

revista

select games

**ANÁLISE
COMPLETA**



KINECT

Análises

Bulletstorm

Dead Space 2

Monday Night Combat

Test Drive Unlimited 2

Prévias

L.A. Noire

Bodycount

Fight Night Champion

DEAD SPACE™

2

A evolução da música no videogame

Segredos em Nuketown

Sony vs. LG e mais !!



Foi um grande salto desde a nossa primeira edição da revista. Agora ela passou por algumas mudanças no layout e está mais bonita. O nosso blog também cresceu, tendo um aumento de 40.000 visitantes em apenas 3 meses, totalizando quase 60.000 visitas ao todo. 2011 começa com tudo!

Pedro Galani (editor chefe)

revista **select games**

Edição número 2 - Ano 1 - Fevereiro de 2011

Contato: blogselectgames@gmail.com

Editor Chefe: Pedro Galani

Contribuição: Pedro Galani / Stefano Galani / Igor Henrique

www.blogselectgames.com

Nesta edição...



E MUITO MAIS!





ANÁLISES



Pedro Galani

Análise: Dead Space 2

Infos Técnicas



Visceral Games
EA

PS3 / 360 / PC
1-8 Jogadores
Janeiro de 2011

Bem diferente da geração passada, na 7ª, está realmente muito difícil achar um jogo de survivor horror decente, que não dê grandes escorregões. Depois do lançamento do 1º, Dead Space 2 chega para adicionar ainda mais novidades, e claro...muito mais sustos. Será que ele consegue ser bom o suficiente?

Ainda na pele de Isaac, você acorda 3 anos depois do game original, o protagonista acorda e um homem desconhecido tenta o ajudar, porém, sem êxito. A atmosfera assustadora está presente, e tudo isso é completado com a ótima engine usada, que muito melhorou.

A tensão é constante, e principalmente quem jogou o primeiro título deve saber muito bem disso, mas não se preocupe, toda a tensão é parte de uma diversão ainda maior, e claro, cada vez mais curiosidade para a continuação da história e o próximo susto que você tomará.

Isaac agora está bem mais carismático. Antes ele nem havia mostrado seu rosto e os diálogos eram e >>>

quase inexistentes.

As geniais cenas não interativas são realmente absurdas, causando uma sensação de que o jogador está em um filme, já que diversos momentos no jogo são simplesmente épicos.

Muito felizmente, a sua tela é completamente limpa, já que as informações que realmente precisam estão na roupa do personagem e a munição na mira das armas, seu inventário também não tem um lugar fixo na tela e é bem dinâmico. Mas nem tudo é completamente perfeito, certo? Pois é, um dos problemas de Dead Space 2 é a repetição de diversos elementos do primeiro jogo. Um dos melhores exemplos são a maioria monstros, que tiveram modificações muito ligeiras.

Mas um aspecto que ficou realmente espetacular, foi o áudio, que é muito bom, ajudando bastante no clima de suspense.

Obviamente que não é tudo que é mais do mesmo. Uma grande novidade é o multiplayer online, que introduz até 8 jogadores em um modo que consiste em humanos e monstros, basicamente isso. Muitos devem ver semelhanças com Left 4 Dead, e não é pra menos. Infelizmente, o multiplayer não foi bem aproveitado e não conta nem com o clássico Team Deathmatch, então, nessa parte, Dead Space 2 deixa um pouco a desejar.

Concluindo:

Mesmo com o multiplayer pouco aproveitado, Dead Space 2 consegue ser o melhor game de survivor horror da geração, dando muitos sustos, e contando com uma parte técnica impecável.



Nota Final

9.25

+Áudio impecável

+Gráficos excelentes

+Sustos, muitos sustos

+Atmosfera de suspense

-Mais do mesmo



Análise: Monday Night Combat

Infos Técnicas

ARCADE



Uber Studios

Microsoft Game Studios

360 / PC

1-8 Jogadores

Julho de 2010 (X360)

Janeiro de 2011 (PC)

Gears of War, Call of Duty, Halo e muitos outros. Nunca foi fácil achar títulos do gênero tiro que têm uma proposta menos sangrenta, e que tem como foco não ser tão sério.

Assim como em filmes como "O Sobrevivente" e "Tron O Legado", você entra na pele de um dos competidores que entram em um desafio de vida ou morte. A diferença aqui é que isso feito de uma maneira bem descontraída, e as competições ocorrem toda sexta-feira à noite.

