



Previews:

- Duke Nukem Forever
- L.A. Noire
- Mortal Kombat
- SOCOM 4 - U.S. Navy Seals

Reviews:

- Bulletstorm
- Dissidia 012: Duodecim - Final Fantasy
- Test Drive Unlimited 2
- Warhammer 40.000 Dawn of War — Retribution
- Pokémon Black and White Version

Rewinder!

A saga de Crash Bandicoot

- 04 Select!**
- 06 Drops!**
- 09 Play!** - Koji Kondo, o dono das mais lindas melodias dos games faz 50 anos
- 13 Gadgets!** - Starcraft de mesa
- 17 Entrevista:** Flávia Gasi e o irresistível olhar sobre os games
- 21 Jogo Justo** - Você realmente sabe o que é?
- 24 Entrevista:** Give Me Five
- 28 Windie!** - O Mundo Independente
- 31 Rewinder!** - Crash Bandicoot
- 38 Crônicas de um Noob**

39

Duke Nukem Forever



Ele está de volta... E não está feliz!

Previews:

- 47 Nuke Nukem Forever**
- 51 L.A. Noire**
- 55 Mortal Kombat**
- 60 SOCOM 4 - U.S. Navy Seals**

Reviews:

- 65 Bulletstorm**
- 70 Dissidia 012: Duodecim - Final Fantasy**
- 76 Test Drive Unlimited 2**
- 80 Warhammer 40.000 Dawn of War – Retribution**
- 83 Pokémon Black and White Version**
- 86 Launching Zone**



Ah, essa internet... É graças a ela que existe a Press Start!. Não pelo fato de nossa distribuição ser digital, mas é ela nossa sala de redação, que permite esse grupo tão heterogêneo, de pontos tão distantes desse país, se reunir uma ou duas vezes por semana, discutir as pautas, as matérias, avaliar e garantir sua continuidade sem que o leitor seja onerado em um único real, pois quem paga o nosso trabalho são os patrocinadores da revista e a satisfação do retorno que o leitor nos dá. Considerando que não temos qualquer patrocinador, só nos resta esperar pelo seu retorno. Elogie, critique ou detone. O importante é conhecer sua opinião, pois é ela que move essa revista.

Depois de uma parada para recarregar as baterias, o novo número está ai, com novo design e alguns novos valores, mas com a qualidade já reconhecida e que é marca registrada do nosso trabalho. Fique a vontade, pois a casa é toda sua!

Try Again?

YES no

No inicio, era um teaser.

Por Leon Cleveland

Era uma coisa bem simples, com um Game Over aqui, uma seleção do "No" para o "Yes" ali, uns segundinhos a mais e...

"!"

Alguns adivinharam de primeira do que se tratava o Teaser, e por sorte (ou por falta de vontade dessas pessoas), elas entraram na brincadeira e deixaram as pessoas ainda mais curiosas. Lembro que um membro da nossa equipe ainda postou o vídeo com o título de "Kojima ficaria orgulhoso". Não sei se ficaria mesmo, mas a verdade é que FICAMOS orgulhosos. Ficamos muito ansiosos também. Nervosos, ansiosos e esperançosos.

Após inúmeros pedidos (e declarações no Diário Oficial de que a culpa era, enfim, do Jay), eis que ressurge nos indomáveis mares e céus cibernéticos a Press Start. E porque voltamos? Simples. Queremos que você, leitor – mais do que isso, fã de games –, tenha uma publicação feita por alguém como você, fã de games. Queremos que você, fã de games – mais do que isso, entusiasta da arte gamer –, leia algo de qualidade, que pense em todos os aspectos de um game ou qualquer (qualquer MESMO) assunto relacionado aos games e todos agregados. Esse é o grande charme da Press Start: uma revista gamer, feita por gamers para gamers.

E do que vale uma revista sem a opinião dos leitores? É por isso que eu, o indômito (e modesto) Leon Cleveland, estou aqui. Essa seção é mais de vocês do que minha. É para vocês que estão morrendo de vontade de dizer que a culpa é do Jay, que o Murak é o Afro Samurai, que o PH é um chato, que a revista está boa ou ruim, ou que o Silvio é a reencarnação do Darth Vader. Essa parte da revista é dedicada, feita, refeita, revisada e publicada para você, leitor.

Sem mais delongas, bem-vindos à Select! Selecionei alguns comentários que ilustram bem o sentimento de alegria dos leitores para o nosso retorno.

TROCANDO BOTÕES

Legal que vai sair novo número da Press Start, a revista dá um show em qualquer outra virtual ou de papel, porém eu jogo mesmo é no computador, vocês tem previsão para o retorno da Press Enter também? (Odine André – via email)

Valeu pelos elogios André, e pode ter certeza, alguns dos Starters são PCistas desde criançinha (o quer dizer muuuuito tempo para certos colegas rsrs) e não vai deixar a galera PC sem assistência. A Press Enter manda lembranças e informa que em breve aparecerá sim.

DESAVISADO

Voltaram? Nem sabia que tinham ido embora! Huahuahua (Daio via Twitter)

Bom Daio, mas que legal que ao menos você já conhece o nosso Twitter não?

ACEITAM CURRICULOS?

Acho a revista uma super iniciativa e gostaria de colaborar com a Press Start, como posso fazer para participar com textos ou na parte de design? (Henrique Soares via Orkut)

Brother, se quiser colaborar, é só depositar na minha conta lá do Banco do Brasil, qualquer quantia acima de um milhão que tá ótimo. Agora, não sendo disso que você está falando, toda boa ajuda é sempre muito bem vinda. Mande um e-mail para pressstartproject@gmail.com e vamos trocar umas ideias sobre matérias que você gostaria de escrever. O chefe falou aqui que se os textos forem legais, ele vai te pagar o dobro do que me paga. Mas se me lembro bem, é algo em torno de qualquer coisa multiplicada por zero.

MUDANDO DE ARES...

Porque vocês não fazem uns videologs com reviews de games em vídeo? Seria aproveitar a mídia digital e muito mais legal que ficar lendo na revista. (Cris via email)

Pois é... Também acho bem legal, mas sabe que isso dá um trabalho danaaaaado. Se nossa revista mensal sai a cada seis meses, imagina se tivéssemos ainda que fazer uns videologs, ia ser só em ano de copa de mundo. Agora sério, a idéia é legal, tem alguns sites que fazem isso com bastante competência mas dentro do nosso atual quadro funcional, não temos alguém com essa habilidade. Vamos ver, quem sabe uma experiência na próxima, não prometo, mas vamos tentar.

AHOY!

COMPANHEIROS

Porque vocês vivem dizendo que são contra a pirataria? Vai me dizer que seus computadores não estão lotados de piratinhas? Não é uma "hipocrisia" dizer uma coisa e fazer outra? (Dio via email)

Hipocrisia com certeza não é, pode ser no máximo uma hipocrisia... hehe. Agora, sobre a pirataria, a posição de todos da Press Start é a mesma e não precisamos ficar batendo continência para ninguém, visto que ninguém nos patrocina. O fato de eventualmente (não vou negar) um ou outro ter que se curvar a um software "Shareware" ou "Demo" ou "Alternativa" não significa que concordamos com isso. Além do mais entendemos que se você utiliza um software sem fins lucrativos isso te livra do inferno, tudo bem que tem o purgatório igual, mas afinal não somos Santos (o Silvio é).

SIMPLES E OBJETIVO

"Press Start IS BACK, BABY!"(Bruno Dhyêgo via Orkut)

ALL RIGHT! Tamo de volta, malandragem! Esconda as crianças, tranque a dispensa e mantenha o PH fora do alcance das meninas, porque a Press Start está de volta!

TORRANDO GRANA

"Espero que voltem para ficar dessa vez. Mas venho aqui para reclamar de vocês: Dois de seus reviews fizeram com que eu gastasse dinheiro com os seguintes jogos: MadWorld, para Wii e Kingdom Hearts 368/2 Days, para o DS. Vocês me devem 325 reais. Podem me mandar e-mail que eu responderei com o número da conta..."

Brincadeirinha! A volta da revista é uma ótima notícia, parabéns pra equipe e que a culpa continue sendo do Jay!" (Ivan Tozzini, via email)

Valeu Ivan, eu até iria pedir desculpas por ter gasto sua grana, mas já que curtiu os reviews, tá de boa! Continue acompanhando o nosso trabalho e divulgue, quanto mais gente curtindo, melhor para todos, né não? E sim, a culpa sempre será do Jay!

QUEREMOS BRINDE!

"Eu leio a Start desde que era EZF... E VOCÊS NUNCA DERAM BRINDES! Tá na hora de ganhar brindes! Queremos brinde! Brindes!!!" (Luciano Meira, via email)

Calma, cara! Olha só, não espalha, mas parece que em breve teremos algumas surpresinhas quanto a brindes para os leitores... Ou não. HAHAHAHHAHAHAH.

ANDA LOGO COM ISSO, LEON

"Leon, é bom entregar isso logo, antes que você seja consumido pela minha fúria. Grato." (Silvio Teixeira, via MSN)

Desculpa, chefe! Já está entregue!



Editor Chefe:
Silvio Teixeira

Editor:
Leonardo Lopez

Designer:
Jay Santana

Revisores:
Don Vanger
Felipe Firmino

Marketing:
Leo Lopez

Ilustradora:
Lívia "Angie" Molica

Redatores:
Don Vagner
Jay Santana
Felipe Firmino
Jonathan Vincent
Juniel Pereira
Leonardo Lopez
Leon Cleveland
Muraktama Lemos
Raphael Franck
Samuel R. Auras

A revista digital Press Start! Desktop Publishing é uma publicação sem fins lucrativos, todas as edições são gratuitas e autorizadas pelos seus criadores.

FAKT-Drops!

NOTÍCIAS QUE VOCÊ PROVAVELMENTE NÃO VERÁ SE REALIZANDO.

Por Samuel R. Auras

→ Lembra da Nintendo Super Scope, a bazuca de qualidade discutível do SNES? Ela está de volta, numa versão redesenhada para o Nintendo Wii. Haja mira.

→ Final Fantasy XIII-2 sairá também para o Wii. Sem mais.

→ A chuva de jogos musicais não para. O mesmo estúdio brasileiro responsável pelo jogo Capoeira Legends anunciou que está trabalhando em um spin-off musical da série: Berimbau Hero.

→ Anos depois do registro da marca, a Square-Enix finalmente juntou grande parte do time de Chrono Cross e anunciou que deu o sinal verde para o desenvolvimento do tão sonhado terceiro episódio da série: Chrono Break. Ele sai para o 3DS no começo do ano que vem.

→ No próximo DLC de Dissidia Duodecim será colocado à venda uma roupa alternativa para Yuna – a roupa da Lara Croft.

→ A revista virtual de games brasileira Press Start! não deixa passar em branco o Primeiro de Abril e resolve pegar no pé de seus leitores lançando uma seção inteira de notícias de origem duvidosa.

→ A Nintendo finalmente percebeu que tinha uma mina de ouro nas mãos e resolveu explorá-la. World of Pokémon, o MMORPG tão esperado da série, foi anunciado para o fim desse ano.

Hideo Kojima, em uma entrevista coletiva na última semana, revelou finalmente estar trabalhando em um novo jogo da série Zone of the Enders, coisa que metade dos gamers do mundo sonham há anos. O nome provisório do jogo é Zone of the Enders: Third Strike. Rumores dizem que pode ser um exclusivo para o iPhone.



NOTA DO AUTOR:

Quando essa coluna foi originalmente idealizada, há mais de um ano, umas das primeiras notícias falsas que eu tinha imaginado era o anúncio de um sucessor para o Nintendo DS, que incluía uso de tecnologia 3D. Quem diria... Acho que já posso largar tudo o que faço e ganhar a vida como vidente.

Drops!

Por Silvio Teixeira

AND GRAMMY GOES TO...

Agora é oficial, o maior prêmio da música mundial passará a premiar também as músicas dos jogos. Ainda não há uma categoria específica para os games, mas isto é só questão de tempo. Por hora serão quatro premiações dentro das seguintes categorias já existentes: Música para Meios Visuais, Melhor Banda Sonora Compilada para Meios Visuais, Melhor Banda Sonora Composta para Meios Visuais e Melhor Canção Escrita para Meios Visuais.

Não há como negar que é um reconhecimento, ainda que tímido, da inquestionável qualidade musical em que as composições exclusivas para games chegaram.

E você Oscar, vai ficar só olhando?

GUITAR HERO AGAIN?

Isto já está parecendo história em quadrinhos, pois ninguém mais acredita quando o herói morre, sabemos que ele dará um jeitinho para voltar, a morte é só para chamar a atenção. E o herói neste caso é o da Guitarra, Guitar Hero dá mostras de que deve voltar brevemente.

Quem declarou foi Dan Winter, da Activision que, diferentemente do que havia sido informado até então, disse que a série

não morreu, está apenas passando por um "hiato". Que apesar de não ser lançado nenhum jogo da série este ano, deve retornar no ano que vem. Não precisava de bola de cristal para saber que a série retornaria em breve, e na verdade, estávamos mesmo precisando de um tempo para rever a relação, a inundação dos jogos da série (e similares) estava afogando os fãs em produtos que deixavam a desejar, sem inovar, acreditando que a receita de sucesso de ontem dará certo amanhã. Não é bem assim...

NOVO MORTAL KOMBAT VAI ABRIR NO BRASIL

Lamentável, é a melhor definição para mais este revés que o Brasil toma por conta de alguns ordinários metidos a espertinhos e que fazem parte do problema, pois de maneira alguma fazem parte da solução no que diz respeito a levarmos o Brasil a ser considerado um país sério para a indústria de videogames. E para provar que o safado tem muito estrume na cabeça, não suficiente o fato de conseguir o novo jogo Mortal Kombat de alguma maneira ilícita (visto que o jogo não tinha sido lançado ainda), o infeliz colocou dois vídeos no youtube para se vangloriar, mostrando jogadores que ainda não tinham aparecido nas divulgações oficiais.

A Press Start se vê obrigada a divulgar o ocorrido, mas nem ***** vamos dar qualquer crédito divulgando nome /Nick, ou seja, o que for, pois é exatamente disso que estes metidos a espertos se alimentam.

Diversas personalidades da área se mostraram muito decepcionados com o ocorrido. Hector Sanchez, que recentemente esteve no Brasil, esbanjando sua simpatia, declarou no Twitter: "Eu trabalhei muito para ter certeza de que tratamos o Brasil com respeito. Eu não posso acreditar que isso aconteceu. Estou decepcionado".



Play! ▶



Ano passado, um grande mestre do mundo dos games completou 50 anos de vida. Se você viveu a época do Nintendinho e do Super Nintendo e se acostumou a jogar os jogos da empresa, então com certeza já ouviu alguma música dele. As chances são bem grandes de que as músicas que você se pega cantarolando enquanto caminha pela rua tenham sido compostas por ele. Seu currículo conta com produções do maior nível possível entre os games, como Mario, The Legend of Zelda e Star Fox. É claro que estamos falando de ninguém menos que Koji Kondo.

Por Samuel R. Auras

50 ANOS DE KOJI KONDO

Koji Kondo nasceu em 13 de Agosto de 1960 em Nagoya, no Japão. Já com cinco anos, começou a ter aulas de teclado, e mais tarde iria ainda participar de uma banda de rock e jazz, onde desenvolveria melhor suas habilidades. Continuou sua vida cursando a Universidade de Artes de Osaka, mas não estudava somente música e sim Arte em geral. Koji Kondo não se dedicou totalmente à música nesta parte de sua vida, mas isso mudou quando soube que a Nintendo procurava um compositor e programador de som para seus jogos. Ele se prontificou ao cargo, sendo contratado pela Nintendo em 1984, quando começou o que seria uma das amizades mais frutíferas e bem-sucedidas do mundo dos videogames: Koji Kondo e Shigeru Miyamoto. Hoje, praticamente todos os jogos de Miyamoto têm suas trilhas compostas por Kondo.



Koji Kondo tem uma imensa lista de participações nas produções da Nintendo. Quando entrou na empresa, "compôs" para os jogos de arcade Vs. Golf e Punch Out! (os dois pontos de exclamação estão no nome oficial do jogo). Eu digo "compôs" entre aspas, porque esses dois jogos têm pouco no que condiz a músicas de fato, mas Kondo já pôde trabalhar com design de som. Sua primeira trilha sonora, de verdade, foi para um jogo de NES chamado Devil World, um joguinho à la Pac-Man que nunca viu o Sol nascer nas Américas – a política da Nintendo com relação a símbolos religiosos era muito restrita na época, e isso fez com que o jogo nunca fosse lançado por aqui, ficando apenas no Japão e na Europa. O novo mundo jamais viu o primeiro jogo para consoles em que Shigeru Miyamoto e Koji Kondo trabalharam juntos, o que é um tanto triste.

Por outro lado, isso faz o que vem a seguir muito mais importante. Com a exceção de um jogo esquisito de futebol chamado simplesmente de "Soccer", o próximo trabalho de Koji Kondo seria na composição de nada menos que Super Mario Bros para o NES. Este é tido como um dos melhores jogos já vistos (e jogados), no sentido de ter mudado toda a indústria dos games. Mario popularizou um dos gêneros mais famosos e adorados hoje em dia, o 2D side-scrolling (jogos de plataforma de evolução lateral), e, com sua fama e seu sucesso, trouxe também Koji Kondo aos olhos do mundo. A trilha sonora de Super Mario Bros é genial e se encaixa perfeitamente à ambientação do jogo. Músicas como o tema principal do jogo estão entre as mais facilmente reconhecidas

de qualquer jogador de videogame. Se bem que isso pode ser dito de praticamente todas as músicas desse jogo. A música das fases subterrâneas, "Underworld", assim como a música que toca em um castelo quando falta pouco para acabar o limite de tempo, são preferências minhas: eu adoro a simplicidade de ambas e como elas transmitem uma necessidade de correr logo pra acabar a fase antes que algo ruim aconteça ao pobre encanador.

Depois do imenso sucesso de Super Mario Bros, restava a Koji Kondo manter seu nível de qualidade, para provar que a trilha sonora genial que havia composto para o

primeiro dos grandes clássicos da Nintendo não tinha sido um golpe de sorte. Então veio outro jogo com uma trilha que, na opinião deste que escreve essa coluna, é ainda melhor que a trilha de Super Mario Bros, e inclusive é melhor trilha de um jogo da Nintendo (juntamente com os outros jogos da série). Estou falando de The Legend of Zelda, do NES, que trouxe aos nossos ouvidos clássicos como o tema principal da série. Até sons extremamente simples, como aquela famosa sequência de tons que não passa de cinco segundos, e que toca cada vez que descobrimos algum segredo em um jogo de Link (a resolução de um enigma, um botão, ou algo parecido), são muito bons e marcam ainda mais este clássico.





Koji Kondo continuou trabalhando com a Nintendo, compondo as trilhas de outros episódios de jogos destas duas séries, como as sequências de Mario para o SNES, e aquele que eu acho o ápice de seu trabalho, a trilha sonora de *The Legend of Zelda: A Link To The Past*, em 1991. Com tantos jogos destas duas séries saindo a cada ano que passava, o compositor japonês teve poucas chances de trabalhar em outros títulos, mas suas músicas ainda podem ser ouvidas na franquia Star Fox, com a co-composição de *Star Fox 64*, e alguns arranjos de músicas para o mais recente *Super Smash Bros Brawl*.



Cada vez mais, em trabalhos recentes da Nintendo, as trilhas sonoras não são compostas por uma única pessoa. Isso não deixa de ser verdade nos jogos que contam com Koji Kondo. *Super Mario Galaxy 2*, por exemplo, a última instalação da franquia no VII, tem sua trilha composta não só por Kondo, como também por Mahito Yokota e Ryo Nagamatsu. A maior parte das peças ainda foi composta por Kondo, pois além de tudo ele tem bem mais tempo de casa e sabe do que a série precisa, mas o lado bom é que novos compositores podem trabalhar ao lado de gênios e manter viva a qualidade da game music no futuro.



Do fundo do coração só posso esperar que Koji Kondo continue seu bom trabalho e que, ao lado dos outros gênios da game music, continue trazendo aos nossos ouvidos trilhas sonoras lindas como as que citei até agora. Fica aqui, portanto, a homenagem deste humilde músico e fã. Parabéns, Koji Kondo, e que venham mais 50 anos de sucesso.



JUKEBOX:

O Melhor de Koji Kondo



Super Mario Bros.

Main Theme (1985)

O tema principal da franquia que é a marca registrada dos videogames em geral, e provavelmente a primeira música composta por Kondo que caiu no gosto dos jogadores. A música que apresentaria o compositor ao mundo.

Super Mario Bros.

Underworld (1985)

Minha música favorita de toda a trilha sonora de Super Mario Bros. Simples, mas muito bem trabalhada, e que passa perfeitamente a ambientação das fases em que toca. Parece que Koji Kondo já nasceu com experiência, pois este é um dos seus primeiros trabalhos, e já é acima da média.



The Legend of Zelda

Title (1986)

Essa música é o primeiro contato do jogador com a primeira instalação de Link nos videogames, ainda lá no NES. Um dos melhores exemplos, juntamente com músicas de Megaman ou Final Fantasy, de como os sons em 8-bit podem se tornar grandes composições nas mãos de gente competente.

Super Mario World

Overworld Level (1990)

Sem comentários pra essa. Qualquer jogador que se preze já jogou Mario, e provavelmente a maioria tem nessa música grande parte de suas lembranças do jogo. E não é só pela nostalgia: a música é muito boa mesmo.



The Legend of Zelda: A Link to The Past

Dark World (1991)

Possivelmente a melhor música que Koji Kondo já compôs, ou pelo menos entre as melhores, sem dúvida alguma, e com certeza todos que jogaram este Zelda hão de concordar comigo.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Gerudo Valley (1998)

Música genial, sem mais. Como de costume com as outras músicas, se encaixa com perfeição no ambiente em que toca. Ela demonstra que, mesmo depois de mais de dez anos de trabalho, Koji Kondo ainda consegue inovar, e muito bem.



Super Mario Galaxy

Battle For The Grand Star (2007)

E, como aconteceu com Gerudo Valley, Kondo demonstra que não perdeu o jeito com a coisa, neste que é o melhor tema de chefe que um jogo do Mario já viu. É o tipo de música que às vezes faz com que você segure seus golpes para que a luta dure mais e você possa ouvir até o fim, e novamente, e novamente...

The Legend of Zelda: Spirit Tracks

Realm Overworld (2009)

Embora o último Zelda tenha levantado opiniões controversas – eu, pelo menos, não gostei muito em relação aos outros da série – a trilha sonora é, como era de se esperar, muito boa, e este é o exemplo que escolhi para demonstrar isso.





Eu sou um fervoroso defensor do jogo Starcraft. A despeito de todo hype que pode ter gerado uma ou outra decepção, achei o novo jogo excelente. E o primeiro é o que de mais clássico poderia querer. Assoeie a isto tudo o que tem de bom em jogos de estratégia para tabuleiros. Pensou em War? Excelente escolha.

Então agora só falta apresentar Starcraft: The Board Game!

GADGET'S!

Starcraft invade a mesa da sala (ou da cozinha)
Por Silvio Teixeira



No jogo de tabuleiro de Starcraft, 2 a 6 jogadores escolhem entre uma das três diferentes e poderosas raças e lutam pelo controle da galáxia: Terrans, Protoss ou Zergs

O jogo possui as seguintes peças:

- 1 Rulebook
- 1 First Player Token
- 1 Conquest Point Track
- 6 Conquest Point Markers
- 6 Faction Sheets
- 6 Reference Sheets
- 12 Starting Planet Tokens
- 12 Planet Tiles
- 12 Z-Axis Navigation Routes
- 15 Normal Navigation Routes
- 20 Depletion Tokens
- 26 Resource Cards
- 36 Base Tokens
- 38 Module Tokens
- 40 Building Tokens
- 42 Transport Tokens
- 54 Order Tokens
- 70 Event Cards
- 90 Worker Tokens
- 108 Combat Cards
- 126 Technology Cards
- 180 Plastic Miniatures



Cada uma das três raças está dividida em duas facções (por isso é possível até 6 jogadores). No início de cada partida, os jogadores escolhem suas raças e facções e reúnem os componentes do jogo referentes a sua facção. Feito

Isto mesmo. Um dos melhores jogos de todos os tempos agora tem sua versão tabuleiro para jogar na praia, na cidade, naquele dia de chuva, no shopping (aqui em Porto Alegre pelo menos o pessoal vai para o Shopping jogar aos sábados). Enquanto jogo de tabuleiro, posso garantir, ele consegue superar, e fácil, o velho e sempre excelente War.



Os planetas são divididos em territórios. Alguns territórios fornecem recursos, como gás e minerais e outros fornecem pontos de conquista. Gás e minerais são usados para produzir unidades, construções e tecnologias, o que remete exatamente ao jogo de computador. Pontos de conquista ajudam o jogador a atingir a vitória.

Quando os planetas estiverem dispostos, os jogadores também definirão as localizações das rotas de navegação no eixo Z. Elas representam a proximidade vertical entre os planetas no espaço 3D. Depois cada planeta consulta o painel de sua facção. Ele determina o número de unidades, transportes e trabalhadores que irá receber durante a configuração inicial, colocando-os em qualquer lugar do planeta que possui uma base.

O jogo é por turnos, nos quais os jogadores planejam suas ordens, as executam e reagrupam. Durante o planejamento, os jogadores colocam fichas de ações viradas para baixo nos planetas. Os jogadores podem escolher entre ordens de Mover, Construir e Pesquisar.

