PRESS

Start!

DESKTOP PUBLISHING

TUDO SOBRE:

- Max Payne 3
- Assassin's Creed III
- Far Cry 3
- Guild Wars 2

JOGAMOS:

- Resident Evil: ORC
- Game of Thrones
- Kinect Star Wars

O RETORNO DO FOGO, INFERNO E ENXOFRE

DIABLO

Start!
DESKTOP PUBLISHING
ISSN 2177-0999
#8

CONCORRA A UMA EDIÇÃO LIMITADA DE DIABLO III!

PRESS Start!
DESKTOP PUBLISHING

Promoção Diablo III

1 - Curta e Compartilhe a nossa página no facebook.
2 - Curta e Compartilhe essa imagem da promoção.
3 - Leia a revista e comente qual a sua seção ou matéria favorita.

Agora é só esperar e espalhar a promoção para os seus amigos, pois quando chegarmos a 666 Likes na nossa página do Facebook, a edição limitada de Diablo III com uma super camiseta pode ser sua!

http://www.facebook.com/revistapressstart

PRESS

Start!

DESKTOP PUBLISHING

Play! 05

Dossiê Gamer II

Daily Quest! 18

Crônicas de um NOOB 23

W-indie 24

UFC 33

Previews:

42 Far Cry 3

46 Assassin's Creed III

52 Max Payne 3

Reviews:

59 Kinect Star Wars

62 Resident Evil: Operation Raccoon City

67 Game of Thrones

Quiz 71

Seção Nerd 74

28 Diablo III

O vermelhão voltou!

Jay Santana

REDATOR - DESIGNER

Cosmo Pereira

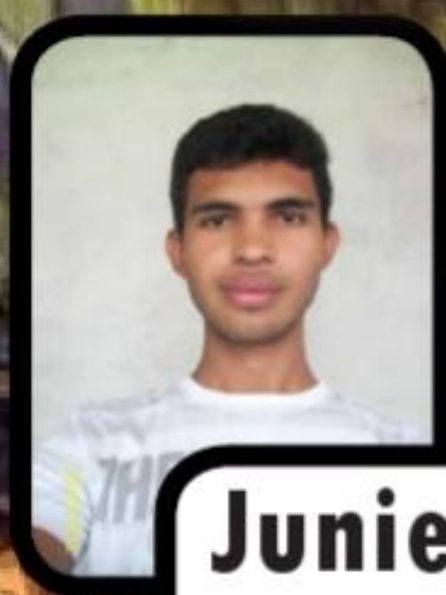
DESIGNER

Don Vagner

REDATOR - REVISOR

Samuel R. Auras

REDATOR - REVISOR



Juniel Pereira

REDATOR

Silvio Teixeira

REDATOR

Leon Cleveland

REDATOR

Leo Lopes

EDITOR CHEFE - REDATOR

Mudanças. Essa foi a palavra empregada pelo Sílvio Teixeira no Editorial da PS!#6 para dar início a uma edição que, mesmo com grandes empecilhos, foi lançada e é hoje uma das mais belas e gratificantes obras de arte que fizemos. Presunção de minha parte chamar a PS! de obra de arte? Bem, eu pelo menos não julgaria dessa forma.

Dar vida a um projeto desses requer muita audácia e foco; foco esse por se tratar de um trabalho totalmente livre de busca por objetivos financeiros, mas que ainda assim requer profissionalismo impar. No lugar de ambicionar algum retorno, apenas almejamos que aqueles que nos acompanham continuem a apostar em nosso trabalho e que tenham, assim como nós, o prazer de folhear uma nova edição da PS! todos os meses.

Fato é que ao longo de todas as nossas fases com a PS! passamos dificuldades das mais diversas, porém, esse espírito que queima em nossos corações nos dá forças para que, mesmo após um longo hiato que ia de encontro ao fim prematuro de um sonho (que ainda era vivido intensamente por cada um dos envolvidos nesse projeto), possamos assim como a Fênix -que hoje renasce como novo símbolo da Press Start!- ressurgir ainda mais fortes e dispostos a manter vivo e desperto esse projeto que tanto amamos e nos destinamos a fazer.

Nessa nova fase da Press Start! vocês, amigos leitores, encontrarão um trabalho ainda mais maduro, uma equipe ciente de suas responsabilidades com a qualidade que já é conhecida por todos, além de todas as sessões e elementos que transformaram a PS! em referência no mercado de Brasileiro de games. Não obstante, esperem por grandes mudanças que estamos preparando com todo carinho para vocês que tiveram toda a paciência e acreditaram na continuidade daquilo que amamos fazer.

Logo à primeira vista notarão o surgimento de novas sessões como, por exemplo, a Série a Sério que mostra que também estamos ligados em áreas correlacionadas aos games. Da mesma forma, poderão observar que algumas sessões deram lugar a outras no novo momento da PS! que busca melhorar a cada edição o material entregue a vocês. Agora, fiquem a vontade, desfrutem daquilo que preparamos com todo o carinho e atenção para vocês e jamais se esqueçam: Press Start! 'Till the End!

Press Start! DESKTOP PUBLISHING

Play!

Por Samuel R. Auras

TRILHA SONORA PARA SEUS

PESADELOS

Ah, os jogos de horror. De Haunted a Dead Space, passando por clássicas séries mainstream como Resident Evil, shooters de horror como Doom, e títulos mais Cult como Amnesia, os jogos de horror sempre tiveram um espacinho no coração de todos os gamers. Quem gosta já fica empolgado com cada novo anúncio nesse gênero que não possui lá muitos jogos realmente bons quando comparado com outros gêneros, como RPGs ou shooters em primeira pessoa. Quem não gosta, por outro lado, tem motivos para tal: provalmente jogou meia hora de Fatal Frame um dia e decidiu que seria melhor para sua sanidade mental se manter longe dos outros jogos parecidos.

A maior característica de um jogo de terror, que define o gênero na minha opinião, é a atmosfera. Isso já começou na época dos livros do mestre H. P. Lovecraft, grande criador das maiores histórias de terror de todos os tempos. Desde então, vários estilos diferentes de histórias de horror foram surgindo. Tramas psicológicas, histórias de monstros, maldições e criaturas sobrenaturais, fantasmas, maníacos ou mesmo assassinos sádicosou maníacos que curtem fazer suas vítimas sentirem um medinho antes de terminar o serviço. Mas seja qual for o sub-gênero, um survival horror precisa de uma ambientação que deixe o jogador inquieto. Precisa também de uma narrativa que faça o jogador continuar sem dar muito da história de uma vez só, mas que ao mesmo tempo dê um sentido a toda a aventura. Um bom survival horror precisa de um estilo artístico bem definido: não necessariamente de gráficos de ponta, mas de gráficos que façam com que o jogador seja imerso naquele mundo, para potencializar a tensão que o jogo causa. Andando lado a lado com cada uma destas características estão também a música e os efeitos sonoros.

Chtulhu, o pai de todos os monstros de horror, é a mais famosa e aterrorizante criação de H. P Lovecraft, cujas histórias inspiraram games como Dungeons & Dragons e Disgaea, além do próprio Call of Chtulhu, baseado diretamente na obra do autor, lançado em 2005 pela Bethesda

As trilhas sonoras de terror, tanto em filmes quanto nos videogames, normalmente aplicam as mesmas técnicas e os mesmos instrumentos. É comum ouvirmos piano (e derivados) e violinos principalmente, além de sons de percussão abafados ou muito agudos e outros sons ambientes (barulho de vento, por exemplo). Mas com uma "fórmula" tão definida assim, é possível uma trilha sonora de terror ser realmente original? Claro que sim. É nesse momento que entra a genialidade do compositor. São nas trilhas de terror que aparecem técnicas e instrumentos inusitados e inéditos para se juntar a essa "fórmula". Um grande exemplo é o uso de um instrumento musical chamado waterphone (ver box), instrumento que não é muito utilizado na composição de músicas de qualquer outro gênero de games ou cinema, e que só viu a luz do dia graças às histórias de terror.

Um grande exemplo de uma música que usa essa fórmula muito bem, e ainda coloca por cima uma letra muito bem escrita, é Room of Angel, da trilha de Silent Hill 4. Escolhi mencionar primeiro esta música não apenas porque ela faz parte da minha trilha sonora favorita de jogos de terror (embora eu não seja o maior fã de Silent Hill em si). A letra dessa música tem uma linha que descreve perfeitamente como as trilhas sonoras de jogos de terror psicológico devem ser: "Aqui está uma canção de ninar para fechar seus olhos...". As músicas desse estilo costumam ser calmas e bonitinhas, no seu próprio jeito, ao mesmo tempo que tem um toque perturbador, só pra te enganar e dar uma falsa sensação de segurança e aumentar o mindfuck no momento que ele chegar.

Falando em canções de ninar... Dead Space é meu Survival Horror favorito. Tudo nesse jogo é perfeito pro gênero. A história, os inimigos, o protagonista mudo (uma das razões pela qual eu prefiro o primeiro jogo ao segundo), os efeitos sonoros, o mundo em que o jogo se passa, e, como não poderia deixar de ser, a trilha sonora. E o tema do jogo, veja você, é uma versão macabra de uma conhecidíssima música de criança: nunca achei que "Brilha Brilha Estrelinha" poderia me deixar com medo. Dead Space ainda tem muitas outras músicas ótimas, que mostram claramente o tipo de survival horror que o jogo é. Ao contrário de Silent Hill, que é mais baseado em terror psicológico e imagens perturbadoras, Dead Space é mais do gênero "jump scare", em que do nada coisas pulam na sua cara pra comer seus olhos e arrancar seus braços e pernas.

Note como até agora, nos dois exemplos de sub-gêneros distintos de survival horror que Silent Hill e Dead Space representam, as músicas não são apenas músicas, mas parte de uma atmosfera criada no jogo, muito mais do que em jogos de outros gêneros. A importância da trilha sonora nesses jogos é maior do que em qualquer outro estilo de game. É possível notar que todos os jogos de survival horror que fizeram sucesso tem uma trilha sonora à altura. Existem RPGs ótimos com uma trilha sonora não muito memorável, por exemplo, mas dentro dos survival horrors, a música é uma peça de valor inestimável.

Resident Evil, uma das maiores séries de survival horror da história dos videogames, tem, naturalmente, uma trilha sonora incrível. Embora algumas músicas sejam um tanto genéricas, e a maioria das músicas de batalha não sejam dignas das lutas que elas narram, algumas músicas se destacam nesse objetivo de criar um ambiente de suspense e terror. Além disso, Resident Evil 2 é o episódio mais emocional da série, e os temas que acompanham o enredo são muito bem feitas. Resident Evil 3 ainda brilha como a melhor trilha sonora da série.

Ao contrário da maioria das músicas de batalha de Resident Evil (atenção: não estou dizendo que todas são ruins), Eternal Darkness: Sanity's Requiem, o ótimo survival horror do Gamecube que pouca gente conhece, não brinca em serviço nessa área. Outros jogos ainda servem como exemplo de ótimas trilhas sonoras, como Amnesia (ainda não tive coragem de jogar, depois do tanto que ouvi falar), FEAR e Fatal Frame.

Ouvindo a seleção de músicas dessa edição, você vai poder notar essa fórmula das trilhas de survival horror, mas é a genialidade do compositor de cada série que torna cada uma dessas peças única. Todas tem em comum o clima de suspense, os sons ambientes aqui e ali, e além disso, nenhuma delas te deixa dormir direito à noite. Twinkle Twinkle ainda é a que mais me dá medo nessa seleção, e se eu fosse colocar todas as músicas que eu gosto aqui, ocuparia um grande espaço, mas se você se interessa por esse assunto e nunca prestou atenção direito nas trilhas de jogos de terror, e só deu atenção para o tema de Skyrim, seja bem-vindo ao novo e tenebroso mundo das trilhas sonora de survival horror. Várias canções de ninar para fechar seus olhos... Durma bem.

JUKEBOX:

Clique nos discos e sinta o som do medo

SILENT HILL 4
Room Of Angel

DEAD SPACE
Twinkle Twinkle

DEAD SPACE 2
Lacrimosa

RESIDENT EVIL 3
The Hospital

ETERNAL DARKNESS
Gateway To Destiny

AMNESIA
Theme For Unknown

FEAR
Intro

FATAL FRAME 2
Spirit Guide

O WATERPHONE

Vamos a um pequeno exercício de memória. Lembra daqueles barulhos agudos e esquisitos da trilha sonora de Matrix ou de Aliens? Esse é o som de um waterphone. O waterphone é um dos pouco conhecidos instrumentos que usam água para produzir som, ao invés do ar ou da vibração de cordas. O instrumento consiste em um cilindro que está preso a uma "tigela" de aço onde a água corre. A água atrita com o aço e cria sons que saem dos tubos de bronze de diferentes comprimentos. É bem pouco utilizado no geral, mas já encontrou vários usos na indústria das trilhas sonoras de filmes e videogames por causa do seu timbre metálico único.

É impossível "tocar uma música" em um waterphone, pois ele é um instrumento que não é baseado nas notas musicais, mas o som pode ser feito de forma diferente usando-se um arco semelhante ao que se usa para tocar violino, que muda a vibração do atrito causado pela água e faz o som sair com um timbre diferente.

CUIDADO! ESTE PORTAL PODE CAUSAR INSÔNIA.

agênciatriade@

NOVA VERSÃO

http://www.gamelib.com.br

gameLib

quem joga, acessa!

ACESSE E CONHEÇA A PRIMEIRA RÁDIO GAMER DO BRASIL.

@gameLib

DOSSIÊ: Gamer

Olá, leitores da Press Start. Sejam bem-vindos à mais nova seção da revista... Um lugar onde histórias serão contadas e segredos serão revelados. Uma partezinha que mostrará o que anda realmente nas linhas e entrelinhas dos roteiros gamísticos. Essa, meus caros, é a seção Dossiê Gamer e começaremos, logo de cara, a falar sobre seres que mudam, com facilidade, o rumo de uma batalha. Criaturas trazidas por poderosos magos ou artefatos lendários, que se utilizam de sua pura essência elemental para aniquilar os inimigos no campo de batalha.

O dossiê dessa edição falará das poderosas Summons*, da série Final Fantasy.

Por Leon Cleveland

O FOLCLORE DE FINAL FANTASY

*Embora nunca tenham aparecido com exatamente esse nome na série, usaremos ele para nos referir às criaturas evocáveis de Final Fantasy.

TUDO COMEÇA

Quando a esfera gamer ainda era pequenina, com cores simples e gráficos ainda tosquinhos, uma empresa japonesa com o nome de Squaresoft já andava atingindo um relativo sucesso com uma série de jogos que atendiam pelo nome de Final Fantasy. Uma série onde espada, magia, cristais e dragões conviviam de forma aventuresca e digna de um bom game. Após dois títulos e várias reinvenções, a empresa decide lançar a terceira marca do jogo. Nele, estava presente um sistema refinado de classes – aludindo (alguns diriam copiando) à outro classico RPG, Dragon Quest/Warrior, que usava o mesmo sistema. Dentre as mais clássicas, haviam algumas novas... E dessas novas, especificamente três chamaram a atenção de vários jogadores: o Evoker, o Sage e o Summoner. Não só pelo fato de serem novas, mas pelo fato de trazerem uma nova forma de magia ao jogo: as Summons.

Summons são criaturas de alto poder mágico, trazidas a esse mundo através de uma intricada magia. Devido ao alto nível de energia requerido para mantê-los nesse plano (tanto da criatura, quanto do invocador), elas desferem um ataque ou usam uma magia especifica e retornam ao seu plano de origem. É claro que esse tipo de magia, mais tarde, seria usado para escrever histórias mais intricadas como as de Final Fantasy IV, VI, VIII, IX, X, XII e XIII, nos quais as Summons desempenham papéis importantíssimos na história do jogo, sendo como antagonistas, inimigos ou personagens-chave.

Mas quem são essas criaturas? Do que elas são capazes? Quais são suas magias e habilidades? No que foram baseadas? Essas criaturas são numerosas, e existem algumas inclusive que jamais conseguiram ser invocadas antes. O Dossiê Gamer mostrará as mais famosas das criaturas e todas as suas capacidades para vocês!

CHOCOBO

A característica ave recorrente na série Final Fantasy, além de fauna, é Summon. Em alguns capítulos da série, é normalmente regido pelo elemento do Vento/Ar. Atinge velocidades absurdas e é capaz de desferir potentes chutes em seus inimigos.

REFERÊNCIA:

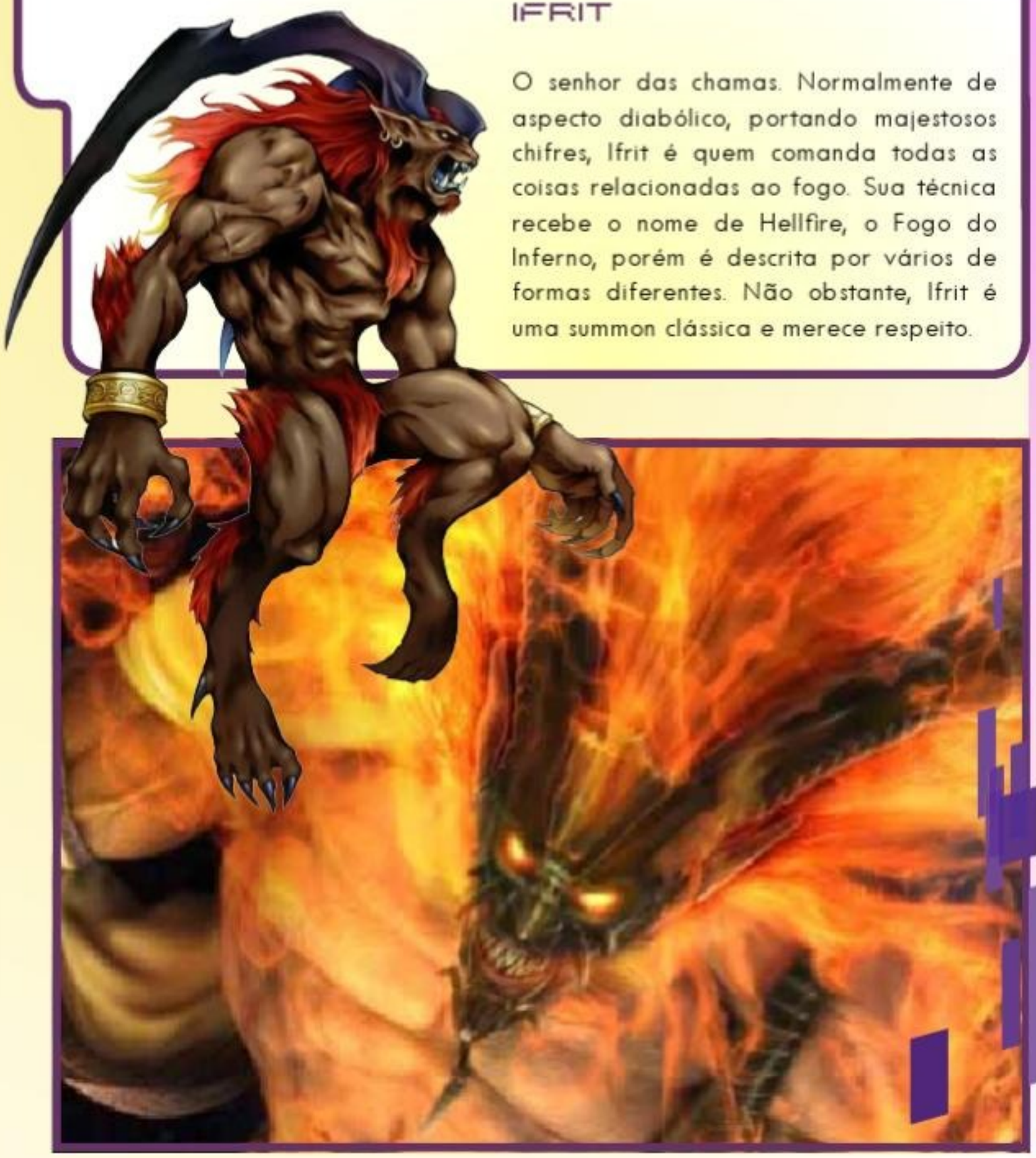
O chocobo não é uma referência explícita, embora possa ser vista uma ligeira semelhança com avestruzes. Há também relatos de que Chocobos tenham sido criados inspirados nos horseclaw de Nausicaa of the Valley of the Wind, um mangá famoso no Japão.

REFERÊNCIA:

Seu nome deriva dos Efreet, os gênios raivosos das Chamas da mitologia e folclore arábicos. Assim como os Efreets, Ifrit usa as chamas para atacar. Além disso, nas suas versões anteriores, Ifrit lembra muito um demônio graças à aparência hedionda e os chifres. Do Final Fantasy VIII em diante o Senhor das Chamas aparece de forma mais bestial, lembrando um enorme cão, com garras enormes e chifres ainda maiores.

IFRIT

O senhor das chamas. Normalmente de aspecto diabólico, portando majestosos chifres, Ifrit é quem comanda todas as coisas relacionadas ao fogo. Sua técnica recebe o nome de Hellfire, o Fogo do Inferno, porém é descrita por vários de formas diferentes. Não obstante, Ifrit é uma summon clássica e merece respeito.



SHIVA

A Dama do Gelo. De aparência gentil e nobre, sempre mostrando seu corpo escultural, mas com a expressão dura e fria como um iceberg, Shiva comanda o frio, as neves e o gelo. Sua técnica mais comum é chamada de Diamond Dust, o Pó de Diamante (sem referências a Saint Seiya), que transforma tudo que toca em mais pura matéria congelada.

REFERÊNCIA:

Há muita discussão sobre as referências e inspirações para Shiva. O nome vem do Deus/Deusa da Dualidade, Shiva. O fato da pele da Dama do Gelo ser azul reforça isso, pois nos mitos hindus, Shiva (hindu) teria inoculado um veneno que destruiria o mundo e por isso ficou com a pele do pescoço e tórax azulados. Porém há quem diga que Shiva só é uma forma de escrever a palavra "shiver" (tremer, calafrio) como se fosse pronunciada por japoneses. Por fim, existem pessoas que defendem que o nome Shiva deriva da deusa eslovaca da Vida e Fertilidade, Živa.

RAMUH

O Sábio dos Trovões. Aparece para muitos como um velho mago, dono de uma enorme barba branca e com uma expressão severa na face, trajando um longo manto branco e empunhando um cajado de madeira. Ramuh comanda os raios, trovões e tempestades com sua magia antiga. Sua técnica mais conhecida é o poderoso Judgement Bolt, Raio do Julgamento, onde uma tempestade elétrica perigosa é lançada por nuvens tão pretas quanto uma pedra de carvão.

REFERÊNCIA:

Ramuh é ligeiramente baseado num épico hindu chamado Ramayana. O poema conta a história de Ramaa (também podendo ser escrito como Ramah), um jovem que descobre ser a encarnação de Vishnu. Dizem que o nome Ramuh é uma amalgama entre Ramah e Visnhu, mas é apenas uma especulação. Outra vertente diz que Ramuh é baseado no rei do continente perdido de Mu, Ra-Mu. Fato curioso é que antes de ser chamado de Ramuh, o velhote era chamado de Indra, Rei dos Devas da mitologia hindu e Deus do Trovão, Raios e Tempestades.