O objetivo é simples: proteger uma bola de dinheiro, que tem uma barra de resistência. Para protegê-la será preciso passar por diversos inimigos, que podem estender a partida em até 20 minutos.

Embora o modo singleplayer exista, essa não é bem a proposta de Monday Night Combat, já que na campanha solo, os bots não te animam suficiente para fazer o jogo valer a pena.

No multiplayer, há dois modos distintos: o "Crossfire", que vai além de um simples Team Deathmatch, apesar de um de seus objetivos seja matar os oponentes, o cuidado fica mais na bola de dinheiro, que pode >>>

destruída a qualquer momento por outros jogadores de carne e osso e até mesmo outros bots, que são acionados durante partidas online para deixar tudo mais insano. E o modo "Blitz", é mais cooperativo ainda: você, e mais três jogadores entram no jogo para protegerem o dinheiro dos inimigos controlados por inteligência artificial.

Quem jogou Team Fortress 2 vai perceber diversas semelhanças aqui, a começar pelas classes: Sniper para tiros de longo alcance, Assassin para uma movimentação mais rápida e invisibilidade, Tank e Gunner para grande resistência, o Support funciona como um médico e, finalmente, o Assault, para ataques diretos sem muita lentidão.

Cada classe possui 3 recursos, alguns repetidos. Que vão desde arrancadas pra cima do inimigo até congelar adversários.

Tudo no jogo funciona na base do dinheiro: construir sentinelas, aperfeiçoar personagem, novos poderes, mais rapidez, criar bots para ataque...tudo!

E não é só na fórmula que Monday Night Combat é divertido e descontraído...o seu visual também contribui, quer dizer, na maioria das vezes, né? Pois a modelagem dos personagens é muito boa mesmo, cartunescos e tudo mais. Agora...a plateia...é de chorar. É toda em 2D e simplesmente horrível. Claro que nenhum jogador vai parar no meio de um tiroteio para ver a galera torcendo, mas o capricho nessa parte não existiu.

Todo o desafio, acompanhado por um narrador, que fala de vez em quando, mas acaba se tornando repetitivo, porque suas falas são bem pouco variadas, tornando seus dizeres cansativos ao longo das jogatinas.





Análise: Bulletstorm

Infos Técnicas



Epic / People Can Fly
EA

PS3 / 360 / PC
1-4 Jogadores
Fevereiro de 2011

Se você estava esperando por muita diversão em um FPS, prepare-se, pois Bulletstorm é uma das melhores opções disponíveis no mercado para um jogo com qualidade e ainda recheado de muita besteira e chutes. Você está em um planeta longe da Terra, num ambiente futurista, apesar de ter vários clichês e ser bem curto (6 horas na campanha), Bulletstorm agrada. Os gráficos estão um pouco acima da média, como já era de se esperar, é 720p nativo, felizmente com poucas quedas na taxa de frames por segundo. Os serrilhados aparecem em uma quantidade razoável, quem tem uma TV com 40 polegadas ou mais deve percebê-los bem facilmente.

A modelagem dos personagens é satisfatória e o cenário não é de decepcionar, mesmo com alguns problemas nas sombras, é fácil perceber que Bulletstorm não faz feio nos gráficos, mas também não impressiona.

Bem, era exatamente no ponto da jogabilidade em que eu estava esperando chegar.

Pois este quesito aqui, é diferente dos outros FPS. A razão disso é bem simples: não é em todo jogo que se arrasta e chuta personagens, certo?

Pois é, a jogabilidade flui muito bem e seu "laço" consegue alcançar os inimigos com uma certa facilidade, sem precisar que o jogador tenha habilidade de mestre. Fora os skillstreaks que são descobertos no decorrer do jogo. Se você não entendeu, não se preocupe, eu te explico o que são os skillstreaks: basicamente eles são uma espécie de "conquistas" que o jogador ganhar por matar seus inimigos de diferentes formas, como: choque, espinhos, chute, entre outras dezenas.

Como toque final de diversão, seu personagem é bem rápido, mesmo com armas mais pesadas. Isso é muito bom, aliás, quem precisa de realismo num jogo desses?



O som está bom...apenas bom. O som das armas está na média, as dublagens tem sincronia aceitável com a boca dos personagens e a trilha sonora cabe bem ao jogo.

Como o principal objetivo de Bulletstorm não é causar impressão de sons cinematográficos, a produtora não pode ser muito cobrada neste quesito, concordam? Mas mesmo assim, talvez um pouco mais de capricho nesta parte cairia bem.