Quando os jogadores colocam suas fichas nas áreas de requisição dos planetas, eles as amontoam em pilhas de requisições. Uma vez que cada jogador tenha colocado um total de quatro requisições, o jogo prossegue para a fase de execução. Durante essa fase, os jogadores seguem em turnos executando uma de suas ordens do topo da pilha. Depois que a ordem é executada, a ficha é retirada, revelando a próxima ordem. Durante uma ordem de construção, o

jogador pode construir trabalhadores, transportes e unidades. Também pode construir uma base, um novo edifício e um módulo para sua base.

Durante uma ordem de Pesquisa, o jogador adquire cartas de eventos, de combate e de tecnologia. Tais cartas fornecem upgrades essenciais para obter superioridade no jogo. Os jogadores podem usar ordens de locomoção para mover suas unidades sobre e para as áreas dos planetas ativos. Se o jogador mover suas unidades para uma área no planeta ativo ocupadas por unidades inimigas, uma batalha acontecerá.





Cada batalha consiste num assalto em que as unidades de um jogador devem destruir as do outro. Cada unidade de ataque é designada a uma unidade de defesa. As unidades não designadas servem para apoio. Então, usando uma combinação de habilidades especiais, certas cartas de combate e unidades de suporte, a batalha é travada determinando quais unidades serão destruídas.

Depois que a fase de planejamento e execução acaba, o jogo prossegue para a fase de reagrupar, que ocorre no final de cada turno. Durante esta fase, as cartas de evento são utilizadas para fornecer exclusivas oportunidades e habilidades. O deck de cartas de evento também funciona como um relógio, pois depois que certa quantidade de cartas é sacada, o jogo acaba.

Cada jogador também deve recolher os trabalhadores alocados, recebem cartas de recursos dos novos territórios dominados e ganha pontos de conquista para cada área de conquista que ele controla. Também durante essa fase, os jogadores verificam se alguma facção atingiu a vitória.

Há quatro maneiras do jogo chegar ao fim: A vitória normal ocorre quando um dos jogadores obtiver 15 pontos de conquista no final da fase de reagrupamento. A vitória especial ocorre quando um jogador completa os objetivos de vitória especial de sua facção. A vitória de final de jogo ocorre quando duas ou mais cartas "The End Drae's Near" foram colocadas na área comum de cartas. Ou quando todos os outros jogadores são eliminados do jogo.

Evidentemente o jogo foi feito para quem já curte sua versão eletrônica, mas qualquer pessoa pode jogar facilmente. E para qualquer dúvida, você pode recorrer ao livro de regras que tem mais de 40 páginas muito bem ilustradas. A duração do jogo depende diretamente da quantidade de jogadores, pode bem terminar em cerca de duas horas quando jogando um "mão-a-mão" ou passar das seis horas quando os seis jogadores entram no combate. Como você pode perceber não há dados envolvidos para resolver batalhas, assim a sorte não é um fatores mais relevantes. Logo, a estratégia é que precisa ser desenvolvida.

Infelizmente é bastante difícil encontrar este jogo nas lojas brasileiras, mas nada que a internet não possa resolver. Além disso, o conhecimento da língua inglesa é indispensável, já que todo material, das cartas ao livro de regras, estão em inglês.





ENTREVISTA:

Flávia Gasi

Por Jonathan Vincent

Flávia Gasi não está nessa há pouco tempo. Lá no longínquo ano 2000, ela começou como quem não queria nada, comentando numa matéria da saudosa Herói sobre a adaptação de Final Fantasy para os cinemas. A partir daí ela começou a aparecer em quase todas as revistas da Editora Conrad, como Nintendo World, EGM Brasil, a própria He-

rói, entre outras. Logo depois migrou para Editora Europa onde foi editora da Revista Oficial do Xbox e colaborou nos textos de outras revistas da casa. No ano passado andou fazendo umas matérias para o Scrap MTV. Hoje em dia ela cuida do Gameblog, o site de games do Portal MTV e escreve esporadicamente para as mais diversas publicações como EGW e Dicas e

Truques para PlayStation.

Depois de merecidas férias em Amsterdã (que ela diz ter adorado, apesar de não beber e nem fumar), a jornalista teve um tempinho em sua corrida agenda para nos contar um pouco sobre sua carreira, opiniões sobre o mercado atual, jogos favoritos e da época quando achava que "W" tinha som de "V".



Press Start: Primeiramente conte-nos sobre sua carreira. Como foi o começo? A área de games sempre foi sua prioridade como jornalista?

Flávia Gasi: Na verdade, eu só entrei na faculdade de jornalismo porque eu trabalhava com videogame. No começo (era uma vez nos primórdios dos tempos - nossa, me senti velha), eu fazia faculdade de Psicologia e detonava games de Game Boy embaixo da mesa durante a aula. A Psicologia é incrível, mas não tinha um campo específico que eu queria atuar. Então, depois do terceiro ano, eu larguei a faculdade e fiquei numa dúvida enorme sobre o que prestar. O fato de já fazer texto para videogames foi o que me impulsionou para o Jornalismo.

uma das coisas mais bacanas do mundo? Poder realmente controlar pequenos avatares? (risos)

Press Start: Pequenos avatares que podem tomar vários headshots sem morrer (dependendo do jogo), aliás!

Flávia Gasi: (risos) Sim, e podem mutilar inimigos, podem salvar o mundo, podem ajudar um jardim a florescer. Essa parte do "pode de tudo, ou de um tudo um pouco" que é desafiadora. Imagine você desenvolvendo um game. Que mundo você criaria? Que tipo de gameplay você gosta? Que história você quer ver contada? Pode ser qualquer coisa.

Press Start: Apesar dessa liberdade toda

apenas quadros e matérias em outros programas, como acontece atualmente? Afinal, o interesse da emissora cresceu muito nos últimos anos...

Flávia Gasi: Sinceramente, eu não sei. A MTV está, como você deve ter percebido pela nova programação, experimentando muita coisa diferente. Acho que partir para um programa só de games agora seria muito arriscado para a emissora. É preciso ter uma fundação. Afinal, como não existe uma emissora que transmite programa de games em canal aberto, não se sabe os números verdadeiros disso. De qualquer forma, eu acho que programas digitais são um caminho extremamente possível e interessante.

Press Start: Mudando de mídia: qual a sua visão sobre o mercado edito-

"(ooo) Me atrai o fato dos games funcionarem quase como um conto de fadas moderno."

Press Start: Psicologia? Nossa, estou surpreso! Apesar de que ultimamente andei lendo alguns textos seus bem "viajados", estava imaginado que tinha algo por trás...

Flávia Gasi: (risos) Eu sempre curti uma linha mais filosófica para games. Quer dizer, eu posso jogar Plants Versus Zombies e viciar. Mas gosto mesmo é de escrever o que está por trás da jogatina.

Press Start: Você diz, por exemplo, sobre a influência da jogatina no comportamento da pessoa?

Flávia Gasi: Acho que mais do que a influência que o jogo tem na pessoa (que é um ramo mais complexo e eu não sinto que tenho base ainda para analisá-lo completamente), me atrai o fato dos games funcionarem quase como um conto de fadas moderno. Isto é, existe um processo de transcrição de imagens quase arquetípicas, como a Jornada do Herói, o brincar de matar monstros, etc. Esta parte é cheia de nuances e bem interessante. Quando você joga, você o faz porque quer. Isto é, o jogo é uma atividade livre. Por outro lado, se você não curtir o gameplay ou a história do game, nada vai te convencer a ir até o final. Isto significa que um bom jogo tem que criar um mundo imersivo, não importa o quanto simples ele seja, e esta é uma tarefa árdua de ser feita corretamente. Fala sério, não é

que você citou, recentemente tivemos vários debates sobre os games não terem uma liberdade de verdade, proporcionando apenas uma falsa sensação ao jogador, já que sempre vai haver um limite do que você pode fazer ou não. Qual a sua opinião sobre o assunto? Acha que algum dia existirão games que não nos imporão qualquer limite de ambientação ou até mesmo de escolha?

Flávia Gasi: Olha, os games são um conjunto de regras. Então, sempre haverá uma regra. Ainda acho que talvez o gênero mais aberto seja o MUD, em que o mestre lhe dá somente a ambientação e as regras, o resto quem faz são os jogadores. Claro, totalmente inspirado nos RPGs de mesa. Ainda acho que há um caminho muito aberto com relação à liberdade dentro do game, quanto mais tecnologia se tem, mais possibilidades se abrem. Porém, o que é bacana do jogo é bater as regras. Se não tem desafio estabelecido, não tem jogo.

Press Start: Mas então, como rolou o convite para fazer algumas matérias para a MTV e posteriormente cuidar do Gameblog?

Flávia Gasi: Bem, foi por conta de uma entrevista sobre meninas que jogam videogame que a MTV fez. Conheci a produção nesse momento e me chamaram.

Press Start: Podemos ter a esperança de um programa só de games na MTV e não

rial de games no Brasil atualmente? Você acha que com a popularização e o crescimento de sites e blogs especializados no assunto, o mercado editorial de games está fadado a desaparecer?

Flávia Gasi: Todo mundo diz que certas coisas vão morrer faz tempo. O jornal vai morrer, as revistas, os livros. Tenho até medo de fazer qualquer previsão para o futuro e parecer meio Jorge Mercado. (risos) Na real, eu acho que tudo isto continua existindo, por enquanto. Eu adoro ver as imagens impressas. Talvez quando os e-book readers forem mais populares e melhores, isto se torne outra coisa, ou a mesma coisa, mas digital.

Press Start: Jogos casuais: moda passageira ou veio para ficar?

Flávia Gasi: Veio pra ficar. O que as pessoas precisam entender é que o mercado de games tem que se diversificar. Estava mais do que na era de todo mundo ser um gamer em potencial, e é isto que o jogo casual proporciona. Na verdade, sempre tivemos games que são mais casuais que outros, como Tetris. O aumento desse tipo de jogo só aponta o amadurecimento da indústria.

Press Start: Interessante que com essa nova onda de games "para toda família", o videogame se tornou um apare-

Isto tão comum na sala de estar como um DVD Player ou um Micro System, por exemplo.

Flávia Gasi: Demorou, inclusive. Os games tinham que ter saído dos quartos faz tempo. Hoje em dia com o Nintendo Wii e games à lá Guitar Hero, até meus pais voltaram a jogar pra valer. Minha mãe curte boxe no Wii e Guitar Hero. Meu pai comprou um Wii e ele adora Mario Kart e Link's Crossbow Training (jogo de atirar flechas baseado no mundo de Legend of Zelda), ele até comprou o controle especial.

Press Start: Essa geração vem reaproximando muitos pais à jogatina.

Flávia Gasi: Pois é! Meu pai foi quem me ensinou a jogar videogame e passou um tempão em um hiato gamístico.

Press Start: Por falar no assunto, qual foi o seu primeiro contato com games?

Flávia Gasi: Com o Atari, eu adorava o jogo do Fuel (River Raid) e o do menino com crocodilos (Pitfall). Depois a coisa se aprofundou muito com a chegada do NES com Mario, Dragon VARRIOR e afins.

Press Start: Dragon Warrior?

Flávia Gasi: (risos) Eu não sabia que a letra "W" tinha o som de "U" também. O

nome do meu pai é Walter e a gente não chamava ele com sotaque inglês.

Press Start: Enfim, A mídia digital vai acabar realmente substituindo a física? Você é a favor ou contra isso?

Flávia Gasi: Eu nunca sou contra tecnologia. A tecnologia vai mudar a interação que temos com a mídia. Aliás, já está mudando. Mas ela é só um instrumento e quem decide somos nós. Sinceramente, imagino que um dia tudo será digital, mas não sei se esta transição será rápida.

Press Start: Não acha que sentiremos saudades das embalagens com seus manuais que não servem pra nada?

Flávia Gasi: (risos) Por isso que eu acho que vai demorar. Eu adoro embalagens também, não acho que será tão rápido quanto todos pensam.

Press Start: Qual o melhor jogo que você já jogou na sua vida?

Flávia Gasi: Bem, como não tenho só "um" como meu preferido, vou citar os que eu não viveria sem: Legend of Zelda: Ocarina of Time, Final Fantasy VI e VII, Warcraft III, Half-life 2, System Shock 2, Silent Hill 2, Metal Gear Solid

2: Sons of Liberty, Chrono Trigger, God of War, Bioshock, Castlevania: Symphony of the Night, Day of the Tentacle, Deus EX, Fallout 2, Portal, Shadow of the Colossus... Se você não fizer outra pergunta rápida, essa lista irá aumentar! (risos)

Press Start: Você teve algum console favorito na sua trajetória gamer?

Flávia Gasi: Puxa vida, todos eles foram importantes sabe? Eu não consigo pensar em consoles sem lembrar da história dos games. É muito difícil para mim, escolher só um, porque eu realmente gosto de jogar, independentemente da marca por trás do console ou do jogo.

Press Start: Qual o seu gênero de game favorito?

Flávia Gasi: Pô, você quer é me comprometer (risos). Te digo o seguinte: eu não sou muito fã de jogos de esporte, mas gosto dos de tênis. Também gosto de jogos de corrida que eu possa bater e causar explosões. Ah, jogo muito pouco jogos de nave. Mas se puder explodir, eu também prefiro.

Press Start: Você considera os games uma arte?

Flávia Gasi: Acho que como qualquer



coisa moderna, os videogames começaram com uma função básica de entretenimento, e depois evoluíram. As primeiras experiências de cinema eram quase como truques de mágica, muita gente também não considerava arte. Acho que os games vão pelo mesmo caminho, mas ainda é muito cedo para falar em game como arte de uma forma completa. Isto é, a maioria dos jogadores acredita que é, sim, arte. Eu acho que precisamos de mais projetos de game art, coisas como o MMO Love e afins. Só assim, os games serão aceitos como arte dentro de um escopo maior e fora da sua comunidade.

Press Start: Já chegou a enfrentar a fúria de fanboys ensandecidos por ter dado uma nota fraca ou ter feito algum comentário negativo sobre algum jogo?

Flávia Gasi: Bom, isso sempre rola. Mas, acho que, geralmente, eu fico esperando que as pessoas queiram me matar e isso acontece numa proporção bem menor. Quando falei mal de Resident Evil 5 e Final Fantasy XIII, achei que teria gente me perseguindo em eventos, mas nada disso rolou. Sim, tem um pessoal que não gosta, mas o jornalismo de games é opinativo. Você não precisa gostar da minha opinião, mas eu sempre falo aquilo que acredito.

Press Start: Qual foi sua maior decepção envolvendo games?

Flávia Gasi: De quê? Um jogo?

Press Start: Sim, jogo ou console que acabou sendo ruim após muito hype, uma notícia ruim envolvendo a indústria, saída da SEEEEEGAAAAAA do ramo de consoles... OPS!

Flávia Gasi: (Risos) Tem muito game que vive só de hype, quando sai mesmo é uma meleca. Incontáveis, inclusive. Eu

detesto ver empresas que tem que mudar o estilo de negócios, como a Atari ou a Sega. Acho que o que eu menos gosto é o Brasil ainda estar caminhando a passos tão lentos.

Press Start: O que você faz mais: Joga videogames ou trabalha comentando sobre eles?

Flávia Gasi: Um não existe sem o outro para mim.

Press Start: A atual geração de consoles vem te agradando?

Flávia Gasi: Bom, a geração nova traz uma novidade definitiva que é colocar o gamer conectado ao mundo digital a todo minuto. E sim, isso é bem incrível se pensarmos em como era feito na geração anterior. Com relação a isto, ainda tenho certas ressalvas com o Wii, que tem um sistema muito fechado online. O PS3, bem, acredito que ainda vai se aprimorar. E veremos se a chegada da Live no Brasil traz mais extras, porque não podemos utilizar quase nada. Fora o papo tecnológico sobre que está por dentro dos consoles, acho que esta é a grande mudança das gerações. O fato do meu Xbox 360 ser um pouco mais velhinho também complica, porque ele teve todos os bugs possíveis. Acho que as 3RL só foram exterminadas na ultima geração, a Falcon, o que é bom por um lado e uma pena por outro. Simplesmente porque um console como o 360 não deveria ter esse problema logo de cara. De certa forma, os patches que corrigem os bugs dos jogos aumentaram nessa geração e isso sempre é um bom sinal.

Press Start: Apesar da grande quantidade de blogs e sites sobre games no Brasil, a maioria dos gamers brasileiros (quando

sabem falar outra língua) preferem ler sobre o assunto em sites estrangeiros.

Por que você acha que isso acontece? O que fazer para reverter esse quadro?

Flávia Gasi: Porque a informação que vem de fora vem cheia de detalhes que não podemos fazer aqui, como visitas a estúdios e etc. Nem sempre é possível realizar a entrevista a tempo também. Para mudar isso, o Brasil tem que ser visto como um centro importante em videogame. Claro, é mais simples fazer uma cobertura com estúdios nacionais.

Press Start: Pergunta que você já deve ter ouvido muito: já rolou algum preconceito por você ser uma garota que gosta de videogames? Isso alguma vez já te atrapalhou na carreira?

Flávia Gasi: Já e sim. Toda vez que começo um projeto novo, sempre tem alguém que fala que como menina, eu nunca poderei entender de games. Falam muito isso quando discordam de mim, também. Claro, isso diminuiu muito e a presença de mulheres no jornalismo de games aumentou, ainda bem. Mas no começo a realidade era outra: menina servia pra fazer análise de jogo da Barbie e é só.

Press Start: Ultimamente temos visto gigantes do segmento investindo pesado no mercado brasileiro. Qual a sua projeção para o futuro do mercado brasileiro de games?

Flávia Gasi: Acho que as melhores, mesmo porque é difícil acontecer um retrocesso frente ao que temos de concreto. Imagino que mais empresas abram escritório no Brasil, seja como publicadora ou desenvolvedora; e tenho fé que o mercado brasileiro deve dar um salto enorme. Na real, isto já começou, é só ver a quantidade de títulos feitos por aqui, seja para celular, para PSN ou XBLA. A tendência é aumentar e diversificar, ainda mais por conta do iPhone e dos tablets.

Press Start: Se você não fosse jornalista de games, você seria o quê?

Flávia Gasi: Escritora de histórias para games. Fácil. (Risos)

Press Start: Que dicas você dá para quem está querendo ser um jornalista de games?

Flávia Gasi: Leia muito. Não só coisas relacionadas a games; leia livros de boa qualidade, quadrinhos. Jogue de tudo. Não tenha preconceitos. Escreva. Aceite críticas. Fale além do jogo. Tenha referências. Pesquise. Aprofunde-se.





A justiça pode ser cega, mas o Jogo Justo está na luta para reduzir os impostos.



Por Silvio Teixeira

A INJUSTIÇA COM O JOGO JUSTO



Possivelmente você já deve estar saturado de ouvir falar em "Jogo Justo", e por conta disso tivemos algumas reuniões sobre se deveríamos falar ou não no Jogo Justo nesta edição e como pode perceber, decidimos falar. O que nos levou a esta decisão foram basicamente dois pontos: Primeiro porque verificamos que uma grande quantidade de pessoas tem uma ideia errada sobre Jogo Justo (doravante chamado de "JJ", pois já nos tornamos íntimos); segundo porque queremos deixar claro nosso total e integral apoio a qualquer tipo de iniciativa que tenha como objetivo melhorar a acessibilidade dos jogos aos gamers, e indiscutivelmente o JJ faz isso.

Então vamos deixar as coisas bem claras sem muita enrolação e direto nos pontos mais importantes:

1º O Jogo Justo NÃO É uma campanha para reduzir o valor dos games, mas sim uma redução de impostos que incidem sobre os games, caindo de 80% para 15%. Obviamente isso refletirá em uma redução do custo, mas quero deixar claro este ponto, pois tem muita gente "entrando na onda" do jogo justo, revendedores que baixam sua margem de lucro para limpar seus estoques sob uma ótica de Jogo Justo, isto em nada tem a ver com o projeto do Moacyr. Não ocorreu ainda essa redução de impostos, logo, a redução que algumas

revendas ofereceram poderia ser bem maior ainda. Não somos contra a estas ofertas, pois de fato elas ajudaram a contagiar grande parte dos jogadores para o projeto, afinal, o Moacyr vem trabalhando no JJ desde 2009. No entanto, poucas pessoas conheciam ou davam-lhe os devidos créditos, mas com o adicional realizado pelas empresas que apoiaram o JJ, o projeto ganhou força e sua voz passou a ser ouvida nos quatro cantos do Brasil.

2º Não há perda real para o governo com essa redução de impostos, pois os jogos apenas deixariam de ser enquadrados em "jogos de azar" e passariam para o grupo de produtos de informática, tal qual os jogos para PC. Além disso, a quantidade de jogos que seriam vendidos ofereceria uma lucratividade similar a atual, mesmo com tantos impostos extras, crescendo a quantidade de gamers, aumentando a venda de consoles, gerando mais empregos, que por sua vez geram outros impostos.

O jogo Formula 1 2010 da codemasters, por exemplo, está custando 99 reais na sua versão para computador, enquanto que para o Playstation 3 não baixa dos 199. Como este valor pode ser tão diferente considerando que é exatamente o mesmo jogo? Veja abaixo:

Imposto de Importação: 20%
IPI: 40%
ICMS: 18%
PIS e COFINS: 9,25%



Vamos supor que um novo super lançamento tenha saído do forno agorinha lá na "gringolândia" por 60 dólares, que com o dólar a 1,67 (no dia que escrevo esta matéria) temos o jogo então a 100 reais. Coloque os 20% do Imposto de Importação, chegamos em 120 reais, em cima desse valor, coloque os 40% de IPI e temos então 168 reais, agora é a vez do ICMS: 18% em cima e chegamos a 198 reais, a cereja do bolo é o PIS e COFINS e então chegaremos a um total de 217 reais. E a gente ainda não colocou o lucro dos atravessadores! Assim, um jogo chegar aqui no seu lançamento por 250 reais é algo natural e nem podemos chorar muito desconto por conta do pobre lojista final, a culpa não é dele.

A ideia do Jogo Justo é manter o imposto em 15% para a Dilma, e o resto é por conta do revendedor final. Assim chegaremos pelo menos ao mesmo patamar que hoje estão os jogos para computador.

O problema que aconteceu é que um monte de desinformados leu apenas o que queria e entendeu só o que lhes interessava, e mais, passou a criticar o projeto sem ao menos se dar ao trabalho de verificar sobre o que se tratava e de quem se tratava. Então ficou na conta do Moacyr o fato de que algumas empresas se aproveitaram para desovar estoque, colocando preços baixos em jogos fracos, ou fazendo promessas que não conseguiam cumprir posteriormente. O projeto não

passou disto até o momento: um projeto. Nada foi aplicado e toda a movimentação realizada especialmente no dia 29 de Janeiro, foi apenas para mostrar aos órgãos competentes a força do projeto, o interesse das pessoas em adquirir games a um preço realmente justo.

O dia do Jogo Justo deu tão certo que o projeto entrou nas casas da grande maioria da população brasileira através das mais diversas mídias, seja por rádio, televisão, jornais, revistas ou internet, cresceu e organizou-se na forma da Acigames, uma associação criada com a finalidade de representar e regulamentar a indústria e comércio dos jogos eletrônicos e incentivar culturalmente a área dos games no Brasil.



O Jogo Justo que você conheceu é apenas a ponta do iceberg que tocou o Titanic da burocrática legislação brasileira. Nós só podemos esperar que este "insubmersível" encontre o mesmo fim de seu original.