ODIN

O Cavaleiro da Guerra. Surgindo na forma de um cavaleiro de aparência feroz e montado num cavalo com quatro pares de patas, Odin é a personificação do combate, guerra e armas. Sua magia tradicional, se é que pode ser colocado como "magia", é o Zantetsuken, a Espada que Corta Ferro, capaz de dilacerar qualquer inimigo em dois com um simples toque. Alguns dizem que em determinadas horas, Odin utiliza a Güngnir, a Lança que Nunca Erra.

REFERÊNCIA:

Outra referência bastante óbvia, Odin é baseado no Deus Todo-Pai da mitologia nórdica, Odin. Assim como o Odin nórdico, a Summon monta num cavalo de vários pares de pata e também é chamado de Sleipinir, e possui uma lança mágica com o nome de Güngnir, e é dito que ela NUNCA erra seu alvo.

TITAN

O Avatar da Terra. Aparece para os invocadores na forma de um homem gigante, com músculos poderosos aparentes, cabelos brancos, trajando somente uma tanga. Sua magia mais poderosa tem o nome de Gaia's Wrath, a Fúria de Gaia – embora alguns outros invocadores tenham obtido sucesso em evoca-lo e fazê-lo usar a Anger of the Land, A Raiva da Terra. De qualquer forma, ambas as técnicas envolvem esmagamento por pedras e terremotos fortíssimos numa grande área.

REFERÊNCIA:

Na mitologia grega, os Titãs eram os deuses primordiais e guardiões de aspectos primários do mundo: Fogo, Água, Tempo, etc. Eram descritos como gigantes quilométricos, de aparência forte e abrutalhada. Algo legal de se notar é que Gaia, usada numa magia de Titan, é na mitologia grega a Deusa da Terra, e é mãe de todos os outros Titãs.

REFERÊNCIA:

Talvez uma das referências mais óbvias de Final Fantasy, Leviathan é inspirado no Monstro Marinho dos folclores Judaicos, o Leviatã. Durante algum tempo, o termo leviatã era usado para designar qualquer criatura marítima gigante, como baleias. Alguns ainda defendem que o Leviatã era apenas uma forma de mostrar o Crocodilo do Nilo nos textos antigos (lembrando que os Hebreus, povo Judaico, foram escravizados pelos Egípcios, muito tempo atrás).

LEVIATHAN

A Serpente de Água. Como o nome sugere, aparece na forma de uma enorme serpente marinha de aparência dracônica, de escamas azuladas ou esverdeadas como a água e é capaz de comandar as águas. Sua magia mais conhecida é a Tidal Wave, o Maremoto (conhecido como Tsunami, também), varre os campos de batalha com uma poderosa onda marítima.

BAHAMUT

Dito como o Rei de todas as Summons, Bahamut aparece na forma de um imponente dragão cinza, com asas tão majestosas quanto são gigantes. Também é conhecido por adotar várias formas diferentes, cada uma com o nível de poder maior que as anteriores. Sua magia mais famosa – e igualmente destrutiva – é o Mega Flare, a Mega Chama, que apesar de ter aparência de fogo, não pertence a qualquer classe elemental.

REFERÊNCIA:

Bahamut é proveniente da mitologia babilônica, onde é descrito como um Deus na forma de um gigantesco peixe que carrega um touro de quatro mil olhos, narizes, línguas e chifre, que se chama Kjata (que também é uma Summon de Final Fantasy), e que carrega uma montanha de rubi nas costas. Há textos, porém, que mostram Bahamut como um dragão e ele cavalga nas costas da baleia Liwash.

Mas cabe ao clássico Dungeons and Dragons reinventar Bahamut como a Deusa dos Dragões Metálicos e inimiga de Tiamat, Deusa dos Dragões Cromáticos.

DAILY Quest!

GUILD WARS 2

RENOVANDO O "MMO" DO MMORPG

Texto e Design por Jay Santana

A Arena Net quer mudar a forma como jogamos MMOs - Eu sei, você já ouviu essa frase manjada de grande parte dos jogos atuais, certo? Mas pode ficar tranquilo que a parceria com a NCsoft vem preparando há 4 anos um super MMO. Sem quests, com dungeons mais interessantes e uma personalização mais extensa do que qualquer outro jogo da atualidade. Seja bem vindo de volta a Tyria!

DISSECANDO OS EVENTOS DINÂMICOS

Como todo bom jogador de MMOs já sabe de cor, RPGs respiram em torno do enredo. Tá, nem todos pensam assim, mas se você é fã do gênero Player VS Enviroment, você no mínimo já parou para ler aqueles boxes chatos contando fragmentos da história em alguns NPCs. Por mais que um jogo seja chamado de "revolucionário" pela sua produtora e os membros mais malucos façam Hype sem medida, nós sabemos que no fim, tudo não passa de mais do mesmo: quests, missões, leveling... O ciclo nunca se rompe.

Mas existe uma pessoa dentro da Arena Net que não pensa dessa forma e eu agradeço aos cinco Deuses de Tyria por isso. A pessoa é nada mais, nada menos do que Colin Johanson, o líder da equipe de Design de Conteúdo para Guild Wars 2. Imagine um MMO sem aquelas quests chatas, que são ativadas por NPCs chatos e maçantes (mate 15 sapos, mais 10 galinhas e traga pra minha macumba). Colin Johanson não quer isso em seu jogo. Mas então, como encontrar uma boa harmonia para que a história flua naturalmente enquanto você joga, sem deixar a jogabilidade de lado? A resposta de Colin é bem simples.

"Ao criar um MMO, tivemos que examinar cada parte de conteúdo aceito a partir de jogos tradicionais no gênero e perguntar como isso poderia ser melhorado. Ao olhar para o sistema tradicional de quests usado em basicamente todos os MMOs já feitos, nós chegamos à conclusão de que as quests têm muitas áreas que podem ser melhoradas. Para lidar com essas falhas, nós desenvolvemos o nosso sistema de eventos dinâmicos."

UM JOGO QUE NÃO TE ENGANA

Colin explica que as quests "mentem para os jogadores" de forma que o que o NPC conta pra você não necessariamente apresenta um risco imediato. Vamos dar um exemplo prático: lá está você com aquele bárbaro nível 100 todo pomposo de armadura nova, e resolve fazer uma quest. Você chega em um NPC com aquela exclamação na cabeça e logo se abre um dialogo enorme (que provavelmente não é lido por você), ele diz que sua família corre risco de vida, um bando de Ogros está vindo em direção à sua fazenda e pede sua ajuda . Como você é daqueles caras de coração mole, clica em aceitar e lá vai encontrar os tais ogros em um campo de Margaridas.

A descrição da quest pede para que 10 ogros sejam mortos, certo? Só que existem trocentos ogros lá e matar 10 deles não faria diferença alguma no ataque do bando ao fazendeiro. Como se não bastasse, eles estão lá paradões e poderiam muito bem fechar o cerco ao fazendeiro há tempos. Ok, você matou os Ogros? Ganha recompensa. Não matou? Tem que começar a quest novamente. Percebeu a falha?

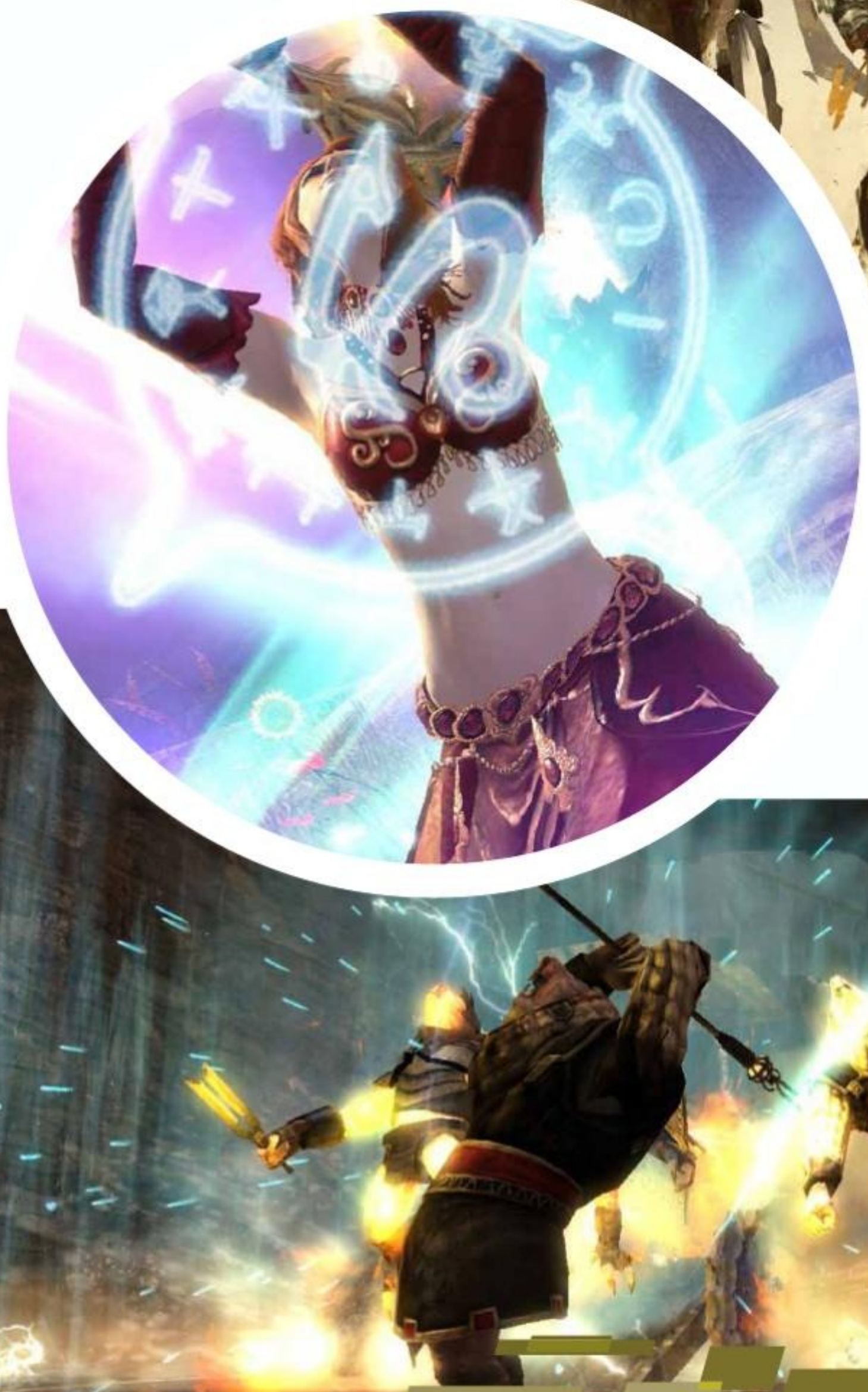
UM MUNDO EM CONSTANTE MUDANÇA

E é a partir dessas falhas no sistema de quests que Guild Wars 2 promete renovar o gênero MMO como o conhecemos. Nele, eventos ocorrerão o tempo inteiro e suas escolhas irão mudar totalmente o mundo à sua volta, sendo vitorioso ou não. Vamos a outro exemplo: você está passando em outra fazenda com seu personagem e percebe que ladrões estão saqueando e incendiando todo o lugar, as vacas correm amedrontadas, pessoas passam por você desesperadas com baldes cheios de água, na tentativa de conter o incêndio e cabe a você ajudar ou não o fazendeiro.

Entrando no evento, mais jogadores se unem a você, eles atacam os bandidos, oferecem cura, ajudam a combater o fogo e etc. A crise é real, não existe tempo para pensar. Foi sucedido na defesa da fazenda? O fazendeiro vai te premiar e a vida continua. Não foi sucedido no evento? Então a fazenda é destruída, o fazendeiro morto e todos os comerciantes da região que dependiam dessa fazenda para comercializar certos itens, ficarão sem estoque. Começar de novo? Desculpa, mas essa é a sua história e seus atos irão acompanhar você durante todo o jogo.

Outra característica em torno dessa mudança é que dessa forma será criado um jogo que incentive e reforce a comunidade de jogadores, já que nos MMOs tradicionais, os amigos do seu grupo são considerados uma ameaça. Ou vai me dizer que quando aquele chefe fodão é abatido, só faltam te desconectar com a força do pensamento para pegar a recompensa que ele te deixou? Nos eventos dinâmicos seus amigos vão realmente te ajudar e com o sucesso do evento, todos serão recompensados de forma igual. Aqui os fãs de "kill stealing" e "quest camping" não terão vez, e já era hora.

Existirão milhares de eventos dinâmicos espalhados pelo jogo, uns bem fáceis de se encontrar. Outros, mais difíceis, precisarão de certos elementos para se desenrolarem, com recompensas melhores para os jogadores que gostam de explorar cada pedra do mundo à sua volta.



E aí? Está ansioso para conferir como isso tudo funcionará realmente? A NCsoft liberou recentemente o seu jogo para a fase Closed Beta e ao que tudo indica, será lançado ainda esse ano. A data de lançamento, como os envolvidos no jogos gostam de dizer, será quando o jogo estiver pronto. O jeito é limpar a baba e ficar na expectativa, já que sou suspeito para falar sobre esse game. Que venha a revolução dos MMOs!

CRÔNICAS DE UM NOOB

Sorte nos jogos, multiplayer no amor

Por Leo Lopes - Design por Jay Santana

Nossa amor, como você aprendeu a jogar rápido!". Aquele que nunca disse essa frase, ou alguma semelhante, a uma garota, enquanto ela apertava descoordenadamente uma sequência de botões, que atire seu joystick na parede.

Na verdade há uma explicação para justificar essa calúnia inocente: nós gamers somos Gentlemans de primeira classe e adoramos o sorriso descompromissado de nossas garotas quando inventam de jogar conosco (fato é que nesse texto, falo de mulheres que não tem o costume de jogar, então por favor, não me taxem de jogador machista). Mesmo que tenhamos de sacrificar saves inteiros -às vezes por 30 minutos de diversão, tempo médio de duração do interesse delas– ou respirar fundo e recitar todos os mantras de relaxamento ao notar a mão cheia de migalhas de Cheetos ou gordurosa por causa da coxinha de frango num dia de churrasco.

O motivo de ter escolhido esse tema para o Crônicas desse mês foi porque me deparei com um texto antigo, porém muito interessante, feito pelo Marcus Oliveira ao Kotaku Brasil. O texto falava sobre como ás vezes não entendemos a importância de nossas caras-metades compartilharem aquilo que nos traz felicidade. O autor narra uma história muito interessante que envolve Fallout 3, sua namorada, algumas risadas e lágrimas de tristeza, quase um filme de comédia romântica estrelado por Jennifer Aniston. Porém, um dos pontos legais do texto é mostrar como nós somos uns "xaropes" cheios de mimimi quando se trata de nossa forma de diversão favorita. Às vezes esquecemos que os games, acima de tudo, sao um meio de entretenimento, e tem como função primária a diversao, e por que não dizer, a união de duas pessoas.

Lembro-me de certa vez estar jogando Soul Calibur III, louco pra abrir todos os personagens e itens, quando um amigo, e logo em seguida a garota com quem eu estava na época, chegaram à minha casa. Naquele momento pensei: "Caralds! Lá se vai meu momento de paz para jogar". Definitivamente ele se foi, em poucos segundos o "Here comes a new challenger" -frase ilustrativa, certo?– piscou na tela e já começou o esmagamento descompassado de botões. Eu ficava olhando com aquela cara de quem estava louco para colocar a vassoura atrás da porta, mas deixei eles se divertirem comigo por um tempinho. Porém o espírito gamer chorão logo falou mais alto e eu já estava puto e querendo que eles me deixassem jogar em paz. E no melhor estilo "garoto tetudo que toma a bola no futebol porque é dele", iniciei uma discussão sem pé nem cabeça com a garota e meu amigo ficou totalmente sem graça naquela situação, e até inventou uma desculpa e foi embora.

Ela por sua vez também ficou indignada, soltou o controle e foi para a sala. No momento eu pensei que estava tudo ótimo e que poderia desfrutar novamente do meu jogo em paz. Mas a questão e que cinco minutos depois eu me toquei do papelão que tinha feito apenas para poder jogar sozinho, ainda por cima por um game que é mais divertido se compartilhado por amigos. Claro que ela ficou "P" da vida e demorou bastante até que voltasse a jogar algo comigo novamente.

Mas o maior aprendizado que devemos tirar disso é que não podemos ser tão otários assim quando se trata de compartilhar a diversão que os jogos proporcionam. Afinal de contas, nunca sabemos quanto aquele momento precioso de ter amigos, namorada, familiares ou qualquer um que seja, reunidos com o único intuito de se divertir conosco, irá durar! Então que aprendamos a não sermos uns nerds antissociais que não compartilham nada, já que uma personalidade à la Sheldon Cooper da série Big Bang Theory só é engraçada na TV mesmo. Com atitudes como essa, apenas alimentamos a alcunha que tanto evitamos: viciados.

Gamer Girl por Tinatangish

Por Leon CLeveland - Design por Jay Santana

W-indie

O Mundo independente

A definição de indie parece ser muito vaga nos dias de hoje. Ao pé da letra, define-se indie como uma "giria" para independente. Mas qual seria a real definição de independente? Quando um dos grandes estúdios publicam um game tido como independente, esse jogo ainda é "independente"? Ou seria independente aquele estúdio mais recente, ainda pequeno, que faz games "low-budget"? Dúvidas permeiam o significado real de indie.

De qualquer forma, essa seção usará a definição mais lógica de Game Indie: Jogos produzidos e lançados de forma totalmente independente, ou seja, sem apoio de grandes produtoras ou estúdios e, geralmente, com uma pequena equipe. Eu, Leon Cleveland, serei seu guia nessa fantástica viagem pelo mundo dos games independentes, onde a criatividade não é um mero detalhe.

Ao longo das próximas edições, vocês leitores verão que essa seção se dedicará mais aos Browser-games, pois a equipe Press Start! acredita que estes sim, carregam bastante o sentido (intensidade e direção) de um game independente.

Sem mais delongas, vamos aos games dessa ediçãol

The Legend of Grimrock

Estudio/Equipe: Almost Human

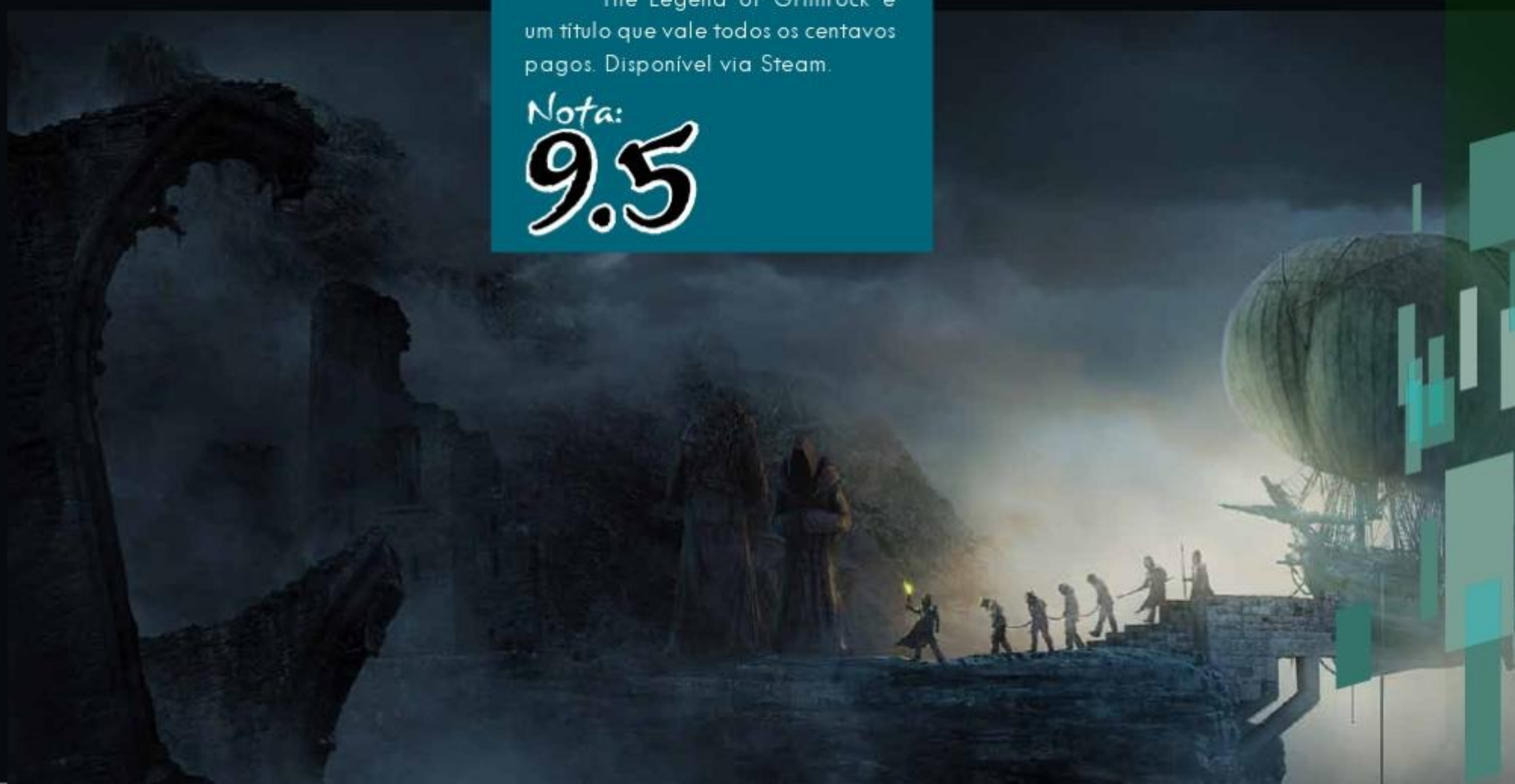
Você, gamer mais novo, dificilmente deve-se lembrar de jogos de RPG estilo "Dungeon Crawler", como os saudosos Eye of the Beholder e Ultima Underworld. Não sabe o que é, né? Eu explico. Dungeon Crawler numa tradução livre quer dizer: "arrastador de calabouços". Colocando de uma forma mais prática, um grupo de aventureiros no maior estilo Dungeons and Dragons explora um calabouço (dungeon) atrás de fama, fortuna e glória. Muito embora The Legend of Grimrock não tenha o lado da Fama e da Fortuna.

Em TLoG, você comanda um grupo de quatro prisioneiros, que é jogado na lendária prisão de Mount Grimrock. Lá eles descobrem que a prisão é, de fato, uma intricada rede labiríntica. Então, munidos de coragem e determinação (e só, pois você começa o game peladinho da silva) , o grupo parte em busca da liberdade. Visualmente o jogo é bonito. Não é uma obra prima da computação gráfica e modelagem 3D, mas não agride em momento algum. É tudo bem escuro e com a aparência úmida que uma Dungeon deve ter. Some isso à uma excelente iluminação e texturas bem legais. O som é básico, sem nada digno de uma grande menção. O sistema de exploração e batalha são clássicos: tudo em primeira pessoa, como um bom Dungeon Crawler deve ser, cheio de falsas passagens, armadilhas, monstros e itens mágicos! Quer uma experiência mais legal? Jogue no modo oldschool. Pegue papel quadriculado e marque o mapa você mesmo.