Outro ponto bacana é a diversão. Em vez de "Bulletstorm" (que significa chuva de balas), que tal chamar o game de Funstorm? (chuva de diversão). Porque é o grande diferencial aqui é exatamente esse. Você esquecer a grande seriedade dos jogos de hoje e partir para algo mais descontraído, cheio de palavras sujas, é o que muitas pessoas precisam. "Yes sir", "Roger that", entre outros...fala sério, você já não se cansou disso? Parta para a agressão verbal com seus amigos e agressão física pesada com seus inimigos, vamos lá, chutar umas bundas!



Nota Final

8.5**+Muita diversão****+Co-op****+Já disse que é divertido?****-Áudio deixa a desejar****-Campanha só de 6 horas**



Análise: Test Drive Unlimited 2

Infos Técnicas



Eden Studios
Atari
360 / PC
1-8 Jogadores
Fevereiro de 2011

Mais conhecido como TDU, a série Unlimited se iniciou 2007, com um jogo competente, com boas novas idéias, misturando o clássico de corridas com um mundo aberto, você pode comprar imóveis, chamar os carros para o racha no estilo midnight club e muito mais, em 2007 o jogo recebeu uma boa média de notas pela crítica especializada, em sua maioria por essa novidade de estilos, bem 4 anos se passaram e no dia 8 de fevereiro de 2011 o TDU2 foi lançado oficialmente, pois bem aquelas 'boas novas idéias' ainda estão lá, mas será que ainda dão conta do recado?

Sim e Não, por que?

Deixe-me explicar, o jogo é basicamente online, desde o início do jogo o mesmo é conectado aos servidores da ATARI e existem poucas ações off-line, isso é bom, muito bom, mas não convence só por esse detalhe, o jogo tem vários bugs na jogabilidade e no quesito gráfico para um jogo de corrida está na média, nada muito espetacular, nem algo fora da média, de qualquer forma o jogo é interessante por seu estilo diferenciado dos demais do seguimento, mas ainda carece de um refinamento em sua jogabilidade e >>>



principalmente por não ter a definição de arcade ou simulação, existem momentos realistas e momentos surrealistas, para os mais detalhistas, essa indiferença por realmente fazer a 'diferença' e o jogo cair em 'desgraça', mas TDU2, vale a pena de ser experimentado, mesmo para quem não jogou TDU ainda. O jogo começa com você sendo demitido de seu trabalho por estar cochilando, no caso você é um motorista de estacionamento, o famoso manobrista e depois surgem algumas situações onde você se torna o rei do pedaço,

aluga um barraco e sai comprando carros para disputar diversos eventos, não irei comentar mais para não estragar com 'spoilers', enfim existe até uma visão em primeira pessoa, bem limitada por sinal que você controla somente o personagem, do resto ele segue as rédeas do primeiro game.

Os pontos fracos são a modelagem dos personagens, as dublagens de baixa qualidade com falhas grotescas na sincronização labial e alguns bugs em disputas de eventos e alguns problemas com a estabilidade do servidor acabam deixando de fato a impressão de que as idéias do jogo em si são ótimas, mas são infelizmente 'mal executadas'.

Quem é fã de jogos de corrida e de jogos estilo Driver, Midnight Club vale a pena comprar o game.

Nota Final

7.0

+Ideias boas

+Online

-Visão primeira pessoa

-Gráficos poderiam melhorar

-Jogabilidade

ANÁLISE

KINECT FOR XBOX 360





Infos Técnicas

1-4 Jogadores
Microsoft

Novembro de
2011

Xbox 360

VOCÊ É O CONTROLE

Acredito que o periférico que as pessoas mais esperavam nesta geração de fato é o Kinect. Sua proposta de revolucionar o modo de como você joga videogame é realmente tentadora, e a satisfação do público é mostrada nas vendas absurdas que a Microsoft conseguiu com o aparelho.

Anunciado em 2009, o Kinect é o mais novo sensor de movimentos disponível no mercado. Tendo como fabricante a Microsoft, acho que é fácil ver que de baixa qualidade o produto não é.

Então, aqui analisaremos se colocar o jogador no controle realmente é uma experiência satisfatória o suficiente para todos largarem os controles da mão e levantarem do sofá!

INICIANDO...