Quer saber mais sobre o Jogo Justo? Acesse:

Site oficial:

<http://www.jogojusto.com.br/>

Game do Jogo Justo:

<http://www.gmfgames.com/>

Associação para regulamentar os jogos eletrônicos:

<http://www.acigames.com.br/>

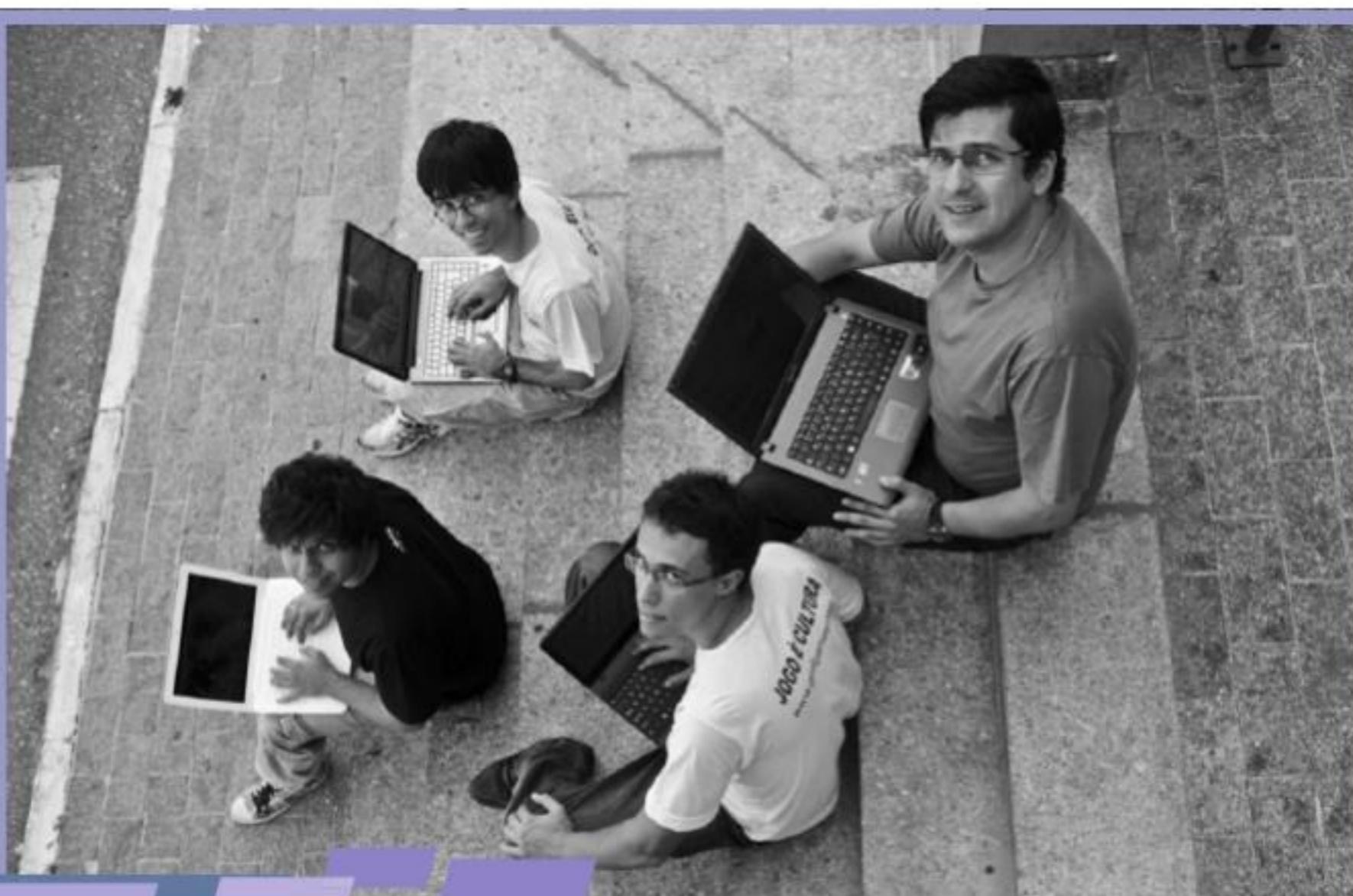
Moacyr Alves Jr é o idealizador do projeto Jogo Justo, que conta com o apoio do Deputado Federal Luis Carlos Busato.



Por Raphael Franck

ENTREVISTA: **Give me Five** ENTERTAINMENT GROUP

A Give Me Five Entertainment Group (GMF) é um estúdio brasileiro de desenvolvimento de jogos eletrônicos. A empresa foi formada após a realização de um projeto de faculdade, o jogo Show de Bola, por Alex Leal (diretor geral), Felipe Vieira (diretor de arte), Raphael Nunes (diretor de programação) e Roberto Guedes (diretor de Marketing). Mas apesar de nova, a GMF já consta com um sucesso na rede, o game Dilma Adventure que foi produzido durante o período eleitoral e já está emplacando outro em uma parceria com o projeto Jogo Justo. Então confira os novos planos da empresa que realizou Jogo Justo na Ilha dos Impostos.



Press Start!: Vocês não são mais um grupo de estudantes que desenvolve jogos. Vocês são uma empresa. Então, como surgiu a Give Me Five (GMF)?

Felipe Vieira

Pois é. Nascemos na UDF como alunos e professor. E aí decidimos que estava na hora de sair de trás da mesa e botar a mão na massa! Leal nos juntou num projeto louco e logo estávamos nos chamando de sócios, abrindo um mercado novo no Brasil.

Raphael Nunes

Foi tudo muito rápido. Até quando paro pra pensar como nasceu a GMF me perco um pouco, mas eu acho que em resumo foi com o Dilma Adventure.

Roberto Guedes

Particularmente sempre tive mais vontade de começar do zero, mesmo sendo mais difícil. Encontrei um grupo divertido e competente para trabalhar, com a certeza de que desde o Show de Bola teríamos algo especial. Então surgiu a ideia interessante do Leal do projeto do Dilma Adventure, e sabíamos que a melhor forma de começar uma empresa era com nome. Foi um projeto rápido, com aproximadamente uma semana de desenvolvimento, mas que nós sabíamos que esse sacrifício valeria a pena no futuro. E claro, acho que não conseguíramos nada disso sem o clima divertido e as piadas que surgem nas horas de trabalho!

Alex Leal

Eu vou dar a minha versão da origem da GMF. Realmente tal professor Leal buscou a parceria dos melhores alunos para alguns projetos, o primeiro o Show de Bola, um jogo universitário e durante esse desenvolvimento, deu para perceber que a equipe era boa, que havia possibilidade de se criar uma empresa e aproveitar o talento desses "guris". O Dilma Adventure foi o momento que notei que tinha uma grande equipe, porque simplesmente decidimos uma ação e fizemos. O resultado foi exatamente o esperado.

Roberto Guedes

Exatamente. Essa parte de "decidir e fazer" sempre foi um fator importante para nós. Acho que a Give me Five não é apenas uma equipe, mas pessoas que completam a forma de pensar de cada um. Às vezes a ideia de um é a mesma que o outro iria falar.

Press Start!: Show de Bola foi um projeto de faculdade de vocês que teve uma boa repercussão. Porém, GMF como é conhecida hoje veio com Dilma Adventure. Como surgiu a ideia de Dilma Adventure? Vocês fizeram alguma parceria?

Roberto Guedes

Não. Buscamos o apoio para divulgação após o desenvolvimento. A parceria foi estabelecida com base no que eles viram e acreditaram no nosso projeto. A ideia em si veio de nós, mais especificamente com o Leal, que teve a inicial.

Raphael Nunes

Estávamos doidos pra começar a fazer games, dai o Leal viu os jogos sobre o Obama que fizeram muito sucesso e teve a ideia de fazer isso por aqui também.

Felipe Vieira

Como o Rapha disse, foi tudo muito rápido. Leal surgiu com a ideia, todos aceitamos na hora, nos empolgamos, e logo já nos vimos com a empresa formada e o primeiro jogo fazendo um sucesso absurdo.

Raphael Nunes

Tentamos algumas parcerias antes do lançamento, mas sem sucesso, porém depois que o jogo foi lançado o sucesso foi tão grande que as parcerias que fomos atrás antes do lançamento vieram ate nós.

Roberto Guedes

E tudo isso veio rapidamente. Em duas semanas, eram cerca de um milhão e meio de jogadas e divulgação mundial. Era o tipo de sucesso que você pensa que pode ter, mas quando realmente chega é uma surpresa geral.

Press Start!: Vocês imaginaram que o jogo teria tanta repercussão? Qual foi a reação de vocês ao ver Dilma Adventure em canais como o Globo, CNN, BCC entre tantos outros?

Roberto Guedes

Olha, imaginamos sim. Afinal, era a candidata à presidência do Brasil, que é um país continental. Mas o fato é que a forma como tudo aconteceu, e tão rápido, isso nos surpreendeu. Tinha horários de pico onde o número de acessos era bem alto, inclusive em horas de trabalho. Espero que ninguém tenha sido demitido por nossa causa.

Raphael Nunes

Realmente foi uma surpresa para gente, sabíamos que o jogo ia ter muita repercussão, mas não tanta, e com certeza o ponto importante foi que nós soubemos lidar com tanta exposição ao invés de só ficar surpreso. Lançamos uma segunda versão para agradar mais ainda além de fazer um menu inicial de comemoração quando o resultado do segundo turno saiu. E assim, a coisa vai muito além dos jornais, foi tantos twittes, tantos comentários e tantos e-mails que no final das contas nós nem conseguímos ver ou guardar todos.

Felipe Vieira

Acho que isso tudo é muito gratificante no fim das contas. Nossa primeira projeto com empresa formada e tivemos tantas visitas, tantos comentários positivos, tanta exposição. É exatamente isso que o Brasil precisa pra alavancar esse mercado.

Roberto Guedes

Sem dúvida a melhor parte de tudo isso eram os comentários que o Felipe falou. Comparavam o nosso título com vários clássicos que nos inspiraram e diziam que era superior! Ali a ficha caiu que nós tínhamos feito um bom trabalho.

Press Start!: Após Dilma Adventure e sua sequência, a GMF nos apresentou o game Jogo Justo na Ilha dos Impostos. Como surgiu a ideia e a parceria com o Projeto Jogo Justo?

Roberto Guedes

Bom, na verdade, um resultou no outro. Sabíamos do interesse do Moacyr em títulos do mercado brasileiro, o que é sempre algo que nos deixa feliz, afinal, o brasileiro precisa ver o que seu país está produzindo. Mas o caso dele era diferente, ele está conduzindo o projeto que nos vai ajudar bastante. Ou seja, era a opinião que nós precisávamos para concretizar tudo. Em uma simples troca de e-mails, ele sugeriu a ideia de criar um jogo para o Jogo Justo. Em menos de 5 minutos aceitamos (risos). A partir desse momento, tentamos ver qual era a melhor forma de produzir. Desde o começo tínhamos a certeza de que teria que ser um jogo de plataforma, que já tínhamos a experiência, e temos diversos exemplos de empresas que focam em um gênero e evoluem em cada projeto.



Press Start!: Jogo Justo é o projeto mais elaborado de vocês tanto na concepção de design, narrativa, construção de cenário e trilha sonora. Como foi produzir o título? Qual a experiência que ele proporcionou para a empresa?

Roberto Guedes

Bem cansativo, divertido e recompensador. Nós tínhamos a seguinte meta: Jogo Justo na Ilha dos Impostos teria que ser um projeto bem melhor elaborado em todos os aspectos, porque era para jogadores experientes, ao contrário do Dilma Adventure, que tinha, em sua maioria, os mais casuais.

Raphael Nunes

Muito trabalho. Chegávamos a trabalhar no jogo umas 12 horas por dia. Não foi fácil, mas não pouparamos esforços para o jogo ser bom e bem divertido. Aprendemos muita coisa com o Jogo Justo na Ilha dos Impostos, mas pra mim o que mais marcou foi como não é fácil fazer um jogo mais elaborado, como é gratificante ver seu jogo ganhando vida e por último e não menos importante, que todo jogo precisa de muito tempo pra teste. Os testes foram essenciais para esse game.

Felipe Vieira

Por ser para um público que é mais exigente, tivemos que ser mais exigentes conosco. Tivemos mais tempo para planejar o projeto e, com muito trabalho, conseguimos tirar a ideia do papel exatamente como imaginávamos.

Press Start!: Vocês pretendem fazer uma segunda versão do título igual fizeram com Dilma Adventure ou simplesmente adicionar mais fases, power ups entre outros itens ao design e gameplay do jogo?

Roberto Guedes

Olha, por enquanto o nosso foco é terminar a versão para Facebook (talvez já esteja no ar quando a entrevista estiver pronta) e focar nas parceiras, afinal, é um projeto do Jogo Justo. Então, descontos em jogos, mesmo que não seja a real ideia do projeto, reforçam ainda mais o peso da campanha e a nossa parceria. E vem muitas promoções por aí!

Press Start!: Podem adiantar algumas novidades para nós?

Roberto Guedes

O que posso adiantar é que serão promoções em diversos aspectos, desde produtos relacionados ao Jogo Justo até parcerias com lojas e outros desenvolvedores.

Press Start!: A versão do Jogo para Facebook seguirá o mesmo padrão do título já lançado para browser ou teremos trocas e vendas de itens, multiplayer?

Roberto Guedes

É importante ressaltar, e isso é a parte que eu considero a mais importante, o Moacyr nos deu uma liberdade de desenvolvimento e como agir com essas promoções. É um modo de agir que raramente vejo na indústria, onde produtores sofrem com exigências fora do que eles mesmos planejavam. E por isso, só temos a agradecer.

Press Start!: O que ela apresentará de diferente da versão de browser?

Roberto Guedes

Será a mesma versão, mas disponível na rede social usando os recursos do Facebook, como mostrar notificações no Feed de Notícias, além dos botões "Recomendar" e "Curtir".

Felipe Vieira

Uma coisa que vai ser muito interessante na versão para facebook é que você não precisará mais do cadastro. Pontos, fases, dados serão tudo salvo nativamente.

Raphael Nunes

O que eu acho muito importante é o alcance que o jogo terá e a versão do site já está com mais de mil cadastros, ou seja, mais de dois mil e-mails e nomes de pessoas que apoiam o jogo justo. Na versão para Facebook a expectativa é que o número seja muito maior.

Press Start! Bom, nesse jogo a GMF não foi a responsável pela trilha sonora, pois ficou toda a cargo do grupo VGmusic Gameboys. Como aconteceu essa parceria? Por que o estúdio não quis ficar com a trilha do jogo? Foi sugestão do Moacyr?

Roberto Guedes

Na verdade, em nenhum momento pensamos em terceirizar essa parte da produção. Mas, em uma conversa onde estávamos explicando pro Moacyr o andamento do jogo, ele nos sugeriu essa opção. Não conhecíamos ainda o trabalho dos Gameboys, mas quando ouvimos, houve a certeza que eles seriam os caras. E tudo foi perfeito. Quando a primeira demo foi mostrada, o projeto deu uma explosão. Sabíamos que era outro nível. Não precisamos mudar nada.

Raphael Nunes

Pois é, nós não conhecíamos os trabalhos dos caras, mas quando eles mandaram um demo da primeira música todo mundo ficou com um sorriso de orelha a orelha.

Press Start! Com o resultado vocês pretendem repetir isso em projetos futuros?

Roberto Guedes

É claro, pensamos sim em repetir o trabalho com eles no futuro. Essa sempre foi a mentalidade da Give me Five: colaborar e fechar parceria para produzir algo melhor.

Raphael Nunes

É claro, o Jogo Justo na Ilha dos Impostos é um jogo que deu muito certo e com certeza vamos continuar com isso. Mas é óbvio que sempre melhorando cada vez mais o nosso trabalho.

Press Start! Um recado para comunidade Gamer.

Alex Leal

Quero deixar um recado: nós vamos revolucionar o mercado de games no Brasil. E quando digo nós, falo da GMF, dos jogadores, da imprensa, dos distribuidores e todos os envolvidos nessa arte. Quem vai dar um novo rumo a esse mercado somos todos nós.

Raphael Nunes

Não é só porque sou um desenvolvedor ou sou da GMF, cada vez mais que eu conheço o mercado de games mais eu conheço pessoas muito talentosas e eu tenho certeza que o mercado de games no Brasil será um dos maiores do mundo.

Felipe Vieira

Meu recado é para quem quer fazer jogos: faça. Se tiver uma coisa que está fazendo esse mercado crescer é que as pessoas estão fazendo jogos. Não adianta nada ficar sonhando acordado se você não torna os seus sonhos em realidade. Tem que abrir os olhos, estudar e fazer.

Roberto Guedes

Ninguém muda esse mercado sozinho. Estamos aqui para fazer história junto com todos vocês que participam da indústria. O ideal é juntar forças e ter algo para contar no futuro aos filhos e netos. E peço também para todos que tiverem qualquer tipo de dúvida, feedback, sugestão ou simplesmente quer comentar sobre um projeto, nos mande um e-mail pelo nosso site. Prometemos que não vamos taxar suas mensagens! Queremos que a comunidade ande junto conosco. Sem ela, não somos ninguém!





Produções independentes estão por toda parte na internet. É possível encontrar jogos indie em versões para browser, celular, redes sociais e até mesmo baixar para seu PC. Alguns títulos são pagos, outros não. Mas o que faz um jogo obter o sucesso de Cave Story, ser comentado como Braid e Limbo? O que torna a PopCap e Amanita Design referência nessa parte da indústria que cada dia mais ganha força no mercado? Inovar. A PopCap fez isso com o gênero tower defense ao apresentar Plants Vs Zombies. Machinarium, da Amanita Design, nos apresentou um mundo bucólico com uma narrativa contada através de puzzles e onomatopeias.

Por Raphael Franck

W-indie
O Mundo independente



Inovar um gênero e prender a atenção do jogador durante horas não é uma tarefa muito fácil, ainda mais quando esse gênero já está saturado e carece de fórmulas para ser reinventado. Bom, é exatamente o que a Team Meat e a Gaijin Games faz, respectivamente, com Super Meat Boy e Bit.Trip Runner. Inovam a fórmula que consagrou tantos clássicos como Donkey Kong, Super Mario Bros, Mega Man, Sonic e vários outros jogos consagrados na história dos videogames.

Jogo: Bit.Trip Runner
Desenvolvedora: Gaijin Games
Publisher: Steam / WiiWare
Lançamento: WiiWare (Maio 2010)/
Steam (Fevereiro 2011)
Plataformas: Nintendo Wii / PC
(versão testada)



Bit.Trip Runner é o quarto capítulo da série Bit.Trip e também é o que poderíamos chamar de music/rhythm-platformer. Lançado originalmente para WiiWare, agora você terá o controle de CommanderVideo também nos PCs.

Baseado no clássico conceito de ação em progressão lateral, CommanderVideo corre ao longo dos níveis sendo que há vários obstáculos no qual o jogador terá que tomar certas decisões para impedir que seu personagem caia ou bata de cara com uma parede de cristal. A princípio, a única preocupação é soltar certas rochas lunares e buracos, porém, com a progressão do jogo, os elementos vão aumentando, exigindo mais atenção por parte do jogador, como pular em plataformas que te impulsionam para pegar certos itens ou saltar precipícios. O objetivo do jogo é simplesmente sair do ponto A e chegar ao ponto B. A priori, a tarefa é simples. Porém, com o passar do tempo você terá recomeçado o mesmo nível várias vezes e entenderá o nível de dificuldade do jogo e se você for do tipo de jogador que gosta de pegar todos os itens de uma fase, então perceberá uma dificuldade maior ainda. Entretanto, a dificuldade de Bit.Trip Runner não é frustrante. Pelo contrário, ela encontra um ponto de equilíbrio que nos faz repetir a mesma fase várias vezes.

O jogo possui um sistema de pontuação onde é possível encontrar barras de ouro pelo cenário que ao coletarmos todas, teremos acesso ao um estágio bônus, além de funcionar como uma trilha para pular certos obstáculos. No estágio bônus, a mecânica do jogo continua a mesma, além de ser daramente inspirado na versão de Pitfall para Atari, desde a construção dos modelos das árvores ao terreno chapado com pequenos dedives. Esses elementos oferecem uma sensação de nostalgia, principalmente para jogadores mais antigos. O jogo possui um total de 36 níveis a serem completados.

O título da Gaijin Games é esteticamente belo ao mostrar uma filosofia de modelos exagerados de pixel em 3D, cheio de encanto com colorido artístico. Os gráficos de Bit.Trip Runner é a prova viva de que os bits iniciais, que constituíram a indústria dos jogos, ainda permanecem vivos na mais apurada técnica da era da alta definição.

A trilha sonora é a maior imersão nostálgica para os amantes da sonoridade dos 8 e 16 bits. Composta pelo grupo Anamanaguchi, todas as faixas são agradáveis. O mais interessante é como a trilha do jogo interage com o gameplay, semelhante aos jogos da série Guitar Hero, porém com o diferencial que se trata de um jogo de plataforma. A cada ação de CommanderVideo, como chutar uma parede de cristal, acrescenta uma nota à música. Ao coletar um item rosa em um formato de cruz, o ritmo altera. Com melodias crescentes em sincronia com as ações e todo visual psicodélico, Gaijin não só envolve o jogador em um jogo de plataforma, mas recria toda estética, design e gameplay do gênero dos jogos que fizeram a felicidade de muitos durante os anos 80. Bit.Trip Runner é um music/rhythm-platformer porque oferece propostas musicais interativas ao saltar plataformas.



Nota:
9.0

Jogo: Super Meat Boy
Desenvolvedora: Team Meat
Publisher: Steam/Direct2Drive
Plataforma: Xbox 360, PC
(versão testada)
Lançamento: Plataforma/Puzzle

Parece que os jogos de ação side scrolling 2D estão reconquistando seu espaço novamente entre os gamers. Afinal, muitos títulos estão de alguma forma reformulando o gênero. Por exemplo, Braid, Limbo e The Misadventures of P.B. Winterbottom adicionaram puzzles ou aprofundaram narrativas, ou seja, reinventaram gameplay imbatível que consagrou Mario e Cia. Super Meat Boy é outro bom exemplo de como fazer um jogo de plataforma à moda antiga sem cair no impregnado colete moedas, pule na cabeça dos inimigos, mate o chefão.

No jogo seu objetivo é salvar sua namorada, Bandage Girl, e como você é um pedaço de carne destemido irá derrotar Dr. Fetus e viverá feliz para sempre com a sua amada. Mas para isso você terá que enfrentar os conceitos mais básicos dos jogos de plataforma, porém em níveis extremamente difíceis. As fases do jogo são em sua maioria curtas. O objetivo de todas as fases é chegar à sua namoradinha que é sempre capturada e esse ciclo irá se repetir até o final do jogo.



A estrutura das fases é elaborada para ser feita de forma extremamente veloz. Em meio a uma variedade de lâminas, serras, balas, seringas, abismos entre outros obstáculos, o único que pode ser derrotado é você. Não é preciso ter paciência para ir dominando os níveis, pois, o gameplay é de fácil aprendizado e simples. Apesar da dificuldade exagerada, ela não chega a ser frustrante no sentido de que é impossível terminar o jogo. Então, a coisa mais comum em Super Meat Boy é o absurdo número de mortes que você irá acumular durante toda jornada. É possível durante algumas fases destravar níveis bônus e liberar outros personagens. O jogo apresenta dois mundos a cada capítulo: o Light World e o Dark World, sendo que o segundo apresenta uma dificuldade maior em relação aos níveis do primeiro.

É impossível não gostar deste jogo com gráficos simples, estilizados, belos e cheios de emboscadas e cutscenes engraçadas. O Team Meat conseguiu realizar o que poucos desenvolvedores conseguem: renovar um gênero com um jogo cheio de humor, sadismo, difícil e gameplay viciante. Talvez o único problema de Super Meat Boy é que ele irá afastar jogadores mais casuais.



Nota:
8.5



REWINDER!

Por Samuel R. Auras

PLATAFORMA:

Playstation

DESENVOLVIMENTO:

Naughty Dog

PUBLICAÇÃO:

Sony Computer Entertainment, Universal Interactive Studios

LANÇAMENTOS:

Crash Bandicoot – 31 de Agosto de 1996

Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back – 31 de Outubro de 1997

Crash Bandicoot 3: Warped – 31 de Outubro de 1998

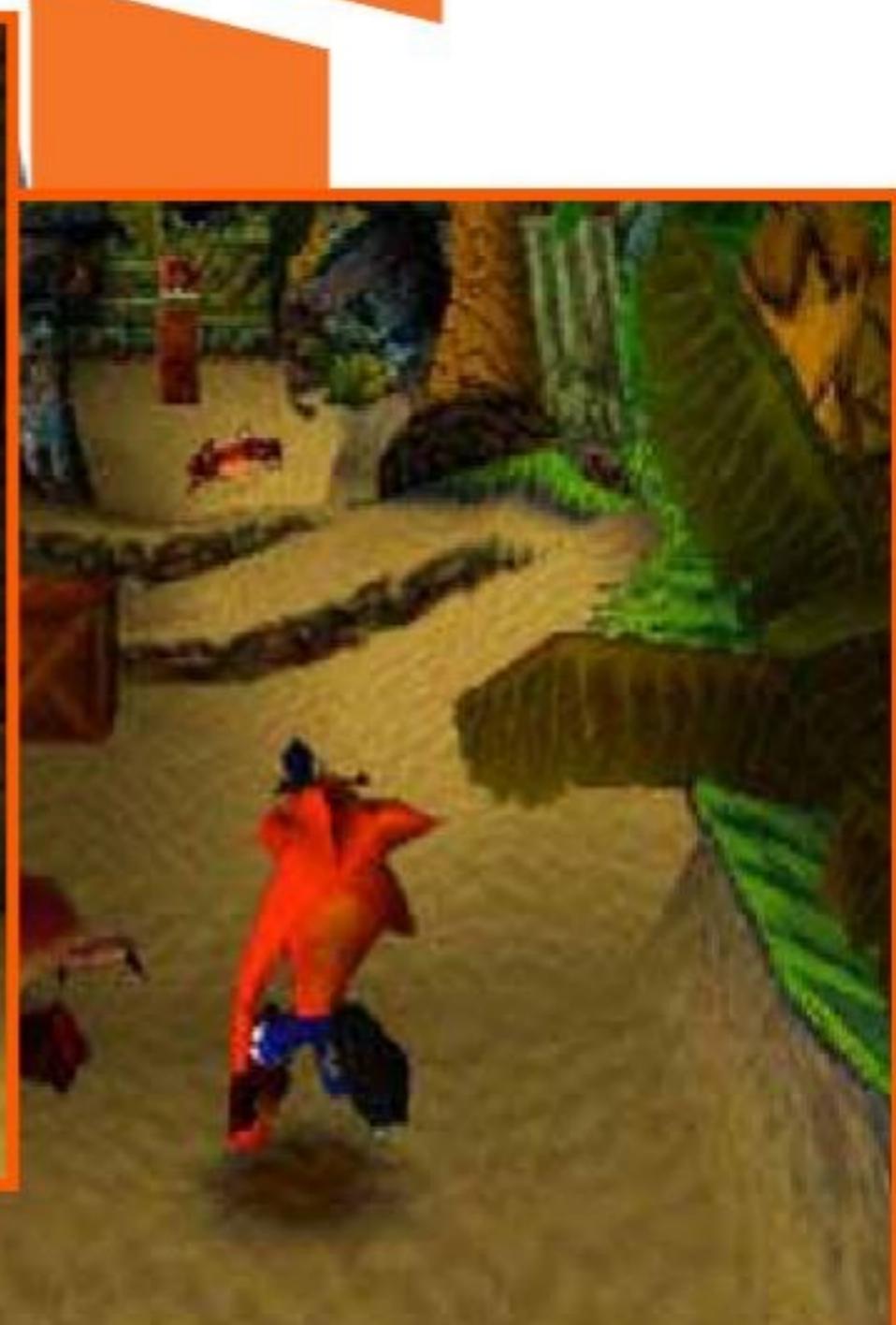
Crash Team Racing – 30 de Setembro de 1999



TRILOGIA
CRASH BANDICOOT
+ TEAM RACING

Crash Bandicoot foi um simbolo no Playstation 1. Crash era uma espécie de mascote do console, e seus primeiros três jogos são ótimos e foram marcas para a época. Isso sem contar o espetacular Crash Team Racing. Eu terminei todos eles, mais de uma vez, e queria escrever sobre Crash para esta edição da Start!. Mas ai me bateu um dilema: qual deles eu escolho pra falar? O original é o mais difícil dos três, e começou a série em grande estilo. O segundo, "Cortex Strikes Back", continuou a franquia sem fazer nenhuma cagada, mantendo a ótima qualidade, além de ter algumas das minhas fases favoritas. O terceiro, "Warped", introduziu vários outros tipos de fases, sempre sem deixar a qualidade do jogo cair... Os três jogos são ótimos, então finalmente tomei minha decisão: resolvi falar dos três. Aliás, dos quatro, porque não podia deixar o melhor jogo de corrida do Playstation de fora. Haja Crash!