Divertido não? Não? Espere por user-content e expansões com novos itens, raças, classes e todo tipo de coisa.

The Legend of Grimrock é um título que vale todos os centavos pagos. Disponível via Steam.

Nota:
9.5



My Life is Yours

Estudio/Equipe: Averonne, Chief Wakamakamu, dbohele.

Nota: 7.5

Neste interessante Plataformer/ Puzzle você é colocado no papel de um casal de amantes que precisam fugir do Hades (o lugar, não o Deus). O problema é que apenas uma vida corre nos dois...

Baseado na lenda de Orfeu e Eurídice, o game oferece um conceito interessantíssimo e fora do comum para o gênero que há pouco começou a ser explorado com mais intensidade. O spritework do jogo deixa a desejar um pouco: não só pelos desenhos simplórios, mas também pelas animações fracas. Só há uma faixa na trilha sonora, um melodioso e melancólico piano. Em situações comuns, isso ficaria repetitivo, mas no caso de My Life is Yours, não. Pelo contrário, a trilha só fez em adicionar mais ao tema proposto.

O débito é compensado com um gameplay alternativo e que vai te fazer pensar algumas vezes. Definitivamente, My Life is Yours é uma proposta alternativa digna de teste.

Terraria

Estudio/Equipe: Re-Logic

Nota: 8.0

Não é exatamente novo, mas é completamente digno de menção. Sua proposta é extremamente semelhante (alguns clamam ser cópia) á de Minecraft. A jogabilidade de Terraria é simples e complexa ao mesmo tempo. Em termos práticos, você ao começar, recebe algumas ferramentas, uma terra virgem e deve fazer o que tem que fazer. E o que fazer? Você pode, por exemplo, construir uma casa para se proteger (e proteger os NPCs) dos perigos noturnos, como Zumbis, Olhos Flutuantes e outras coisas esquisitas? Pode. Você pode cavar até os confins da terra para achar tesouros? Pode. Achar minérios? Pode. Construir coisas loucas? Pode. PVP? Pode. A sua criatividade é o limite. E entrando em méritos de "cópia ou não-cópia", Terraria se pareceria MUITO com Minecraft, se não fosse por duas coisas: visual e foco.

O Visual é extramente 2D, com belíssimos sprites detalhados (que me fizeram lembrar dos Final Fantasies mais clássicos, como o IV e o V) de personagens, equipamentos, monstros e os variados biomas. Já o foco é diferente do visto em Minecraft. O jogo é muito mais aventuroso, tem um feel mais RPGístico, por assim dizer, do que Minecraft. O chato é que mesmo com a quantidade de fatores que aumentam o replay desse título, a coisa acaba ficando repetitivamente chata com o tempo, mas nada que comprometa tanto o gameplay. Embora os desenvolvedores já tenham divulgado nota que Terraria não será continuado a partir de 2013, é um game digno de pelo menos uma jogadinha.

Hack, Slash, Loot

Estudio/Equipe: David Williansom

Nota: 7.5

Hack, Slash, Loot é um RPG muito fora do comum. Produzido por David Williansom (isso mesmo, um cara só), é um misto de turn-based e Dungeon Crawler, semelhante aos estilos adotados por Torneko e Chocobo's Dungeon. Com o seu audiovisual retrô, aludindo aos clássicos de 8-bits, HSL te põe no papel de um herói com o único objetivo de desbravar uma dungeon repleta de tesouros e monstros. Simples e objetivo. Tão simples e objetivo que você poderá (e se comprar, pode ter certeza que vai) perder HORAS e HORAS jogando o game, seja desbravando as dungeons e formando tesouros e itens mágicos ou simplesmente jogando para destravar todo o conteúdo do game. Acrescente aí uma dose generosa de humor e você tem um RPG totalmente fora do padrão, mas que ainda não é estranho aos olhos. Mas fiquem avisados, não é todo mundo que vai curtir a simplicidade e o humor desse título. No mais, fica a minha recomendação.

Infectonator 2

Estudio/Equipe: Toge Productions

Nota: 8.0

O game que te põe no papel de um vilão com o objetivo de transformar o mundo no maior celeiro de zumbis voltou, ainda mais legal de jogar. Dessa vez, são mais de 40 cidades-alvo espalhadas pelo planeta Terra, para você destruir com seu vírus, armadilhas novas (como a bomba infectante) e zumbis especiais dignos de risada (Kin-Jong III, o Ditador Doente e MJ, o Zumbi Dançarino) fazem da continuação um game digno de se jogar algumas horinhas. Os gráficos tiveram um upgrade merecido e os efeitos sonoros foram refeitos. A parte chata é que o jogo é bem difícil em algumas horas, forçando você a repetir níveis e mais níveis só para fazer upgrades em seus zumbis e armas, e isso acaba minando a vontade de jogar. No mais, é um jogo divertido para uma casual distração.

Por Leon Cleveland - Design por Jay Santana

O VERMELHÃO VOLTOU!

DIABLO III

Onze anos, aproximadamente 4013 dias. Incontáveis horas, minutos e segundos. Esse foi o tempo que a Blizzard-Activision fez a humanidade aguardar pela continuação mais aguardada da época. E finalmente, depois de meses de beta-testing e mais meses de adiamento, a Blizz nos deu o presente: Dia 15 de Maio, exatamente à meia-noite, os servidores estarão abertos e será dado como oficial o lançamento de um dos jogos de RPG mais jogados dos últimos tempos.

Diablo 3, enfim, chegou e já está prontinho (de acordo com a Blizzard) e eu vou levar vocês, leitores, à uma viagem ao mundo de Santuário para conhecer as novidades (e chatices) do novo game da série. Apertem os cintos, peguem seus itens mágicos e sejam bem-vindos a Diablo 3!

STAY A WHILE, AND LISTEN...

Conforme dito antes, a espera por Diablo 3 durou onze longos anos. Os primeiros nove foram pura especulação e quebramento das mesmas, pois a cada rumor que surgia, a Blizzard fazia questão de terminar com ele, não por desmentir com releases de imprensa e coisas do tipo, mas com lançamentos de jogos que faziam os jogadores e fãs terem mais e mais certeza sobre o "enterro" definitivo da franquia. Ora era o reset da Ladder (espécie de Ranking), ora eram os patchs para Diablo 2. Então, quando os rumores ganharam força novamente, veio o aclamado World of Warcraft, que trouxe uma expansão – e mais uma derrota para os fãs de Diablo. E quando tudo parecia conspirar a favor, a Blizzard cimentou mais uma vez, com o lançamento de StarCraft II. E aí, lá pra 2008, durante a uma conferência da Blizzard, finalmente foi feito o anúncio de que Diablo 3 estava em pré-produção. É lógico que muitos entraram em polvorosa, mas não podiam imaginar que a ladainha se manteria por mais alguns anos. Algumas informações, mais focadas na lore do jogo foram sido reveladas, até chegarem as duas primeiras classes e um vídeo de gameplay. E aí, adiamento. Mais algumas classes, uma brincadeira de primeiro de Abril, mais lore e outro adiamento.

E no meio da escuridão do desânimo e do adiamento, surgiu o beta. Mais de 250 mil sortudos foram selecionados pela Blizzard e por sorteios de sites para ganhar o tão cobiçado beta-key de Diablo 3. A partir do (curtíssimo, diriam alguns) beta, pode se ter uma ideia do que a versão completa do game traria. Então, enquanto o beta rolava bem demais, as pessoas iam se divertindo... Outro adiamento. Mas dessa vez, seria o último. A Blizzard então anunciou, de vez, que o modo PVP do jogo seria aperfeiçoado depois e que não havia motivo para atrasar mais a campanha normal. Foi aí que veio o fatídico quinze de Maio, como data oficial de abertura dos servidores (para quem já adquiriu a Assinatura Anual de WoW e para quem comprou a pré-venda digital) e lançamento do game de fato.

O QUE ESPERAR DE DIABLO 3?

Espere um dos jogos mais bem polidos, equilibrados e aperfeiçoados dos últimos dez anos. Essa complicação toda de atraso e tempo exagerado de beta pode ter desagradado a muitos, mas podem ter certeza que veio com um bom motivo. A principio, o que se pode notar que D3 é mais do que uma continuação. Ele é um filho dos outros dois jogos da série. D3 carrega muita coisa de seus antecessores. A influência de Diablo (o primeiro game) é mais forte na história do jogo. Vemos figuras clássicas fazendo um retorno, como o Skeleton King, além de referências à outros personagens da série (como Adria, a bruxa que vendia poções e magias). Aliás, no quesito Lore, Cris Metzen fez questão de que tudo saísse perfeito. Em algumas partes do jogo você se depara com um pequeno botão no canto da tela com o chamado "new lore". Clicando ali, algum personagem da série falará sobre novos monstros encontrados, novos lugares e sobre relatos pessoais. Tudo isso com a dublagem genial da Blizzard, é claro. Sem contar que o game tem um aspecto mais sombrio que Diablo 2, aludindo com perfeição ao primeiro capítulo da saga. A influência de Diablo 2, por sua vez, é bem mais nítida no gameplay e em outros esquemas. As cinco classes, cada uma com seus poderes e habilidades, vieram migrando de Diablo 2 (falaremos delas mais a frente). O estilo de jogo mais aberto, não só limitado a descer numa dungeon até chegar no Inferno, também é herança de D2, e é claro, a famosa divisão em Atos separados, também remanescente do segundo episódio da série. Por fim, pode ser citado o sistema de companheiros, também herdado do segundo game (embora o sistema agora esteja bem mais profundo).

CLASSES

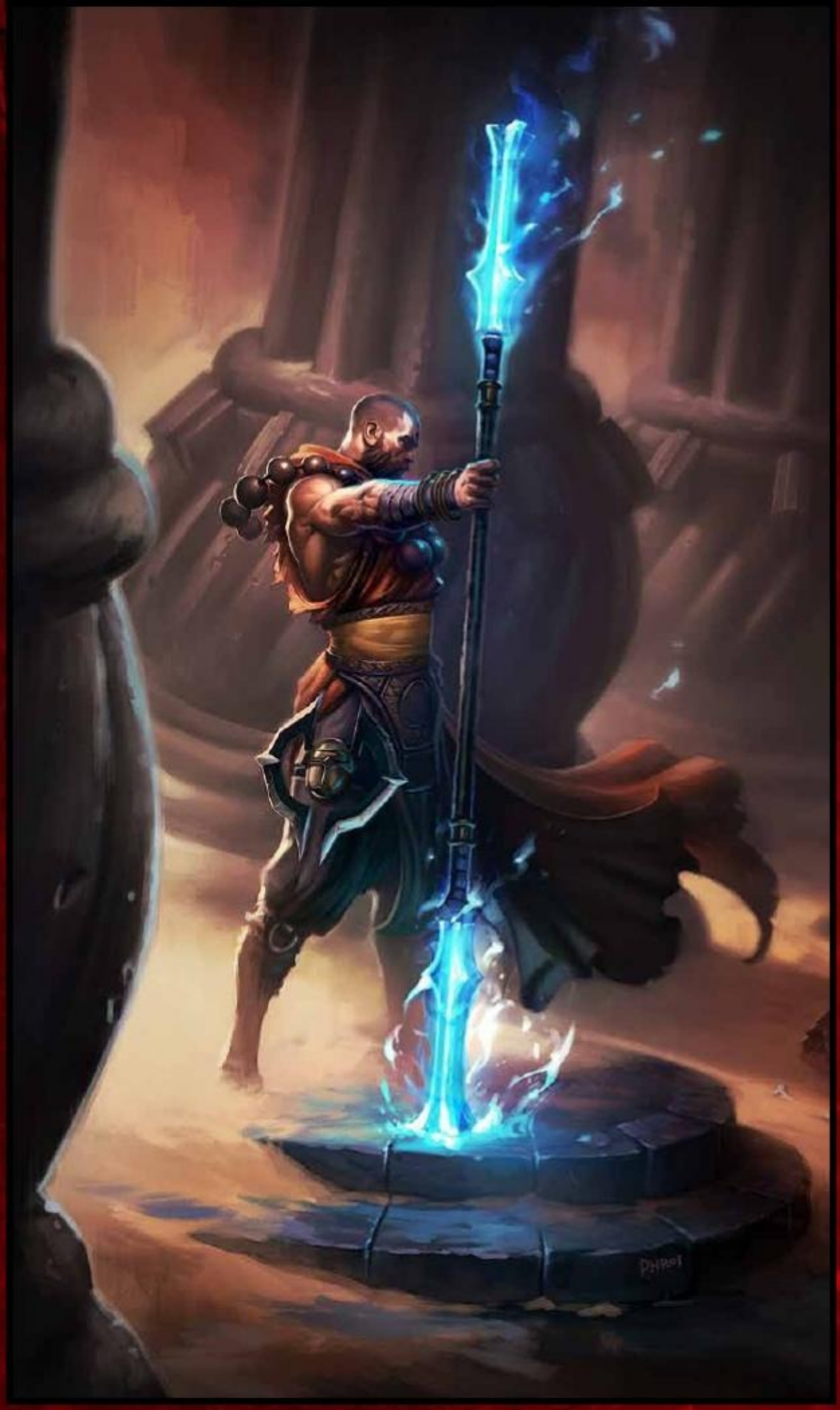
Conforme visto em Diablo 2, são 5 os personagens/classes selecionáveis para jogar. Cada uma tem suas peculiaridades e habilidades singulares. Confira abaixo quais serão as classes.

BARBARIAN:

Não gosta de magia? Quer porradaria clássica? O Bárbaro promove essa filosofia milenar de vida, se valendo de armas grandes ou pequenas para arrancar sangue dos seus oponentes. Além disso, usa a sua Fúria para fazer golpes especiais, como o lendário Whirlwind e o Leap. Só para varrer o campo de forma cruel. RAWR!

Witch Doctor:

Uma mistura de mago, necromante e alquimista. O Witch Doctor manipula as forças da morte e da vida, transformando o campo de batalha num grande ritual. Através da Mana, ativa suas magias com Dardos Envenenados, Cães Zumbis, Parede de Zumbis entre outras bizarrices para causar caos e desordem nos inimigos.



Novidades, mudanças

A primeira grande mudança a ser citada (e mais óbvia também) são os gráficos. Bem polidos e com texturas excelentes, Diablo 3 tem ótimos gráficos e modelos de personagens excelentemente animados. Os efeitos das magias, mesmo quando se reduz o nível de partículas ao mínimo, continuam tirando o fôlego. As armas, armaduras, cenários e inimigos... Tudo em Diablo 3 é muito bonito, e dark ao mesmo tempo. A clássica câmera isométrica continua também, mas dessa vez é possível dar um zoom no personagem e vê-lo com maiores detalhes.

Outra mudança notável é a trilha sonora. Em Diablo ela era mais escura e ambiente, já que praticamente todo o jogo era baseado na descida até os níveis mais profundos da dungeon. A trilha que mais se sobressaía era o lendário tema de Tristram, única cidade do jogo. Na continuação, a trilha sonora começou a adquirir um viés mais épico, não só focado no ambiente, mas também se adequando aos diversos lugares visitados. Agora em Diablo 3, o nível épico da trilha sonora foi aumentado consideravelmente. Alguns remixes de temas conhecidos das edições anteriores podem ser vistos no game, e são bons, por sinal.

Mas a maior diferença fica no gameplay geral da série. Agora, além do clickclickclick, é possível mapear os movimentos por WASD. Além disso, as magias são colocadas em seis slots diferentes, não dois como em D2. Me atrevo a dizer que nesse quesito residem as maiores mudanças e novidades da série. Embora não seja exatamente uma novidade, o esquema de cinco classes volta. Mas, com grandes mudanças. Conforme seu personagem ganha níveis, você não ganha mais os pontos de distribuição em habilidades e magia, como no antecessor. Agora, tudo é automático, também como em World of Warcraft. Ao subir um nível, suas habilidades e magias são automaticamente distribuídas. Além disso a mana foi abolida do jogo... Ou quase. Exceto pelo Witch Doctor, que ainda faz uso dela, cada classe tem sua fonte de "recurso" – como é colocado no jogo – Os bárbaros fazem uso da Fúria, ganhada através do estilo mais bruto, a boa e velha porrada. Monges usam o espírito para atacarem com suas técnicas, Caçadores de Demônios usam o Ódio e Disciplina. Isso mesmo: duas fontes separadas para suas habilidades, e por fim, os Magos usam Energia Arcana. Existem opiniões divergentes quanto ao uso desses recursos: alguns amaram, dizendo que fica mais "lore-friendly", ou numa tradução livre, compatível com a história e ambientação. Mas há aqueles que acharam desnecessário tal tipo de coisa, reclamando não só da divisão forçada, mas da forma que elas favorecem um spam de skills, já que exceto pelo Bárbaro que tem que se preocupar com gasto e regeneração, pois as outras classes recuperam os seus recursos a uma velocidade exagerada, para dizer pouco.

Monk:

O Monge é frágil, fisicamente falando, mas é ágil como ninguém. Após um treinamento árduo, usa seus ligeiros punhos para trazer dor e redenção às almas perdidas do Inferno Ardente. Através do seu afiado Espírito, realiza façanhas como desferir socos na velocidade do som, chutes potentes e também atingir patamares curativos impressionantes.

Demon Hunter:

Lembrando muito uma mistura de Assassina e Amazona, a Demon Hunter é, como o nome implica, uma especialista na arte de caçar criaturas do Inferno Ardente. Usando suas armas de longa distância e técnicas ativadas graças à sua Disciplina e ao seu Ódio aos demônios, ela transforma os demônios em pequenos capetinhas.

Aliás, ainda no quesito skills, que show! É um verdadeiro espetáculo de luzes, efeitos sonoros e apelação jamais vista na Blizzard. Como dito antes, os personagens as aprendem com o passar dos levels. São, ao todo, por volta de 22 duas habilidades. Achou pouco? Então segure essa: cada habilidade pode ser equipada com uma das CINCO runas diferentes, que adicionam ou mudam efeitos (visuais e práticos). Ou seja, temos por volta de 110 habilidades diferentes por personagem. A skill runada não te agradou? Não tem problema, é só desequipar a runa e tá tudo certo, sua skill volta ao original. E outra novidade que vai deixar muitos jogadores felizes é que além de poder usar os dois botões do mouse, é possível equipar outras quatro

skills aos botões de 1 a 4. Pouco? Ainda tem três espaços para skills passivas, que conferem bônus variados. É claro, que além dessa quantidade absurda de skills, há uma quantidade igualmente – ou maior – de armas e armaduras, genéricas e específicas para classe, cada uma com características próprias, que podem ter atributos mágicos que conferem aumentos e melhorias (que já era característico da série). Ainda não é o suficiente? Que tal os seguidores novos? São três: o Templar, o Scoundrel e a Enchantress, cada um com poderes, preferências e, pasmem, histórias próprias. Ufa!

Escolha seu herói, suas habilidades e se arme para enfrentar os perigos do Inferno Ardente!

Wizard:

Vindo das terras orientais, o Wizard utiliza suas Energias Arcanas para criar magias elementais devastadoras, como o Frost Ray, a Twister e a sua velha amiga de sempre, Blizzard. Se você gosta de magias apelonas, com efeitos exagerados e brilhantes, a Wizard é sua escolha, com certeza.

Relato de uma curta aventura por Santuário

Me pediram um review do jogo baseado no Open Beta. Primeiro que isso é impraticável, afinal, é só um beta e há muito a se mudar no jogo (muito embora digam que nada demais será mudado), segundo que isso não ficaria legal. Não com uma obra épica como Diablo 3. Pensei, então, em fazer algo diferente... Narrar minhas aventuras por Santuário, durante o Open Beta Weekend que a Blizzard promoveu no fim de semana do dia 20 de Abril até o dia 23 do mesmo mês, não como o Redator Leon Cleveland, mas como o Leon, aquele gordo chato que joga Diablo há quase uma década. Espero que gostem!

Quando soube que Diablo 3 entrou numa semana de Open Beta, não perdi tempo. Corri para o site da Blizzard – meio que rezando para lembrar a senha da account. "Ufa!" exclamei, depois de ter lembrado que há pouco tempo tinha trocado a senha e a anotado no meu bom e velho caderninho do Transformers. Fiz tudo que tinha pra fazer. Aceitar uns EULAs aqui e fazer uns downloads ali seriam o necessário para me aventurar em Santuário pela bilionésmima vez. Mas agora, seria com a terceira série dos games do Big Red Machine. Seria.

Complicações com servidores, problemas de BIOS (Burro Idiota Operando Sistema) e incompatibilidade de horários fariam minha aventura ser adiada para o último dia de Open Beta. Mas consegui, enfim. Loguei e criei meu personagem... Lembro-me que desde que lançaram as classes de D3, eu falei sem rodeio nem dúvida: É o Witch Doctor! É claro que o Monk me agradou muito, bem como é claro que eu torci o nariz para o Wizard e o Demon Hunter... Mas é que em Diablo 2 eu joguei, muito, com o Necromancer. Fiz todas as builds possíveis, joguei de Poison, Joguei de Curses e, com a minha favorita: Summoning. E tava na cara que o WD era a escolha óbvia, ainda mais depois de ver suas preview-skills: os Zombie Dogs, Mass Confusion, Fire Bomb e a apelona Soul Harvest. "É ele mesmo!" eu disse.

E lá estava o meu WD, Budanah (clara referência ao que eu conseguia ouvir Aku-Aku, de Crash Bandicoot, dizer quando você colecionava três máscaras) atirando dardos venenosos em zumbis por aí. Aquela sensação era ótima. Finalmente, estava eu, matando zumbis que não fosse num jogo de Apocalipse Zumbi... Andando mais alguns metros e me deparando com aquela natureza meio morta que compunha o cenário, vejo o capitão da guarda de New Tristram dizendo que precisa de uma mãozinha com mais zumbis. Mas dessa vez, eu começaria a usá-los ao meu favor: Aprendi uma magia, que invocava braços de mortos para deixar meus inimigos mais lentos. A ideia de venenos sempre me fascinou muito em jogos como esse. Se não posso invocar bichos para o meu lado, vou matar os outros lentamente!

E dei conta deles. Até então, Diablo 3 estava bom. Os gráficos não me deixaram na mão, a jogabilidade clássica e a câmera tradicional também não me falharam... "E os onze anos valeram a pena" eu disse, fazendo minha namorada arquear uma sobrancelha e perguntar como alguém consegue esperar tanto tempo para um jogo.

Entrei em New Tristram, com o capitão falando que eu deveria procurar Leah para saber sobre a tal estrela que caiu na catedral. Me disse que estaria na estalagem mais próxima. Fui até lá e descobri que as pessoas estavam sendo infectadas pelos Zumbis. E pro meu infortúnio (ou sorte, dependendo do ponto de vista), haviam mordidos lá dentro da estalagem. Salvei Leah, ganhei um nível (aprendi uma nova habilidade também: Jar of Spiders) e parti em busca de Deckard Cain, tio de Leah, que estava na Catedral durante a queda da estrela. Mas antes, fiz uma pequena busca (eu diria que é mais uma erradicação) para o capitão da guarda: Eliminei as Wretched

Mothers, que transformavam os outros em zumbis... E matei a mãe de todas as mães também, a Wretched Queen. Tudo isso para mais um nivel, Cães Mortos-Vivos e uma busca pelo diário de Adria, a bruxa de Diablo 1. Fiquei feliz em ver como a Blizzard conseguiu fazer uma costura de qualidade com os três games, tornando a história e outros elementos bem coesos. Palmas para a Blizzard.