A tecnologia utilizada no Kinect é a de lasers, que não é tão nova assim. O aparelho tem 1 câmera e 1 microfone, que permitem simplesmente jogar até comandar via voz diversos recursos como entrar na Hub feita exclusivamente para o periférico, executar games, etc.

As configurações iniciais tem um tempo médio, mas com certeza valem a pena, pois as calibrações in-game são muito rápidas, mas isso é um assunto que agora não será discutido.

Caso você queira que o Xbox reconheça sua face e associe ela com seu perfil, as configurações já são um pouco mais chatas, mas felizmente, depois de todo o processo a sua "ID do Kinect" funciona relativamente bem, basta olhar diretamente pra o sensor e as chances dele te reconhecer são relativamente altas.

CALIBRAÇÃO

Este ponto é um grande destaque do Kinect. Diferente dos outros sensores, que obrigam você a deixar o controle parado ou apontá-lo para uma câmera, aqui no Kinect, o reconhecimento da sua mão é simples, rápido e eficiente. Basta acenar para o sensor umas 2 ou 3 vezes e pronto: em questão de pouquíssimos segundos o jogador já pode navegar a vontade pela Hub do aparelho ou pelos próprios jogos.



GAMEPLAY

Bem, agora vem a parte que todo mundo tenta reparar de primeira em qualquer sensor: o gameplay. Para um sensor de movimentos, gameplay significa a parte de delay (atraso entre o seu movimento e o mesmo reproduzido na tela) e a parte de reconhecer outros jogadores rapidamente. O Kinect é mediano em uma, e bom em outro quesito desses que eu acabei de citar.

O delay entre o seu e o movimento do personagem na tela não é 0, mas também não é como o do Wii em seu lançamento. Para vocês, leitores, terem uma ideia, a captação de movimentos do Kinect é muito semelhante a captação do Wii + Motion Plus, novo acessório para o Wii Mote que permite um pouco mais de precisão. Mas com o tempo, o jogador se acostuma com o delay médio do aparelho e vai ficando cada vez mais a vontade.

Olha a criança por dentro!



JOGOS

Se você comprou o sensor oficialmente, vai receber o jogo Kinect Adventures, que é um Wii Sports ou Sports Champions da vida. Este espaço diz respeito ao periférico em si, então não é o melhor momento para uma análise profunda em cada um dos jogos disponíveis, mas já vou adiantando: é difícil achar um game pra Kinect que não seja casual e tenha uma progressão insatisfatória. Mesmo o Dance Central, que tinha tudo pra ter uma progressão bacana tropeça neste quesito. Basicamente, se você adquirir o sensor da Microsoft, não espere por longas jogatinas e grandes objetivos, pois até agora está complicado achar um jogo que proporcione tal experiência.

CONCLUSÃO

O Kinect é uma experiência diferente daquelas que a gente vê por aí. Você é o controle, então, ver seus movimentos serem reproduzidos na tela sem você segurar nada na mão, é realmente bacana. É uma proposta nova, que ainda tem muito a crescer, principalmente na próxima geração. Mas é um bom passo para uma nova maneira de jogar, que a Microsoft deve a coragem de dar, diferente de outras empresas, que optaram por evoluir ou criar controles de movimentos novos (digo da Nintendo e Sony). Mesmo que os jogos ainda estão engatinhando, o aparelho tem muita a crescer e com certeza deu certo. Ponto pra Microsoft.

Nota Final

9.0

+Você é o controle

+Calibração simples e eficiente

Excelente proposta

+Tem um ótimo futuro

-Jogos

BATTLEFIELD

3



RESERVE JÁ! >

The background of the image is a blurred, high-action shot of Iron Man. He is shown from the waist up, in a dynamic, forward-leaning pose. His suit is primarily dark with gold accents, and his helmeted head is visible at the top. The background is a mix of light blue and white, suggesting an outdoor or industrial setting. The overall image has a motion-blur effect, giving it a sense of speed and action.

PRÉVIAS



1ªs Impressões: Fight Night Champion

Infos Técnicas



EA Canada
EA Sports
360 / PS3
1-2 Jogadores
Março 2011

A demo de Fight Night Champ saiu na PSN há alguns dias atrás, como um bom fã de jogos de luta, principalmente da série Fight Night Round, tendo em vista que a tendência da EA em alterar os nomes para os mesmos jogos com leves modificações virou praxe (NBA Live para Elite, Fight Night Round para Fight Night Champion e por aí vai...)

