

CULTURA DO VIDEOGAME

Nº 16 | SETEMBRO 2010 | R\$ 9,90

EDGE

NINTENDO | SO

ARCADE | ONLINE

DE R\$ 14,90
POR APENAS
R\$ 9,90



ROCKBAND 3

**A GRANDE REVOLUÇÃO
DOS JOGOS MUSICAIS**

LEGO UNIVERSE

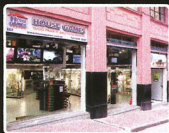
O ambicioso MMOG dos
blocos de montar

BRASIL ONLINE

Entenda os desafios de
quem atua neste mercado

JOGO NAS NUENS

Nova tecnologia permite
jogar sem console

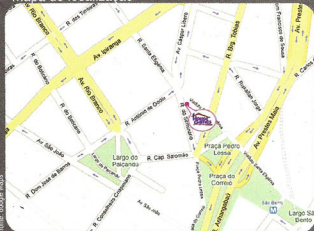


Venha conhecer nossa loja,
são 250 m² de pura diversão.
Aguardamos sua visita.



Faça parte da última

mapa de localização



últimos lançamentos:



Visite nossa loja:

Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo - Em frente a igreja Sta. Ifigênia
(esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia). A 200m. da estação São Bento do Metrô.

Horário de funcionamento: Segunda a sexta das 9h às 18:30h, sábados das 8:30h às 17h.

Aceitamos os cartões



Wii



XBOX 360

PS3

NINTENDO DS

PC

PlayStation 2

PSP



www.NapacDesign.com.br

linha de defesa da humanidade

Lute lado a lado com o Noble Team na guerra contra os terríveis Covenant no novo Halo: Reach, para Xbox 360. Compre já o seu.

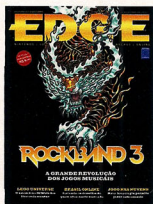


Compre em nosso televidas: **NOVO TELEFONE (11) 3311-1260**

Acesse nosso site: **www.housegames.com.br**

e-mail e msn: **vendas@housegames.com.br**

House Games
online



Aprender a tocar um instrumento musical não é um processo fácil. Observando a biografia (hagiografia?) de músicos famosos, nota-se algo que quase todos têm em comum: o contato com os instrumentos desde cedo. Jimmy Hendrix ganhou seu primeiro violão aos 15 anos. O multi-instrumentista Jack White começou aos 6. Keith Moon deu início aos estudos de bateria aos 14; Neil Peart, aos 13. Com 8 anos, Freddie Mercury já tocava piano na banda da escola. Ao imaginar crianças produzindo música de suas mãos, é fácil ignorar as histórias de sangue, suor e lágrimas que levaram esses artistas ao domínio da forma. E, assim, surgem diversas outras histórias – agora de frustração – de pessoas que se aventuraram a praticar música. Se apenas fosse possível aprender a tocar um instrumento de uma maneira mais prazerosa. Com um jogo de videogame, quem sabe? O tipo de jogo que ilustra a capa de uma revista com um tigre. Talvez um tigre feito de chamas.

Após anos sendo menosprezado por guitarristas céticos, o gênero dos jogos musicais enfim ganhará alguma credibilidade perante o esnob círculo dos músicos profissionais. Tudo graças ao lançamento de *Rock Band 3*. Os jogos anteriores da série já serviam para iniciá-lo nos estudos de bateria, mas a nova produção da Harmonix é compatível com a réplica perfeita de uma guitarra de verdade. Os aspirantes a guitarrista finalmente poderão treinar com um vasto repertório de faixas de uma maneira ao mesmo tempo desafiante, educativa e divertida. O jogo ainda introduz um teclado igualmente fiel ao instrumento real, promovendo a evolução de um gênero de ação rítmica acostumado ao simples apertar de botões e transformando a prática do jogo em uma habilidade útil para quando você não está em frente à TV.

Mas isso não significa que *Rock Band 3* esqueceu suas raízes. Durante nossa visita ao estúdio Harmonix, os designers não se cansaram de enfatizar que o novo título é, acima de tudo, um jogo – e um jogo compatível com os kits de controles-instrumentos lançados anteriormente. É, também, o mais ambicioso software multimídia já concebido. Se a história é um parâmetro confiável, é bom acreditar na empresa que tem ditado os rumos dos jogos musicais – e mudado a própria indústria da música no processo.





