçam imaculados na essência do jogo, prevejo bons resultados.



Desktop Publishing