O que mais impressiona de cara são os gráficos, utilizando a mesma engine de FNR4 com leves modificações nas texturas e iluminação, mesmo a demo estando em 720P já mostra o potencial (FNR4 tinha suporte nativo a 1080p) o jogo é belo, muito belo, a física está muito boa e realmente a luta em si parece muito real, na parte gráfica.

FIGHT★NIGHT CHAMPION

Já jogabilidade, o estilo de golpes variáveis utilizando os analógicos continuam, mas devido a grande reclamação por parte dos jogadores da complexidade da mesma, a EA alterou alguns pontos e também adicionou tipos de soco nos botões clássicos (X, Quadrado, Triângulo...), enfim, o jogo promete, mesmo com um nome remodelado pode esperar por grandes luta, pois o multiplayer sempre foi competente e pelo que vi no vídeo da demo, o modo carreira terá um detalhe a mais focando nas conversas entre lutadores, agentes e etc, no maior estilo Rock Balboa, vamos esperar para ver!



Expectativa

ALTA



Pedro Salani

Prévia: L.A. Noire

Infos Técnicas

XBOX 360



Rockstar San Diego
Rockstar
PS3 / 360
1 Jogador
Maio de 2011

Sem dúvidas, a RockStar Games é uma das melhores empresas para ter certeza de que a cada jogo lançado, o mesmo será um grande sucesso.

E não há dúvidas que a próxima bomba da produtora seja o game L.A. Noire, que deve chegar em 2011.

Se você já jogou GTA ou Red Dead, já está pensando que nesse novo lançamento, você será mais uma vez uma pessoa fora da lei. Errado. Por incrível que pareça, o jogador estará na pele de Cole Phelps, um dos poucos verdadeiros policiais da cidade, que no caso, como o título já diz, é Los Angeles.

A trama se passa no ano de 1947, onde o protagonista deve desvendar a causa de assassinatos brutais, mas para isso, terá que passar por cima dos poderosos chefões, que não querem ver os crimes com solução, colegas corruptos, imprensa, família, entre outros obstáculos.

O jogador vai se aventurando e o game possui um sistema de níveis, onde cada cargo policial traz uma série de desafios, que se bem executados, garantem sua progressão no jogo.



E algo que não se vê em todo lugar: a maioria dos crimes serão baseados em assassinatos reais, que se passaram na década de 40.

Outro recurso inédito em L.A. Noire, é a reprodução das faces de cada personagem, que são feitas através de captura de atores reais, dando uma modelagem visual sem precedentes.

Como já era de se esperar, o jogo não será fácil. Sua barra de vida não será muito grande, as pistas dos assassinatos que estão escondidas serão difíceis de se encontrar e nada de ser linear.

Do seu lado, está a lista que estará disponível, nela, será possível marcar os principais suspeitos. Como um jogo de detetive.