Crash Bandicoot, se você não conhece, é uma série de jogos de plataforma iniciada no PS One. Ela é exclusiva dos consoles da Sony. Embora jogos da franquia continuem sendo produzidos, os melhores são os jogos da trilogia inicial, quando a empresa responsável ainda era a Naughty Dog. Inclusive, note como a Naughty Dog tem poucos jogos no currículo, mas todos eles são excelentes (aconteceu algo parecido com a série Jak & Daxter: quando ela saiu das mãos da Naughty Dog, perdeu muito de sua qualidade).





A história da série é bem simples, mas preenche bem os jogos e dá a ação um objetivo. Existe um cientista maluco, Dr. Neo Cortex, que resolveu criar um exército de animais modificados para forma de humanóides com uma de suas invenções doidas. Crash, um desses animais modificados, foge e se volta contra N. Cortex, que acaba sequestrando o "amor da vida de Crash". Agora Crash parte para salvar sua amada e derrotar o cientista maluco. Depois de finalmente ser derrotado em Crash 1, Neo Cortex volta em Crash 2 e 3 com novos aliados e novas armas para acabar com Crash, mas falha miseravelmente em todas elas. Melhor pra nós.

Estes três primeiros jogos da série seguem normalmente uma mesma mecânica de gameplay. O objetivo de Crash em cada uma das dezenas de fases presentes no jogo é, basicamente, chegar do outro lado. Simples e funcional. Cada fase, porém, tem inimigos a serem derrotados, várias seções de pulos, entre outros elementos comuns em jogos de plataforma.

Mas os jogos estão longe de serem repetitivos. Em primeiro lugar, os três títulos contam com uma grande variedade de cenários, de florestas a lugares congelados e templos antigos, e cada um desses lugares costuma ter características que afetam diretamente o gameplay.

Além dos cenários que mudam constantemente, de acordo com que a série foi evoluindo, novos modos de jogo foram sendo adicionados. Em Crash 3, por exemplo, várias fases fazem uso de veículos, como motos ou Jet-skis, para aumentar ainda mais a variação da jogabilidade. Ainda, Crash conta com objetivos secundários dos mais variados em cada fase. Objetivos comuns no decorrer da trilogia original são a obtenção de Gemas e Relíquias, cumprindo objetivos que variam de um jogo para outro, como terminar as fases em modo "Time Trial", correndo contra um limite de tempo para conseguir as Relíquias em Crash 3, ou passar uma fase sem morrer e quebrando todas as caixas para conseguir uma Gema em Crash 1.

Durante os anos de desenvolvimento da trilogia, desde o lançamento do primeiro jogo em 31 de Agosto de 1996 (meu aniversário, inclusive, acho que eu estava predestinado a gostar deste jogo) até o lançamento do terceiro no final de 1998, a evolução da qualidade gráfica é visível, mas isso não quer dizer que o primeiro jogo tinha visual ruim. Já em 1996, a Naughty Dog deu exemplo de como fazer gráficos ótimos e vivos em 3D no Playstation 1, e evoluiu esse conceito em Crash 2 e 3. Os três jogos são muito bem feitos nesse quesito, até os mínimos detalhes – como a "dança da vitória" de Crash, que me faz cair em gargalhadas até hoje.

A trilha sonora, de igual forma, encaixa-se perfeitamente em cada cenário e parte do jogo, e não parece algo "generalizado" que foi jogado nas fases de forma aleatória. A música em fases de floresta faz você se sentir numa floresta e em fases mais próximas do último chefe do jogo, faz você ver que está se aproximando da batalha final.



E falando em batalhas, outra grande qualidade da série é exatamente uma das grandes características de bons jogos de ação e plataforma: os chefes. Como acontece na maioria dos jogos desse tipo, os chefes seguem um padrão de ataques que pode ser aprendida e usada para descobrir a hora certa de atacar. Isso funciona pra virtualmente qualquer chefe da série, e eles são os mais loucos possíveis. Incrivelmente, meu chefe favorito de toda a série é o primeiro chefe do primeiro jogo: Ripper Roo. Se você não conhece essa figura, jogue Crash 1 e garanto que vai gostar.

Outra grande qualidade de todos os três jogos da trilogia é o chamado fator replay, ou o tempo que você pode gastar no jogo. A série Crash tem um número incomum de extras: objetivos paralelos, fases extras, segredos pra descobrir (como um muito famoso relacionado a um

certo urso polar em Crash 2), entre outras coisas. Caso queira apenas jogar o básico do jogo, Crash já é ótimo, mas se quiser completar mesmo os três jogos, prepare-se para um bom tempo na frente de seu Playstation.

Mesmo uma série tão boa com certeza tem suas falhas. O primeiro jogo principalmente, peca em aspectos básicos de um videogame, como o sistema de salvar o jogo, que é bem chato e demanda muito mais esforço do que seria esperado. Às vezes, também, alguns pulos podem sair meio imprecisos, o jogador precisa se acostumar um pouco — isso foi corrigido nos jogos seguintes. Nos dois jogos finais da trilogia eu realmente não encontrei nenhum erro que mereça ser mencionado aqui, suas qualidades com certeza se sobressaem.

Enfim, a trilogia de Crash Bandicoot é um prato cheio para fãs de plataforma, e também é um ótimo lugar para iniciantes no estilo

darem seus primeiros passos. Mesmo hoje, quase quinze anos depois do lançamento da série, ela ainda é referência. Embora os jogos que surgiram mais recentemente não façam justiça à grandiosidade que Crash tinha no PS One, nunca é tarde para jogar um clássico. E é isso que essa trilogia é: um clássico.

Mas depois da trilogia original de plataforma, eis que surge em 1999, o melhor jogo de corrida do PS One. Um dos melhores jogos de corrida da história dos videogames. Um dos jogos mais divertidos que eu já joguei na minha vida. Essas e muitas outras frases podem definir com perfeição um jogo perfeito por si só: Crash Team Racing. CTR é um jogo que cumpre totalmente tudo a que ele se compromete, e cumpre com maestria em todos os modos de jogo. Mas isso não basta e está começando a soar como "história de fã", então vamos à análise detalhada.



Em primeiro lugar, vamos tirar a parte mais simples do caminho. Os gráficos de Crash Team Racing são perfeitos para um jogo do Playstation. O estilo cartunesco dos gráficos é muito agradável, e todas as animações e efeitos, desde explosões até marcas de pneu, são feitos com muita atenção e não deixam a desejar. Igualmente, a qualidade sonora é indiscutível. As músicas de cada pista deste jogo lembram partes dos jogos originais, e são boas tanto para quem nunca jogou a trilogia de plataforma, por serem simplesmente agradáveis, tanto para quem jogou, por trazerem também aquela sensação de "estar em casa". Os efeitos sonoros normalmente não são muito notados durante toda a diversão que este jogo proporciona, mas os ouvintes mais atentos vão notar que todos estes efeitos também foram desenvolvidos muito bem.

correr em apenas uma pista ou em uma das copas disponíveis, com contagem de pontos e tudo o mais. Minha única reclamação é quanto a dificuldade para jogadores mais experientes, mesmo o último nível de dificuldade não mostra nenhum desafio.

Mas o desafio está presente em outras partes do jogo. Crash ignora a mania de jogos de corrida de inserir apenas um modo de campeonatos (como acontece, por exemplo, na série Mario Kart) e introduz um verdadeiro modo Adventure, com história, fases e chefes, em vários mundos cobertos de segredos para serem descobertos. Você escolhe um dos oito personagens iniciais — que vão do protagonista Crash ao vilão Dr. Neo Cortex — e corre contra o tempo para derrotar a nova ameaça que surgiu no planeta: a invasão de um extraterrestre chamado Nitrous Oxide.

O modo Adventure tem muitas coisas legais e originais, que destacam Crash Team Racing dos outros jogos de corrida. Cada fase normalmente é jogada em um simples modo de corrida, mas depois que o chefe daquele mundo é derrotado, ela pode ser rejugada em modos especiais para liberar segredos do jogo. E falando em chefes, essa é a parte mais divertida do Adventure. As corridas contra chefes são as mais desafiadoras, pois eles são, na maioria do tempo, mais velozes que você, e além disso, sempre tem um estoque ilimitado de suas armas — como o primeiro chefe Ripper Roo e suas caixas de TNT. E esteja avisado, eles não tem medo de usá-lo.



Mas, como todos sabemos, os pontos acima são importantes, mas são meros coadjuvantes quando comparados com o centro de qualquer jogo, e principalmente em um jogo de corrida: o gameplay. Crash Team Racing conta com quatro modos básicos de jogo, os quais eu vou cobrir nos parágrafos a seguir.

O modo de jogo obrigatório em todo jogo de corrida também está presente em CTR: o modo de corridas rápidas e sem compromisso. Neste jogo, você pode correr contra o computador, ou em até quatro jogadores em multiplayer local (com ou sem o acompanhamento de carros controlados pela CPU), através de todas as pistas que já tiver liberado através do modo Adventure e podendo escolher entre vários personagens da franquia, além de poder ainda escolher se quer





Pra quem não gosta de corridas (!?), Crash Team Racing ainda tem um modo de batalhas. Vários jogos de corrida costumam colocar modos diferentes de jogo, mas normalmente eles não são muito bem trabalhados, mas não em CTR. O modo de batalhas é muito bem feito, com várias arenas baseadas em várias localidades dos três primeiros jogos da série, e é extremamente divertido principalmente jogando em 4 pessoas com uma TV gigante. O modo de batalhas ainda está presente no Adventure, mas de uma maneira um pouco diferente — uma espécie de busca por itens com limite de tempo.

E falando em limite de tempo, o último modo de jogo de CTR é de longe o mais difícil e desafiador: o Time Trial. E se você pensa que ele se resume a correr sozinho nas pistas para ver seu próprio tempo, está muito enganado, pois mais uma vez esse jogo está um passo à frente. O Modo Time Trial tem seu próprio chefe: Dr. Nefarious Tropy. Corra uma vez em uma pista em modo Time Trial e você libera o fantasma de N. Tropy. Como é o modo Time Trial, aqui você não pode simplesmente depender das armas como no modo Adventure, é pura habilidade no volante. Depois de derrotar N. Tropy, um último desafio está reservado aos jogadores, mas vou deixar você descobrir por si mesmo se ainda não jogou esse jogo...

Isso cobre todos os modos de jogo de Crash Team Racing. Aqui tem um pouco pra todos os gostos, e muito a ser feito se você quiser terminar completamente o jogo. E o melhor: tudo com o velho sentimento de estar jogando algo caprichado, que não foi feito "nas coxas". CTR é um jogo obrigatório para qualquer fã de jogos de corrida, e mesmo quem não gosta desse tipo de jogo deveria dar uma chance, pois há uma grande possibilidade de, depois de jogar esse, passe a gostar do gênero. Mas cuidado, um aviso: não confunda com Crash Nitro Kart, e muito menos com Crash Tag Team Racing, ambos do Playstation 2. CNK ainda é meio bom, mas CTTR, sinceramente, é um lixo total que desvirtuou completamente a franquia. O clássico está no Playstation 1, e feito pela Naughty Dog. Fique com ele.



É tempos que não voltam mais... a não ser que a Naughty Dog volte a liderar o desenvolvimento da série. Eu peço isso todo ano, quando me pedem pra fazer um pedido ao apagar as velas do bolo de aniversário. Ok, isso não é verdade, eu tenho outras coisas pra pedir. Mas que eu quero que isso aconteça, quero sim.

S

Mas e ai você pergunta: cadê as menções aos jogos atuais da série? Então você me desculpe, caro leitor, mas a grande maioria dos jogos de Crash que surgiram depois do quarteto do Playstation não merecem nem ser mencionados. A verdadeira alma de Crash Bandicoot está nestes primeiros jogos, e os outros você pode considerar como clones mal feitos. Imagine, por exemplo, que outro diretor qualquer hoje em dia de algum jeito conseguisse os direitos de filmar um novo filme de Star Wars, e criasse um filme que não fizesse jus à série. Você teria coragem de mencionar tal coisa numa análise da série? Não é o mesmo ocorre comigo com Crash Bandicoot. Esse... animalzinho estranho é um dos personagens mais legais do Playstation e seus jogos são divertidos como poucos, então ele merece que suas partes ruins sejam esquecidas. Crash Bandicoot, Cortex Strikes Back, Warped e Team Racing: quatro dos melhores jogos do Playstation.

CRÔNICAS DE UM **NOOB**

A missão “quase perfeita”

Por Jay Santana

Minha infância e adolescência sempre foram muito agitadas e repletas de “aventuras”. Não posso dizer que eu era um exemplo de comportamento e não raras vezes essas aventuras terminavam com uma ou outra coisa quebrada, amassada ou queimada. Por conta disto, conheci uma variedade de castigos que no mínimo demonstram a criatividade de meus pais.

Assim como toda criança eu me achava muito esperto, às vezes eu me saia bem, às vezes não. Certa vez cometi um erro grave, e como todo bom arteiro nem lembro ao certo do que se tratava, mas lembro muito bem do “Gran Finale” orquestrado por minha mãe. Era só ouvir a frase: “Espera só Júlio César, você vai ver o que é bom...” e pronto, algum tipo de retaliação viria, isso era certo!

Seja lá o que tenha acontecido nesse dia anterior, o que veio depois é que faz parte das lembranças que eu desejo esquecer. Lembro como se fosse hoje, certo dia voltei da escola louco para destruir um certo Chefe final chamado Metal Gear Rex e não via a hora de começar. “Bora” dar inicio ao meu ritual diário: chegar em casa, jogar meus tênis um para cada lado da sala, ligar a TV no AV1, pegar o Playstation, colocar o CD do jogo, ligar o game e...

“-Onde diabos eu coloquei os controles mesmo?” Procurei no meu quarto, na sala, na cozinha, no banheiro e até mesmo dentro da geladeira, você não acredita da quantidade de vezes que sem querer acabei guardando alguma coisa nada a ver dentro da geladeira. No entanto até ai não tinha qualquer vestígio do meus velhos Dual Shocks. Foi quando eu comecei a pensar: -Pronto, eis a resposta da Dona Lourdes. ELA ESCONDEU MEUS CONTROLES! Respirei fundo e tentei usar um pouco de todo o meu aprendizado adquirido nos jogos. O que Solid Snake faria?

“Operação Sem Controle” – Fase um

Eu sabia que minha mãe não teve tempo suficiente para elaborar um bom esconderijo para os joysticks e seria impossível para ela ter tirado eles de casa, pois havia observado em modo Stealth seus movimentos o dia todo. De certa forma eu sabia onde eles poderiam estar. Comecei pelo lugar mais provável: O quarto da Megera (mãe não leia isso ok?).

No covil da fera abri tudo que estava fechado e fechei tudo que estava aberto. Só pensava naquele sorriso sarcástico do Liquid Snake ao mandar meu comparsa Gray Fox dessa para uma melhor. Ele iria pagar pela ofensa mais tarde, mas agora eu tinha que voltar para o foco principal, encontrar meus controles e rápido! Continuei por minhas buscas e já estava prestes a desistir, quando praticamente escutei vozes (fictícias) me chamando. No cantinho de cima do seu armário, havia uma bolsa antiga que não tinha reparado. Confesso que a peguei só por via das duvidas, mas quando abri, uma luminosidade forte, e fictícia também assim como boa parte da minha vida nessa época, quase me cegou! Brilhando como ouro lá estava eles, os dois controles chamavam meu nome.

Yes! Missão cumprida! Tinha tudo o que precisava nas mãos, e chutar a bunda do meu irmão malvado era só questão de tempo. Finalmente continuei com meu jogo e esqueci que minha mãe poderia ser considerada uma player “Exalted” se jogasse WoW, ou seja, de boba ela não tinha nada. Posso ter esquecido disso naquele dia por alguns momentos, mas jamais esqueceria novamente.

Ela entrou de fininho em casa e me flagrou com o controle na mão. Já estava pensando em como escapar, para onde pular e quanto correr, quando olho para sua mão direita e percebo que tinha algo que até então ela havia mantido escondido às costas. Só vi quando era tarde demais. Ela avançou com agilidade que eu não supunha possível e fez uso de sua arma secreta: Uma tesoura.

Minha missão inicial foi um sucesso, mas a “Big Boss” tinha uma carta na manga, ou melhor, uma tesoura nas mãos. Não satisfeita, o acesso de fúria teve requintes de crueldade, do tipo balançando o controle na minha frente enquanto a tesoura maldita fazia aquilo para que ela foi fabricada, cortando em pedaços qualquer esperança de tão cedo voltar a jogar meu querido Playstation.

S



Liquid Snake on REX by Mikajima

DUKE NUKEM FOREVER
UMA LENDA ENTRE OS GAMES!

Mudanças de equipes, promessas não cumpridas e casos na justiça são apenas alguns dos empecilhos superados pelo game ao longo de seus 14 anos de produção!



Por Juniel Pereira

DUKE NUKEM FOREVER

UMA LENDA ENTRE OS GAMES!



Muitos dos grandes games da indústria possuem um longo ciclo de desenvolvimento, capaz de gerar até mesmo uma comoção nacional, as expectativas em torno é grande e a ânsia só aumenta a cada screenshot ou trailer mostrado, vide games como Final Fantasy que demoram uma média de 3 a 4 anos para ser entregue, Gran Turismo 5 que levou um período de desenvolvimento de 5 anos ou ainda relembrarmos do shooter Prey que demorou 11 anos para ser terminado. Então o que dizer do folclórico Duke Nukem Forever? Game que os fãs esperam aproximadamente há 13 anos!

Depois de tanta espera, parece que agora não tem mais desculpa e finalmente, esse ano, o game recebeu uma data definitiva de lançamento. Com isso, confira agora toda a epopeia que foi o ciclo de desenvolvimento que o game enfrentou durante esse longo período de tempo.



14 ANOS ATRÁS...

O projeto para a produção do game Duke Nukem Forever teve seu inicio no ano de 1997. Sendo a continuação direta do game Duke Nukem 3D para PC, sua produção estava nas mãos da 3D Realms, que tinha à frente do projeto Scott Miller e George Broussard que logo após o faturamento de Duke Nukem 3D resolveram investir em uma continuação, isso devido a boa aceitação que o game teve na época, principalmente a gosto popular.

No game você encarnava na pele do herói Duke Nukem, um protagonista que era uma mistura de Dolph Laugdren

e Arnold Schwarzenegger e que logo caiu na graça dos gamers. O jogo trazia um conteúdo de humor adulto que envolvia belas strippers, muitos palavrões e certa dosagem de violência. Sendo que esses elementos ajudaram a popularizar a franquia na época, pois era um game que queria propiciar o clima dos explosivos filmes de ação da década de 80. Embora esses itens fossem muito atrativos, eles não eram o principal motivo que fazia o game ser o que era, mas sim por trazer elementos, que foram um marco pra sua época, como ambientes diversificados, destrutíveis e várias armas devastadoras. Com isso, uma continuação estava mais do que certa.



Quem era gamer lá pelos idos de 1997, já podia acompanhar de perto a data em que Duke Nukem Forever fora anunciado a primeira vez, mais precisamente, em 28 de Abril desse mesmo ano. E logo as primeiras informações sobre o game iam saindo. Os produtores de imediato anunciaram a compra da nova engine que iria usar no game, a qual seria a engine do game Quake II e já em Novembro desse mesmo ano podíamos ver as primeiras screenshots ingame com exclusividade na revista PC Gamer. Vale lembrar que devido a pressa de mostrar resultados, essas primeiras imagens eram do game na engine de Quake I e não na engine de Quake II. Sendo que nesse mesmo ano, já tinha sido estabelecido uma data de lançamento para o game, que estava previsto para meados de 1998.

READAPTAÇÕES TÉCNICAS

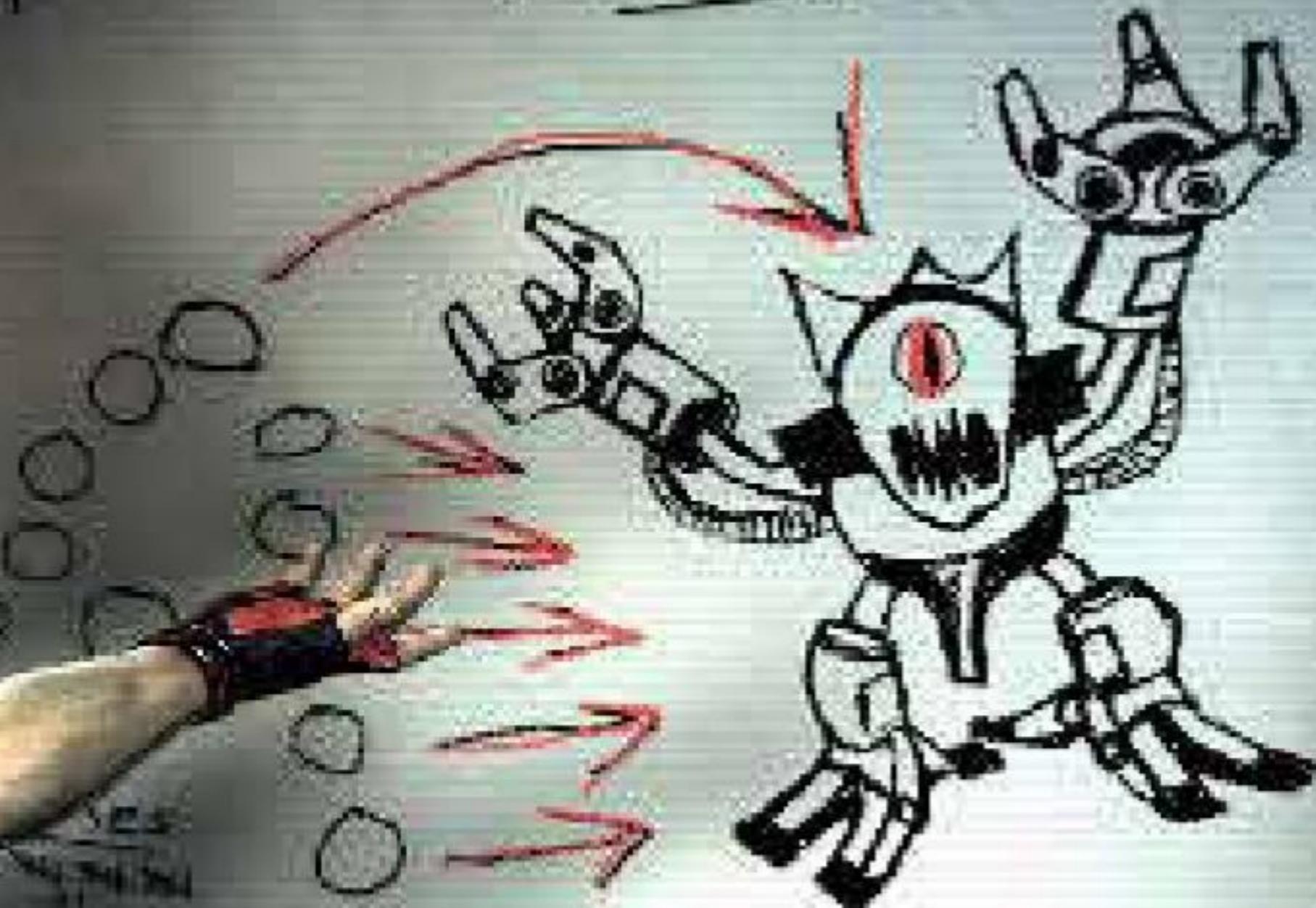
Nas primeiras etapas de produção tudo estava andando com seu fluxo natural. Na E3 de 1998, o ano que era pra ser o de lançamento do game, teve-se uma amostra de gameplay usufruindo de fato da nova engine Quake II, nessa demonstração os gamers puderam ver o que jogo poderia proporcionar. O porém foi que, nesse mesmo ano e nos demais, o game iria passar a sofrer infinidáveis mudanças na parte técnica, principalmente no que dizia respeito ao seu motor gráfico.