Então, lá fui eu, marchando para achar o velhote Deckard Cain e me deparo com uma coisa – que me disseram que demorou bastante para acontecer... Meu primeiro item azul. Não era nada demais, apenas um cinto que aumentava as chances de drop de itens mágicos em 3%... Mas eu realmente não senti muita diferença, tanto é que até o final do Beta, eu não peguei outro item mágico (azar? Imagina...)

Enfim... fiz umas pequenas quests antes de ir para a Catedral... Senti que estava fraco para lidar seja lá com o que fosse. Achei um Waypoint e de volta para New Tristram. E recebi a tarefa de aniquilar alguns zumbis num cemitério. Limpar um cemitério nunca foi tão legal, principalmente quando se atira morcegos flamejantes pelas mãos. Ver os Quill Rats e zumbis manés queimando, em gráficos renovados, é uma coisa impressionante. Dá até mais vontade de zanzar por aí com o único intuito de matar, pilhar e destruir. Depois de descobrir a função zoom (eu fiquei falando "Car#@&*!, que fo#@!" quando vi isso. Parece besta, mas eu achei muito legal) e me decepcionar com as tais Health Orbs, e juntar uma boa quantidade de gold com missões e ajudas, e devidamente equipado (ainda usando o cinto mágico), fui eu em busca de respostas sobre o meteoro. Entrei na catedral e quando eu vi Deckard Cain correndo e falando que King Leoric estava lá, eu tive que soltar "PQP! EU TE AMO BLIZZARD!". Só os Deuses sabem o quanto eu joguei Diablo 1 na minha infância e morri para esse mané do Skeleton King. Desci os degraus da catedral, matando os mais diversos tipos de mortos-vivos (e mega-frustrado por não ter conseguido droppar outro item mágico...) e finalmente fiquei frente a frente com meu nêmesis.

Foi uma batalha dura. Os seus ataques me tiravam muita health e parecia que a quantidade absurda de poções vermelhas que eu carreguei não daria vazão alguma para os ataques. Pensei com calma e agi friamente. Corri para o canto, invoquei as mãos. Presos? Morcegos de Fogo neles, enquanto minhas aranhas e meus cães-mortos faziam dos ossos dos esqueletos um verdadeiro banquete. Mas eles não eram páreo para King Leoric e sua montante maldita. Resolvi mudar a estratégia: Dardos Venenosos – agora triplos, graças à runa que equipei – serviam de fonte básica de dano, enquanto meus cães ocupavam-no tempo o suficiente para eu jogar mais aranhas e mais dardos. Lentamente, a barrinha de vida de Leoric caia e eu abria um sorriso. Um sorriso maldoso que dizia "MORRA, DESGRAÇADO, MORRA!", mas que mais tarde minha namorada descreveria como "Que sorriso sinistro, amor". Me descuidei e Leoric me acertou uma espadada. Minha health desceu bastante, fiquei próximo da morte. Consegui correr, antes que me ameaçasse de novo e finalizei-o com os dardos.

Respirei e a mensagem apareceu na tela, dizendo que eu conclui o Beta Test de Diablo. Olhei para o meu celular e ele marcava nove horas da noite. "Quando foi mesmo que eu comecei, amor?" perguntei e minha namorada, com cara de poucos amigos respondeu "As cinco, querido".

"Só quatro horas?" pensei. Pareceu ter sido umas quinze horas, no mínimo.

Desliguei o PC e fui me deitar com a dona (Tem que compensar, né?)... Então disse:

- Se isso foi o beta... – dei um sorriso besta – Que venha a versão full.

- Tá doido, amor? – a minha namorada disse, olhando estranho.

- Ainda não... Mas dia quinze... –

Se lembram...

...na Press Enter! Quando fizemos uma matéria sobre o retorno de Diablo e sugerimos que Tyrael desenvolveria um papel importante na história do jogo, e talvez fosse o vilão? Parece que acertamos em cheio! Ou pelo menos quase isso: Tyrael e outro arcanjo importante desempenharão papéis chave. Além disso, outra dúvida fica no ar. A Blizz já revelou que Diablo voltará como chefão... Mas a Soulstone dele e a Worldstone, ambas foram destruídas em Diablo 2. E então, como ele volta? E quem está por trás desse retorno. Nós da PS! Achamos que o Tyrael tem algo a ver com isso...

Popularmente conhecido pelo abreviação UFC, o Ultimate Fighting Championship teve sua primeira luta lá no distante ano de 1993. Na ocasião, a ideia era reunir os melhores lutadores de artes marciais do mundo em uma competição que decidiria qual era o melhor lutador do planeta entre todas as artes marciais. Liderados por Rorion Gracie, o evento teve um sucesso instantâneo. Nesta primeira edição, o lutador brasileiro Royce Gracie foi o vencedor. O Jiu-Jitsu Brasileiro (forma melhorada do Jiu-Jitsu tradicional), criado pelo sensei Helio Gracie, foi considerado a arte marcial mais completa daquele evento. Nos anos seguintes a família Gracie, liderada pelo extraordinário Royce Gracie, criou uma dinastia no UFC jamais vista até hoje. Ninguém era páreo para ele. Quem o desafiava, perdia. Não importava qual era o estilo de luta, nenhum conseguia superar o Jiu-Jitsu brasileiro.

Por Don Vagner - Design por Jay Santana

DO OCTÓGONO PARA O RETÂNGULO AÍ DA SUA SALA

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

Mas, infelizmente, alguns americanos defensores da moral e bons costumes -mais conhecidos como hipócritas- começaram uma campanha contra o UFC. Eles alegavam que o esporte era muito violento, pois no começo só haviam duas regras que não permitiam dedo nos olhos e nem mordidas (acho que o Mike Tyson não se daria bem por aqui). Transmissões através do Pay-Per-View alcançavam cada vez mais audiência e isso (e aquela campanha dos hipócritas) chamou a atenção dos políticos americanos. O esporte começou a ser banido de vários estados norte americanos. O republicano John McCain era um dos que lutavam contra o UFC e conseguiu que, até mesmo no Pay-Per-View, os eventos começassem a ser deixados de lado. Apenas a DirecTv continuava transmitindo, mas agora com uma audiência bem pequena.

Os organizadores foram obrigados a reformular tudo e incluíram novas regras, amenizando um pouco o quesito violência. Aos poucos tudo foi se encaixando e o UFC, mesmo devagar, voltava a atrair a atenção do público. Foi deixado de lado o slogan "Não Há Regras" e entrou o subtítulo MMA, ou Mixed Martial Arts (Artes Marciais Mistas). O primeiro evento realmente legalizado, após toda essa briga política, aconteceu no ano 2000. Mas nesta altura do campeonato os organizadores já estavam com um grande abacaxi em mãos, pois faltava pouco para o evento falir de vez. Foi então que surgiu Dana White em 2001, trazendo uma oferta de $ 2.000.000,00 pelo evento. Dana White era um famoso promotor de boxe na época e se reuniu com Lorenzo e Frank Fertitta, donos da rede Station Casinos, para dar uma nova cara ao UFC. Foi criada então a Zuffa, organizadora principal dos eventos de UFC desde então. Era aí que o UFC começava a se tornar o gigante que conhecemos hoje, deixando até mesmo o Boxe, para escanteio.

Como no Boxe, os lutadores são divididos por categorias de peso. Mosca, Galo, Pena, Leve, Meio Médio, Médio, Meio Pesado, Pesado e Super Pesado são as categorias. Vários lutadores excepcionais passaram pelo octógono ao longo desses quase 20 anos do evento: a Familia Gracie, Vitor Belfort, Anderson Silva, Wanderlei Silva (idolo no Japão), os irmãos Nogueira (Minotauro e Minotouro), Jon Jones, Chuck Lidell, Rampage Jackson, Randy Culture, Tito Ortiz, Lyoto Machida, Shogun, entre outros.

BRASIL, O PAÍS DO... MMA

Apesar de ser um esporte considerado norte americano, são os brasileiros que dominam o MMA. Anderson "Spider" Silva é considerado por muitos como o melhor lutador de artes marciais mistas do planeta, entre todas as categorias. Vitor Belfort, o Fenômeno, sempre foi um lutador extraordinário. Os irmãos Nogueiras são outros que sempre dominaram suas categorias. E ainda temos Shogun, José Aldo, Cigano e etc. Além da família Gracie, que começou tudo isso e considerada até hoje como o maior nome (em especial os irmãos Rorion e Royce) deste esporte. Royce Gracie inclusive, esta imortalizado no Hall da Fama do UFC.

ARTES MARCIAIS MISTAS NOS VIDEOGAMES

Como todo esporte de sucesso, era óbvio que alguma empresa levaria o UFC até os games. E tudo começou no saudoso Dreamcast, com o jogo Ultimate Fighting Championship, em 2000. Chuck Lidell e Tito Ortiz emprestaram seus trejeitos e os gamers ficaram muito impressionados com a qualidade gráfica e técnica deste jogo. O jogo ganhou uma ótima versão para o PSone. Logo depois, com o lançamento do Xbox, chegava o jogo UFC Tapout. Não era tão bom quanto o jogo do Dreamcast, mas fez a alegria dos donos do primeiro console do Bill Gates. Mas foi mesmo no PS2 (sempre ele, hein?) que os jogos sobre UFC começaram a cair nas graças dos gamers. UFC: Throwdown foi lançado em 2002 (também para GameCube) e fez um enorme sucesso. O jogo era o melhor lançado até então. Dois anos após este lançamento, o PS2 recebia o UFC: Sudden Impact. Um jogo bem mediano, de jogabilidade travada e gráficos fracos.

Cinco anos se passou sem ter jogo de UFC lançado para nenhuma plataforma. Parecia que não veriamos mais nada de UFC nos consoles. Dana White, visando o lucrativo mercado gamer, ofereceu sua marca à Eletrocnic Arts, mas esta recusou categoricamente. Mas Dana White não aceitou isso e procurou a THQ, que já tinha grande experiência com jogos de WWE e RAW (as categorias de luta livre americana). As partes entraram num vantajoso acordo e um novo jogo de UFC começou a ser desenvolvido. A THQ passou o trabalho para a desenvolvedora Yuke, que fez um ótimo trabalho. UFC Undisputed 2009, (PS3 e XBox 360) nos fez esquecer todos os outros jogos existentes sobre UFC. Agora poderíamos nos aprofundar totalmente no octógono. Os lutadores eram separados por suas categorias reais (nos outros jogos eram todos colocados num "bolo" só), dando mais realismo á jogatina. Os tradicionais modos carreira e on line não ficaram de fora. O jogo foi muito bem recebido não só pelos fãs de UFC, mas também por aqueles que não tinham o costume de assistir as lutas reais. No ano seguinte fora lançada a versão 2010, com muitos aprimoramentos. Em 2011 não recebemos um jogo de luta sobre UFC, mas sim um jogo de treinamento, o UFC Personal Trainer, para ser jogado com os sensores de movimento. Todos os três principais consoles tiveram sua versão, mas a que se deu melhor foi a do XBox 360, que se adaptou muito bem com a jogabilidade do Kinect. Neste ultimo mês de Janeiro recebemos UFC Undisputed 3 (PS3, XBox 360), trazendo uma jogabilidade mais refinada, novos lutadores, gráficos mais próximos da realidade e etc.

O UFC vem conquistando milhares de fãs desde 1993. E hoje é um evento para poucos. Os ingressos são caríssimos. As transmissões, com exceção de alguma luta extraordinária, restringe-se ao Pay-Per-View. Aqui no Brasil a Rede TV tinha os direitos de transmitir os VT's (video tapes) das lutas. E a Globo entrou de cabeça, comprando os direitos para transmitir ao vivo algumas lutas de grande porte, dando preferência aos lutadores brasileiros. Dana White foi tão brilhante no reestruturação desse esporte que fez o Boxe ficar em segundo plano.

CURIOSIDADE:

O filme Desafio Mortal (The Quest), estrelado pelo Van Damme, trás uma história onde vários lutadores de diversas modalidades são convidados a lutarem entre si, para ver quem é o melhor lutador de todos os tempos. A história do filme nos leva ao inicio do século XX, onde vários estilos de artes marciais eram totalmente desconhecidas. Kung Fu, Karate, Sumô, Kickboxing, Boxe e a nossa Capoeira (sim, estávamos lá sendo representado pelo Mestre Cesar Carneiro) eram as lutas que mais tinham destaque no filme. O enredo não é grande coisa, mas vale uma conferida. E ilustra bem como são as lutas de MMA.

Por Juniel Pereira - Design por Cosmo Silva

DE VOLTA À ILHA TROPICAL

FARCRY 3

Far Cry 3, anunciado ainda na E3 2011, está programado para o segundo semestre desse ano e vai colocar os gamers de volta nos perigos de uma ilha em um novo capítulo! O exótico FPS da Ubisoft está de volta, prometendo melhorar a experiência em relação aos games anteriores, tanto no modo single-player quanto no multiplayer.

Plataforma:
PS3, Xbox360 , PC
Desenvolvimento:
Ubisoft Montreal
Publicação:
Ubisoft
Gênero:
FPS/Ação
Lançamento:
4 de Setembro de 2012
Expectativa:

A ILHA EXÓTICA, MAS BELICOSA

No novo game você assume o controle de Jason Brody, o qual sobreviveu a um naufrágio e se encontra um bom tempo preso na ilha. Jason teve a sua namorada sequestrada e deve ir em busca dela para que ambos possam fugir desse "paraíso tropical". E se tudo isso ainda não bastasse, Jason ainda sofre de alguns distúrbios mentais, assim como outros personagens do game, pois na ilha há indícios de plantas que afetam o psicológico das personagens. Isso dará origem a momentos tomados por pânico que farão parte da jogabilidade, sendo um desafio a ser superado no game. A ilha em que se desenrolará a aventura e que você deve escapar está tomada por um grupo de rebeldes psicóticos com dezenas de reféns, e a sua principal missão é sobreviver a tudo isso.

O ambiente de Far Cry 3 apresenta visualmente uma proposta muito interessante. Contando com um excelente fator de imersão, principalmente no que diz respeito a explorar toda a ilha -embora ela não seja uma ilha com um mundo enorme comparado a outros gamers com jogabilidade de "mundo aberto"- a Ubisoft garante que haverá muitas coisas a serem feitas enquanto você progride no game, para que exploração da ilha não seja vista como uma tarefa tediosa.

Os ambientes são os mais diversificados possíveis contando com cachoeiras, lagos, montanhas, além de possuir uma fauna bem diversificada. Por falar em animais, você poderá interagir com muitos deles e até mesmo caçá-los, mas tome muito cuidado, porque muitos animais selvagens o caçarão.

O game contará ainda com um sistema de dia e noite, influenciando diretamente no gameplay, pois dependendo do período do dia, haverá animais selvagens diferentes além de modificar também o posicionamento e as táticas dos inimigos.

Durante a sua aventura você contará como auxílio de inúmeros transportes, e no que diz respeito a esse fator, a Ubisoft diz que esse foi um ponto melhorado em relação aos games anteriores, pois agora série conta com o um sistema de direção e velocidade que irá agradar aqueles que querem dirigir aproveitando cada canto do ambiente, como também agradará aqueles que querem chegar ao seu objetivo o mais rápido possível. Possuindo uma curva de aprendizado muito mais intuitiva e fácil de controlar, seus veículos serão asa-deltas, barcos, jipes e helicópteros.

A ilha oferece um ambiente

CONFRONTOS FURTIVOS OU DIRETOS, VOCÊ ESCOLHE!

com inúmeras possibilidades para o desenrolar dos confrontos, sendo pensada cuidadosamente com base nas mecânicas de jogo. Aqui você tem a liberdade de decidir a forma como você prefere enfrentar os seus inimigos: se você deseja aniquilá-los de forma furtiva ou em combates diretos sem economizar munição, fica ao seu critério.

Far Cry 3 conta com um sistema de customização dos armamentos, tendo como acessórios um supressor, caso você deseje aniquilar os adversários sem os outros perceberem. Você pode ainda se aproximar na surdina dos rebeldes e eliminá-los utilizado uma faca ou as próprias mãos. É possível também distrair os adversários lançando pedras para chamar a atenção dos inimigos, sistema que é inspirado no Far Cry original. Além disso, durante os combates é possível fugir e se ocultar dos inimigos quando eles alertarem os demais da sua presença e esperar o momento certo para seguir de forma segura. Agora se você é o tipo de gamer que deseja confrontos mais intensos, existe a possibilidade de colocar vários outros acessórios para aumentar o seu poder de fogo. E se você ainda preferir combates a distância, é possível equipar um "scoope" e ser um Sniper. As possibilidades aqui são bem diversificadas.

SOBREVIVENDO AO MULTIPLAYER

Um dos pontos que a Ubisoft está investindo em Far Cry 3 é no melhoramento da experiência multiplayer para atrair mais atenção dos gamers, com o intuito que você gaste horas e mais horas jogando em grupos. E para alcançar tais objetivos, o estúdio Ubisoft Massive, o qual trabalhou no multiplayer de Assassin's Creed Revelations, está cuidando da experiência online do game.

Pelas informações disponíveis sobre o multiplayer, percebe-se que o modo online traz características muito divertidas. Uma das mais interessantes é o chamado sistema "Battle Cry", que dá ao personagem principal e aos membros do time algumas habilidades e vantagens extras sob os adversários, assim como também destrava alguns itens quando a barra é preenchida através dos chamados TS (team support) points.

Os TS points vem como uma forma de incentivar o trabalho em equipe, pois eles são conquistados quando você auxilia o seu time, seja revivendo seus companheiros, liderando pontos de captura, matando e capturando inimigos entre outros meios. Para acionar o "Battle Cry" basta pressionar simultaneamente os dois analógicos quando a barra estiver preenchida e assim seu personagem e os membros do time (que estão próximos) ganham os mesmos benefícios de acordo com o nível dos TS points acumulados.

Entre alguns dos benefícios que foi demonstrado com o acúmulo de TS points esta um radar, que entrega a posição dos inimigos. Pode-se ganhar também upgrades na velocidade e no seu status de saúde. Um dos mais interessantes é o "psyche gás", uma substância alucinógena que faz com os inimigos vejam os outros oponentes como silhuetas de demônios, confundindo assim na hora de atirar no alvo.

Tudo isso citado anteriormente estará disponível no chamado "Domination Mode", onde há três pontos marcados no mapa e a sua missão é capturar e defender cada uma dessas localidades. Cada partida se inicia com um tutorial (uma cutscene interativa) mostrando a topografia do terreno, lhe dando uma visão geral sobre o mapa, facilitando a estratégia em grupo.

Um outro ponto interessante a ser mencionado é que o membro da partida que pontuar mais com o término dos confrontos, ganha uma escolha em que você pode decidir se prefere eliminar os seus oponentes do time perdedor ou se você prefere demonstrar misericórdia, libertando-os.

Outro modo bem interessante de jogo é o modo "Firestorm", em que os times tentam incendiar o campo adversário que está com barris de combustíveis. Cada time conta com dois pontos de abastecimentos para defender. Além de incendiar o campo adversário, o time precisa conter o fogo em seu próprio campo. Nesse modo há até mesmo suporte aéreo.

BONUS COMPRANDO NA PRE-VENDA

Na compra antecipada do game, os jogadores terão acesso a um conteúdo extra chamado de "Lost Expedition Edition". Mostrada em um trailler da versão europeia do game, há duas missões extras para o modo single-player: a "Ignition in the Deep" e a "The Forgotten Experiment". Estas missões extras dão uma longevidade de 40 minutos na campanha e permite acesso a uma arma extra (Flare-gun) para as partidas online.

A "Forgotten Expement" traz instalações abandonadas na ilha repleta de armadilhas com ambientes cheios de ruinas. O modo seguinte denominado de "Ignition Deep" traz missões em algumas bases militares abandonadas onde seus adversário serão os rebeldes da ilha, em ambientes repletos de combustível e ogivas.

Agora para os gamers americanos que realizarem a compra pela Gamestop , eles terão acesso um pacote (Monkey Bussiness Pack) com quatro missões extras, sendo destravadas através de um código da Gamestop, além de ter o que os produtores chamam de "duas formas extras de humilhar seus amigos" nas partidas online.

Far Cry 3 está vindo com muitas novidades que prometem renovar bastante a franquia e melhorar alguns pontos que os games anteriores deixaram a desejar. Um game que trouxe inovações ao gênero FPS, ousando com a jogabilidade de "mundo aberto", merecia uma continuação e desde que foi anunciado na E3 do ano passado, o qual remonta um bom período em desenvolvimento, nos deixa confiantes por um game de qualidade.

Por Juniel Pereira - Design por Jay Santana

UM DOS GAMES MAIS BEM CONCEITUADOS DA UBISOFT ESTÁ DE VOLTA!

ASSASSIN'S CREED III

Plataforma:
PS3, XBox 360, Wii-U, PC

Desenvolvimento:
Ubisoft Montreal

Publicação:
Ubisoft

Gênero:
Ação/Aventura

Lançamento:
30 de Outubro de 2012

Expectativa:

Sucesso de crítica e de público, a série Assassin's Creed retorna em mais um novo capítulo com muitas novidades. Prometendo renovar a franquia em todos os aspectos, o game, que já se encontra no rank dos títulos mais esperados do ano e que quebrou recordes em pedidos de pré-venda da história da companhia (em apenas três semanas foram encomendados 10 vezes mais o número de pedidos do que o último game lançado, Assassin's Creed Revelations) recentemente teve a sua data de lançamento anunciada, deixando muitos fãs da série ansiosos e eufóricos.

A Ubisoft Montreal não quis guardar o anúncio do game para a E3 2012 e durante uma conferência com investidores, resolveu revelar logo o lançamento do titulo. Assassin's Creed III será lançado no dia 30 de Outubro desse ano, e segundo Yves Guillemot, presidente da Ubisoft, esse será um dos maiores lançamentos da história da Ubisoft Montreal, pois diferente dos últimos dois games da franquia, (Assassin's Creed Brotherhood e Revelations) esse titulo definitivamente é um game numerado da série e será lançado para todas as plataformas domésticas: PS3, XBox 360, Wii-U e PC. Então confira agora o que o novo game tem a lhe oferecer.

QUEM É RATOHNHAKÉTON ?

Para este jogo, a Ubisoft Montreal resolveu optar por uma novo herói. E o novo protagonista de Assassin's Creed III chama-se Ratohnhaké:ton. Difícil de pronunciar? A pronúncia correta é: ra-doon-ha-gay-doo. Ainda difícil de falar? Então vamos deixar de lado um pouco esse nome e analisar até agora o breve perfil que temos do novo herói.