Editor e Diretor Responsável: Aylano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e Jornalista Responsável: Roberto Araújo - MFB-10.766 - rsaj@europanet.com.br

REDAÇÃO
Editores: Fábio Santana - fabio@europanet.com.br
e Felipe Azevedo - felipe.azevedo@europanet.com.br
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Jeff Silva
Revisão de Texto: Eliane Pereira
Colaboram nesta edição: Bruno Araújo, Douglas Pereira, Eric Araújo, Henrique Sampaio, Luiz Eduardo Freitas, Rêbo Raphael, Roger Tavares, Théo Azevedo e Viviane Werneck

INTERNET
Roberto Mourão e Ivan Bastos (Coordenadores), Anderson Ribeiro, Anderson Cleton e Leandro Novais

PROPAGANDA
Robson Carvalho

PUBLICIDADE - SÃO PAULO
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Diretor de Publicidade: Mauricio Dias - (11) 3038-5093
Coordenador: Alessandro Donato
Equipe de Publicidade: Angela Taddeo, Cláudia Alves, Evangelina Xavier, Filipe Fritiro, Marcos Roberto, Renato Peron, Rodrigo Saccomani e Tatiane Sampaio
Tráfego: Renan Pereira - (11) 3038-5097
Criação Publicitária: Paulo Toledo

PUBLICIDADE - OUTROS ESTADOS
Brazilia: New Business - (61) 3323-0205
Nordeste: Alzapas, Ceará, Pernambuco, Paraíba e Rio Grande do Norte: Espaço Mídia - (81) 3222-2544
Paraná: GPR Mídia - (41) 3252-8228
Rio Grande do Sul: Semente Associados - (51) 3232-3176
Santa Catarina: MC Representações - (48) 3223-3886

PUBLICIDADE - EUA E CANADÁ
Global Media, Telephone: +1 (650) 306-0880
Fax: +1 (650) 306-0890

CIRCULAÇÃO E PROMOÇÃO
Jódi Alvarado (Gerente) e Michelle Pereira dos Santos

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL
Tânia Roriz e Eliassange Harumi

PRODUÇÃO E EVENTOS
Adri Lima (Gerente) e Beth Macedo

LOGÍSTICA
Ezio S. Vicente (Gerente), Davi Alves, Lilian Lemos, Henrique Guerchi e Marco Policiano

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Gerente: Fabiano Lopes - fabiano@europanet.com.br
Coordenadora: Tânia Billi
Atendentes: Cíntia Dias, Carina Caprião, Joseline Montanari, Leila Silva, Paula Hanne, Renata Paduini e Vanessa Araújo
Endereço: Rua M.M.O.C. 121 - São Paulo / SP - CEP: 06510-900
Telefone em São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone para outros estados: 0800-557667 e 0800-888-508 (novo número)
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

ADMINISTRAÇÃO
Cecília Tomazelli (Gerente), Paula Otandini e Renata Naomi

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA O BRASIL
Fernando Chinalda Distribuidora S.A. - Rua Teodoro da Silva, 907 - CEP: 20563-900 - Grajaú / RJ

IMPRESSÃO
Port Editora Gráfica

Future
O artigo localizado da Edge Games Brasil não é propriedade da Future Publishing, uma empresa do grupo Future Network. Reino Unido, 2009. O artigo é de um mágico, o mesmo recebeu em si um miligramas de morte.

A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

ANEP
Associação Nacional dos Editores de Revistas

SE FOR O CASO, RECLAME.
NOSSO OBJETIVO É A EXCELENCIA

Correspondência:
Rua M.M.O.C. 121
CEP 06510-900 - São Paulo / SP
Fax: (11) 3818-0538

Atendimento: (11) 3038-5050 (São Paulo),
0800-557667 e 0800-888-508 (novo número)
(outras localidades) - Fax: (11) 3038-5040
De 24 a 01, das 0h às 23h. Sábado, das 0h às 15h
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Publicidade
Fone: (11) 3038-5098
Fax: (11) 3818-0538
E-mail: publicidade@europanet.com.br



Para entrar em contato com a Editora Europa:
(11) 3038-5050 (São Paulo / SP) ou 0800-557667 e 0800-888-508 (novo número), ligação gratuita (outras localidades)
Visite nosso site: www.europanet.com.br



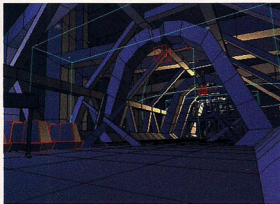
BLOCOS DE OPORTUNIDADE 50
Como a NetDevil está juntando as peças para criar LEGO Universe, o novo MMOG baseado nos blocos de montar



SAINDO DO ARMÁRIO 56
Após três décadas de protagonistas heterossexuais, estaria a indústria pronta para um jogo 'gay'?