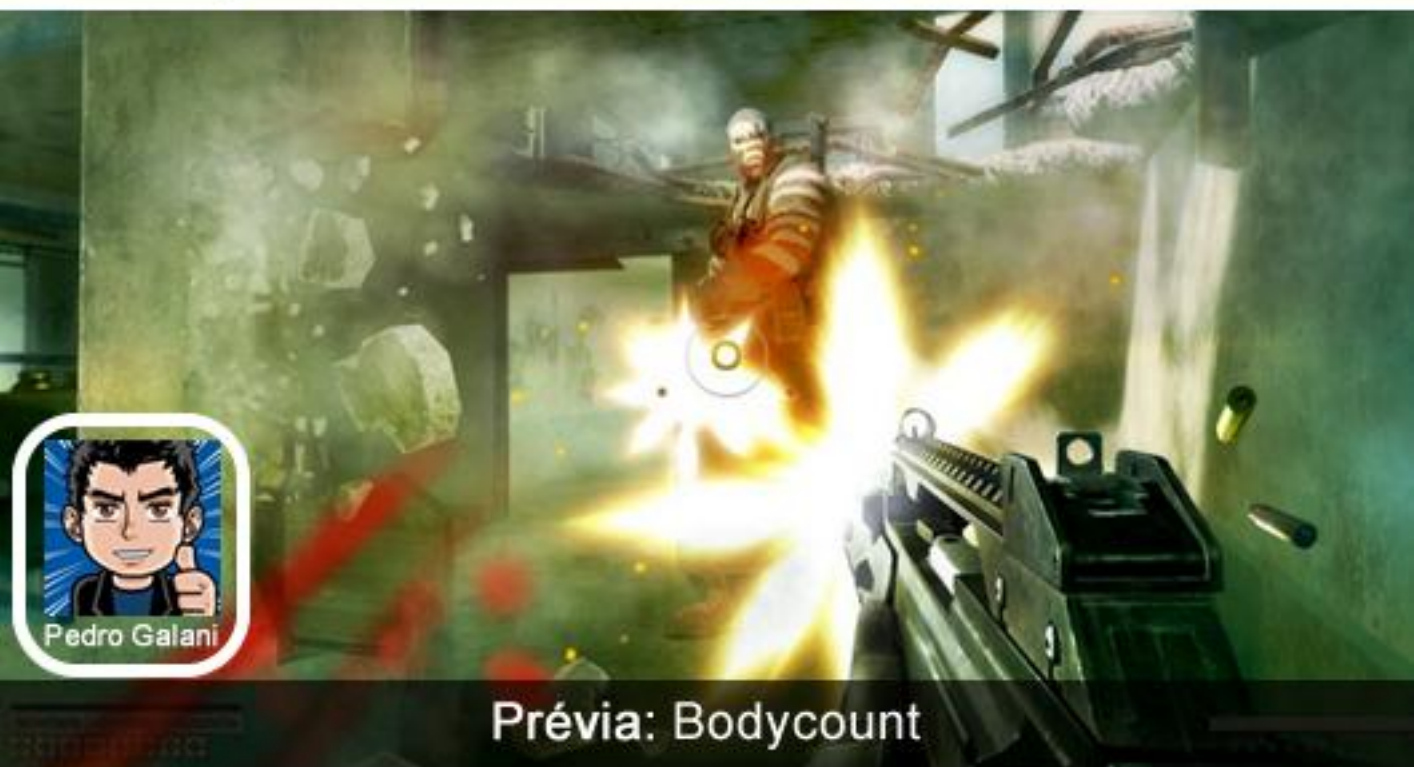
Não há muitas informações sobre os diálogos. Se terá como escolher entre várias respostas ou se os finais irão variar de acordo com suas falas.

À primeira impressão, talvez seja que L.A. Noire não passará de um Mafia da RockStar. Mas sem dúvida, será bem diferente. Mesmo que a época seja bem parecida, a atmosfera do game que será lançado em 2011 parece muito mais envolvente, contando com diversas maneiras de se desvendar o crime. E claro, o toque especial que todo jogo do estúdio de GTA tem.

Enfim, L.A. Noire realmente parece um grande game, cheio de detalhes e com a modelagem dos personagens realmente impecável. Só por ser da RockStar, já temos uma garantia de que o conteúdo será incrível.

Expectativa

ALTA



Prévia: Bodycount

Infos Técnicas



Codemasters
Codemasters
PS3 / 360
1-??? Jogadores
2º Semestre de 2011

Atualmente, é fácil perceber a clara divisão entre os FPSs: a maioria reproduz fielmente tiroteios, já a outra (e pequena) parcela foca mais em diversão e tiroteios divertidos.

Em Bodycount, você estará na pele de um mercenário que trabalha para uma espécie de companhia chamada Network.

Mas tudo muda quando um grupo chamado The Target aparece para atrapalhar as coisas. Porém, eles parecem mesmo um bando de trapalhões. Você deve estar se perguntando por quê...é simples: diferente de qualquer outro FPS disponível, aqui seus inimigos tropeçam, cambaleiam em lugares altos e morrem de maneira, digamos...linda, em grandes explosões.

Outro recurso que não se vê em qualquer jogo, é a capacidade de destruição do cenário, com um diferencial: suas armas em geral são bem pesadas, e uma parede pode vir a cair em poucos segundos. A produtora foi criativa em utilizar um sistema de cores para o jogador poder distinguir os inimigos, >>>

mas não é só isso, as cores também deixam o espetáculo de matar alguém bem melhor, com muito brilho quando eles finalmente caem no chão.

Enquanto a Network tem foco maior em ensinar seus soldados apenas em matar e matar a qualquer custo, a The Target possui um método mais organizado: dividem seus membros em classes, como médicos e gunners.



Bodycount tem muita gente que trabalhou em Black, sucesso do PS2 envolvida, e parece que está fazendo um bom trabalho em sua nova produção, com o objetivo de alegrar um pouco este gênero tão sério, que é o de tiro em primeira pessoa, nossa expectativa é média, pois já tivemos outras situações parecidas e parece que não deram muito certo...