Ratohnhaké:ton foi gerado por uma nativa americana e um soldado britânico, e passou a maior parte de sua vida sendo criado pela tribo Mohwak, a partir do momento que ele se envolve com os colonos e assume um lado na revolução, toma para si o codinome de Connor Kenway. Melhor de pronunciar, não é mesmo? Então a partir daqui vamos nos referir ao protagonista dessa maneira. Connor, segundo o novo produtor criativo do game Alex Hutchinson, apresenta uma personalidade bem diferente dos demais protagonistas anteriores. Hutchinson comentou que enquanto Altair era guiado por um grande senso de dever e Ezio era guiado pela vingança, Connor será um personagem mais sério, reservado e muito mais profundo. Com o forte ideal de defender sua tribo e lutar principalmente por aquilo que acredita.

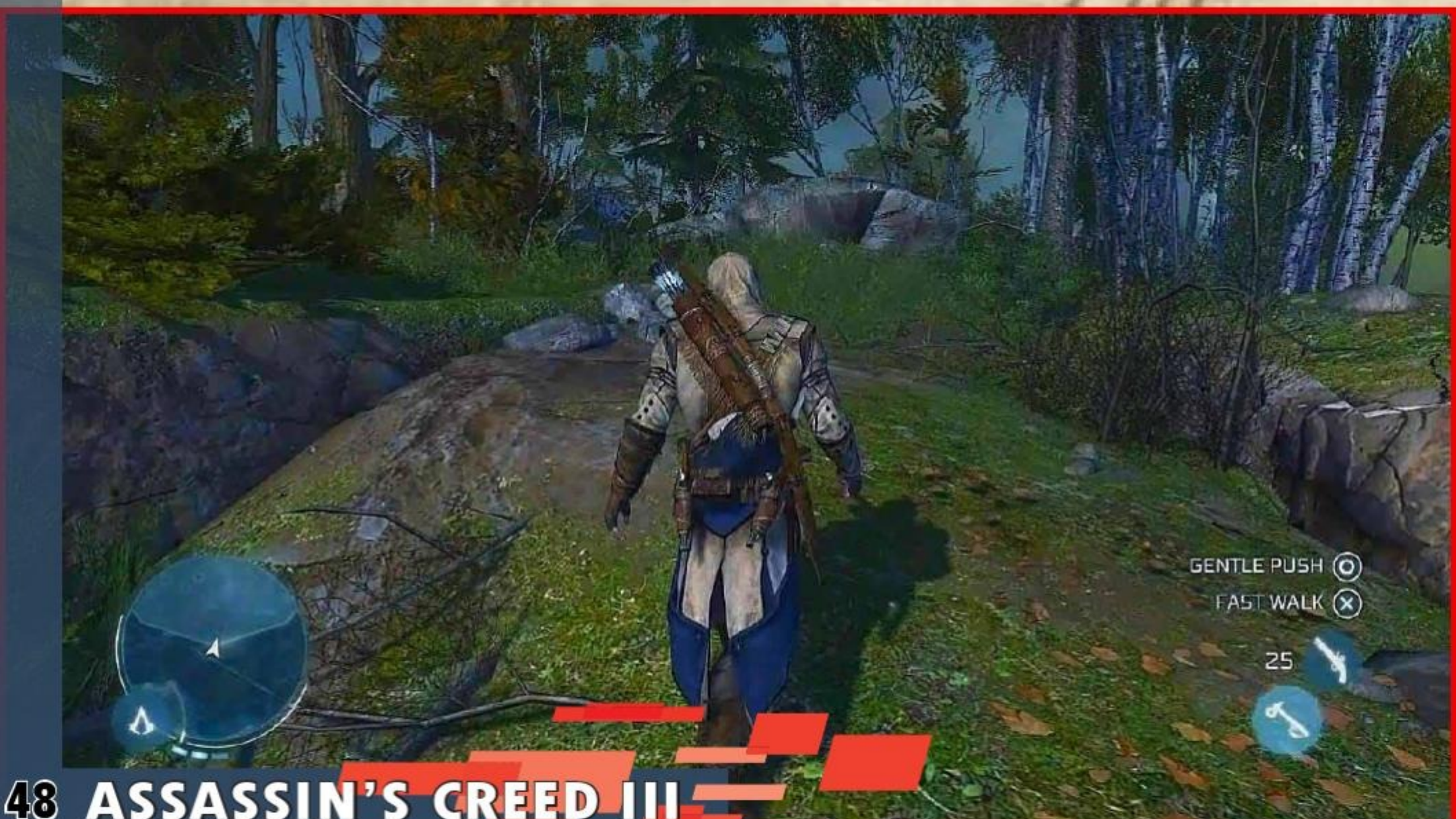
Com a introdução de um novo protagonista na série, a Ubisoft tem a intenção de instigar os fãs a se questionarem sobre vários aspectos que envolvem o novo herói no que diz respeito a quais são as suas motivações, o motivo dele ter deixado sua nação para se envolver na revolução, por que ele se juntou a guilda dos assassinos, quem ele é e o que ele sabe, enfim, essas são apenas algumas das perguntas que a Ubisoft quer que os fãs façam.

A série Assassin's Creed estava precisando mesmo de um protagonista diferente, já que Ezio e Altair, segundo a própria Ubisoft, eram muito semelhantes. Com isso a empresa também planeja com a introdução de um protagonista totalmente diferente dos demais, criar possibilidades para levar a história do game para outros rumos. Vale ressaltar que Connor ainda é um ancestral de Desmond Miles (o verdadeiro protagonista da série). E O próprio Hutchinson disse que Desmond terá uma participação e importância muito maiores do que nos games anteriores. Então vamos aguardar pra ver se Connor Kenway será um protagonista a altura da série e se conquistará também os fãs do game como os outros dois heróis anteriores fizeram.

MODERNIZANDO A SÉRIE

O novo Assassin's Creed, pelo que se pode observar até agora com base nas informações disponibilizadas, apresenta mecânicas e implementações de gameplay totalmente novas a serem experimentadas, prometendo modificar a maneira como você jogava Assassin's Creed.

A Ubisoft não está medindo esforços para trazer uma nova experiência aos fãs da série, pois a equipe de produção refez totalmente o game em vários aspectos. O game conta agora com uma nova animação para todos os personagens, gráficos muito mais realistas e mudanças profundas nas mecânicas de jogo, pois a Ubisoft quer que os fãs tenham uma experiência totalmente nova, que não lembre em nada as velhas mecânicas dos últimos jogos, ou seja, nada de animações recicladas dos games anteriores.



Sendo assim, para um novo game nada mais apropriado do que uma nova engine, ou melhor dizendo, uma versão atualizada da Anvil Engine. Chamada agora de AnvilNext, permitiu a implementação de uma série de mudanças. Entre essas mudanças temos nova movimentação para Connor, onde a equipe de produção fez estudos de campo, para retratar de forma precisa a escalação de colinas, árvores, edifícios e a locomoção em diversos tipos de terrenos na vida real. Tudo para trazer mais realismo ao game.

Tivemos também a implementação de um novo modo de câmera, I.A melhorada, que irá permitir a utilização de muito mais personagens de forma simultânea na tela e com a nova I.A, seus adversários serão mais dinâmicos, pois nos confrontos eles marcham, se agrupam, montam estratégias e alertam os seus companheiros sobre a sua presença. E não podemos esquecer que teremos um modo multiplayer inédito para as pessoas que curtem uma partida pela rede, o qual será produzido pelo mesmo estúdio responsável pelo multiplayer de AC: Brotherhood e Revelations. Outro ponto em que o novo motor gráfico mais se destaca, é na área da animação dos personagens e pelos vídeos analisados até aqui, já é bem visível a diferença no momento em que Connors luta, anda ou se locomove pelas árvores e em outras áreas do game. Outro detalhe interessante na jogabilidade é que cada área do título terá uma versão com alterações climáticas, então espere muita neve, sol, neblina e chuva durante o game. Cada área do game terá duas versões climáticas: uma de inverno com muita neve e uma na versão tropical, influenciando diretamente na forma como você atravessa e alterando a maneira de você aniquilar seus inimigos.

Segundo a Ubisoft, muitas mudanças serão sentidas quando todos jogarem Assassin's Creed III, pois o game contou com um ciclo de desenvolvimento de três anos, começando exatamente logo após a produção de Assassin's Creed 2. Então enquanto outros times da Ubisoft Montreal se focavam em AC: Brotherhood e Revelations, o time principal passou dias imaginando e trabalhando na nova engine a ser utilizada na série principal.

ESCALANDO ÁRVORES, CAÇANDO ANIMAIS.

Entre outras novidades, temos agora a possibilidade de escalar árvores e se movimentar através de galhos e troncos. E Como os produtores estão dizendo, agora as árvores são os novos edifícios que irão testar suas habilidades circenses. E a forma como Connor se locomove impressiona, sendo de uma naturalidade e fluidez incrível. Os produtores querem que percorrer as árvores seja tão intuitivo e natural como era se locomover pelas construções edificadas por Ezio e Altair. Mas neste game não teremos apenas ambientes arborizados, pois os ambientes urbanos estarão de volta. Entre as novas localidades furtivas teremos as cidades de Boston e New York, retratadas cuidadosamente de acordo com a época, contando com muitas construções, edifícios, parapeitos, vigas de madeira, telhados e afins, para serem escalados.

Mudanças significativas são o que de fato muitos gamers esperam, visto que o lançamento de dois games em um curto período de tempo (Brotherhoods e Revelations) fez com que muitos gamers ficassem desconfiados quanto à qualidade da franquia, tendo em vista que o fato de um game fazer muito sucesso e serem lançadas continuações intermináveis acabem tendo menor qualidade.

No que diz respeito aos aspectos de combate, Connor contará com todas as armas e habilidades -que poderão ser melhoradas- que um assassino furtivo deve ter. No game você fará uso de arco e flechas para eliminar seus inimigos à distância, pistolas para quando o confronto se intensificar, machados, uma corda para enforcar seus adversários e como não poderia faltar, a arma símbolo dos assassinos: a Hidden Blade. Connor possui um estilo de combate diferente, lutando com armas em ambas as mãos e ainda será possível usar inimigos como escudo humano.

Além de enfrentar os colonos, em outras áreas do game haverá também confrontos com animais selvagens, principalmente com ursos nas partes fora das cidades. Para enfrentar esses animais selvagens precisará de estratégia e uma abordagem diferente a ser utilizado para aniquilá-los e dependendo da forma como você aniquila-os, mais valioso será o item deixado. A caça de animais será um ponto importante no game, não sabendo ainda ao certo se os animais serão utilizados para alimentação ou arrecadar outros recursos para Connor.

CONTEXTO HISTÓRICO

A franquia Assassin's Creed sempre foi um game que procurou misturar eventos reais com ficção. Fatos históricos da humanidade que são amarrados com o enredo do game em si. E nesse novo capítulo não será diferente. O novo game se passará próximo ao final do século XVIII, tendo como contexto histórico a Revolução Americana que envolveu confrontos entre os americanos e os ingleses pelo período de 1753 a 1783. A história se inicia, desde o momento em que ocorre desavenças entre franceses e indígenas, relacionado com a tribo de Connor, passando pelo período em que o novo herói se uni a guilda dos assassinos em 1770, até finalmente chegar a revolução americana em si, que se inicia em 1775. Sendo assim, a temática a ser trabalhada no game é bem ampla: lutar pela liberdade ou morrer tentando, questões que envolvem a fundação de uma sociedade, a luta pela paz e a opressão e libertação do controle por parte de outras nações. Acima de tudo, o que será mais explorado é o choque cultural entre nações diferentes.

Vale ressaltar que apesar de se falar muito na revolução americana, a história do game não é sobre ganhar a revolução em si, mas será focada na jornada do próprio Connor, que vai continuar dando atenção ao enredo do game com os confrontos entre os assassinos e templários.

Muitas figuras históricas da época, como George Washington, Benjamin Franklin e Charles Lee, já são alguns dos nomes cogitados a dar as caras pelo game, sendo que a Ubisoft mencionou que 80% dos personagens do jogo são baseados em registros históricos. Então fique atento a quem você assassina no decorrer do game.

AMBIENTES HOSTIS

Os ambientes que você irá desbravar durante sua jornada serão os mais selvagens possíveis. Você irá enfrentar montanhas cobertas de neve da região de Appalachian, irá se esgueirar pelas ruas das cidades de Boston e New York. Através da sua jornada por essas cidades, você irá presenciar alguns grandes eventos que ocorreram na época, como por exemplo, um grande incêndio ocorrido que arrasou ¼ da cidade de New York em 1776. Cada uma dessas cidades contará com localizações enormes a serem exploradas. Se nos games anteriores você estava acostumado com avenidas estreitas, agora teremos enormes avenidas para se esgueirar. Hutchinson, em entrevista, comentou que havia uma terceira cidade no game, o qual seria a Filadélfia e que estava como uma das cidades principais já planejadas, mas devido a questões de gameplay, foi retirada. Será que ainda teremos a cidade como um provável DLC?

Por falar em ambientação, uma das localidades que a Ubisoft está dando maior atenção é uma área chamada "A fronteira", na qual irá ocorrer cerca de 30% das missões. Uma área enorme a ser explorada onde você irá travar confrontos nos campos de batalhas famosos como os de Lexington e Concord e no Valley Forge, onde George Washington enfrentou importantes batalhas. Essa região, segundo a Ubisoft, corresponde à metade do tamanho da Roma de Assassin's Creed Brotherhood.

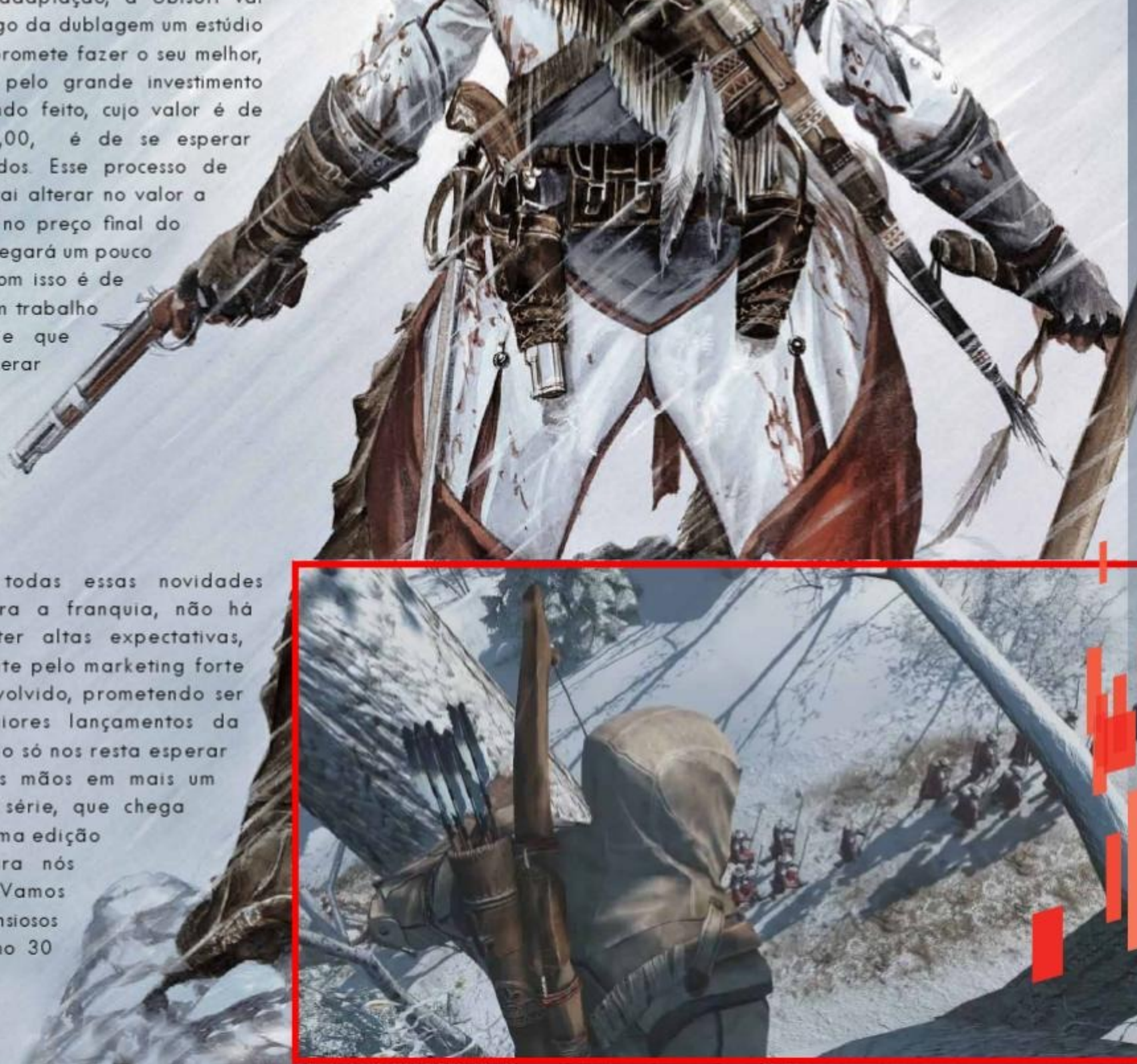
CONNOR É DA TRIBO MOHAWK, MAS TAMBÉM FALA PORTUGUÊS.

A série Assassin's Creed se mostra como uma marca forte por aqui no Brasil, batendo recorde não só com venda de jogos (no Brasil já foram vendidas um total de 400 mil cópias), mas também a

série se mostra um sucesso em vendas de livros, como é o caso de Assassin's Creed Renascença, que vendeu 72 mil unidades por aqui. O segundo livro alcançou a marca de 60.000 cópias vendidas. Sem esquecer de mencionar, é claro, que os livros conquistaram por seis meses o título de "livros de ficção mais vendidos no Brasil".

Contabilizando somente os últimos jogos da franquia vendidos Assassin's Creed Brotherhood vendeu 50 mil cópias, e Assassin's Creed Revelations 150 mil. Isso mostra força da marca em nosso território e o crescente interesse dos fãs por todo o universo da franquia. A Ubisoft percebendo a atenção dada à franquia pelos fãs em terras tupiniquins tomou a decisão de localizar completamente o novo título da série e não somente apenas como ocorreu com Assassin's Creed Revelations, em que tivemos apenas as legendas em português do Brasil, mas apostou alto em trazer um game completamente dublado e traduzido para a nossa região.

Para realizar esse processo de tradução e adaptação, a Ubisoft vai deixar a cargo da dublagem um estúdio interno que promete fazer o seu melhor, até porque, pelo grande investimento que está sendo feito, cujo valor é de R$ 500.000,00, é de se esperar bons resultados. Esse processo de localização vai alterar no valor a ser cobrado no preço final do game, que chegará um pouco mais caro. Com isso é de se esperar um trabalho competente e que não deva gerar reclamações.



Com todas essas novidades trazidas para a franquia, não há como não ter altas expectativas, principalmente pelo marketing forte que está envolvido, prometendo ser um dos maiores lançamentos da Ubisoft. Então só nos resta esperar para por as mãos em mais um título desta série, que chega agora com uma edição especial para nós brasileiros. Vamos aguardar ansiosos até o próximo 30 de Outubro.

MAX PAYNE 3

Por Leo Lopes - Design por Jay Santana

Após uma longa pausa de quase dez anos, a equipe de Max Payne retorna ciente de sua responsabilidade em agradar uma legião de fãs espalhados pelo mundo afora. Agora exclusivamente nas mãos da Rockstar, o título regressa com um visual matador, história intrigante e um novo cenário como palco: as ruas da nossa megalópole São Paulo. E a Remedy Games, que passou o cetro para a Rockstar, confirmou que o trabalho em Max Payne 3 está "Brilhante!"

Plataforma:
PS3, XBox 360, Wii-U, PC

Desenvolvimento:
Rockstar Vancouver

Publicação:
Rockstar Games

Gênero:
Tiro em terceira pessoa

Lançamento:
15 de Maio de 2012

Expectativa:

Alta!

Existem fatos na vida que ficam marcados para sempre em nossas memórias. Um deles que eu jamais me esquecerei é do meu primeiro computador e como ele era fraco para rodar jogos. Na verdade ele não era fraco, ele simplesmente não rodava nada que eu tentasse jogar que não fosse campo minado ou freecell. Certa vez eu fui à casa de um amigo e me deparei com um jogo que me apaixonei no primeiro momento que o vi. Tanto que movi montanhas para conseguir trocar meu "PC da Xuxa" por algo que rodasse aquele jogo, nem que fosse com as configurações no slower than a Slug. Max Payne era algo diferente, uma história pesada com clima tenso, muita investigação e efeitos que para mim naquele momento eram de tirar o fôlego. Não me esqueço de quando acionei pela primeira vez o uso do Bullet Time e fiquei impressionado com o quanto aquilo adicionava à jogabilidade.

Mas era na história realmente que Max Payne nos prendia desde os primeiros acontecimentos, com um policial a procura de vingança pelo assassinato de sua família. Seja pelo clima ou pelo fato de ser o primeiro jogo em português de verdade que eu já havia jogado, com aquela história sendo contada com requintes de filme hollywoodiano, Max Payne, juntamente com seu sucessor Max Payne 2: The fall of Max Payne, fizeram muita diferença no mundo dos jogos de ação investigativa. Tanto que acabou virando filme de fato (mesmo que um tanto quanto meia boca, que fique registrado).

EM UMA "BRILHANTE!" BUSCA POR NOVOS ARES

Agora nosso anti-herói está de volta com um novo visual, mas com os mesmos problemas que o perseguem desde que sua vida foi destruída por aquela gangue de viciados que gostavam de lendas nórdicas – quem já jogou vai entender a referência – uso extensivo de analgésicos e alcoolismo são apenas a ponta do iceberg que Max tem de conviver diariamente. Segundo relatam as prévias da história, Max veio ao Brasil para se distanciar dos problemas que o perseguiam em Nova York, em contrapartida para iniciar os trabalhos de segurança particular com um magnata das construções no Brasil, Rodrigo Branco (nome meio argentino não acham?), onde logo de cara se depara com um grande problema para resolver: a esposa do irmão playboy de seu contratante, que nos primeiros teasers do jogo é tida como uma mulher que adora o perigo e frequentemente anda em locais não muito seguros, é sequestrada e Max assume a tarefa de resgatá-la. Contudo, a partir dessa premissa se inicia uma história muito mais complexa e cheia de tramas que Max terá de resolver, onde envolvem rede de criminosos e traficantes, milícias e tudo aquilo que já está mais do que acostumado em sua rotina.

Segundo o produtor executivo do estúdio Remedy Games, ex-detentora da produção do jogo, os trabalhos em Max Payne 3 estão totalmente satisfatórios. Todo o clima e qualidade de narrativa que é padrão da série estão de volta agora e a Rockstar promete deixar tudo ainda mais imersivo nessa continuação.

BELEZA NA DEPRESSÃO

Max Payne 3 manterá o padrão Rockstar de gráficos nessa geração. Utilizando-se da mais recente versão da engine RAGE, a mesma vista em GTAIV e Red Dead Redemption (que para mim até hoje é um dos jogos mais belos já criados), porém, com melhorias óbvias graças ao advento de novas tecnologias desde o lançamento desses títulos. Max Payne pretende encher os olhos daqueles que vão se aventurar pelas ruas de São Paulo, com diversos pontos já conhecidos por nós, mas ainda assim, seguindo o padrão da empresa, onde locais e referencias comumente recebem outros nomes para manter a "licença poética" encontrada nos jogos da companhia.