CONTINUE: WARIOWARE 76
Revistasam Smooth Moves, o único jogo de Wii que explorou todo o potencial do Wii Remote



MAKING OF: TUNNEL B1 80
Como o estúdio alemão Neon misturou gêneros e desenvolveu um dos jogos mais estranhos do PS1



SUMÁRIO

SETEMBRO

Neste mês



ROMPENDO OS LIMITES 38
A Harmonix reúne sua banda mais uma vez e se prepara para dar outro show com o revolucionário Rock Band 3

Todo mês

- 8 **Start**
Gaikai, Tomonobu Itagaki e mais
- 20 **Indústria em Foco**
Piers Harding-Rolls discute o futuro da EA
- 22 **Direto do Japão**
Christophe Kagotani desafia a Apple
- 25 **Hype**
Opinião sobre jogos em desenvolvimento
- 63 **Review**
Nosso veredito sobre os lançamentos
- 84 **Codeshop**
Vertical Slice e os testes de jogos futuros
- 86 **Perfil de Empresa**
Por dentro da Manifesto Game Studio
- 88 **Perfil de Profissional**
Dicas de carreira para a indústria de jogos
- 90 **Jogo de Omitirínicos**
Roger Tavares fala sobre os gregos
- 92 **Jogando no Escuro**
N'Gai Croal analisa os jogos usados
- 94 **Chuva de Balas**
Steven Poole ajuda a si próprio
- 96 **Filosofando com Clint Hocking**
Clint Hocking converge culturas
- 98 **Cartas**
Suas cartas, e-mails e mensagens

SUMÁRIO

CONTINUAÇÃO

Hype



CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW



360, PS3

DIRT 3



360, PC, PS3

TUMBLE



PS3

THE SHOOT



PS3

START THE PARTY



PS3

SPORTS CHAMPIONS



PS3

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD



360, PC, PS3

START WARS: T.O.R.



PC

FALLOUT: NEW VEGAS



360, PC, PS3

ILOMILO



360



Review

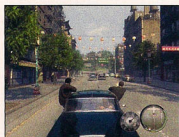
METROID: OTHER M



Wii 64



MAFIA II



360, PC 66

STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY



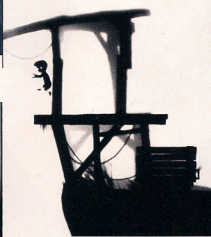
Mac, PC 68



LIMBO



360 70



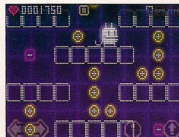
DEATHSPANK



360, PS3 72



PIX'N LOVE RUSH



iPhone 74

AND YET IT MOVES



Wii 74

CATLEVANIA: HARMONY OF DESPAIR



360 75



START



8

Previsão do tempo

Como o serviço Gaikai está contruindo para o futuro dos videogames



14

Brasil em rede

Os obstáculos e os casos de sucesso no mercado brasileiro de jogos online



18

Mestre ninja?

Tomonobu Itagaki fala sobre a sua mais nova criação, o jogo de tiro Devil's Third



START



ONLINE

GAIKAI



As produtoras têm controle total sobre a natureza das propagandas que aparecem no GaiKai. Os jogadores poderão clicar imediatamente para começar a jogar até mesmo jogos recentes

necessário instalar nada novo. Então estamos apenas seguindo as tendências e incluindo algo novo sobre a base existente.

"O tipo de hardware que eu adoraria ver – e é assim que eu imagino que o GaiKai possa funcionar com consoles", diz Perry, "seria um console fantástico para o qual transmitiríamos os jogos, e ele teria algo como uma tela plana embutida, que você poderia pegar e andar pela casa. Assim, você poderia continuar jogando onde quisesse. Se você fosse para a cozinha ou para a cama, você poderia literalmente carregar essa peça de vidro com o jogo nela, e isso custaria uns US\$ 50, não teria nenhuma CPU e nem precisaria armazenar dados. Não teria nada além de um chip Wi-Fi e um decodificador. E eu gostaria que fosse tudo em 3D, na tela mais fina possível. Seria como olhar para outro mundo. Essa é apenas uma das coisas que se podem conseguir sem muito esforço com nossa tecnologia".