Durante a sua longa etapa de produção, Duke Nukem Forever experimentou 3 engines diferentes: A Quake Engine II (a mesma utilizada pelo game Quake em 1997) Unreal Engine (desenvolvida pela Epic Games em 1998) e Karma (produzida pela Swedish Studio Meqon em 2004). Duke Nukem Forever era um projeto ambicioso e embora a equipe de produção já tivesse iniciado a produção do game com a primeira engine, eles não podiam deixar de ignorar a versatilidade da Unreal Engine no que dizia respeito a ambientação e o título não podia ficar atrás do que havia de mais atual nos FPS. Então, George Broussard deu uma declaração à imprensa, dizendo que o game iria sofrer um atraso (o primeiro do game) e que embora fosse refazer o título, todos os elementos mostrados no gameplay daquele ano seriam preservados e que o trabalho seria breve.

As sucessivas trocas de motor gráfico resultaram na implementação e exclusão de diversos elementos do gameplay, além de muitas mudanças de conceitos. Quando nesse período a equipe de produção viu que o fator multiplayer era importante, trabalharam com uma versão melhorada da engine Quake II, quando perceberam que a Unreal Engine levava vantagem em ambientes abertos alteraram para ela. Da mesma forma foi quando a Unreal Engine 2 foi anunciada, onde muitos programadores foram trazidos, a equipe e o game sofreram um reset, onde George Broussard disse que 95 % de todo o game já tinha sido retirado, obrigando a equipe refazer o game do zero. A data de lançamento mais próxima anunciada seria por volta de 1999. Na nova data proposta, em vez da entrega do game, a única coisa que tivemos foram apenas trailers, mais screenshots e um card especial de natal sugerindo o game para o ano seguinte.



Operação: Cock Block



QUESTÕES COMERCIAIS: QUEM VAI LANÇAR DUKE?

O segundo milênio foi um ano em que todos estavam com boas expectativas. Afinal, já estava com 3 anos que o game se encontrava em desenvolvimento e muitos gamers acreditavam que esse seria o ano de Duke, mas nesse mesmo período o game acabou passando por alguns problemas, no que dizia respeito, aos direitos de publicação.

Inicialmente tinha-se decidido que a 3D Realms não iria publicar o game e que essa função ficaria a cargo da GT Interactive. Logo em seguida a GT é comprada pela Infogrames Entertainment e os direitos de publicação passaram para Gathering Developers que lançou um segundo cartão de natal declarando que o lançamento do game seria em 2001, culminando em mais um atraso do game.

O ano de 2001 se mostrou um ano bem simbólico para o lançamento do tão esperado Duke Nukem Forever, pois a franquia iria comemorar seus 10 anos de aniversário e um segundo trailer de 2 minutos fazendo uso da Unreal Engine fora apresentado para mostrar que o game ainda estava com sua etapa de produção em andamento, deixando os gamers ansiosos para pôr as mãos no título.

Mas Duke Nukem Forever ainda não estava tão perto assim de chegar às prateleiras, pois logo em seguida, infelizmente, a Gathering of Developers fechou suas portas e os direitos de publicação passaram a pertencer a Take-Two, que adquiriu os direitos sobre o game com um investimento de 12 milhões de dólares, jogando a data de lançamento para o ano posterior. Enquanto isso, o game ia ficando atrás de shooters como Unreal Tournament e Half-Life, dois jogos que tornou os gamers mais exigentes em relação aos FPS.



OS GAMES PRECURSORES

Quando se fala em Duke Nukem, os gamers automaticamente lembram do game Duke Nukem 3D, jogo responsável por tornar Duke um clássico e que foi considerado uma resposta aos games Doom e Quake, e que estendeu o sucesso de Duke para além do PC.

Embora seja constantemente lembrado, ele não foi o primeiro game da série. O primeiro game de Duke foi lançado originalmente para PC compatíveis com o sistema DOS, em 1991. O game de tiro/plataforma em 2D, foi considerado o game shareware mais vendido nos anos de 1991 e 1992.

Dois anos depois tivemos sua sequência lançada também para DOS. Em ambos os games a proposta era clara: chegar vivo até o final da fase enquanto saltava plataformas, aniquilava inimigos e coletava Power-ups de vida e armas.

Os gamers após o anúncio de Duke Nukem Forever, puderam contar com inúmeros spin-offs do universo do personagem, dos quais podemos citar Duke Nukem Total Meltdown e Land of Babes, Time to Kill para Playstation, Duke Nukem Zero Hour para o N64, Duke Nukem Project Mahantan, entre outros. Sem falar nas versões canceladas, das quais tivemos versões de Duke Nukem Forever para GBA e Gamecube, Duke Nukem Project Day (PS2) e até mesmo versões do game para celulares.



A relação de parceria entre a Take-Two e a 3D Realms passou por sucessivas etapas conflitantes, incluindo brigas judiciais onde a Take-Two moveu uma ação judicial contra a empresa de Scott e Broussard, pois segundo eles, a 3D Realms tinha cometido quebra de contrato, pois a data limite para o game estar no varejo seria até o final de 2001. Depois de um certo tempo, o processo jurídico foi arquivado.

Outros casos que motivaram outras desavenças foi o surgimento de inúmeros boatos, dos quais a 3D Realms venderia a IP do game para a Take Two por 30 milhões de dólares e ainda algumas declarações da 3D Realms, dizendo que eles nunca viram um centavo dos 12 milhões de dólares que a Take-Two tinha pago a Infogrames, pelos direitos de publicação do título. Essas questões acabaram resultando em mais um atraso na entrega do game.

O ANO DA MORTE DE DUKE NUKEM?

Depois dessas desavenças tivemos novamente mais uma data. O ano de lançamento seria em 2006. Nesse mesmo período a produtora de Duke anunciou

que o game já estava quase terminado e que a equipe de desenvolvimento estava fazendo os últimos ajustes para finalmente Duke Nukem Forever chegar às prateleiras. Aproveitando a situação, a Take-Two ofereceu de bônus \$ 500.000 dólares para a 3D Realms, caso o game fosse entregue nessa data prevista, mas o game foi postergado novamente.

Depois de 2006, Duke quase não estava mais no foco da mídia, apenas algumas declarações que ele ainda estava em desenvolvimento, uma imagem ingame aqui e ali, e o ceticismo dos gamers cada vez mais aumentando e quando Broussard era questionado pela mídia sobre o lançamento do game, a resposta era sempre a mesma: "O game será lançado quando ele estiver pronto".

Em 6 de Maio de 2009, uma notícia relacionada a produção do game acertou em cheio os que ainda tinham esperanças de pôr as mãos em Duke. A 3D Realms soltou uma nota à imprensa dizendo que parou o processo de produção e que houve demissão de toda equipe envolvida no game, ainda com a possibilidade da própria empresa fechar as portas devido uma crise financeira. Esse ano ficou conhecido como "ano da morte de Duke".



O HOMEM QUE TROUXE DUKE À VIDA

O nome que os gamers devem agradecer por ter tirado o Game Duke Nukem Forever de seu túmulo é Randy Pitchford, presidente e CEO da Gearbox Software (produtora responsável por games como Botherlands e Brother in Arms). Ele foi a pessoa que tornou realidade a lenda que o game tinha se tornado.

Pitchford já tinha trabalhado anteriormente com a 3D Realms no game Duke Nukem 3D, e quando soube que a 3D Realms estava com problemas financeiros, Randy Pitchford procurou aproximar-se de Scott Miller e George Broussard, falando que ele e sua empresa queriam continuar o desenvolvimento do game e que ele acreditava que o game não poderia morrer. A partir dai, os direitos de publicação

passaram para as mãos da 2K Games.

Com isso, a GearBox Software passou a desenvolver o game discretamente, no período de 2009, onde Pitchford retirou investimentos do seu próprio bolso para bancar a produção do título.

Desta vez nada de promessas ou datas de lançamentos, o anúncio só seria feito quando de fato o game estivesse pronto, então quando o game foi anunciado ano passado, os gamers foram pegos de surpresa e mal acreditavam no fato. Ao contrário do que muitos pensavam, Duke Nukem Forever não foi anunciado de forma repentina, sua produção não tinha começado novamente de uma hora para outra, pois já fazia um bom tempo que a Gearbox estava trabalhando no game.

APOGEE

A EMPRESA QUE DEU VIDA A DUKE

A produtora do game Duke Nukem, antes de ser reconhecida apenas como 3D Realms, assinava pela marca de Apogee, uma empresa criada inicialmente pelo programador Scott Miller que depois uniu forças com o designer e também programador George Broussard. A empresa que primeiramente popularizou na década de 90 o modelo de games shareware, games disponibilizados gratuitamente mas com uma licença de tempo, criou parcerias importantes com empresas do segmento, tal como a Id Software, que produziu games como Wolfenstein 3D e sendo publicado pela Apogee.

Entre outros títulos desenvolvidos pela Apogee temos games como Prey e Max Payne. A Apogee era uma empresa que logo depois de ver o sucesso que games em 3D faziam, resolveu partir diretamente para o desenvolvimento de games desse mercado. Com isso, foi criada a subdivisão 3D Realms, marca atualmente adotada pela empresa para assinar seus títulos desenvolvidos.

3D REALMS™
REALITY IS OUR GAME.™



Tudo estava sendo feito de forma discreta, pois eles não queriam fazer mais alardes com datas e mexer na credibilidade de lançamento do título. Sendo assim, não haveria lugar melhor para o anúncio do título, senão na PAX 2010, evento que reuniu aproximadamente 10 milhões de expectadores, sendo que essas 10 milhões de pessoas foram as primeiras testemunhas do retorno de Duke. Dessa vez não foram mostrados somente trailers ou imagens do game, mas agora tínhamos demos jogáveis, onde as pessoas curiosas esperavam até quatro horas na fila para testar, depois de anos, Duke Nukem Forever.

Então pra você que aguardava o game, as demos já estão ai, seja pelo Steam ou para quem adquiriu a versão especial do game Botherlands, para poder testar pessoalmente.

Depois de tantas reviravoltas nesse enredo de muitos capítulos, a longa novela finalmente está perto do seu desfecho, ou pelo menos, é isso que todos os gamers esperam e mesmo após o anúncio repentino que a data de lançamento seria alterada novamente, sendo jogada agora para 10 de Junho de 2011, para o mercado internacional e 14 de Junho para os Estados Unidos, em vez de 03 de Maio como era esperado, não abalou os gamers.

Randy Pitchford explicou que essa alteração na data foi necessário para terminar os últimos detalhes do game. Apesar disso Pitchford conseguiu se redimir diante dos fãs pela notícia ser dada pelo próprio, de uma forma muito bem humorada, com uma mensagem final: "Duke nunca chega cedo" e "você pode nos surrar no site oficial" como pedido de desculpas aos fãs, lembrando que eles sabiam que não era primeiro de Abril reforçando que o game será entregue.

A volta de Duke com certeza é um marco para a indústria. Finalmente a promessa de lançamento esta sendo cumprida e seu retorno é mais do que merecido. Um game que já foi até mesmo taxado de Vaporware, mesmo ainda estando em desenvolvimento, tendo um custo de produção, estimado em 30 milhões que saíram dos bolsos do produtor original, George Broussard, e ainda tendo que resistir a constantes pressões de entrega. Para celebrar esse retorno, os fãs do game ainda irão refazer Duke Nukem 3D utilizando a Unreal Engine 3 com o aval da própria Gearbox Software.

As primeiras impressões de quem pode testar a demo do game tem sido

positivas, embora muitos gamers, depois desse longo tempo, não tenham tantas expectativas em relação a qualidade do título os produtores estão se esforçando pra trazer um game adequado ao padrões modernos, mas que ainda assim traz todo o espírito e elementos do game Duke Nukem 3D que gerou tamanho sucesso para satisfazer aqueles que não viam a hora de reencarnar na pele do emblemático e carismático Duke.

A GearBox é uma empresa que demonstra ter competência em trabalhar com o gênero que Duke Nukem Forever se propõe: o FPS. E que sabe o tamanho da responsabilidade que tem em mãos: a de agradar tanto aos fãs, assim como também, mostrar aos céticos a qualidade do game. Então se você é um fã fervoroso do game faça sua pré-compra ou adquira sua edição de colecionar, que está realmente tentadora com inúmeros itens de fazer qualquer fã do game enlouquecer. E a partir daqui é só esperar, pois quem esperou 14 anos, não vai se importar em aguardar pouco mais de dois meses, não é? Com isso para enfim podemos dizer em coro: Esse é o ano de Duke, pois o rei está de volta!





Plataforma:
PS3, X360, PC
Desenvolvimento:
Gearbox Software
Publicação:
2K Games
Gênero:
FPS
Lançamento:
"When it's done"
14 de Junho de 2011
Expectativa:



Por Samuel R. Auras

PREVIEW

DUKE NUKEM FOREVER

Uma das lendas urbanas do mundo dos games finalmente vê a luz do dia.



Duke Nukem Forever mantém o principal da série: ação de tiro em primeira pessoa com as clássicas piadas e "one-liners" (expressão que se refere àquelas frases de efeito que não precisam de contexto), além de muito material para dar ao game um sólido "Mature 17+" na caixa – desde gêmeas "dando prazer" a Duke, até monstros extraterrestres de três peitos.

Depois de uma saga de mais de uma década, Duke Nukem Forever, que já havia se tornado uma lenda para os jogadores de todo o mundo, se tornará realidade em maio seguinte (leia sobre o desenvolvimento do jogo na matéria especial nessa edição). Eu sou do grupo de pessoas que imaginava que esse seria um título que jamais chegaria às nossas mãos, e eu até já havia me acostumado com isso – era praticamente parte da cultura dos games. Mas parece que a espera acabou, mas ficamos com a pergunta: o que esperar do retorno do Rei das Bolas de Aço?

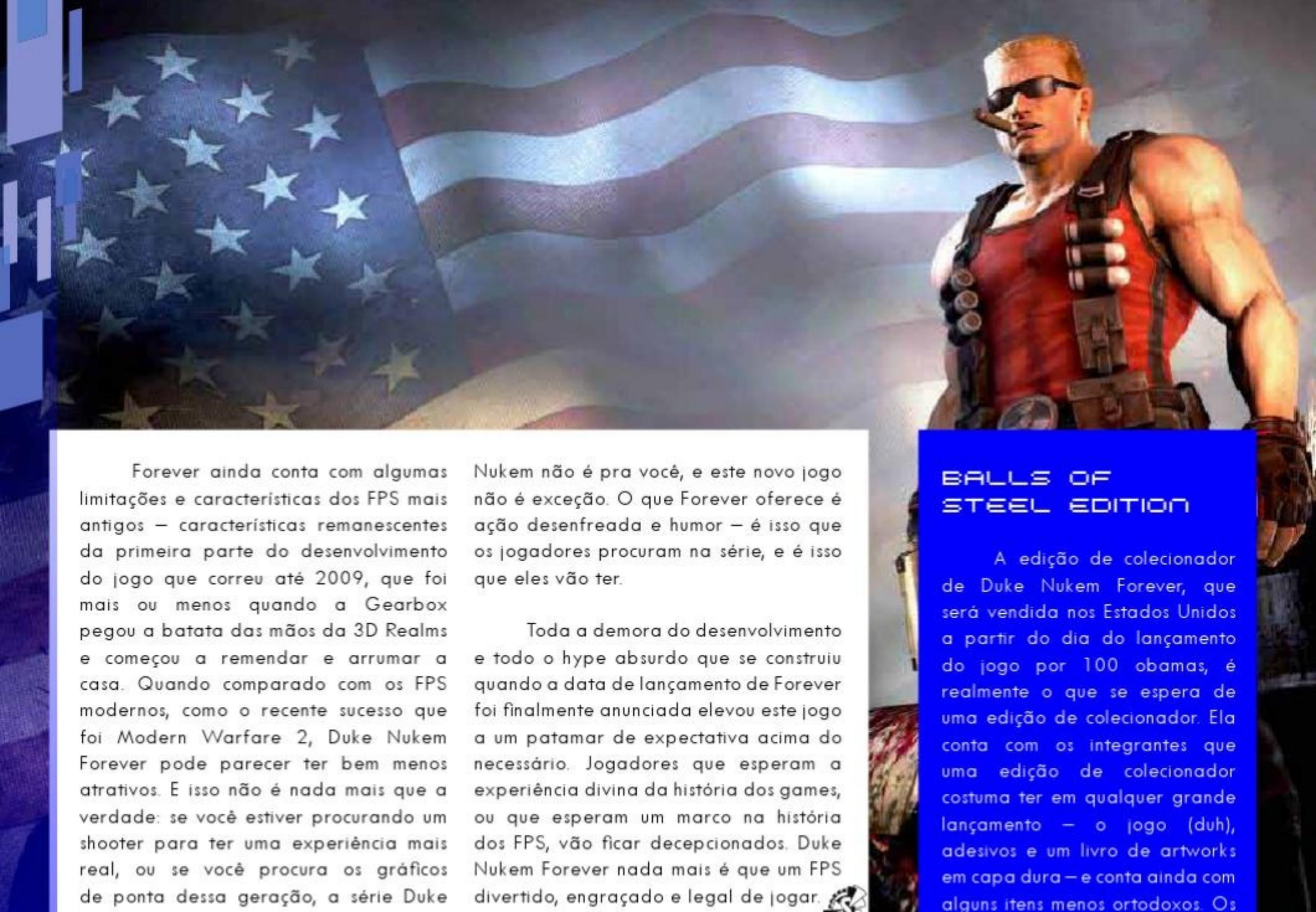


A jogabilidade vista até agora parece bem interessante, embora a desenvolvedora esteja mantendo segredo sobre uma das principais partes de um shooter: as armas. É aquela velha história que vemos em FPS, tudo se resume a atirar pra lá e pra cá, com uma história que nem todo mundo se importa muito em ter, mas que serve muito bem como desculpa pra todo o tiroteio. Duke conta com um grande arsenal que não para nas armas em si, mas se estende a veículos que podem ser usados tanto como armas mesmo quanto pra passear por ai. E falando em passear por ai, Duke Nukem Forever conta com um mapa aberto a exploração, então quando você se cansar de detonar aliens, pode simplesmente explorar e contemplar a vista.



Outra característica de Forever é o grande uso da interatividade com o cenário e o uso de elementos para completar puzzles. No que foi mostrado até agora, Duke já foi visto realizando atividades que vão de jogar pinball até controlar um carrinho de controle remoto para chegar a um lugar inacessível e completar um objetivo. O que com certeza já não seria um jogo monótono, ainda tem sua variedade bastante beneficiada por estes tipos de minigames e puzzles. Resta saber, porém, se Forever cometerá um erro que assola alguns jogos – o de colocar puzzles demais e encobrir a ação. Mas se depender das demos, vídeos e declarações feitas sobre o jogo até agora, isso não vai acontecer e o foco do jogo vai mesmo ser explodir cabeças de aliens.

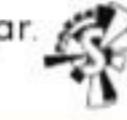




Forever ainda conta com algumas limitações e características dos FPS mais antigos — características remanescentes da primeira parte do desenvolvimento do jogo que correu até 2009, que foi mais ou menos quando a Gearbox pegou a batata das mãos da 3D Realms e começou a remendar e arrumar a casa. Quando comparado com os FPS modernos, como o recente sucesso que foi Modern Warfare 2, Duke Nukem Forever pode parecer ter bem menos atrativos. E isso não é nada mais que a verdade: se você estiver procurando um shooter para ter uma experiência mais real, ou se você procura os gráficos de ponta dessa geração, a série Duke

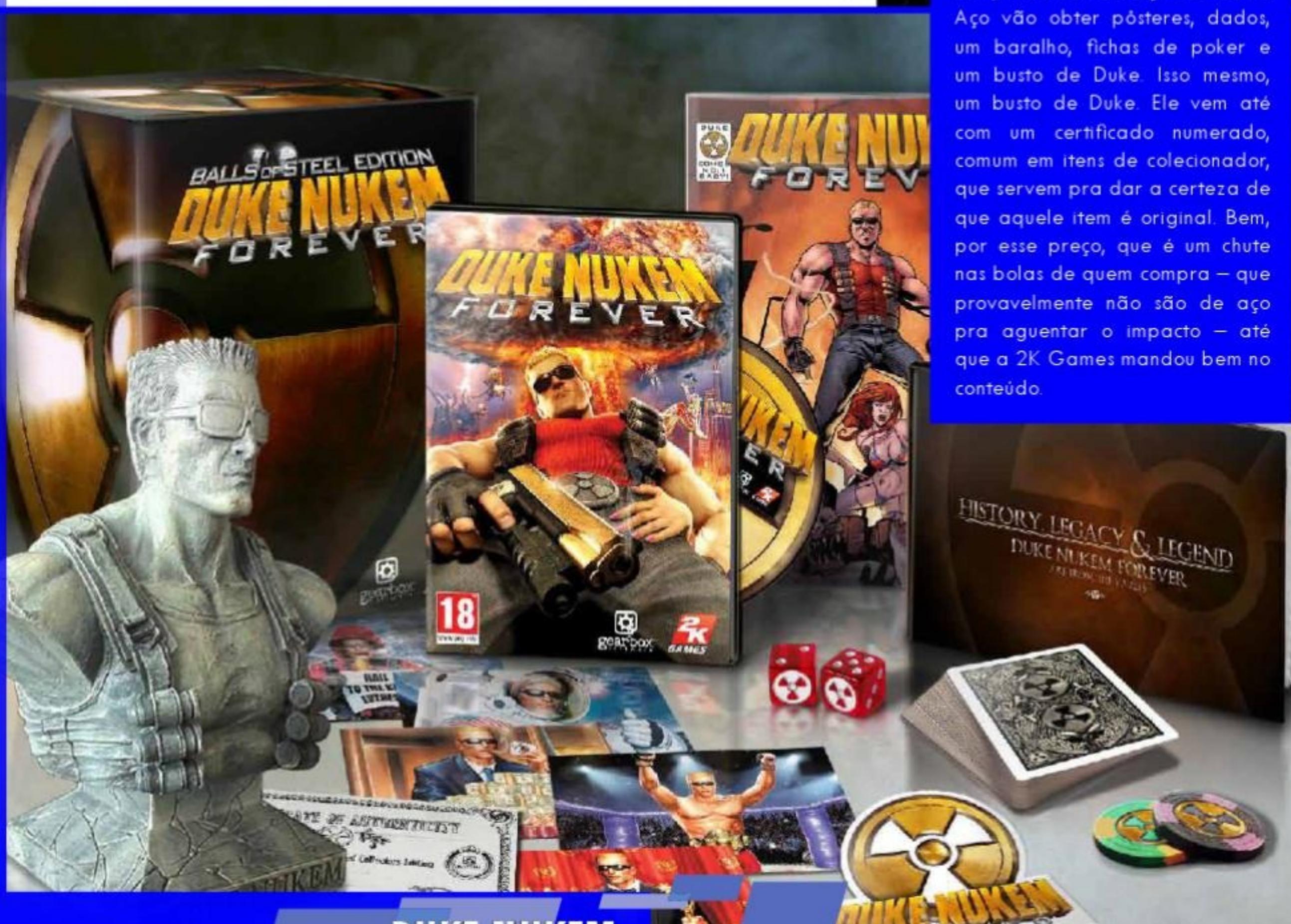
Nukem não é pra você, e este novo jogo não é exceção. O que Forever oferece é ação desenfreada e humor — é isso que os jogadores procuram na série, e é isso que eles vão ter.

Toda a demora do desenvolvimento e todo o hype absurdo que se construiu quando a data de lançamento de Forever foi finalmente anunciada elevou este jogo a um patamar de expectativa acima do necessário. Jogadores que esperam a experiência divina da história dos games, ou que esperam um marco na história dos FPS, vão ficar decepcionados. Duke Nukem Forever nada mais é que um FPS divertido, engraçado e legal de jogar.



BALLS OF STEEL EDITION

A edição de colecionador de Duke Nukem Forever, que será vendida nos Estados Unidos a partir do dia do lançamento do jogo por 100 dólares, é realmente o que se espera de uma edição de colecionador. Ela conta com os integrantes que uma edição de colecionador costuma ter em qualquer grande lançamento — o jogo (duh), adesivos e um livro de artworks em capa dura — e conta ainda com alguns itens menos ortodoxos. Os compradores da edição Bolas de Aço vão obter pôsteres, dados, um baralho, fichas de poker e um busto de Duke. Isso mesmo, um busto de Duke. Ele vem até com um certificado numerado, comum em itens de colecionador, que servem pra dar a certeza de que aquele item é original. Bem, por esse preço, que é um chute nas bolas de quem compra — que provavelmente não são de aço pra aguentar o impacto — até que a 2K Games mandou bem no conteúdo.