Mais que certo que haverá uma disparidade habitual entre as versões de console e PC. De acordo com algumas imagens divulgadas pela Rockstar, no PC teremos efeitos que deixam o personagem e ambientações mais verossímeis à realidade, onde texturas complexas e efeitos de sombras e luzes são facilmente notáveis. Não que as versões de console estejam feias se comparadas ao PC, na verdade, longe disso. A Rockstar sempre soube como aproveitar muito bem a potencia e características individuais de cada plataforma e podemos esperar assim, um balanceamento aceitável entre as versões.

TRILHA SONORA PODEROSA E ENVOLVENTE

A Main Theme de Max Payne já deixava claro o clima de tensão do jogo. Um tema forte tocado no piano que se utilizava das oitavas mais graves e um arranjo magnificamente orquestrado. Palmas para os trabalhos de Kärtsy Hatakka & Kimmo Kajasto, que compuseram a trilha do jogo. E para quem está acostumado com filmes de ação ao estilo Duro de Matar - ou qualquer outro nome que lhe vier à cabeça - quando

o quesito é som, Max Payne 3 será um prato cheio. Em todos os vídeos que vimos de cenas de combate ou tensão, pudemos notar que os efeitos e trilhas sonoras estão à altura da série. Explosões, tiros, sirenes e o som corriqueiro de cidades do porte de São Paulo estão muito bem representados. E com o jogo se passando no Brasil, fica ainda mais interessante, para nós brasileiros, notarmos a fala e interação dos personagens em nossa língua, e ao que parece, o trabalho ficou muito bom.

E para entrar ainda mais no clima da cidade de São Paulo, a Rockstar acabou convidando o rapper brasileiro Emicida -que está em evidência atualmente no cenário musical nacional- para fazer uma faixa exclusiva para o jogo. A música 9 Círculos (referência aos nove círculos do inferno) será a música tema e além disso, outras três canções do rapper estarão presentes na trilha sonora.

MUITOS SÃO MAX

Atualmente tudo que é lançado, nem que seja um jogo de aponte e clique – salvo o exagero do comentário é claro – tem lá seu modo multiplayer. Em alguns casos, para não dizer em boa parte deles, o modo nada adiciona ao intuito do jogo e está lá mais para cumprimento de um protocolo que para ser um grande atrativo ao jogador. Porém, em outros casos, o modo multiplayer, quando bem idealizado, em muito adiciona à imersão do jogo. Poucas são as produtoras que sabem como criar uma atmosfera nos modos online que mantenham a qualidade e clima dos jogos que a princípio foram criados para serem apenas campanhas solo. A Rockstar diz estar bem engajada em fazer do multiplayer de Max Payne 3 um espetáculo a parte.

A produtora, ao introduzir uma opção multijogador no game, diz ter tentado criar uma experiência que seja interessante e não fuja ao conceito do título. Dentre os clássicos modos multiplayer como o deathmatch, por exemplo, a produtora criou um interessante sistema de evolução conjunta dos jogadores que participam de equipe. O sistema de gangue (crews no inglês) busca trazer mais que um tiroteio descompromissado ao título.

Em meio as partidas, foram adicionados dois interessantes elementos: primeiramente o sistema de vingança faz com que você, ao ser morto duas vezes pelo mesmo jogador, esqueça de tudo que esteja fazendo e vá atrás de seu desafeto para uma retribuição à altura da humilhação que ele o fez passar; Já no modo de rixas, a coisa fica ainda mais interessante. Criando em tempo real uma espécie de desafio para os membros das equipes quando se juntam três ou mais membros de times adversários num mesmo local. Vence quem eliminar os adversários primeiro. "Master of obvious", não acham?

Outro interessante elemento adicionado, que foi muito bem explicado pela equipe do site Kotaku em um vídeo poucos dias atrás para aqueles que ainda tinham dúvidas acerca do seu funcionamento em partidas online, foi o Bullet time movimento que

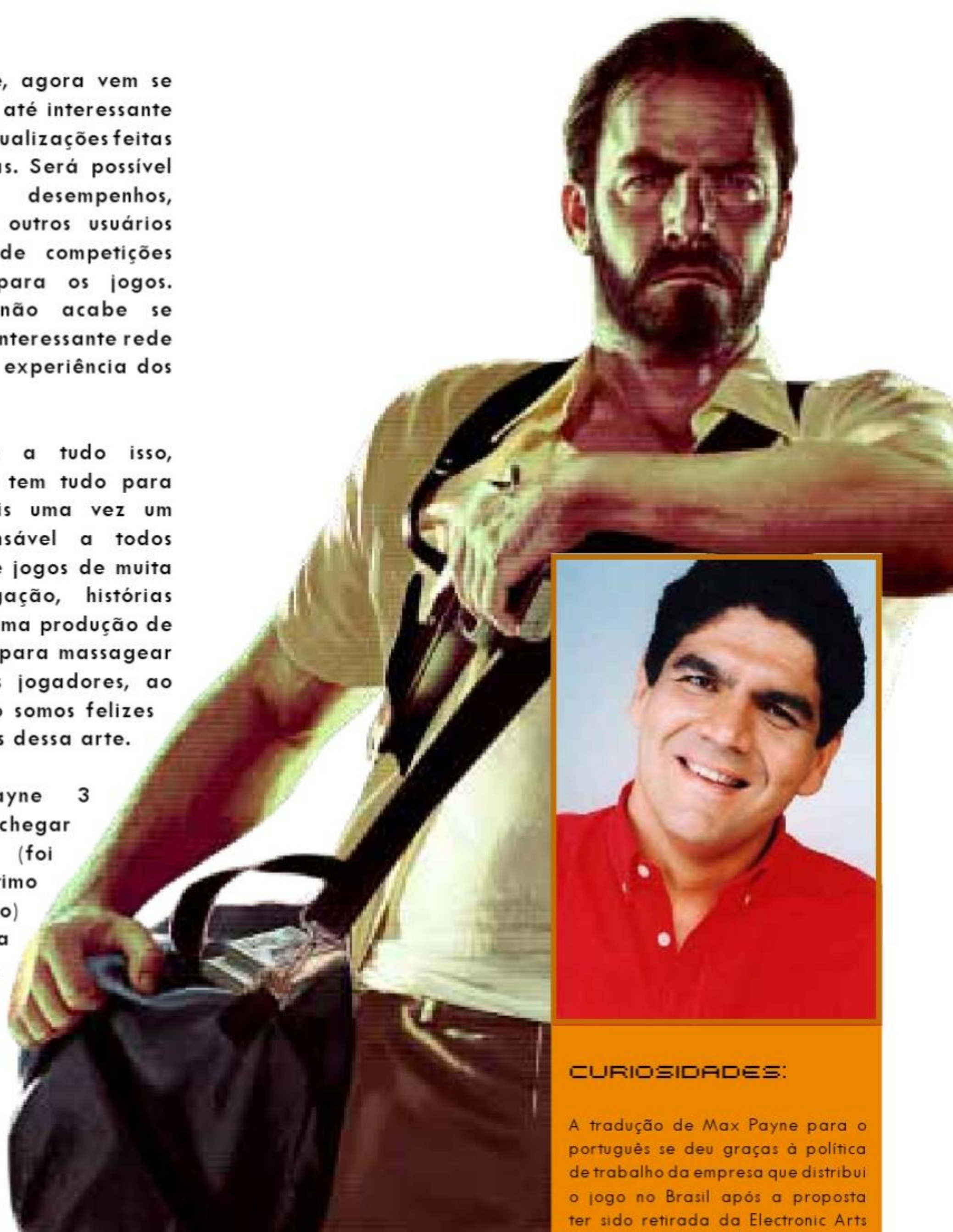
CURIOSIDADES:

Max Payne foi anunciado em 1997 pela Remedy Games e 3D Realms, e pelas primeiras imagens divulgadas, seria um jogo a ser lançado em 1999 para Dreamcast. Porém, o projeto foi alterado e Max só apareceu em 2001 para PC, Xbox e Playstation 2 (2003 no Macintosh). No período do lançamento o jogo obteve ótimas críticas da imprensa e caiu nas graças dos jogadores, e a versão do PS2 se mostrou inferior, dada as limitações técnicas perto das versões dos consoles concorrentes, mas nada que tenha tirado o brilho do título no console da Sony.

menor interesse, agora vem se tornando algo até interessante ao longo das atualizações feitas nos últimos dias. Será possível compartilhar desempenhos, interagir com outros usuários e participar de competições organizadas para os jogos. Quem sabe não acabe se tornando uma interessante rede de extensão à experiência dos jogadores.

Em meio a tudo isso, Max Payne 3 tem tudo para se tornar mais uma vez um título indispensável a todos que gostam de jogos de muita ação, investigação, histórias primordiais e uma produção de altíssimo nível para massagear o ego de nós jogadores, ao dizer o quanto somos felizes em ser amantes dessa arte.

Max Payne 3 acaba de chegar aos consoles (foi lançado no ultimo dia 15 de maio) e desembarca nos PCs em 29 do mesmo mês. Quase certo que teremos um jogo nota 10, agora é esperar para ver que fim tomará a estadia do policial mais durão dos games na nossa terra da garoa. E não deixem de conferir na próxima edição da PS! o review mais completo que vocês acharão sobre o jogo. E como diz Max Payne em um dos interessantes diálogos da primeira aventura: "O medo é que dá asas aos homens".



CURIOSIDADES:

A tradução de Max Payne para o português se deu graças à política de trabalho da empresa que distribui o jogo no Brasil após a proposta ter sido retirada da Electronic Arts Brasil. A Greenleaf fez um trabalho de tradução completa para o jogo, o que acabou atrasando em alguns meses o lançamento no Brasil, mas que fez com que o título fosse muito bem recebido em nosso território. As vozes do protagonista foram feitas pelo dublador brasileiro Mauro Castro, que ficou bastante conhecido pelo papel, mas que também dá voz aos personagens Oozaru de Dragon Ball, Orochimaru/Kazekage em Naruto e mais recentemente Zeratul, em StarCraft II.

KINECT STAR WARS

Por Silvio Teixeira - Design por Cosmo Silva

"MAYBE" THE FORCE BE WITH YOU"

KINECT STAR WARS

Diferentemente da maioria das publicações da área que colocam um jogador qualquer a testar os jogos, aqui na Press Start optamos por deixar esta tarefa para um apaixonado da série. Pode ser passional sua avaliação? Eventualmente sim, em alguns pontos com certeza, mas considerando que a grande maioria dos jogadores que compra este tipo de jogo o faz baseado na emoção, então nada mais justo que ter também um grande fã da série para avaliar o jogo. Se ele gostou os fãs se identificarão, pois não ficarão presos a detalhes bobos que um bom fã da série não dá toda essa importância. Outra vantagem é que um analista-fã conhece como poucos os detalhes que realmente importam, como a cronologia e história deste imenso universo.

Plataforma:
Xbox360
Desenvolvimento:
Terminal Reality
Publicação:
LucasArts , Microsoft
Gênero:
Ação
Lançamento:
3 de Abril de 2012

HÁ MUITO TEMPO, NUMA GALÁXIA MUITO, MUITO DISTANTE...

Desta maneira, direcionamos essa avaliação para nosso mestre Sith Lord Jerec, que durante o dia atende apenas como Silvio Teixeira, e que a propósito, é este que vos escreve (adoro falar de mim mesmo na terceira pessoa, me sinto o próprio Romário).

Que fã da série Star Wars não moveu a mão ao abrir ou fechar a porta do elevador simulando ter usado a "força"? Jogar com o controle é legal, claro, mas quando saíram os primeiros acessórios como o sabre de luz (ok, de plástico, mas tá valendo...) todos passaram a imaginar maneiras mais realistas de se controlar os heróis e vilões deste lugar far far away! Não foi por menos que logo ao sair o Kinect, e descobrir suas funcionalidades, muitos imaginaram que chegaria o dia em que poderíamos usar meramente os movimentos do corpo para todos os golpes e poderes do jogo. Bem, este dia chegou. No entanto, a realidade não é tão linda quanto imaginávamos!

Um dos primeiros jogos mais "sérios" a usar o Kinect foi o Forza4. No entanto, manter uma direção imaginaria no ar não foi nada engraçado, além de ser muito cansativo, o que me fez voltar para o controle tradicional. Tive medo de que este mesmo problema pudesse afetar o jogo com sabre, já que não o temos fisicamente. Eu não me enganei, afeta mesmo. A mecânica de luta com sabre (inexistente fisicamente) é decepcionante. Simplesmente não temos a sensação de que estamos controlando o sabre e o que fazemos não reflete de forma idêntica na tela, ocorrendo atrasos ou tomando direção diferente da que realmente foi feita pelo braço, e como o jogo se baseia na maior parte em duelos com o sabre...

Se as lutas com sabres de luz são de pedir para entrar na cova do Rancor de mãos limpas, quase todo o resto se sai bem. As fases de corrida de Pods são muito boas, as melhores que já vi em jogos Star Wars. Tudo funciona muito bem nelas, assim como nas diversas fases em que você tem de usar a "força", pois geralmente são movimentos feitos de maneira lenta e não costumam falhar. Outras fases abusam do uso da movimentação do corpo, precisando abaixar, pular, ir para os lados, similar ao jogo que normalmente acompanha o Kinect (Adventures). Logo não será nada muito estranho para os donos deste acessório, mas já aviso, cansa demais!

O jogo não é voltado apenas para os fãs da série, mas para o publico em geral, com fases relativamente fáceis e divertidas. Não acredite nestes invejosos que estão sentando o sarrafo no divertidissimo game de dança que existe dentro do jogo. É muito antes um dos pontos fortes do pacote, e se fosse um DLC eu o compraria ainda assim. O minigame de dança me fez rolar no chão dando risada ao ver as coreografias maneiras com nossos heróis favoritos, bem como o nível de perfeição que estamos chegando com os gráficos nestes momentos. Engraçado que durante o jogo os gráficos não são assim tão bonitos quanto na parte de dança, mas tem explicação técnica para isso, já que tem diferença entre movimentos pré-gravados e movimentos aleatórios feitos pelo jogador. Mas não vou aborrecê-lo com essa verborragia técnica que não acrescenta muito, basta dizer que este não é o jogo com melhores gráficos da série, mas também não chega a decepcionar nessa área.

Se você é fã da série, vale muito a pena. É um jogo sem compromisso com história, apenas com a diversão. Ideal para feiras e convenções de fãs, mas se você não é fã da série, não tenha receio. Vale a pena também, pois tem diversas fases diferentes que vão agradar a todos que curtem ficar pulando feito maluco na frente da televisão. Essa sim, a única prerrogativa para comprar o jogo.

NOTA:

7,5

Por Samuel R. Auras - Design por Jay Santana

RESIDENT EVIL: OPERATION RACCOON CITY

Plataforma:
PS3, Xbox 360 e PC

Desenvolvimento:
Slant Six Games, Capcom

Publicação:
Capcom

Gênero:
Ação

Lançamento:
20 de Março de 2012

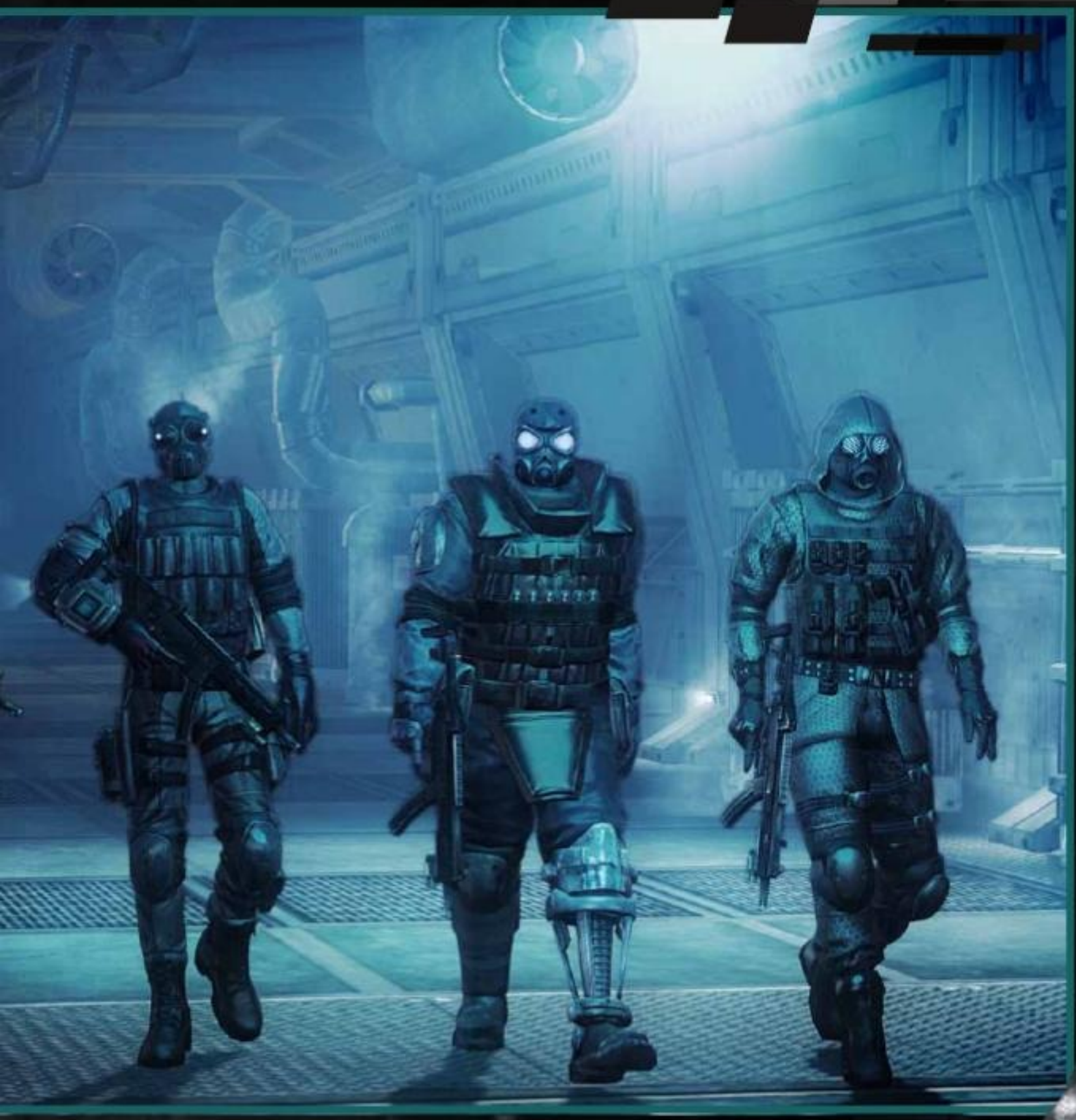
Existem muitas histórias fantásticas no mundos dos videogames, de séries que existem praticamente desde os primeiros anos dos games, como Zelda ou Final Fantasy, até clássicos contemporâneos que só deram as caras nesta geração ou na passada, como God of War ou Kingdom Hearts. Grande parte da qualidade destas histórias está no ambiente onde elas se passam, no mundo em que elas acontecem. Hyrule é impressionante e vasta, todos os mundos dos episódios de Final Fantasy até hoje são ricos e muito desenvolvidos, e a Grécia de God of War dispensa comentários. Um cenário bem construído é essencial para uma boa história, e, na opinião deste que aqui escreve, é a parte mais importante. Os personagens e as relações entre eles só são possíveis de serem explorados se este mundo em que eles interagem é um mundo bem trabalhado.

O mundo da saga Resident Evil não é diferente destes que citei acima. Desde o primeiro episódio da série até os mais novos jogos, este mundo vem sendo construído brilhantemente. Mas ainda que os novos episódios explorem novas localidades e novas linhas de história, o que é interessante para conhecermos mais dos personagens criados neste mundo, o fã de Resident Evil tem guardado lá no fundo da sua cabeça uma vontade de revisitar Raccoon City. Raccoon City é o ápice do mundo de Resident Evil. É o equivalente a Tristam Village, a King's Landing, a Hollow Bastion - é parte de um mundo vasto e impressionante, mas acima disso, é a melhor parte, aquela que todos sempre querem explorar mais.

"Mas pra que estes dois parágrafos dizendo tudo isso?", você pode estar pensando agora. Simples. A ideia crua de Resident Evil: Operation Raccoon City (ORC, daqui pra frente) é genial. Quem nunca pensou como seria ser um funcionário da Umbrella no meio de todo o caos do T-Virus, narrado nos primeiros episódios da série? Eu sou um grande fã da série, e pra mim, a ideia de ORC é tudo o que o meu lado fanboy queria. Foi como quando a Square anunciou Dissidia, ou como quando a Marvel anunciou que gravaria um filme dos Vingadores. Pelo simples fato de eu poder, com a tecnologia dos jogos de hoje, explorar essa tão amada cidade do universo Resident Evil, olhando pelos olhos dos vilões da história toda, já me empolguei muito com o anúncio deste jogo. E é por isso que machuca tanto dizer que ORC falha em todos os aspectos. Se fosse apenas mais um spin-off da série, seria fácil dizer que é ruim e ponto final. Mas, como isso seria a realização de um desejo de muitos fãs da série, é triste ver que o resultado foi tão ruim.

Operation Raccoon City é um shooter em terceira pessoa desenhado para o multiplayer. Se você não estiver jogando com amigos, porém, a IA toma conta dos seus três companheiros durante o jogo, e aí já começam os problemas. Hoje em dia é impensável que a IA de um jogo do "alto escalão" como um Resident Evil seja tão ruim. A sua "party" faz de tudo para se matar, desde correr na direção de armadilhas até ficar de um lado pro outro enquanto toma tiros. Isso se os inimigos conseguirem fazer alguma coisa, porque a IA deles também não fica atrás no quesito burrice. Não dá pra entender como um game lançado em 2012 tenha uma tecnologia tão ruim em um ponto tão crucial. Que graça tem jogar um shooter se todas as outras coisas que se mexem ao seu redor, que você precisa atirar ou defender, são incompetentes? O absurdo chega ao ponto de inimigos que supostamente deveriam ser caçadores incansáveis passarem a maior parte do tempo fugindo ou correndo em direção a um beco sem saída, sem causar qualquer perigo ao jogador.

Os problemas de jogabilidade não param por aí. Muitos problemas ainda acontecem em pontos cruciais de um shooter deste estilo. Alguns inimigos balançam pra um lado ou para o outro quando tomam algum tiro, mas grande parte nem esboça reação, o que tira bastante da sensação de controle sobre o jogo que um Resident Evil precisa ter. Além disso, uma das mecânicas fundamentais de shooters táticos modernos, o sistema de cover, é extremamente mal-executado. Não existe um botão de cover ou algo parecido, o seu personagem entra automaticamente em cover quando se aproxima de uma parede. Isso leva a situações ridículas em que você está indo pegar um item mas vai de costas na parede sem qualquer sentido. A simples implementação de um botão de cover eliminaria totalmente este problema.