Expectativa

MÉDIA

AUMENTE SUAS VISITAS !!
SEJA NOSSO PARCEIRO



blogselectgames@gmail.com



Igor Henrique

No começo da era gamer com o Atari, os jogos eram muitos simples, tão simples que os efeitos sonoros, a parte musical dos jogos, eram formados por Bips, embora fossem apenas "bips" emitidos pelo vídeo game, completavam o jogo.

Aos poucos os Bips foram se variando, como na escala musical (Dó, Ré, Mi, Fá, Sol, Lá, Si) e foi-se compondo os temas de acordo com o que o jogo pedia e a geração suportasse, cada jogo tem um tema diferente, alguns são conhecidos por todos como por exemplo a do Super Mario ou o do Tetris.

Aos passar das gerações a música começou a ser usada para "controlar" as emoções dos jogadores conforme queriam os produtores, um ótimo exemplo disso é o jogo Resident Evil quatro, onde em partes dos jogos não existe trilha sonora, relevando os passos e a respiração ofegante do jogador, deixando o jogo mais suspenso, outro jogo que tem um belo exemplo disso é o Splinter Cell Conviction, onde em certas situações há trilha sonora mais agitada, e em outras uma trilha mais calma, aqui citei dois exemplos, mais hoje em dia em todos os jogos, sem exceção, tem como a trilha sonora a principal ferramenta para tornar o jogo mais interessante e envolvente.

Recentemente a música Baba Yetu criada pelo compositor Christopher Tin em 2005, para o jogo Civilization IV, recebeu o Grammy na categoria "Melhor arranjo instrumental com acompanhamento Vocal", essa foi a primeira vez que a música de um jogo ganhou um Grammy. A produtora Electronic Arts Games foi motivo de questionamento porque ela precionou o NARAS (Academia Nacional de Arte e ciência das gravações) sobre a criação de uma categoria voltada aos videogames, algo que ela (a EA) nomeou como "Melhor trilha Sonora de VideoGames".

Já que a NARAS criou algumas novas categorias na última década, atualmente as trilhas sonoras de jogos podem concorrer na categoria "Melhor Trilha Sonora de Filmes, Televisão e Outras Mídias Visuais", porém nunca concorreu.



7

SEGREDOS EM
NUKETOWN

A posição e sexo dos manequins mudam todo round



Woods e Mason, personagens da trama, moram em Nuketown

RC-XDs podem passar pelo buraco de madeira de ambas as bases.





O Jeep Wrangler modelo 2011 faz sua aparição em Nuketown



Veja o contador de jogadores na "população"



Os nomes das ruas no mapa são de bombas nucleares, sendo a "Infinity" a primeira testada na história



Curte os Rolling Stones? Dê headshots em todos os manequins do mapa!

SONY



A briga da LG para proibir a venda do PS3 na Europa

Round 1

No final do ano passado, foi iniciado uma pequena guerra entre Japão e Coréia, Sony e LG.

A japonesa Sony entrou com uma ação contra a coreana LG, ela alegou que a LG violou leis americanas, ao importar celulares e modems que quebram as patentes registradas pela Sony. A japonesa também afirmou que a LG violou patentes de outras companhias, como Sony Ericsson, Samsung e Nokia.

Round 2

No começo do mês de Fevereiro, a LG entrou com um processo alegando que a Sony infringiu 8 patentes, 4 delas em televisores e outras 4 nos videogames. E com isso ela tentou cancelar as vendas do PS3 nos EUA

Algumas das patentes quebradas foi sobre o leitor do Blu-ray, o método do PS3 ler o disco Blu-Ray e também exibir legendas.

Round 3

Semana passada, a LG conseguiu finalmente ganhar essa guerra. Após processar a Sony pela quebra de 8 sérias patentes, a empresa coreana conseguiu barrar a venda de PS3, por enquanto só na Europa (boa parte do mundo) pelos próximos 10 dias, porém pretende estender essa intervenção que pode custar alguns milhões para a empresa japonesa.



www.lacragames.blogspot.com

LACRA GAMES

Pré vendas e grandes lançamentos
a partir de R\$150,00

Nenhum jogo a cima de R\$160,00!

Jogos e Acessórios de XBox 360
e PlayStation 3

Tudo SOB Encomenda!



Siga-nos no Twitter !!
@pedrogalani