Plataforma:
PS3, X360
Desenvolvimento:
Team Bondi
Publicação:
Rockstar Games
Gênero:
Adventure
Lançamento:
17 de Maio de 2011
Expectativa:



Por Leonardo Lopez

PREVIEW

L.A. NOIRE



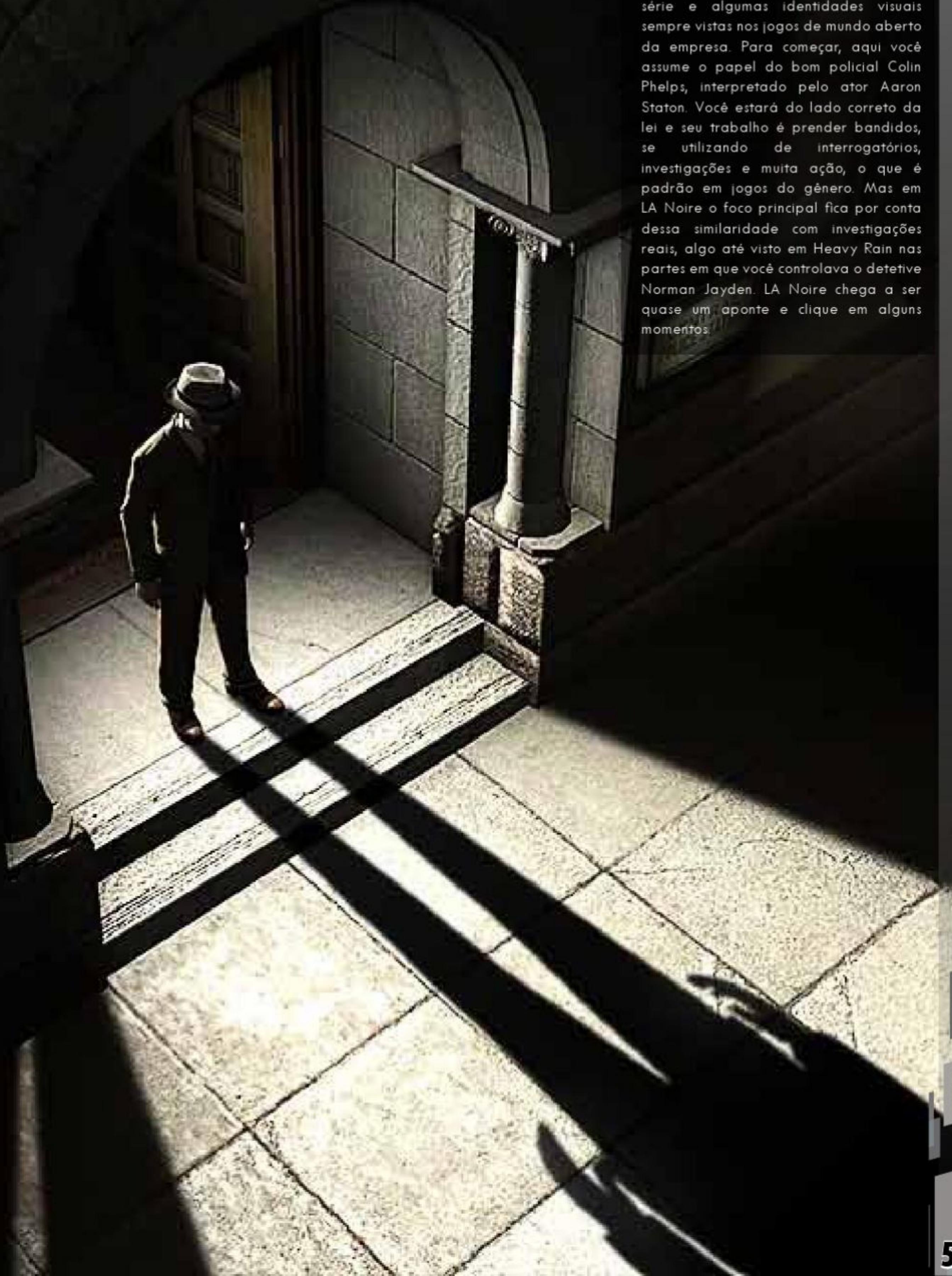
Poucos jogos podem se dar ao luxo de dizer que reinventaram um gênero. Da mesma forma que poucas produtoras enchem o peito para afirmar que só lançam jogos de primeira linha. Entre essas poucas produtoras, uma das que mais tem se destacado nesses últimos tempos é aquela que ficou famosa por seus jogos polêmicos e cheios de inovações. Sim, está na cara que estamos falando da Rockstar, ou caso alguém sofra de perda de memória, a mamãe das séries arrasa quarteirão: Grand Theft Auto, Red Dead, Max Payne, Bully, Table Tennis... ops, esse não.

Se GTA III praticamente moldou o gênero de mundo aberto nos games, a nova empreitada da Rockstar para 2011 promete renovar em vários quesitos, e essa promessa responde pelo nome de LA Noire. Com produção da novata Team Bondi, que é liderada por Brendan McNamara, mais conhecido por seus trabalhos em "The Getaway", LA Noire tem tudo para de fato, entregar um trabalho digno de receber o título de obra de arte (assim como Red Dead Redemption fez) aos jogadores.

Com um roteiro que se passa na década de 40, com todos os clichês possíveis que conhecemos de tanto assistir filmes da época, podemos duvidar por um instante se realmente LA Noire tem algo de especial para nos oferecer. Mas basta que vejamos alguns vídeos sobre o jogo para que tenhamos total certeza que mais uma vez a Rockstar vem com algo digno de concorrer ao GOTY (Game of the Year) por mais um ano seguido. Ver jogos da produtora entre os melhores do ano, ano após ano é algo que está ficando corriqueiro, por sinal.



LA Noire não é em nada parecido com GTA, apenas utilizando do estilo "Sandbox" consagrado pela polêmica série e algumas identidades visuais sempre vistas nos jogos de mundo aberto da empresa. Para começar, aqui você assume o papel do bom policial Colin Phelps, interpretado pelo ator Aaron Staton. Você estará do lado correto da lei e seu trabalho é prender bandidos, se utilizando de interrogatórios, investigações e muita ação, o que é padrão em jogos do gênero. Mas em LA Noire o foco principal fica por conta dessa similaridade com investigações reais, algo até visto em Heavy Rain nas partes em que você controlava o detetive Norman Jayden. LA Noire chega a ser quase um aponte e clique em alguns momentos.

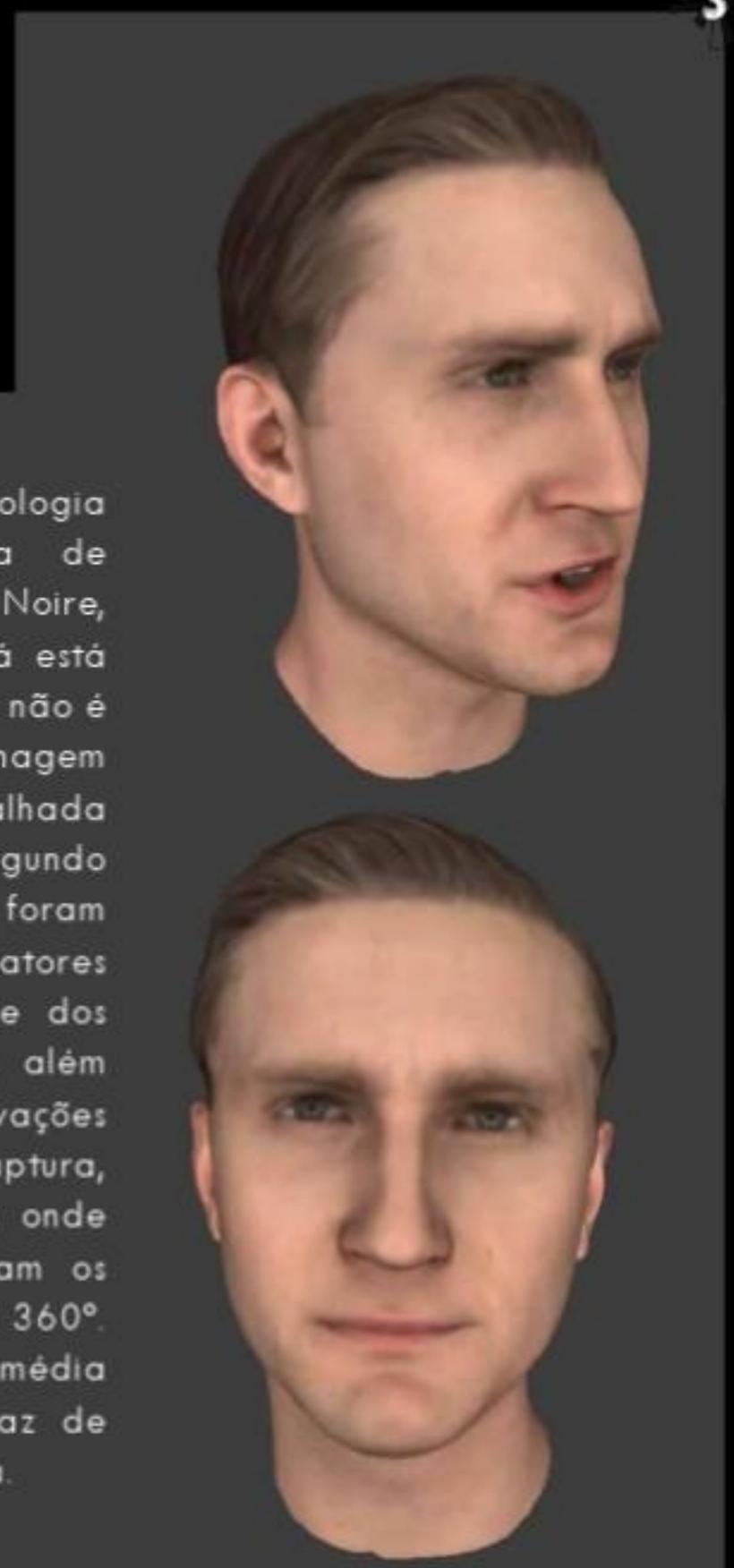


Entre os destaques, o foco principal fica para o clima e visual proporcionado pelo avançado método de captura de movimentos que é visto no jogo. É impossível não olhar os vídeos e ficar impressionado com a movimentação facial dos personagens, rica em detalhes e expressões jamais vistas em qualquer game. Só para se ter uma ideia, um dos métodos para se saber se um interrogado está ou não falando a verdade é notar seu semblante. Como na vida real, pessoas ao mentir tendem a apresentar mudanças sutis em suas faces. Essas pequenas mudanças são a chave para um interrogatório produtivo. Além disso, temos uma ambientação tão fidedigna quanto a Rockstar costuma fazer. Músicas, ambiente e todo o clima do período noir americano pode ser encontrado no jogo.



A única dúvida quanto a *LA Noire* é o quanto ele será duradouro. Já que por tudo que foi mostrado até agora, o jogo parece seguir uma linearidade pouco comum em jogos de mundo aberto. Mas talvez seja esse o verdadeiro diferencial do jogo, prender o jogador em frente à tela, como se fosse um bom filme, com grandes doses de investigação, suspeitas, interrogações e tudo que já estamos acostumados quando se trata do gênero.

S

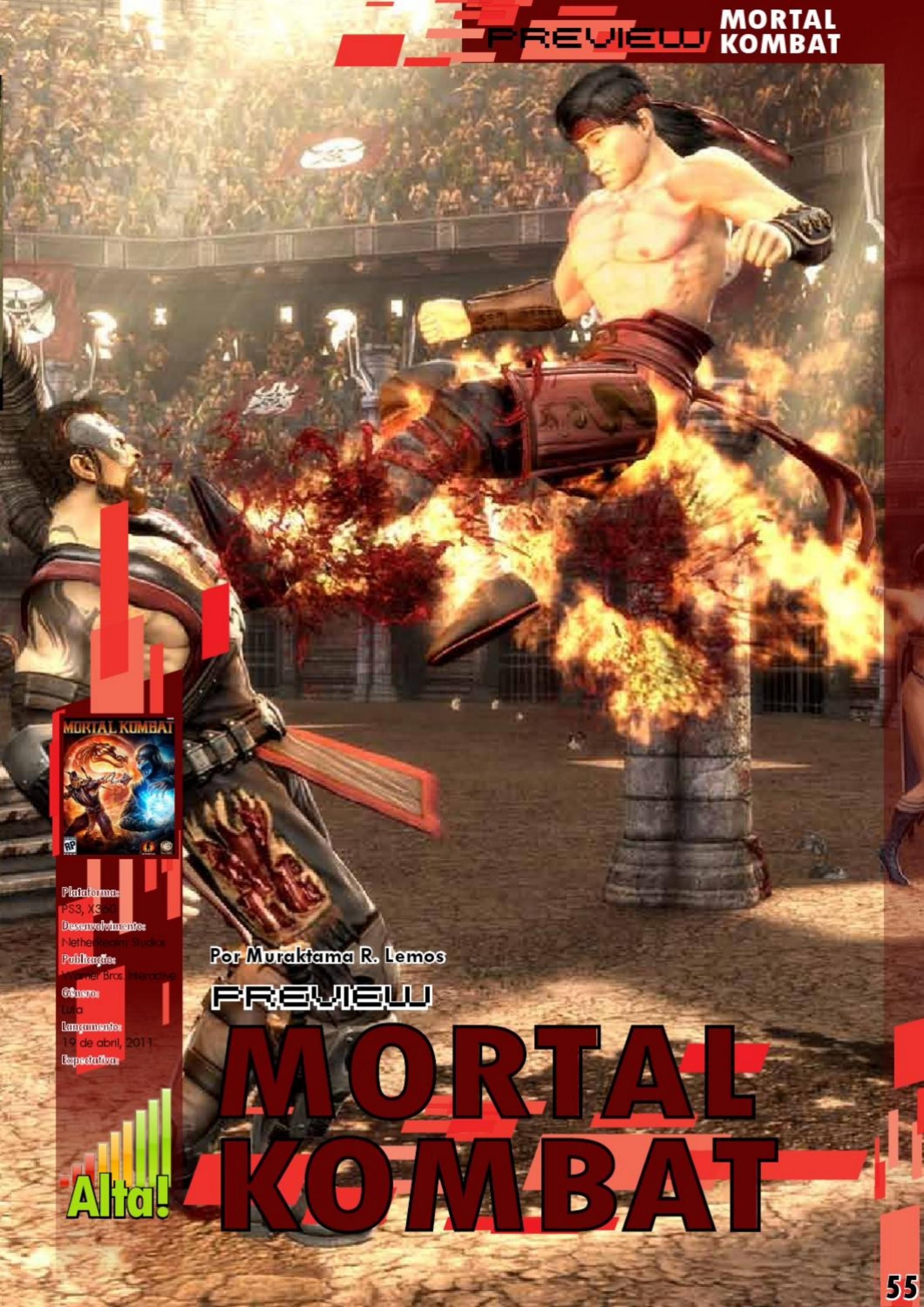


A MotionScan, tecnologia por trás da captura de movimentos faciais de *LA Noire*, é tão avançada, que já está chegando aos cinemas. E não é só isso, pois cada personagem do jogo é a captura detalhada de um ator real. Segundo dados divulgados, foram utilizados mais de 400 atores para interpretar a face dos personagens do game, além de suas vozes. As gravações e respectivamente captura, foram feitas numa sala onde 32 câmeras HD filmavam os atores em um ângulo de 360°. Cada câmera custa em média 6 mil dólares e é capaz de filmar 50 minutos por dia.



PREVIEW

MORTAL
KOMBAT



MORTAL KOMBAT



Plataforma:

PS3, X360

Desenvolvimento:

NetherRealm Studios

Publicação:

Warner Bros Interactive

Gênero:

Luta

Lançamento:

19 de abril, 2011

Expectativa:

Por Muraktama R. Lemos

PREVIEW

Alta!

MORTAL KOMBAT



Surpreender pela violência. Essa sempre foi a carta na manga de Mortal Kombat, desde sua primeira versão. Porém, com o passar dos anos a violência gratuita em videogames, programas de TV e no cinema foi se tornando cada vez mais comum. Jogos Mortais foi uma das séries cinematográficas de maior bilheteria nos últimos tempos, o que indica que muita gente pegou gosto por membros mutilados, mortes brutais e máquinas de torturas medievais em ação nas telonas. Jogos onde a violência é o carro chefe como Manhunt, God of War e o próprio MK são um

mercado amplo e comum. Partindo desta premissa o que o novo Mortal Kombat promete não é um game mais violento que os outros (o que ele será), mas sim um game com novas formas de carnificina, poças de sangue, membros destroçados e cenários que mais parecem abatedouros. Tudo isso em HD, para seu deleite.

O objetivo do game, como sempre, é ser o mais impressionante possível. Se sua mãe te vir jogando e falar "credo", "meu Deus" ou até mesmo "Que p**** é essa", então os produtores do game terão alcançado o objetivo.



"Ah, mas mortal Kombat só é bom até o III". Se você está entre os fãs mais conservadores que vem repetindo esta frase ao longo dos anos e torce o nariz para MK VS DC e outros spin offs da série, talvez finalmente MK tenha chegado a uma edição que irá te agradar. Este jogo é, segundo as palavras de Ed Boon, o sucessor espiritual de MK III. O tio Ed disse que o game oferecerá desafio na execução dos golpes para os gamers veteranos e ao mesmo tempo não será tão complicado a ponto de espantar os novatos (vide seu irmão de doze anos, fã de Heavy Metal e Restart que acha todo aquele sangue o supro sumo do entretenimento).

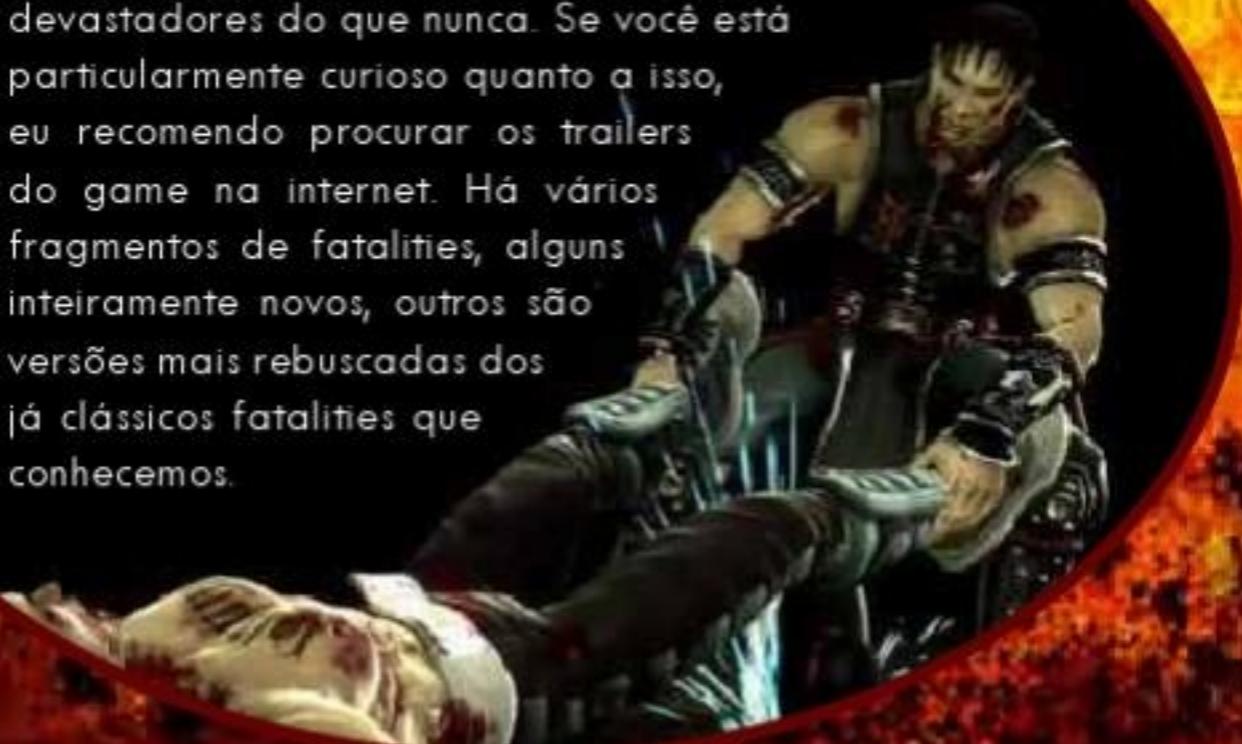
Os personagens confirmados para o game até então são: Baraka, Stryker, Goro, Ermac, Jade, Scorpion, Sub Zero, Liu Kang, Johny Cage, Mileena, Reptile, Kung Lao, Sektor, Nightwolf e Noob Saibot. Além dos personagens clássicos da série, a surpresa desta edição foi quando anunciaram que Kratos estaria no game. Já no primeiro Trailer o espartano mostra a que veio, entrando no meio da já velha luta entre Sub Zero e Scorpion. A produtora do game disse que irá respeitar a integridade do personagem, aliviando os fãs de GoW de se enforcarem em uma árvore. Obviamente Kratos só estará disponível na versão para PS3. No total o game terá 28 personagens jogáveis, sendo que dois deles possivelmente serão secretos.

Quanto ao gameplay, o jogo trás algumas novidades. No game existe uma barra dividida em várias partes que pode ser usada para combo breakers e para aumentar a força dos golpes normais dos personagens e ataques especiais, onde os personagens fazem aquelas clássicas sequências similares a fatalities, envolvendo ossos quebrados, fraturas expostas e órgãos dilacerados voando por aí. Outra novidade é um modo onde você escolhe dois personagens e alterna entre eles durante a luta. Muito parecido com os crossovers da Capcom. Algo que achei particularmente ruim, no entanto, é que quando o Sub Zero congela um personagem no ar, ele continua parado no ar. Isso podia ser até passável nos primeiros games da série, mas em HD fica particularmente tosco. Claro que isso dá ao game o clima de filme B que ele sempre teve, então, ainda tem um motivo de ser.

CONFIRA A LISTA NÃO OFICIAL DE PERSONAGENS DIVULGADA:



"Tá, mas e os fatalities?" você pode estar se perguntando. Continuem lá, mais devastadores do que nunca. Se você está particularmente curioso quanto a isso, eu recomendo procurar os trailers do game na internet. Há vários fragmentos de fatalities, alguns inteiramente novos, outros são versões mais rebuscadas dos já clássicos fatalities que conhecemos.



REPTILE





Para os assinantes do serviço Playstation Plus, desde o dia 15 de março a demo do game está disponível. A demo para Xbox360 ainda não tem data confirmada. A carnificina estará disponível a partir de 19 de abril nos EUA. A demo em questão trás quatro personagens jogáveis: Scorpion, Sub-Zero, Jhony Cage e Mileena, e dois estágios: The living Forest e The Pit. Este MK pode vir a ser o melhor desde MK IV. Apesar do game não trazer nada de absurdamente inovador à série, ele também não deixa nada a desejar e promete preencher bem as expectativas depositadas sobre ele.



KRATOS



O shooter tático da Zipper Interactive retorna na sua quarta versão, repleto de novidades e exigindo dos gamers um senso tático apurado.



Por Juniel Pereira

PREVIEW

SOCOM 4

U.S NAVY SEALS



Plataforma:
PS3
Desenvolvimento:
Zipper Interactive
Publicação:
Sony Computer Entertainment
Gênero:
Tiro em Terceira Pessoa
Lançamento:
19 de Abril de 2011
Expectativa:



Alta!

Depois de deixar a série SOCOM de lado um longo período para trabalhar no não-convencional Shooter online MAG, a Zipper Interactive retorna com toda a sua experiência para renovar a franquia SOCOM. O último game da série desenvolvido pela produtora foi SOCOM Team Bravo II, em 2006, para o PSP.

Depois desse hiato, a produtora retornou só agora com um game que promete inovações tanto no modo single-player quanto no multiplayer, tais quais podemos citar: suporte ao Move, o controle de movimento da Sony, renovação nas mecânicas táticas, além do uso do 3D estereoscópico. O game estava previsto para 04 Março de 2010, mas depois de um pequeno atraso, finalmente chegará às prateleiras no dia 19 de Abril desse ano.



CAMPANHA SOLO

O modo single-player do game promete ser muito mais atraente do que as versões anteriores, contando com uma campanha principal com 12 missões. A principal proposta da Zipper Interactive foi modernizar totalmente o esquema tático do game, trazendo uma série de elementos presentes nos shooters modernos para alcançar uma audiência mais ampla. Então você pode esperar do game um sistema de cobertura e a possibilidade de reviver seus personagens abatidos.

O sistema de jogo privilegia os confrontos táticos. Quem é veterano na série sabe que não é possível bancar o Rambo e sair correndo destruindo tudo. Se você for esse tipo de gamer, acredite, SOCOM 4 não é para

você. Até porque o game não conta com sistema de radar de inimigos, fazendo com que os gamers tenham mais cuidado durante a jogatina. Para progredir no game será necessário cautela e destreza, pois o game vem

com a proposta de ser o mais realista possível, no que diz respeito, as estratégias adotadas por um grupo na vida real, tentando reproduzir com fidelidade ao esquema tático de missões em grupo.



Por falar em grupos, o game novamente vêm com o sistema de distribuir ordens (ativado apenas com um botão) aos NPC's que vão lhe auxiliar nos confrontos. Então, na campanha solo você não estará tão sozinho assim e dessa vez será possível comandar até 5 membros diferentes, sendo que as ordens para o seu grupo são todas executadas em tempo real em situações contextuais, ou seja, dependendo da situação, as opções variam, quando for necessário dar ordem ao seu esquadrão a ação se torna mais lenta (slowmotion) sendo que para lhe proporcionar boas escolhas, é mostrado pontos estratégicos para locomover seus personagens tornando o game ainda mais tático. Segundo a própria produtora do game, os confrontos foram retrabalhados, tornando as ordens -feitas através do D-pad- serem mais intuitivas com situações que incentivam a você a utilizar o seu grupo, pois em muitos shooters os NPC'S mais atrapalham do que ajudam, mas aqui você de fato precisará deles





Quando a série SOCOM foi lançada para o Playstation 2 em 2002, a franquia vinha com a proposta de massificar as partidas pela rede online do PS2, mas somente agora, com os consoles atuais, a franquia pode oferecer uma experiência mais completa nas partidas online.