Os gráficos não são extremamente ruins, mas são "sem sal". Os modelos, tanto dos personagens jogáveis como dos inimigos, são bonitos, mas a iluminação é ruim e o ambiente é mal trabalhado e com texturas em baixa resolução e sem detalhes. E falando no ambiente, ORC é um Resident Evil que joga pelo ralo qualquer ambientação que seria necessária. Não há um clima de cidade caótica, ou de suspense ou tensão. Os efeitos sonoros não são bons nem ruins, a trilha sonora, por outro lado, não tem inspiração alguma e é ruim e irritante de ouvir.

Para os jogadores "mundinho", aqueles que precisam daquela sensação de imersão no mundo do jogo para realmente aproveitar a experiência (e eu me encaixo nessa descrição), é impossível achar ORC divertido, pois a burrice generalizada de todos os personagens controlados pela CPU junto com um som sem inspiração nenhuma e gráficos pouco acreditáveis formam um mundo ruim no sentido mais profundo da palavra. Um Resident Evil precisa dessa ambientação e dessa sensação de "mundinho" pra ser aproveitado ao máximo, e isso está ocorrendo cada vez menos na série. Resident Evil 4 foi, na minha opinião, o último que fez isso de forma decente, embora os episódios 2 e 3 tenham sido o ápice nesse quesito. Cada vez mais está difícil encontrar um jogo que te dê uma sensação de imersão, e ORC contribui muito para essa constatação.

A única parte boa do jogo é o multiplayer, e isso provavelmente acontece porque o maior problema do jogo, a IA incompetente, é eliminado. Ainda assim, os modos de jogo não são lá muito variados, e os mapas às vezes são caóticos demais e fica difícil saber o que está acontecendo. No multiplayer, é possível jogar com vários personagens de toda a série Resident Evil, e isso também contribui muito para tornar a experiência mais divertida, principalmente para fãs de longa data. Ainda assim, o multiplayer não chega a ser bom a ponto de justificar a compra de ORC - é apenas "menos pior" que o modo campanha.

Dito tudo isso, fecho dizendo novamente que é com grande tristeza que escrevo essas palavras. Operation Raccoon City é uma idéia genial que deu à luz um jogo porco e mal acabado, em um mundo onde não é o T-Virus que transformou todos em zumbis, mas sim o B-Virus, que transformou, na verdade, todo mundo em seres burros e incompetentes para qualquer coisa. Provavelmente é um vírus que detém o abastecimento de oxigênio do cérebro ou alguma coisa, porque a idiotice da IA desse jogo é uma coisa descomunal.

O QUE É O "MUNDINHO"?

Existem vários tipos de gamers. A divisão mais comum e mais abrangente é entre gamers casuais e hardcore, mas é possível ir muito mais a fundo. Entre os jogadores hardcore, existem aqueles que, para aproveitar um jogo ao máximo, precisam estar completamente imersos nele. Enquanto alguns jogadores estão felizes em cortar inimigos com uma espada gigante só pra ver o sangue voando, ou simplesmente querem entender a história do jogo como se estivessem assistindo a um filme, existem aqueles que preferem encarnar o personagem, e para isso é necessário que um jogo tenha várias características, mas é possível resumir tudo em apenas uma palavra: naturalidade.

Em primeiro lugar, o universo do jogo precisa ter sido construído detalhadamente. O mundo precisa ser acreditável, e precisa ter uma história boa por trás. As cidades, dungeons e todos os lugares precisam parecer fazer parte daquele universo. Os personagens em volta do protagonista também precisam ser como o mundo: acreditáveis. E finalmente, é preferível que o jogo não tenha bugs, porque ver pessoas voando como se fossem pássaros retira um pouco da sensação de imersão (estou olhando pra você, Red Dead Redemption).

Dois jogos desta geração demonstram perfeitamente, na minha opinião, o que é a sensação de imersão, com todas aquelas caracteristicas descritas acima. O primeiro deles é Dark Souls, o RPG de ação consideravelmente mais difícil do que o seu jogo usual. O mundo é vasto e muitissimo bem construído, e toda a mitologia e personagens presentes realmente fazem parte de tudo aquilo. O outro é Dead Space (o primeiro, porque o segundo, embora também muito bom, tem sérios problemas de imersão). Dark Souls e Dead Space são dois jogos completamente diferentes, desde o gênero até a ambientação (não dá pra comparar um mundo vasto com o interior de uma nave espacial), mas ambos conseguem deixar o jogador perfeitamente colocado dentro do "mundinho", cada um do seu próprio jeito. Mas mesmo com tantas diferenças, nota-se uma característica em comum: o protagonista silencioso.

O recurso de usar um protagonista silencioso é algo que é muito discutido. Há jogadores que detestam, enquanto há outros que acham lindo e maravilhoso. A verdade é que não existe jeito "certo" de fazer o protagonista. Seja ele o protagonista de Dark Souls, que só fala "sim" ou "não" para certas perguntas de outros personagens, ou o protagonista de Duke Nukem, que não cansa de falar palhaçadas e outras coisas, tudo depende do objetivo do jogo. E esse é um recurso usado principalmente quando o objetivo é exatamente criar esse "mundinho" que engula o jogador.

Se você nunca parou pra reparar nesse tipo de jogo por esse ângulo, ou se simplesmente não é um jogador "mundinho", experimente fechar as janelas e portas do seu quarto e jogar Dark Souls ou Dead Space (ou muitos outros, como Mass Effect). É outra experiência. E já que imersão está tão em alta hoje em dia, com o advento do 3D, é possível que no futuro tenhamos ótimos jogos que apelam para esse lado. Como um bom jogador "mundinho", espero muito que isso aconteça.

NOTA:

4,0

Por Samuel R. Auras - Design por Jay Santana

O JOGO DO JOGO DOS TRONOS

Plataforma:
PS3, Xbox 360, PC

Desenvolvimento:
Cyanide

Publicação:
Atlus

Gênero:
RPG

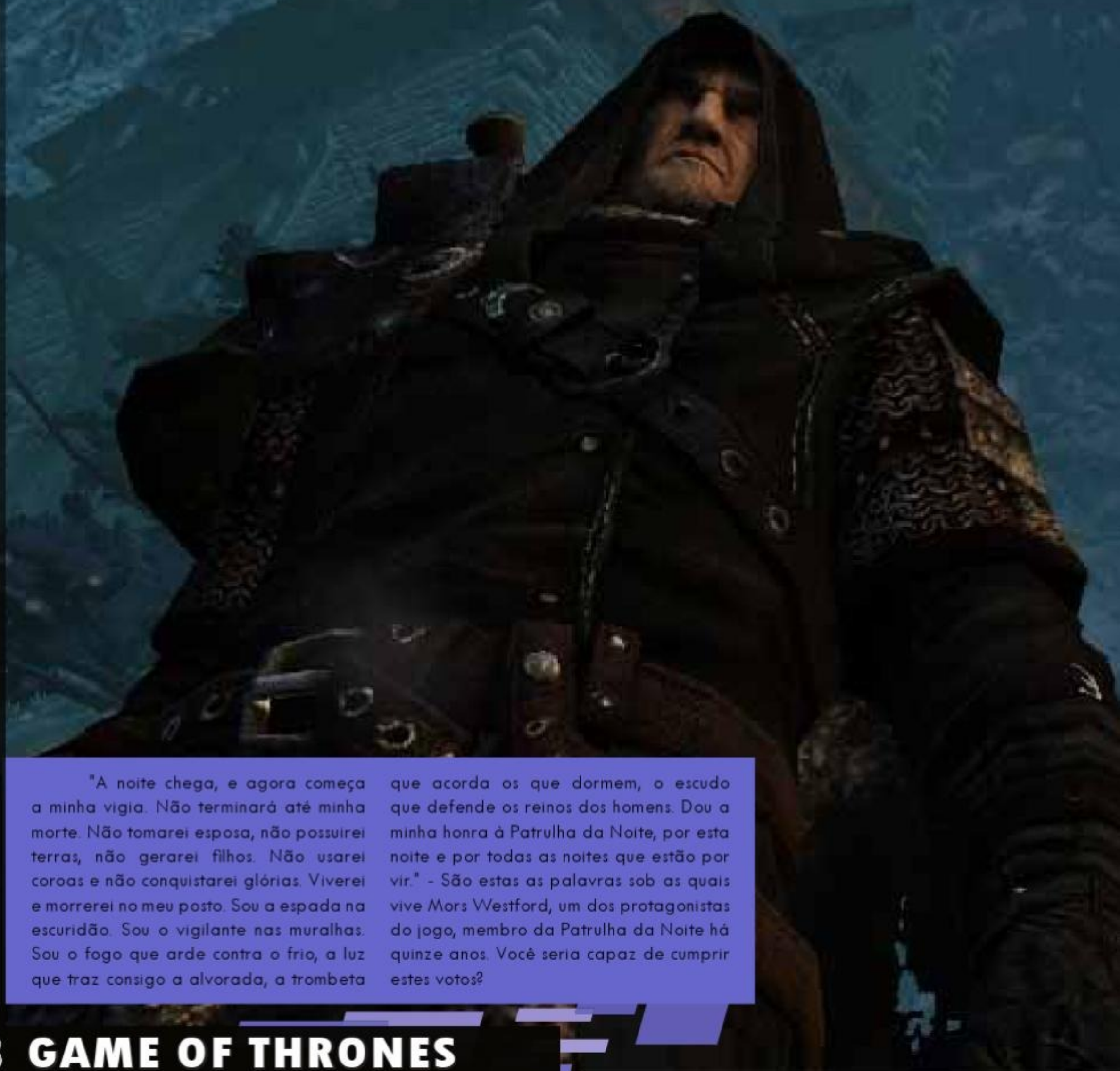
Lançamento:
15 de Maio de 2012

No universo atual dos videogames existem algumas certezas que podemos ter, algumas leis que sempre se cumprem. Podemos dizer, por exemplo, que qualquer jogo da Bethesda terá bugs. Outra certeza é que qualquer filme, seriado ou livro que estiver na moda vai ganhar um videogame licensiado. O problema é que a grande maioria desses jogos segue também algumas regras que fazem com que ele acabe sendo um desastre completo e uma decepção para os fãs de qualquer que seja a série. Era de se esperar, portanto, que Game of Thrones, a mais nova sensação da televisão mundial da HBO, acabasse virando um jogo mais cedo ou mais tarde. Eu, como fã da série de livros antes mesmo da primeira notícia do seriado aparecer por aí, quero muito que esse jogo dê certo. Mas será que existe essa possibilidade?

Algumas características da produção desse jogo dão um pouco de esperança para os fãs. A principal delas é que o RPG dos Tronos já estava em produção antes mesmo da série da HBO começar. Isso significa que o Cyanide Studio já estava interessado em desenvolver esse projeto somente a partir dos livros. O que isso significa? Que podemos esperar um jogo pesado em história e desenvolvimento de personagens, e que explore profundamente o mundo de Westeros e de além do Mar Estreito, e isso é uma ótima notícia. Sim, o estúdio reformulou os modelos dos personagens para refletir os atores da televisão, além de ter licensiado a ótima trilha sonora, mas ainda assim, a expectativa é que a ideia inicial seja mantida: um RPG focado no desenvolvimento da trama e dos personagens.

Assim sendo, vamos falar primeiro da história. A trama do jogo se passa durante o período do primeiro livro (primeira temporada do seriado), mas não trará a história de Ned Stark e companhia. Os protagonistas são Mors Westford, um patrulheiro veterano da Muralha, e Alester Sarwyck, um sacerdote vermelho de Riverspring (uma cidade que eu não lembro de ser mencionada em lugar algum dos livros até agora). A história acompanha os dois personagens, com o jogador tomando controle de um de cada vez, alternando entre eles, na forma de capítulos. Isso remete à forma de narrativa vista na série escrita, que tem seus capítulos também separados dessa forma: cada capítulo foca em um personagem, e é narrado pela visão dele. Personagens conhecidos aparecerão durante a narrativa (até mesmo personagens dos livros que foram cortados do seriado), e um dos trailers mostrou por uma fração de segundo que o próprio autor George R. R. Martin fará uma aparição - ou seja, fãs da saga podem esperar surpresas.

Essa história é contada de maneira consideravelmente linear, seguindo os capítulos dos dois personagens. Sidequests estão presentes, na forma de objetivos secundários e segredos escondidos dentro de cada capítulo, ou seja, não jogue esperando um Skyrim em Westeros. Essas sidequests são muito bem encaixadas na história de cada personagem e de cada capítulo, e todas fazem muito sentido com a narrativa - ao contrário do que muitos RPGs fazem, com objetivos como trazer dez pedras para um NPC que nunca mais será mencionado no jogo. As localidades também são tratadas muito fielmente, e é ótimo para um fã da série como eu poder explorar tanto os lugares descritos no livro, como o Castle Black, quanto lugares apenas mencionados, como a Icemark, uma das várias fortalezas abandonadas da Muralha.



"A noite chega, e agora começa a minha vigia. Não terminará até minha morte. Não tomarei esposa, não possuirei terras, não gerarei filhos. Não usarei coroas e não conquistarei glórias. Viverei e morrerei no meu posto. Sou a espada na escuridão. Sou o vigilante nas muralhas. Sou o fogo que arde contra o frio, a luz que traz consigo a alvorada, a trombeta que acorda os que dormem, o escudo que defende os reinos dos homens. Dou a minha honra à Patrulha da Noite, por esta noite e por todas as noites que estão por vir." - São estas as palavras sob as quais vive Mors Westford, um dos protagonistas do jogo, membro da Patrulha da Noite há quinze anos. Você seria capaz de cumprir estes votos?

O Sacerdote Vermelho Alester Sarwyck, um dos dois personagens que acompanhamos neste jogo. Ele serve R'hllor, mas não espere que ele seja um Cleric só porque é servo de um deus chamado "Senhor da Luz". Quotando A Fúria dos Reis, segundo livro da série: "Eles são servos da Luz, filhos do Fogo. Quanto mais clara a chama, maior a sua sombra.

Os dois personagens tem estilos de jogo diferentes, e além disso, cada uma ainda possui classes especializadas em um tipo de combate. Mors é mais focado em combate pesado, próximo ao inimigo, com armaduras pesadas e espadas, além de poder "entrar na mente" do seu cachorro para passar a controlá-lo (não vou dar muitos detalhes disso, mas os fãs já sabem do que estou falando), enquanto Alester foca em ataques com arco, golpes rápidos com lâminas leves, e nas feitiçarias que aprendeu como sacerdote do Senhor da Luz. Além disso, tanto no começo do jogo quanto no decorrer da aventura, você pode personalizar o seu personagem, tornando-o mais habilidoso com certas armas. Existem ainda outras caracterísicas intrínsecas ao personagem (algo como os Feats de Dungeons & Dragons) que são selecionadas na criação de personagem, onde você precisa balancear suas escolhas: ao selecionar uma habilidade poderosa que se adapta ao personagem que você quer criar, também será necessário selecionar uma área em que o personagem se tornará menos apto. Assim, não será mais uma escolha tão fácil a adição de habilidades adicionais, cada especialização trará um benefício e um malefício, e nenhuma build tornará Mors e Alester mestres em todos os estilos de combate.

Essa especialização em combate, junto com várias outras escolhas de design do jogo, fazem Game of Thrones parecer um clássico dos RPGs, em teoria. Além disso, tanto os diálogos (com opções de escolhas) quanto as ações do jogador (ataques a personagens, caminhos seguidos, etc) terão grandes influências na história, e na forma com que os dois protagonistas se encontrarão na parte final do jogo. E falando em combate, agora vem a parte que é a base da jogabilidade de um RPG: o ato do combate. O combate é em "falso" tempo real. O jogo conta com algo parecido com um ATB de Final Fantasy - uma barrinha precisa se preencher para que uma ação que você escolheu seja executada, até para os ataques simples, mas o movimento dos personagens é livre durante todo o tempo. É possível ainda colocar o jogo em "câmera lenta", abrindo menus que permitem dar ordens aos companheiros da party selecionar ataques especiais ou itens para serem colocadas na lista de ações que seu personagem irá executar a seguir, ou tomar decisões com um pouco mais tempo para o raciocínio - algo parecido com o que acontece em Dragon Age. Como dito acima, a ideia é boa, e isso funciona bem em Dragon Age, mas em Game of Thrones, você mais assiste a batalha do que realmente faz alguma coisa na maioria dos casos - para os inimigos mais comuns, basta ficar clicando com o ataque normal e esperar Mors ou Alester fazerem o serviço.

Assinado pela Atlus, Game of Thrones é um jogo muito quase perfeito para os fãs da série. Poder explorar localidades do livro que estavam até agora na nossa imaginação, além de poder interagir com personagens novos e conhecidos de formas diferentes, é incrível para qualquer um que tenha gostado dos livros ou do seriado. Alguns atores da série até reprisam seu papéis no jogo - mais notoriamente os atores que fazem o comandante Jeor Mormont, o Velho Urso, e Varys, a "aranha" de King's Landing. A batalha é um tanto fraca, mas se apóia bem na profundidade que existe na personalização, assim como os gráficos que no geral não são muito bons, mas se apóiam em uma excelente cinematografia e ótimos modelos para os protagonistas. Para quem não é exatamente fã da série, porém, que estará olhando para Game of Thrones simplesmente como um RPG, a experiência não é tão boa, pois estes precisarão de mais paciência para ignorar os problemas do sistema de batalha (e alguns problemas esporádicos de câmera) e aproveitar ao máximo a história - que, digo novamente, é ótima e altamente imprevisível. A nota abaixo vai para Game of Thrones apenas como um jogo, sem considerar a diferença que faz ser fã da série. Caso você seja fã, como eu, aumente tranquilamente um ponto e meio, compre Game of Thrones e seja feliz explorando Westeros de uma ponta a outra.

NOTA:

QUIZ

FERVENDO MIOLOS

Por Silvio Teixeira - Design por Jay Santana

1. Na Coreia um dos jogos mais populares é Starcraft. Lá temos jogadores profissionais que vivem disto. Quanto você acha que pode chegar um salário de um jogador master por lá?

A – Uns dez mil dólares por ano. (cerca de 833 dólares mês)
B – Uns 50 mil dólares por ano (cerca de 4166 dólares mês)
C – Uns 100 mil dólares por ano (cerca de 8333 dólares mês)
D – Uns 500 mil dólares ano (cerca de... putz, cerca de muita grana meeeesmo)

RESPOSTA

2. Diversos consoles tem um nome provisório, mas mudam quando são lançados. Isso aconteceu com o Xbox cujo codinome inicialmente era:

A – Marz
B – VERV
C – DirectX-box
D – Todas as alternativas acima.

RESPOSTA

3. A Nintendo por sua vez, criada no Japão, segue o estilo nipônico de ter nomes com significados maiores. O próprio nome Nintendo significa:

A – Sol nascente.
B – Não fazemos ideia.
C – Diversão é mais importante.
D – Leve sorte aos céus.

RESPOSTA

4. Qual das afirmações abaixo é falsa?

A – O game Fifa2001 tinha uma tecnologia no CD que fazia com que tivesse cheiro de grama.
B – O desastroso Virtual Boy, fracasso absoluto de vendas, tinha mais de cem títulos quando foi cancelado..
C – O 3DO foi o primeiro console 32 Bits a ser lançado.
D – Em alguns episódios dos Simpsons aparece um console cujo nome é Fundeando Si.

RESPOSTA

5. Fato: esse povo faz de tudo para ganhar um pouco de publicidade. Na china (tinha que ser na China) tivemos o recorde de pessoas vestidas de Mário (que Mário?). Você faz ideia de quantas pessoas estavam lá ostentando a roupa, chapéu e bigodão clássico?

A – 230 Pessoas
B – 480 Pessoas
C – 2500 Pessoas
D – 19832 Pessoas

RESPOSTA

6. Você tem muitos jogos? Hoje é fácil pois, pode comprar digitalmente. Na época do cartucho era mais complicado, caro e espaçoso. No entanto, tem um rapaz que tem o maior número de cartuchos de Atari (jogos diferentes) em sua coleção. Faz ideia de quantos ele tem?

A – 107
B – 490
C – 1135
D – 1673

RESPOSTA

7. No primeiro jogo da série Final Fantasy, há o tumulo de um personagem famoso de outro jogo. E é ninguém menos do que:

A – Erdick (Dragon Quest)
B – Link (Zelda)
C – Crono (Crono Trigger)
D – Princesa Leona (Dragon Quest)

RESPOSTA

8. Hoje em dia os MMORPG viraram febre e estão espalhados por todos os lugares. Interagir com jogadores do mundo todo em um jogo com gráficos teve como pioneiro o jogo:

A – Neverwinter Nights
B – Lineage
C – Everquest
D – Ragnarök

RESPOSTA

9. A tecnologia está voando baixo, e alguns novos recursos estão sendo cogitados para aparecerem já nesta próxima geração, seja em um Play4 ou em um 720 (Não, Nintendo não). Quais das tecnologias abaixo foram recentemente confirmadas para aparecer nesta nova geração?

A – Uso de celulares para controlar seu personagem em algumas funções, de modo remoto.
B – Reconhecimento (com uso da câmera) pela Iris, possibilitando carregar seu perfil em qualquer console conectado na web.
C – Controle modificador de dificuldade adaptável a cada jogador de acordo como seu desempenho durante o jogo.
D – Consoles Portáteis modulados, permitindo a conexão de vários portáteis que passam a operar como um só.

RESPOSTA

10. Personagens brasileiros nos games são raros, mas existem. Sabe dizer qual dos personagens abaixo não é brasileiro de fato?

A – Blanka (Street Fighter)
B – Eddy Gordo (Tekken)
C – Richard Meyer (Fatal Fury)
D – Sean Matsuda (Street Fighter III)

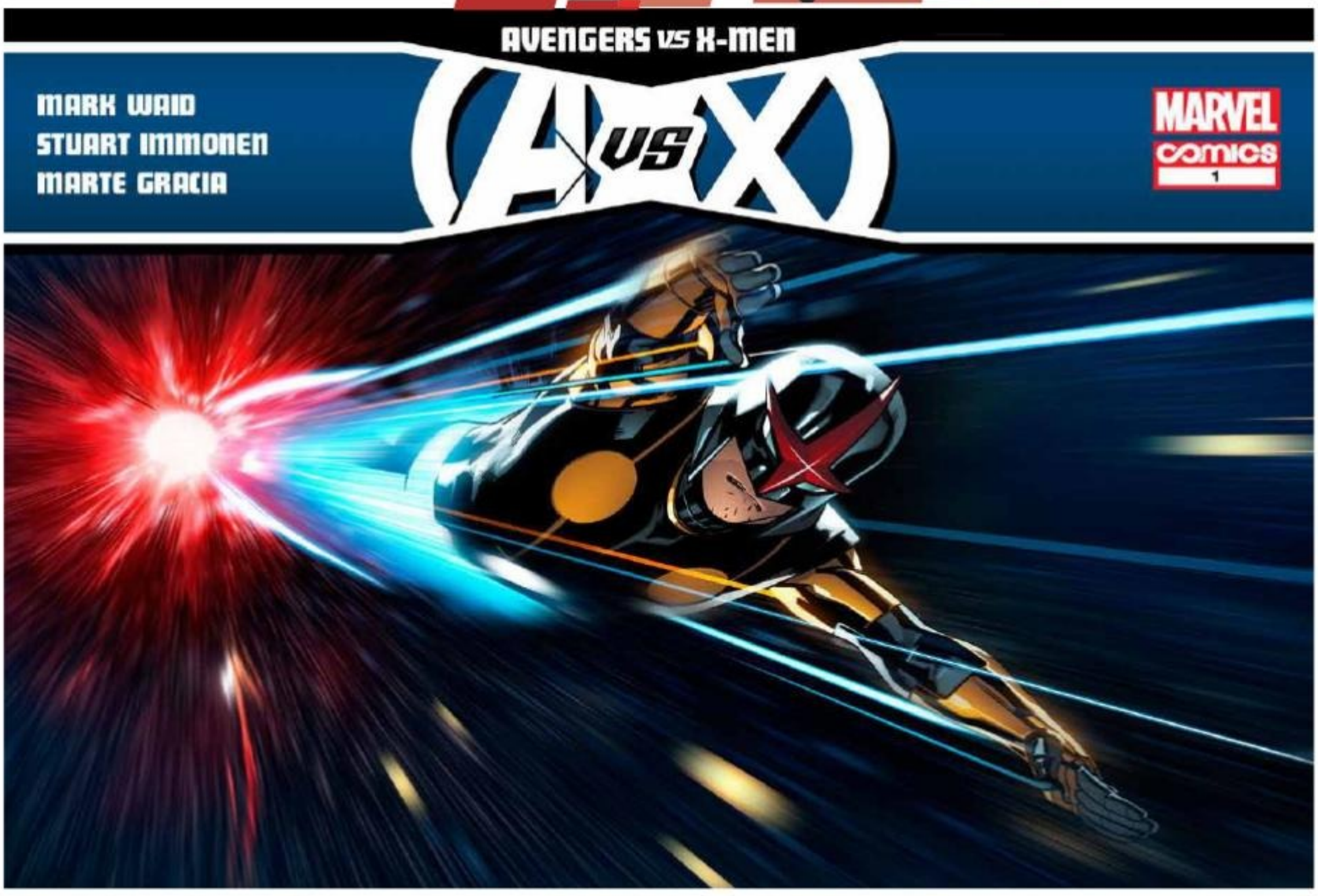
RESPOSTA

SEÇÃO NERD:

Oficina dos QUADRINHOS

Por Silvio Teixeira - Design por Jay Santana

Eu posso facilmente dividir a minha vida entre antes do tablet e depois do tablet. Sério! Você deve estar achando que sou exagerado, mas a despeito de alguma metáfora hiperbólica, o fato é que dentre as centenas de gadgets que já adquiri nessa vida, meu tabletzinho é de longe o xodó mais querido. Passei a ter mobilidade real! Nada de ficar carregando notebook pesado, nada de ficar digitando em teclas tão minúsculas (que meu dedo mínimo digitava três letras ao mesmo tempo), nada de ficar tentando ler letrinhas minúsculas que desafiavam minha hipermetropia. Isso para não citar internet no ônibus e TV digital no banheiro. Mas a matéria não é sobre tablet, e sim sobre um aplicativo que achei fantástico e que é voltado para os tablets, de nome Infinite Comics.



O sistema é um software para leitura de um novo formato de HQ digital, ou seja, você baixa sua HQ preferida e lê tranquilamente a hora que desejar sem se preocupar em onde está sua "Herois da TV" numero 34 para ler a primeira aparição dos Vingadores pela Editora Abril, ou qualquer outro número de qualquer HQ, afinal, todas podem ser armazenadas em um único tablet. "Sim Silvio, mas até ai nada de novo, afinal isto o ComicReader ou o MComix já fazem". Sim, fazem. Péssimamente, mas fazem. Até hoje sempre detestei ler HQs em tablets porque simplesmente eles não foram feitos para isto. As HQs são feitas para mídia impressa, então te obrigam a ficar virando seu leitor, dando zoom para ler alguns balões e não têm a mesma força de impacto, pois simplesmente ignoram o potencial do leitor.

Isto agora é passado (ok, está para se tornar). Com o sistema Infinite Comics, as HQs são criadas para este meio e não para o impresso. O que não impede de ser a mesma história, mas desenvolvida de maneira diferente. Com o Infinite as imagens vão aparecendo ocupando sempre o melhor espaço, os balões de fala não chegam junto, primeiro você vê a imagem, os balões aparecem de acordo com a ordem de fala e com um tempo adequado para ler e aparecer o próximo, utilizam recursos como zoom automático, deslocamento de tela e interação com o usuário, levando a leitura dos quadrinhos a um novo patamar. Não deixará de ser HQ ainda, mas estará mais próximo de uma animação gráfica.

A primeira história já está saindo do forno e conta com o super herói Nova, que fugindo da Fênix, busca a Terra para avisar aos vingadores sobre um novo perigo. Isto dará origem a nova batalha do século, envolvendo dois dos principais super-grupos nesta nova HQ Avengers vs. X-Men #1 que já está disponivel para download.

Gradativamente, diversos novos recursos estarão presentes e permitirão um novo tipo de imersão nas melhores histórias Marvel.

Achou pouco? Infiél! Além disso, a Marvel colocou sistema de realidade aumentada, aqueles códigos de barra estranhos (QR), que permitirá a você ver coisas que, literalmente, não estão no gibi. Dá uma olhadinha neste video

Assustador, não? (ok, nem tanto, mas é legal). A Marvel saiu na frente e está atacando em diversas frentes para reconquistar o lugar que o Cavaleiro das Trevas havia tomado. Vamos lá DC, não nos deixe na mão e venha para o lado tecnológico da força!

NO VÍDEO ABAIXO VOCÊ PODE CONFERIR ESSA PRIMEIRA HISTORIA DENTRO DESTE NOVO FORMATO:

SE VOCÊ NÃO ACHOU ASSIM TÃO INTERESSANTE, RELEMBRE COMO ERA (OU AINDA É PARA A MAIORIA) A MESMA HISTÓRIA (MAS O NÚMERO 2). A DIFERENÇA É GRITANTE.

PARA ENTENDER DO QUE ESTAMOS FALANDO:

SEÇÃO NERD:

TECH

Interface Adaptável pode ajudar jogadores na próxima geração

Por Silvio Teixeira - Design por Cosmo Pereira

Desde a época da Atari que alguns jogos começaram a ser desenvolvidos com níveis de dificuldade selecionável pelo jogador. Alguns passaram a aumentar a dificuldade á medida que o jogador passava de fase. A novidade agora é um sistema que foi muito comentado a pouco tempo atrás, quando o jogo Deus-Ex estava para ser lançado: o boato dava conta de que o jogo teria uma dificuldade adaptável que o próprio jogo iria ajustando de acordo com o desempenho do jogador. No entanto, era apenas boato, e não se sabe bem de onde surgiu, mas logo foi desmentido.

Agora uma novidade apareceu no mercado de celulares e está sendo namorado para que possa ser utilizado na nova geração de consoles e o mais legal, é que é uma tecnologia que está sendo desenvolvida aqui no Brasil.

O sistema está sendo desenvolvido por Jó Ueyama e Vinicius Gonçalves, e é chamado de FlexInterface, com foco na área de celulares. Ele detecta problemas de utilização e oferece uma reconfiguração na interface do dispositivo, adequando-se ao perfil do usuário.

"Nossa proposta é ter a interface se adaptando ao perfil de cada usuário", conta o professor Ueyama. "Por exemplo, para um usuário com déficit de visão, o sistema consegue detectar esse problema e disponibilizar ao idoso uma fonte e um teclado maior para permitir que ele conclua sua tarefa".

O sistema é baseado no middleware (programa que faz a mediação entre sistema operacional e os aplicativos) OpenCom, da Universidade de Lancaster, Inglaterra, e foi desenvolvido para o sistema operacional Android.

"Com o FlexInterface é possível detectar a dificuldade de cada usuário com base na entropia da cadeia de Markov. Por exemplo, na ocorrência de três erros de digitação, o sistema adapta-se com letras maiores para facilitar a visualização," explica Vinicius.

Nos casos dos jogos, o sistema avaliaria o tempo de resposta do jogador, a acuracidade dos tiros por exemplo, e aumentaria ou reduziria a AI durante o jogo.

Ainda não há informações confirmadas sobre empresas da área de games que estão trabalhando neste projeto, mas é fato que ele aparecerá, mais cedo ou mais tarde. E não esqueça: você leu aqui, primeiro!

SEÇÃO NERD:

Série A Série A

Por Silvio Teixeira

Sua série favorita acabou e você está procurando uma nova para assistir? Cheio de dúvidas sobre se a série "tal" realmente presta ou se não tem nada a ver com o que você pensava? A área Série a Sério traz as novidades no mundo das séries, sinopses, comparativos e todas as informações para que você possa decidir sobre sua próxima escolha.

Você deve estar olhando e pensando: "Por Crom, o que é que esse papo sobre séries está fazendo aqui em uma revista de games?!". Calma, eu explico. Na reformulação pela qual a Press Start passou para sua nova temporada, decidimos buscar o perfil do nosso leitor desde os primórdios até os dias atuais e abranger alguns outros assuntos que têm uma mesma pertinência. Assim criamos a Seção Nerd, uma área onde abordaremos seriados televisivos, papo tecnológico e eventualmente, algum outro assunto que apesar de não ser sobre games, esta exatamente dentro do perfil da galera gamer. Se esta seção crescerá ou morrerá, dependerá apenas de você. Gostou e quer mais espaço para ela? Detestou e quer que ela suma? Fale com a gente e deixe a Press Start! cada vez mais do jeito que você preferir!

Touch

Um homem, sentado à sua mesa, analisa alguns desenhos. Em sua mão uma caneta pena prestes a dar seu veredito a uma solicitação de admissão na Escola de Belas-Artes da Schillerplatz, na cidade de Viena. Ele não sabe, mas dependendo do que assinar, iniciará um evento que culminará na morte de cerca de 60 milhões de pessoas. Sem saber, reprova a inscrição e dá inicio ao fatídico evento.

Você está achando isto muito fantástico, mas vai tolerar porque se trata apenas de uma série? Bem, eu ainda não comecei a falar sobre, mas o exemplo que dei realmente aconteceu e é um ótimo comparativo de como esta série é. Tudo gira em torno de ligações entre pessoas, eventos, situações e ações que desencadeiam uma série de outras reações.

No papel principal está Kiefer Sutherland, que volta em grande estilo ao mundo dos seriados depois de ficar imortalizado como Jack Bauer em "24 Horas". Você pode até estranhar ao ver o super Jack tomando "supapo" de gente normal, mas na pele de Martim Bohm ele é um mero mortal, que trabalha na área de carga de um aeroporto. Até ai nada demais, já que o "demais" está no seu filho, Jake (quase que é Jack, hein?), uma criança autista de 11 anos que enxerga padrões de números que ninguém mais vê. Este padrão mostra ligações entre fatos e pessoas pelo mundo, coisas que "precisam" ser feitas para que o futuro possa acontecer como deveria. Adivinha para quem sobra ter que fazer as coisas acontecerem? Pois é, Super Jack, ops, Super Martim. Até ai não seria tão complicado, se não fosse o fato que devido ao autismo, o garoto não fala, nunca, ele não se comunica de nenhuma forma direta, então cabe a Martim entender os sinais que o garoto envia de maneira subjetiva.

É o tipo de série que surpreende quando você descobre as conexões, que emociona fácil. É difícil não encher os olhos d'agua. Mas a série não é melosa, apenas usa muito bem a emoção. Enquanto em algumas séries precisamos ver dois ou três episódios para "pegar", Touch te prende já na primeira, ver o episódio piloto é garantia de que irá querer ver outros.

De quebra, você ainda vai contar com ninguém menos do que Danny Glover, no papel do professor Arthur Teller, um especialista no tipo de visão que Jake tem, e a pouco conhecida, mas muito competente, Gugu Mbatha-Raw -que pode ser vista na série inglesa Doctor Who- como a agente social que custa a acreditar no dom do garoto.

POR QUE VER: porque a série é criativa e tocante, te prendendo e surpreendendo em todos os episódios.
POR QUE NÃO VER: porque é chato ter que ver Kiefer Sutherland falando ofegante sem necessidade como se ainda estivesse em "24 Horas".

OBS.: O Evento citado no início é a Segunda Guerra Mundial. Quando jovem, Hitler era desenhista e queria seguir esta carreira. Para isto, se inscreveu na Academia de Artes de Viena. Sem ter o que fazer ou como se sustentar, entrou para o exercito e foi para a Primeira Guerra Mundial, onde aprendeu a viver "da guerra" e onde se transformou no Hitler responsável pela segunda grande guerra. Possivelmente, se tivesse entrado na Academia de Artes, teria seguido a carreira e nada daquilo teria acontecido.

Awake

Michael Britton é um detetive que tem sua vida dramaticamente transformada depois de um acidente de carro. Com ele estavam sua mulher e seu filho. O acidente foi grave e uma pessoa morreu. A série não começa exatamente com estes eventos, mas logo após os mesmos, mostra ele com o filho no enterro da mãe, seu dia tentando se adaptar ao ocorrido, até que a noite chega, ele dorme e quando acorda a trama se enlaça. Ao acordar ele vê sua mulher dormindo ao seu lado, e na realidade (nesta realidade) seu filho foi que morreu no acidente. A partir daí, sempre que ele dorme, ao acordar passa o dia em outra realidade. Não, não me pergunte o que acontecerá se ele decidir ficar acordado 48 horas direto, isso não aconteceu até agora, mas não duvido que vá acontecer em algum momento.

Até ai a série já seria bem interessante, pois ao comentar sobre isto com algumas pessoas, elas passam a pensar que ele ficou meio louco com a perda do ente querido. Seja em uma ou outra realidade, a reação é a mesma. Ele precisa obrigatoriamente freqüentar um psiquiatra por conta do trauma e para os psiquiatras ele conta a história por completo, a partir daí os dois psiquiatras tentam provar que a realidade onde cada um está é a verdadeira e a outra é apenas um sonho construído em sua cabeça. No entanto, a série fica melhor ainda a partir do momento que, apesar de que em cada realidade as coisas seguem rumos diferentes, ele consegue ver detalhes, dicas, informações em uma realidade que acabam ajudando a resolver casos complicados na outra.

Para tentar manter alguma sanidade e organização entre as realidades, ele passa a usar uma pulseira, verde para a realidade onde seu filho sobreviveu, e vermelha onde sua esposa é que está viva. E nem te conto o que acontece quando ele acorda sem qualquer pulseira...

Na realidade vermelha temos a companhia de Bradley Darryl Wong, o inesquecível padre Ray Mukada do presídio OZ, que está no papel do psiquiatra tentando provar que tudo

POR QUE VER: porque a série desafia nossa inteligência e nos deixa imaginando como eles vão se sair de cada uma destas situações inusitadas criadas entre as realidades.

POR QUE NÃO VER: porque você pode ficar "tonto", já que por vezes parece que está vendo dois episódios diferentes misturados em apenas um.

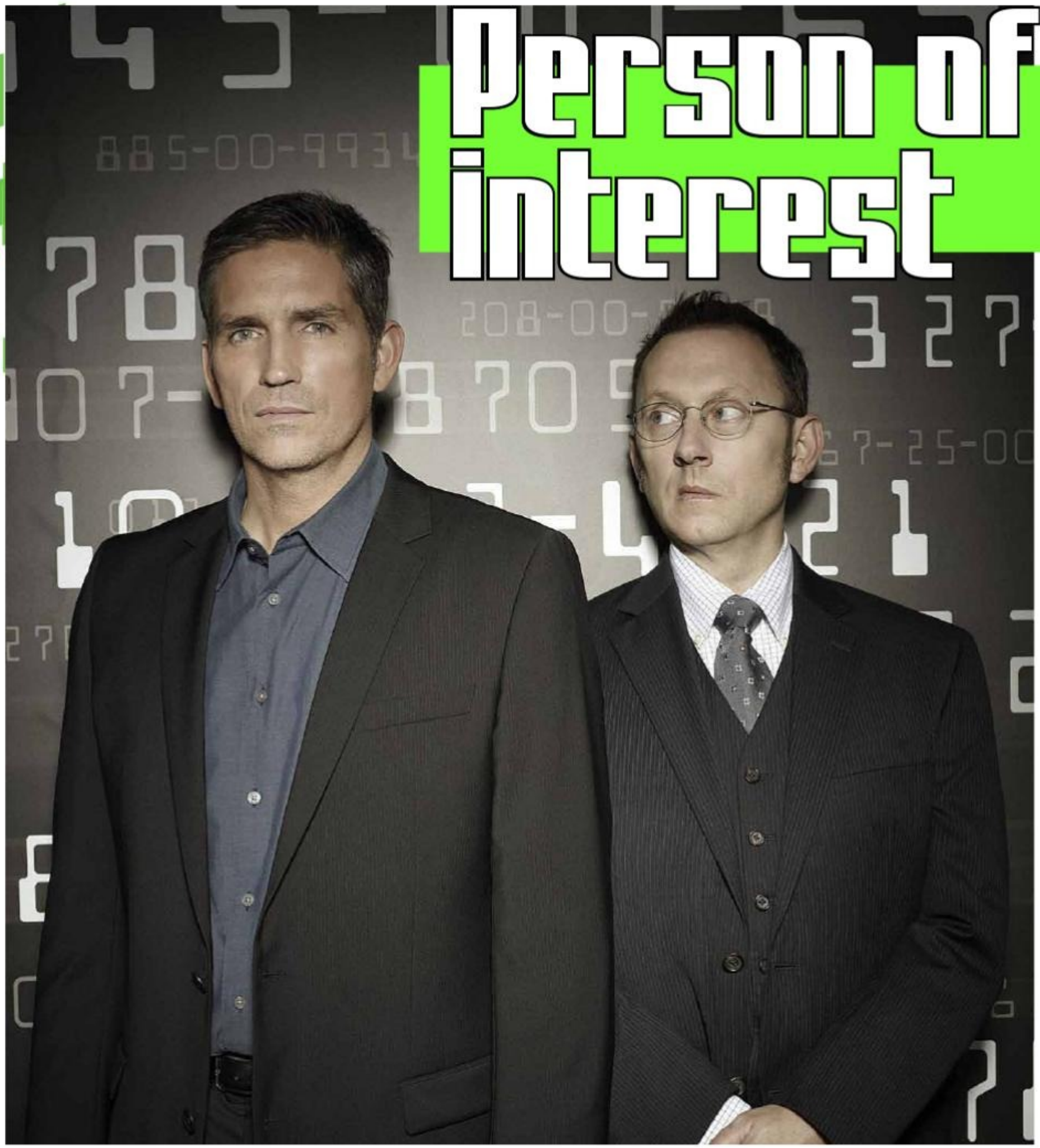
não passa de uma criação da mente de Michael, como forma de se proteger da dor dos acontecimentos. Nesta realidade também temos Laura Allen (The 4400) como Hannah, a esposa de Michael, e o desconhecido Wilmer Valderrama como novo parceiro do detetive Michael.

Na realidade verde quem faz o papel de Dylan, filho do detetive, é o inexpressivo Rex Britten, ator adolescente que até agora não mostrou a que veio. Em compensação, o parceiro do detetive nesta realidade é o excelente Steve Harris, de "The Pratice", além de extensa filmografia de qualidade.

Não se preocupe se no primeiro e segundo episódio se sentir um pouco perdido. No entanto, rapidamente você passará a identificar facilmente quando se trata de uma ou de outra realidade, seja por conta de quem faz parte de cada realidade, seja devido ao fato de que diversas cenas tem um tom mais voltado para o verde ou para o vermelho, que denuncia a realidade onde ele está.

É uma série para quem gosta de pensar e tentar descobrir antes do gran finale, tentado usar seus conhecimentos adquiridos em "Sexto Sentido" ou em "Os Outros". Você pode até tentar, mas eles vão te surpreender mesmo assim.

Person of interest



Não resta dúvida que alguns nomes do cinema e televisão se tornaram sinônimos de qualidade e, salvo uma ou outra exceção, sempre que sai um filme com o nome Clint Eastwood, Robert de Niro ou Morgan Freeman dentre outros, sabemos que podemos assistir sem medo. A regra também vale para alguns diretores, naturalmente. Depois de Lost, J.J. Abrams passou a ser figurinha carimbada nos grandes sucessos das grandes telas: Star Trek, Cloverfield e Super 8, e das pequenas telas: Alias, Fringe e Alcatraz. E desta vez, ele é o homem por trás de Person of Interest.

Em Person of Interest, quem assume um dos papéis principais é Michael Emerson, facilmente reconhecido por sua atuação como Ben Linus em Lost (aqui ele fala a verdade). Ele é Harold Finch, o bilionário criador de um sistema de alta tecnologia para o governo, que identifica as pessoas envolvidas em atentados, seqüestros e toda a sorte de crimes contra a União. No entanto, é necessário separar os casos comuns que afetam apenas indivíduos, daqueles que afetam o país como um todo, pois o sistema identifica todos. Por algum motivo, oculto até o momento, Finch não aceita isto muito bem e cria uma backdoor no sistema a fim de poder receber mesmo fora do governo, os dados destes casos considerados pequenos. Para minimizar a possibilidade de ser detectado, ele faz com que o sistema envie apenas o numero do seguro social (uma espécie de CPF) da pessoa envolvida sem maiores detalhes, assim ele não sabe se a pessoa em questão é a vítima ou a criminosa, nem o que deve acontecer com ela.

Para tentar ajudar a descobrir e evitar que o crime aconteça, Finch precisa de alguém mais qualificado fisicamente do que ele mesmo, já que além de fazer o estilo Nerd excêntrico, ele tem um sério ferimento na coluna que o faz caminhar mancando e impede de virar o pescoço. É ai que entra seu parceiro, Reese (Jim Caviezel), um ex-agente da CIA que estava vivendo nas ruas por ter perdido qualquer propósito na vida. Treinado em diversas artes marciais e no uso de armas de todo tipo ele é uma arma viva, o cara certo para este trabalho. Ele, no entanto, evita a todo custo usar força letal, salvo seja realmente necessário, assim temos nele uma mistura de Steven Seagal com Jason Statham e Batman (mas de terno), porém, quando necessário, ele vira um 007 e usa sua licença para matar (ok, ele não tem licença, mas se preciso mata igual).

Reese aceita o trabalho e passa a tentar impedir que os crimes aconteçam. Ele não o faz por dinheiro, mas por ter finalmente encontrado um sentido para sua vida. Ele acredita que possa fazer a diferença com este trabalho, mas e quando o crime era para eliminar uma pessoa que depois acaba matando alguém que você ama? Oh oh... O sistema talvez não seja perfeito! Vale à pena assistir o primeiro episódio, depois você não vai conseguir deixar de assistir mesmo.

POR QUE VER: para saber o que motivou Finch a colocar toda sua fortuna para ajudar pessoas que ele nunca viu. Deve ter algo a ver com o acidente que o deixou meio inválido.

POR QUE NÃO VER: porque depois de alguns episódios, já conseguimos "matar" alguns dos acontecimentos antes de se revelarem. Acho que estou assistindo séries demais.

"e a Phoenix Down nos toca
mais uma vez, então levantamos
mais e mais fortes, porque..."

WE PLAY BY HEART