Antes de iniciar as partidas pela rede em SOCOM 4, primeiramente os gamers têm a opção de jogar com os novos elementos inseridos, como o sistema de cobertura e respawn dos companheiros, ou se preferir, podem escolher partidas ao estilo clássico sem esses elementos. O game suporta até 32 jogadores simultâneos em partidas 16 X 16, contando inicialmente com 10 mapas. Entre os modos de jogo disponíveis temos um modo Co-op online chamado "Takedown", que consiste na busca e eliminação de um determinado alvo e no "Espionage" os gamers vão ter que sabotar operações de outras equipes. Confira agora outros modos online:

LAST DEFENSE:

Seu grupo luta pelo controle de três áreas satélites do mapa por um período de tempo defendendo a sua base.

BOTH UPLINK:

Esse modo é o clássico e conhecido capture a bandeira antes dos seus adversários.

SUPRESION:

Simplesmente o clássico modo "deathmatch" onde o seu único objetivo é detonar seus adversários.

BOMB SQUAD

O quarto modo online que estava sendo mantido em segredo, revelado recentemente, consiste em colocar um dos times para armar e proteger três bombas espalhadas por diferentes partes do mapa até o fim da partida. Enquanto isso o time adversário luta para desarmar os explosivos, antes do término do tempo limite, para as bombas detonarem, necessitando assim de uma boa comunicação em grupo para a vitória.



O game SOCOM 4 está sendo esperado como um dos grandes lançamentos a fazer uso do Move em suas partidas, isso inclusive foi o que gerou o atraso do lançamento do game, previsto para o ano passado. O game conta com a possibilidade de ser jogado inteiro através do controle de movimento da Sony. Apontando o Move para tela ele gera uma mira e com o controle de auxílio do Move, o Navigation Controller, você realiza outros comandos contextuais com o seu personagem. O game ainda faz uso do 3D estereoscópico, que pode ser reajustado pelos gamers. Vale lembrar para aqueles que esperam pelo game que algumas versões do game Killzone 3 possuem acesso ao beta do game e depois é só esperar pela experiência completa em Abril e torcer para que as novidades implantadas agradem tanto aos veteranos como os novatos na franquia, pois embora possua um sistema de jogo profundo, a Zipper Interactive diz que vai agradar a todos.

S



Plataforma:
PS3, X360 e PC
Desenvolvimento:
Epic Games
Publicação:
Electronic Arts
Gênero:
FPS
Lançamento:
22 de Fevereiro de 2011

Por Raphael Franck

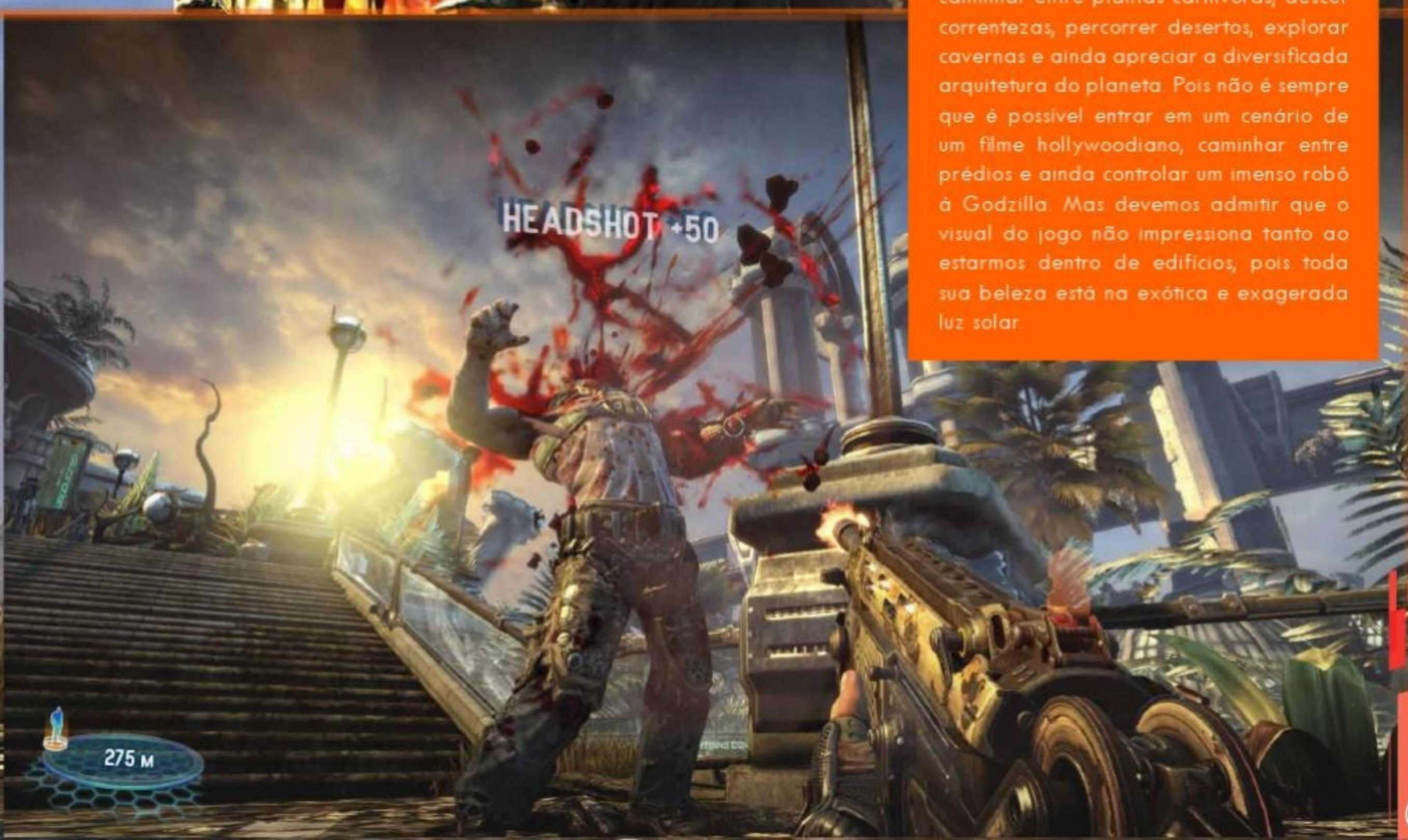
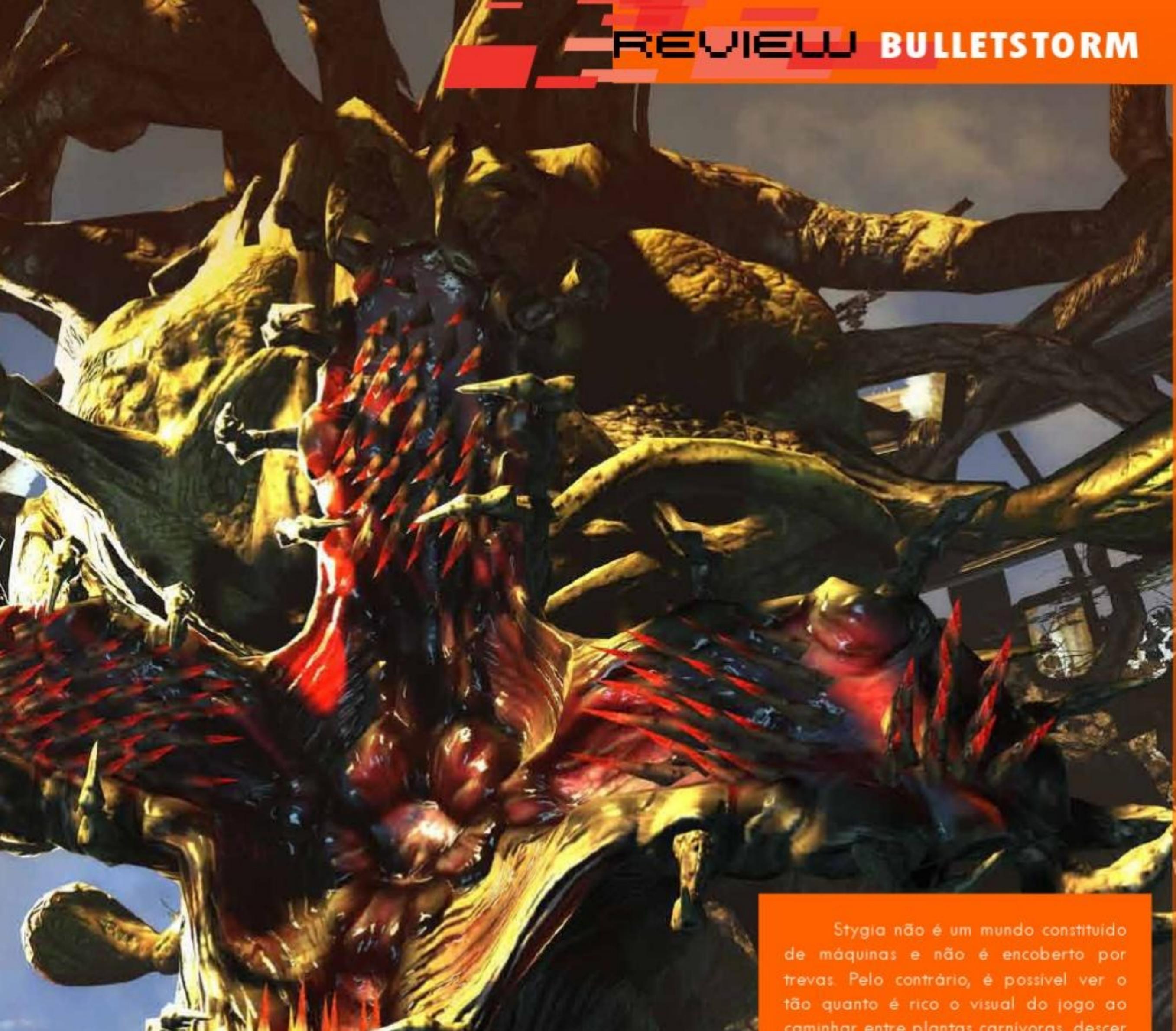
REVIEW

BULLETPROOF

Locais escuros. Um céu acinzentado onde não é possível imaginar que um dia foi concebido como azul, pois o sol já é uma estrela morta há tempos. Talvez esse seja o cenário perfeito para uma concepção de um mundo apocalíptico em um futuro onde a máquina venceu o homem. Bom, talvez esse realmente fosse o ideal, porém no século XXVI, onde a Confederação dos Planetas é protegida por um grupo secreto, Dead Echo, liderado por Grayson Hunt, não é bem assim. Esse grupo foi enganado pelo General Serrano. Até que um belo dia, Grayson tenta atacar a nave de Serrano. Contudo, a tripulação de Grayson sofre uma emboscada. Agora Hunt e seu companheiro, Ishi Sato, irão atrás de vingança, mas antes de capturar e esquartejar seu ex-general, os nossos bravos heróis terão que enfrentar toda a biodiversidade do planeta Stygia.

275 M





Stygia não é um mundo constituído de máquinas e não é encoberto por trevas. Pelo contrário, é possível ver o tão quanto é rico o visual do jogo ao caminhar entre plantas carnívoras, descer correntezas, percorrer desertos, explorar cavernas e ainda apreciar a diversificada arquitetura do planeta. Pois não é sempre que é possível entrar em um cenário de um filme hollywoodiano, caminhar entre prédios e ainda controlar um imenso robô à Godzilla. Mas devemos admitir que o visual do jogo não impressiona tanto ao estarmos dentro de edifícios, pois toda sua beleza está na exótica e exagerada luz solar.

Bulletstorm é o jogo para quem procura violência excessiva recheada de sarcasmo, afinal, o que o diferencia de outros jogos do gênero é o sistema de skillshots, pois atirar em monstros nunca foi tão divertido. As skillshots são em tese um princípio de recompensa: seja criativo ao matar e assim você ganhará pontos para desbloquear mais armas (sete no total) e recarregá-las. Esse mesmo princípio obedece ao seguinte preceito da interação entre arma e cenário, ou seja, as skillshots podem variar dependendo de sua arma. Arremesse inimigos em correntes elétricas, corte os ao meio, dê headshots, destrua hordas com explosivos.

O Título da Epic Games, People Can Fly e Electronic Arts pode ser jogado como qualquer First-Person Shooter (FPS) normal sem fazer uso das skillshots, porém perderia o desafio e a diversão cairia consideravelmente. As skillshots são divididas em três tipos: azul que vale 25 pontos, uma skillshot nova da cor azul 125. Amarelo vale 50 pontos, uma nova da cor amarela 250. Vermelho que vale 100 pontos, 500 por uma nova. No jogo há um total de 135 skillshots.

Ao desbloquear uma nova arma é preciso entender uma maneira de como usá-la. De forma geral você irá usar na maioria das vezes dois elementos fundamentais para funcionalidade do gameplay: o "leash" - tipo de chicote – que permite você capturar inimigos a longa distância e o "pontapé" que arremessa os inimigos para bem longe. Então, de certa maneira você sempre estará usando esses dois elementos para tentar desvendar uma nova skillshot, por exemplo, use o "leash" para laçar o inimigo e trazer para perto de si, depois o chute, saque sua Peacemaker Carbine e mire na cabeça, testículos, entre outros membros que tiver preferência.





O game ainda possui um modo online cooperativo. Os jogadores se juntam para derrotar os inimigos em mapas específicos, ganhar experiência, anexar ao ranking e desbloquear skins. Esse modo cooperativo seria suficiente se a campanha não fosse tão curta, pois com poucos modos de jogo o fator replay do jogo cai um pouco. Mas, Bulletstorm faz bonito segundo sua proposta: um gameplay diferente para seu gênero.

NOTA:

Dissidia: Final Fantasy era um dos jogos mais esperados do PSP, e quando foi lançado tempos atrás, não decepcionou os fãs. Lutas "mano-a-mano" entre heróis e vilões de vários episódios da série era um sonho da imensa base de fãs que a franquia tem, e finalmente esse sonho pôde ser realizado. A Square, porém, talvez não esperasse tanto sucesso para o jogo e vendo que a ideia tinha dado certo, lançou agora uma continuação – com um título bastante bizarro, diga-se de passagem – para consertar os defeitos do anterior, adicionar personagens que, convenhamos, deveriam estar no primeiro e de quebra, adicionar algumas novas mecânicas de jogo. Mas será que o resultado final é um jogo que vale a pena?

Por Samuel R. Auras

REVIEW

DISSIDIA 012: DUODECIM FINAL FANTASY

DISSIDIA 012:
DUODECIM
FINAL FANTASY



Plataforma:
PSP
Desenvolvimento:
Square-Enix
Publicação:
Square-Enix
Gênero:
Luta
Lançamento:
22 de março de 2011

REVIEW

DISSIDIA 012:
DUODECIM
FINAL FANTASY





Se você não jogou o primeiro Dissidia, aqui vai um resumo de como funciona o sistema de batalha – que se mantém praticamente inalterado nesse novo jogo. Cada personagem conta com dois valores básicos: o HP e o Brave. O objetivo do jogo é diminuir o HP do oponente pra zero. Até aí é óbvio, mas o diferente é a maneira que isso é feito. Cada personagem também possui dois tipos de ataques: os Brave Attacks e os HP Attacks. Brave Attacks são os mais básicos, que vão tirar Brave do seu oponente e aumentar o seu próprio Brave. HP Attacks são ataques normalmente mais lentos e de difícil acerto, que vão se utilizar do tanto de Brave que você tem para dar dano no HP do oponente.

Além de Brave e HP, cada personagem ainda possui uma barra de EX, que é usada para ativar o EX Mode, um modo mais poderoso de cada personagem. Jecht, por exemplo, se transforma numa pequena versão do Final Aeon, enquanto Terra

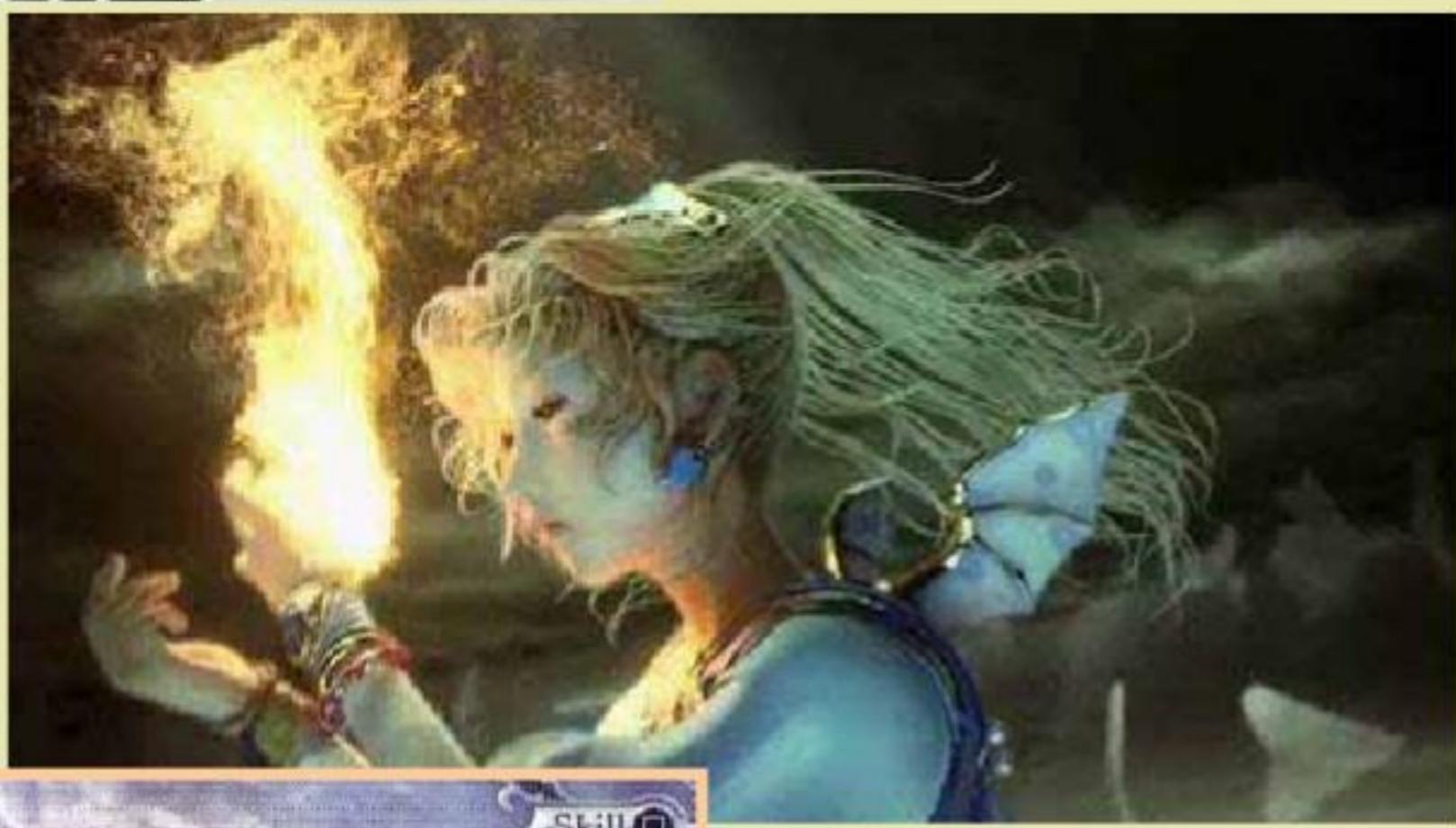
(ou Tina) assume sua forma de Esper. Se você conhece a série pode provavelmente imaginar os outros. Dentro do EX Mode, os personagens ficam mais fortes, alguns ganham movimentos e habilidades extras, e cada um pode usar seu EX Burst – o seu golpe mais poderoso, algo como um Limit Break em Final Fantasy VII.

Todo esse sistema de batalha permanece inalterado, mas com a adição de um elemento: os Assists. Carregando uma outra barrinha que se enche com o tempo, o jogador pode chamar um personagem para executar um ataque – que pode ser tanto de Brave quanto de HP. Outras adições ao sistema de batalha são algumas novas utilidades da barra de EX, mas não vou entrar muito em detalhes.

No geral, o sistema de batalha do primeiro Dissidia já me agradava muito, e neste novo jogo, esse sistema mantém o que o anterior tinha de bom, balanceia alguns pontos para tornar o jogo mais competitivo e variado, e adiciona algumas opções que, embora na maioria das vezes não vão fazer toda a diferença no resultado de uma luta, contribuem para que cada jogo seja diferente do anterior. Ou seja, a principal parte de um jogo de luta – seu sistema de batalha – está muito bem trabalhada nesse título.



Duodecim ainda conta com vários modos de jogo. Além dos modos esperados, como um de batalhas livres contra o computador e outro modo multiplayer (local, e não infrastructure, infelizmente), o jogo conta com um modo história muito bem trabalhado e bem longo, que inclui até a história do jogo anterior, inteiramente jogável. Aliás, a história de Dissidia, tanto do primeiro jogo quanto desse, é mais interessante do que muitos podem imaginar, por ser apenas um jogo de luta. É da história que saiu esse título bizarro para o jogo, mas vou deixar que o jogador descubra por si mesmo.



O modo história conta com um mapa do mundo – baseado no primeiro Final Fantasy – que o jogador pode explorar, encontrar itens, batalhar, etc, além de um modo que parece com aquele sistema de tabuleiro que era encontrado no primeiro, porém um pouco diferente e menos chato. Duodecim ainda tem um modo “labirinto”, que simula algo como uma dungeon de um jogo de RPG – o jogador conta com um grupo de personagens e vai explorando um labirinto e enfrentando adversários, entre outras coisas.



Quanto aos personagens jogáveis, outro ponto importantíssimo em jogos de luta, Dissidia Duodecim deixa os fãs ao mesmo tempo felizes e decepcionados. Alguns personagens que fizeram muita falta no primeiro jogo, como Kain e Tifa, estão presentes agora, juntamente com Lightning (que se tornou meio que a protagonista), Yuna, Vaan, entre outros. Ao mesmo tempo, provavelmente todos os fãs vão ter aquele personagem que gostam tanto, mas que acabou não entrando no jogo – no meu caso, essa deceção fica por conta de Vivi, meu Black Mage favorito. A esses fãs, resta a felicidade de a Square ter colocado como personagem secreto um certo guerreiro que nasceu em Final Fantasy V mas que já deu suas voltas por vários outros títulos da franquia.



Dissidia: Duodecim brilha nos detalhes. A trilha sonora conta com algumas músicas originais, bem melhores que as do primeiro jogo diga-se de passagem, e com uma extensa lista de remixes, remakes e músicas das trilhas de todos os jogos da série até agora. O jogo ainda tem um sistema bem complexo de recompensas e bônus a serem adquiridos pelo jogador dependendo do dia da semana, tempo de jogo, etc. O jogo ainda conta com vários mapas que retratam as localidades mais icônicas de cada Final Fantasy até hoje.

No fim das contas, esse é um ótimo jogo, com altíssimo valor de replay, mas que tem como público alvo uma fatia bem definida da população gamer: os fãs de Final Fantasy. Nem comentei muito dos gráficos do jogo no decorrer do texto porque a Square já mostrou o que pode fazer com o PSP. E esse é um departamento em que a desenvolvedora nunca deixa a desejar.

Todos os personagens ainda possuem várias roupas diferentes, embora algumas estejam disponíveis somente via DLC, o que na minha opinião é a mais nova praga do mundo dos videogames. Cada personagem ainda vai ganhando experiência e evoluindo, aprendendo novos ataques, podendo equipar novos itens, até que todo o seu potencial esteja disponível para o jogador.



NOTA:

9.0

DISSIDIA: DUODECIM
NÃO TERÁ
CONTINUAÇÃO...

...ou pelo menos não nos mesmos moldes dos dois primeiros jogos. A equipe de desenvolvimento do jogo passou muito tempo trabalhando em jogos de luta um contra um, e agora a Square quer colocá-los em outros tipos de projetos. Talvez isso seja apenas da boca pra fora, mas o mais provável mesmo é que a Square vá esperar o novo PSP entrar no mercado e ter uma boa base instalada para então anunciar um novo jogo da série, com um novo sistema de batalha, ou quem sabe até mesmo um outro tipo de jogo baseado na ideia de Dissidia, reunindo os personagens da série. Isso tudo é só especulação, e só resta esperar pra ver — o primeiro Dissidia foi criado para comemorar o vigésimo aniversário de Final Fantasy e agora só nos resta esperar o que a Square-Enix vai nos trazer para comemorar o trigésimo.



Para jogadores que não gostam da série, o jogo pode acabar parecendo apenas mais um título de luta que talvez não vá atrair tanto assim, mas Duodecim tem um sistema de batalha bem mais equilibrado que o primeiro Dissidia, vários modos de jogo, vários extras, e que pode acabar sendo muito divertido mesmo que quem esteja jogando não saiba direito quem é Kefka e porque ele parece um palhaço.

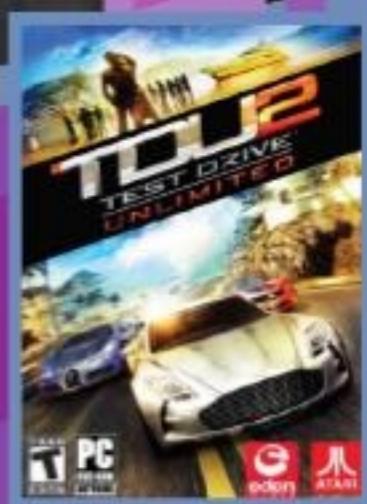




Por Rafael Franck

REVIEW

TEST DRIVE UNLIMITED 2



Plataforma:
PS3, X360, PC
(versão testada)

Desenvolvimento:

Eden Games

Publicação:

Atari

Gênero:

Corrida

Lançamento:

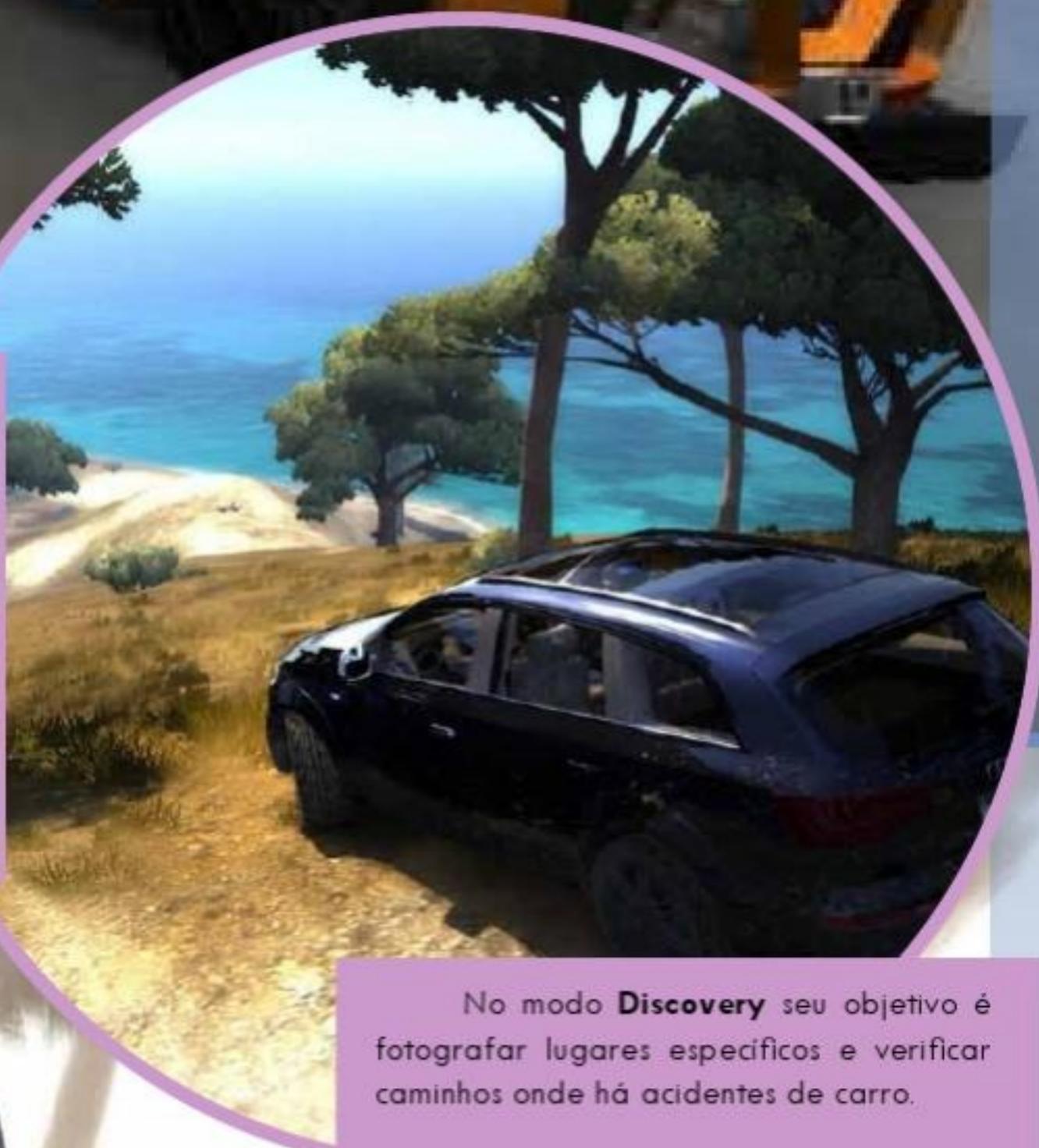
8 de Fevereiro de 2011

Você está em Ibiza pronto para ganhar um dinheiro extra com corridas. Essa é a localização de Test Drive Unlimited 2 (TDU 2), esse é local ideal para você passar as férias, ganhar 60 níveis de experiência com pontos ganhos em quatro categorias de jogo.

Em **Collection** você poderá adquirir casas, carros, roupas entre outros apetrechos.

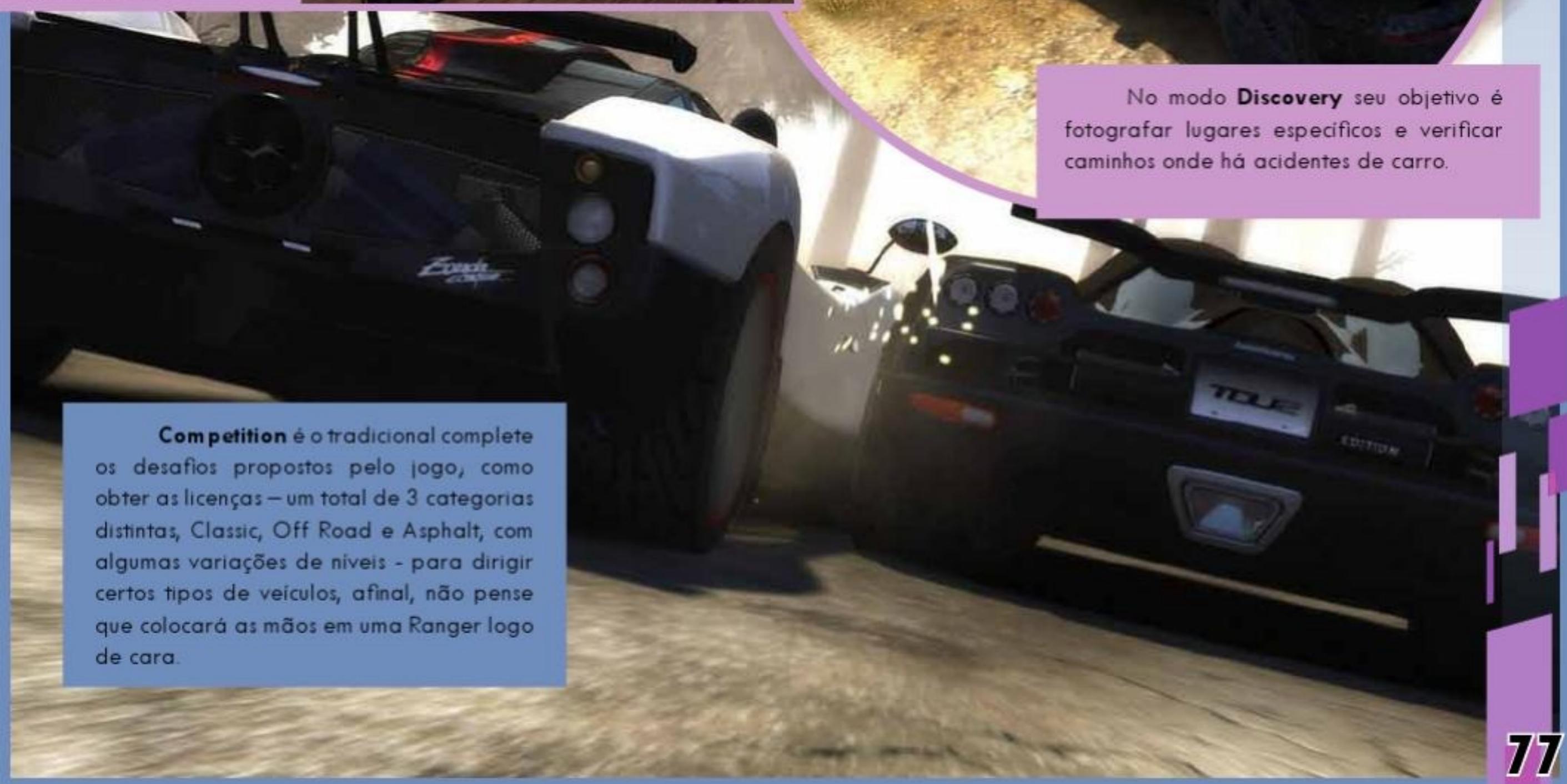


Em **Social**. Você vai montar seu clube, encontrar amigos no jogo e fazer disputas. Talvez esse seja um dos modos que mais diferencia TDU 2 de outros jogos de corrida. Praticamente um "facebook" sobre quatro rodas.



No modo **Discovery** seu objetivo é fotografar lugares específicos e verificar caminhos onde há acidentes de carro.

Competition é o tradicional completo os desafios propostos pelo jogo, como obter as licenças – um total de 3 categorias distintas, Classic, Off Road e Asphalt, com algumas variações de níveis - para dirigir certos tipos de veículos, afinal, não pense que colocará as mãos em uma Ranger logo de cara.





A sensação de liberdade que Ibiza oferece é enorme com belas paisagens oscilando entre noites e dias de sol, chuva, aquele tempinho nublado e até mesmo tempestades, além das rotas obrigatórias. É impossível não querer fotografar. TDU 2 não faz feio quanto ao seu visual. Os veículos sofrem pequenos danos estéticos com batidas e sujeiras, e também possuem um belo acabamento tanto exterior quanto interior. Além de certas minúcias que dão mais charme ao jogo, por exemplo, abrir portas, dar setas, abaixar os vidros além do sistema de customização tanto do veículo quanto do seu próprio avatar. É possível modificar toda sua aparência ao visitar clínicas de estética entre outros comércios.

A chuva é um elemento de influência em toda movimentação dos carros. Na verdade o sistema de física de TDU 2 tenta buscar uma particularidade por veículo onde cada um tem próprio desempenho. Outro fator importante são os três tipos de movimentação que podem ser escolhidas: Arcade, para os que tem problemas com sistema de freios, machas, redução de velocidade, etc. Sport, com uma movimentação mais realista e a Hardcore, para aqueles que gostam de simulação. É preciso atentar ao detalhe que isso pode ser alterado a qualquer momento no jogo.



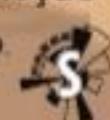
O princípio de GPS que abre o mapa da ilha é uma visualização via satélite onde mostra os pontos dos lugares para visitar. O multiplayer possui um nível de interação muito bom, no clube (seu ou não) você pode caminhar (com visão em primeira pessoa), conversar com os amigos e outros jogadores via chat por voz, tudo em tempo real.



O sistema de som não é ruim. O rugir dos carros é convincente, assim como a trilha que perpassa cada ambiente, porém dirigir ouvindo música ficou um pouco limitado com duas estações de rádio, pois contamos apenas com dois estilos musicais. Outro ponto que não convence tanto é a ideia de

enredo do jogo onde você está em uma ilha, comemorando um aniversário e do nada é presenteado com uma Ferrari. Bom, como nada é maravilhoso, tudo isso era somente um sonho. Você é somente um motorista de uma mulher e a partir disso você começa a fazer amizades, participar de corridas e ganhar dinheiro.

O jogo quando foi lançado sofria com uma série de bugs e quedas nos servers, porém com alguns updates, a maioria desses problemas foi resolvida. E para reparar tais erros a equipe de desenvolvimento já notificou que o primeiro DLC do jogo será gratuito. TDU 2 não é um MMO, tão pouco um RPG. É uma competição sobre rodas em rede com um sistema de evolução interessante e um multiplayer divertido.



NOTA:

70





Por Rafael Franck

REVIEW

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR - RETRIBUTION

40.000 DAWN OF WAR - RETRIBUTION

Plataforma:

PC

Desenvolvimento:

Relic Entertainment

Publicação:

THQ

Gênero:

Estratégia

Lançamento:

1 de Março de 2011



Warhammer 40.000 Dawn of War - Retribution é a segunda expansão de Warhammer 40.000: Dawn of War II. Retribution não necessita do primeiro jogo para ser jogado. O jogo conta com um modo campanha bem diversificado onde podemos escolher 6 raças; Space Marines, Chaos Space Marines, Eldar, Imperial Guard, Tyranids e os Orks. Fator que é de relevância ressaltar é que conforme a raça escolhida durante a campanha, a estória possui uma visão diferente e o mesmo ocorre quando o assunto é entrar na briga, pois cada raça possui suas próprias habilidades e unidades. O fato de podermos jogar com várias raças aumenta a longevidade do jogo.



Após o término de cada fase as unidades ganham pontos de experiência que permitem novas habilidades e subir de nível. O jogo ainda possui a mesma jogabilidade dos anteriores: é preciso apanhar elementos para gerar mais recursos e conquistar determinados pontos para recrutar novas unidades. Retribution é um jogo que necessita elaborar boas estratégias para batalhar. E por falar em batalhas, elas trazem o mais épico caos com vários elementos na tela e com belos efeitos de luz. Porém, os gráficos são um pouco datados, não apresentando nada que as versões anteriores já não tivessem mostrado, mas ainda sim, está longe de ser ruim. Na verdade, o grande problema da Retribution é sua câmara que muita vezes parece não obedecer aos comandos.

A grande novidade dessa expansão é sua interação com a plataforma Steam. Você pode convidar seus amigos para jogar os modos online do jogo. Temos o The Last Stand que se baseia no tradicional modo arena, ou seja, você com seus amigos terão que aguentar horas e mais horas de inimigos. Ainda tem o bom e velho player versus player, que pode ser um contra um, dois contra dois e assim por diante.

A nova expansão de Warhammer 40.000 Dawn of War, irá proporcionar horas de diversão, principalmente para quem já conhece a série. E para aqueles que não conhecem, essa é uma ótima oportunidade, pois Retribution não precisa do original para ser jogado, além de conter um ambiente agradável para aqueles que gostam de jogos com vários elementos de personalização, evolução, RPG, e de grandes batalhas. Retribution consegue segurar o que a série já vem fazendo.



NOTA:





Plataforma:

Nintendo DS

Desenvolvimento:

Game Freak

Publicação:

Nintendo

Gênero:

RPG

Lançamento:

06 de março de
2011

Por Samuel R. Auras

REVIEW

POKÉMON

BLACK AND WHITE VERSION

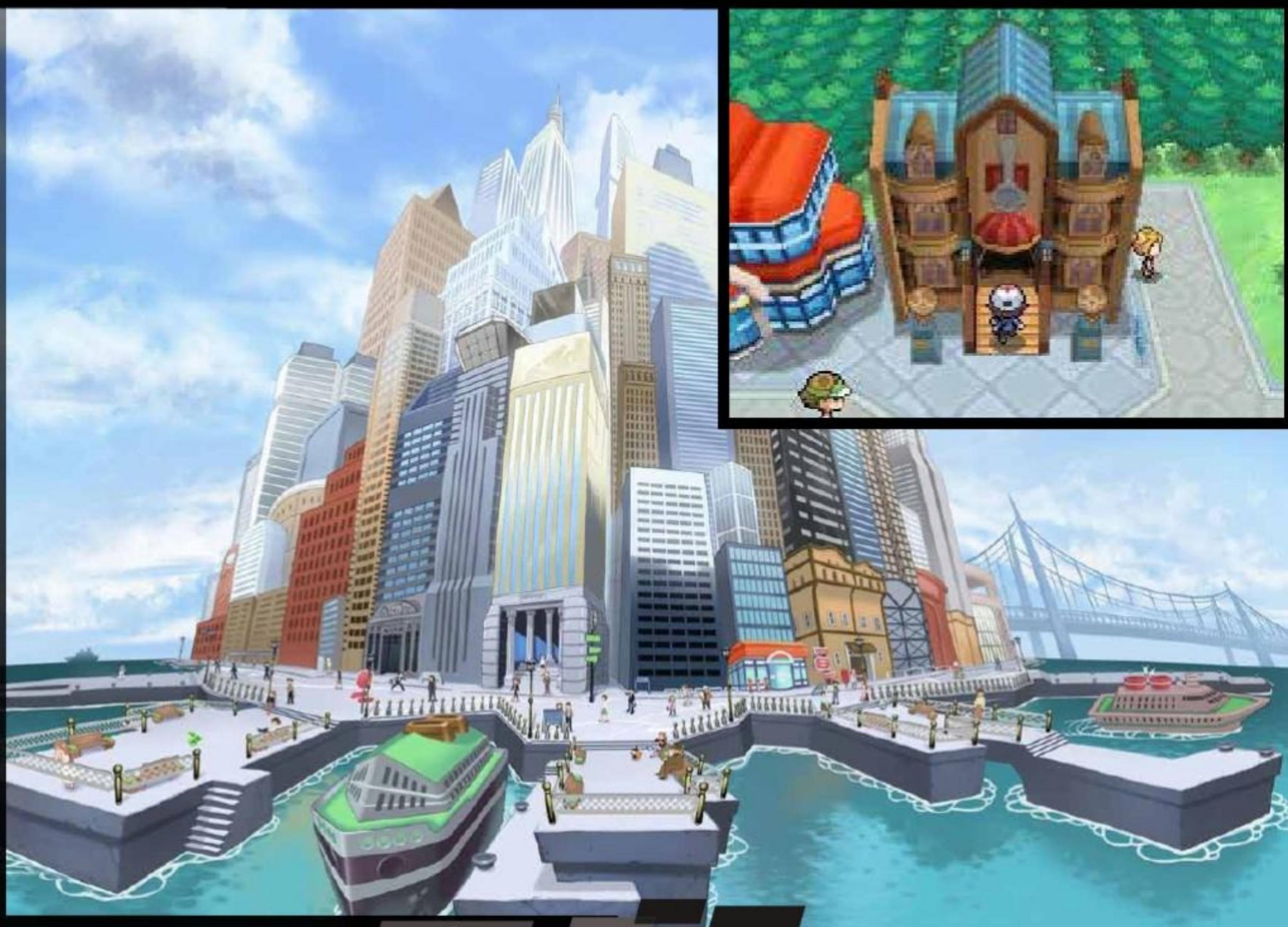
E chegamos a mais uma geração dos jogos de Pokémons. Essa, que já é a quinta geração desde que toda a história começou com as versões Red e Green, e pouco tempo depois, Blue e Yellow, para o Game Boy, traz o mesmo gameplay que todos já conhecemos e que é tão funcional, mas realmente traz a sensação de que estamos mesmo jogando outro jogo – e não apenas um jogo “igual”, mas apenas com lugares e monstrinhos diferentes, como às vezes acabava acontecendo com os novos jogos da série. A base do gameplay ainda é a mesma, mas vários detalhes foram melhorados e balanceados, e várias adições foram feitas para transformar Black e White não só numa experiência tanto familiar quanto surpreendente para veteranos da série, mas também numa experiência amigável e divertida para aqueles que nunca jogaram um jogo de Pokémon.

A primeira grande diferença – e uma das maiores qualidades –



destas novas versões de Pokémon é a presença de uma história. Não só uma história que se resume a vencer o ginásio seguinte, mas aqui existe MESMO uma história, com

personagens, que vai se desenvolvendo e mantendo o jogador preso. Pela primeira vez jogando um jogo de Pokémon, eu me surpreendi quando percebi que estava curioso para saber o que aconteceria a seguir.



Os gráficos com certeza levam o DS ao limite. As cidades, florestas, ruínas e desertos de Unova têm paisagens muito bem desenhadas, proporcionando uma grande imersão ao jogador. E falando em imersão, Black e White tem, além do dia e noite, um ciclo de estações que muda de acordo com o tempo real (uma estação no jogo dura um mês), e cada estação muda a aparência das cidades, de algumas outras localidades, muda a possibilidade de se encontrar um Pokémons ou não, entre outras coisas.

Mas o centro dos jogos de Pokémons sempre foi: capturar todos que encontrar, montar o melhor time de seis Pokémons e batalhar, batalhar e batalhar. Para melhorar a experiência das batalhas, essa quinta geração conta com batalhas triplas, entre outras inovações, que tornam o jogo bem mais variado — embora esse tipo diferente de batalha seja bem raro se comparado às batalhas clássicas de um contra um. Vários golpes e habilidades novos foram colocados no jogo, e vários ataques conhecidos das gerações passadas foram equilibrados e modificados.

A Nintendo ainda é conhecida pela qualidade de outra coisa em todos os seus jogos: a trilha sonora. Os jogos de Pokémons até hoje, mesmo aqueles que eu não gostei tanto, tinham músicas muito boas, e graças a grande e talentosa equipe de compositores, Black e White não são exceção. Embora nenhuma música — pelo menos das que eu encontrei até agora — não chegue a bater o maior clássico das trilhas sonoras de Pokémons, o tema da batalha contra o campeão em Pokémons Gold e Silver, todas as músicas são muito boas, e a "música de chefe" que toca contra um treinador chamado "N" é excelente.

Enfim, Pokémons Black e Pokémons White são dois ótimos jogos — e eles tem mais diferenças entre si do que era de costume nas gerações passadas, a ponto de agora realmente valer a pena jogar os dois — e embora não sejam melhores do que as versões Soul Silver e Heart Gold, que na minha opinião são os dois melhores jogos de Pokémons, são ótimas aquisições para a coleção de qualquer dono de um Nintendo DS. E aproveite, pois esse provavelmente será o último jogo de Pokémons a dar as caras nesse portátil... A não ser que apareça uma "versão Gray" por aí.



NOTA:



O DESIGN DOS NOVOS POKÉMONS

Uma das minhas maiores reclamações a cada nova geração de jogos de Pokémons é que os monstros, tão legais e criativos nos jogos da primeira e segunda gerações, foram se tornando cada vez mais esquisitos ao decorrer do tempo. Os Pokémons das versões Pearl e Diamond, pelo menos na minha opinião, são, em sua imensa maioria, feios, pra não dizer o pior. A grande qualidade dos primeiros monstros era que eles eram baseados em animais ou coisas do mundo real, com algumas exceções, claro. Peixes, macacos, tartarugas, cavalos, flores, até mesmo alguns que parecem meio humanos.

Essa característica foi se perdendo com o tempo, mas foi resgatada em parte na quinta geração. Grande parte dos designs dos novos Pokémons seriam dignos de fazerem parte das primeiras gerações — com exceções um tanto ridículas como um certo Pokémon que parece um sorvete, por exemplo... — e isso é uma das grandes qualidades desse jogo. Os Pokémons, personagens centrais do jogo, estão muitíssimo bem trabalhados e encaixam bem no mundo que vivem. Não parece que eles são alguma coisa que apareceu do nada e agora anda pelos matos dos caminhos dos treinadores — eles parecem verdadeiros habitantes, os animais selvagens da terra de Unova, exatamente como eles deveriam ser.



LAUNCHING ZONE

D S T Q Q

T

Q

Q

S S

Abril

WWE Allstars

1

2

HOARD

3

4

5

Duke Nukem: Critical Mass

6

7

8

9

Divinity II

The Dragon Knight Saga

10

11

12

Men of War: Assault Squad

13

14

15

16

Mortal Kombat

17

18

19

20

Portal 2

21

22

23

Darkspore

24

25

26

27

28

29

30

Thor: God of Thunder



Guilty Gear: Accent Core PLUS



1 3

4 5

6 7

Steel Diver



8 9

10

Xbox LIVE Hits Collection

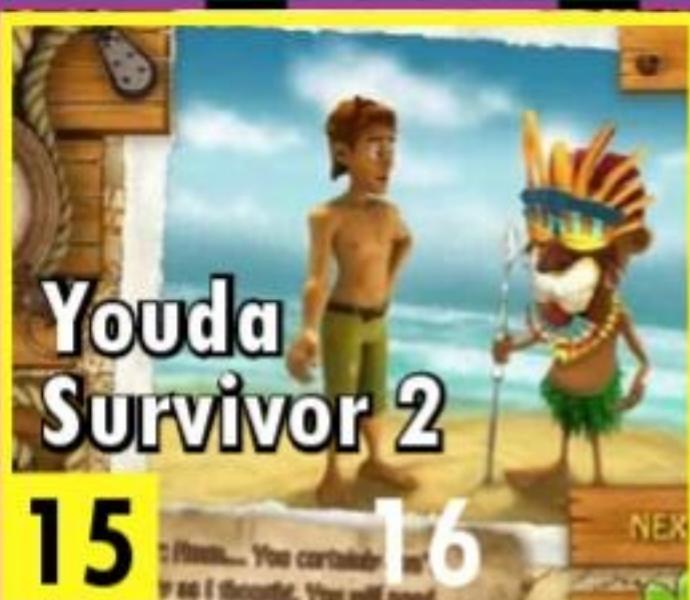


11

12

13

14



Youda Survivor 2

15 16



17

18

19

20

21



Fable III



22 23

24

25

26

27

28



Red Faction: Armageddon

29 30

31

Maio

□

S

T

Q

Q

S

S



"Just because soldiers are on the same side right now doesn't mean they always will be. Having personal feelings about your comrades is one of the worst sins you can commit. Politics determine who you face on the battlefield. And politics are a living thing. They change along with the times. Yesterday's good might be tomorrow's evil."