Das alturas de Earthworm Jim e MDK, passando pelo lamaçal de *The Matrix* até chegar ao mundo obscuro da produção de MMOGs, os altos e baixos da carreira de Perry refletem o equilíbrio entre suas várias personalidades: o garoto prodígio, o pragmático e o empreendedor. Visivelmente incompatíveis nos tempos insanos da Shiny Entertainment, elas estão muito mais em sintonia hoje em dia.

Previsão de crescimento para os jogos em nuvem

O GaiKai pode ser o futuro da nuvem, mas não se empolgue ainda: isso é só uma demo

Qual é a velocidade do processador de um iPhone 4? Quanto de RAM ele tem? Qual é a velocidade máxima de download da sua rede em kilobytes por segundo, ou a média de um aplicativo? Qual é a taxa de quadros do seu jogo favorito? Você sabe? Provavelmente não, a menos que você faça parte da pequena minoria entre os 27 milhões de usuários do iPhone. Quando algo simplesmente funciona como o esperado (ou quase), é difícil ligar para detalhes.

O GaiKai, a mais recente entre várias soluções de jogo via transmissão online em tempo real, tenta fazer algo semelhante. Ele não é um substituto para seu PC de mesa, insiste o diretor executivo **David Perry**. Os servidores de ponta recebem os comandos do seu PC, e enviam de volta vídeo e áudio de jogos processados remotamente. A transação é completada quase que instantaneamente, e um jogo como *Spore* pode ser jogado alguns segundos depois de clicar em um link. Graças a um acordo com a EA, anunciado na E3, jogos como *Spore* e *Mass Effect 3* são o tipo de conteúdo que o GaiKai planeja vender. Mas o plano, por enquanto, para por aí. O GaiKai fornece a você uma demo jogável, mas você ainda precisa comprar, baixar e jogar os títulos completos como de costume.

Depois de um ano de trabalho em conjunto com a Adobe, o GaiKai pode abrir, com apenas um clique, uma sessão em um navegador com suporte à tecnologia Flash. Não é preciso nem mesmo baixar um complemento extra. Então, se você quiser jogar uma demo

de *Lego Star Wars: The Original Trilogy* (um exemplo que experimentamos sem nenhum problema), basta clicar no ícone e a tecnologia assume o resto. Há várias razões para um serviço como este começar timidamente: uma delas é que seu alcance potencial parece coisa de ficção científica.

"Nós queríamos demonstrar a ubiquidade, por isso colocamos clientes em tudo o que podíamos: iPhone, iPad, Android, Xbox, Mac, Windows – tudo que tivemos tempo de fazer", diz Perry. "Qualquer coisa conectada à internet e com uma tela pode rodar os jogos." Para provar, as demos atuais incluem *World Of Warcraft* rodando em um Xbox 360 de desenvolvimento,

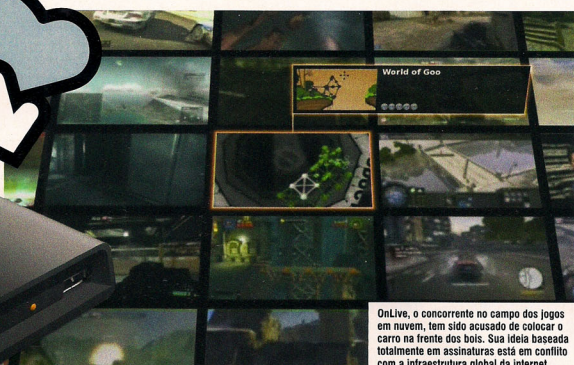
"Eu adoraria ver um console fantástico para o qual transmitiríamos, e ele teria uma tela plana embutida, que você poderia pegar e andar pela casa jogando"

compartilhando uma partida com alguém que está jogando pelo Facebook.

"Você já viu isso antes", diz o cofundador e diretor de tecnologia **Rui Pereira**. "Já houve muitos exemplos de formatos novos que só engrenaram quando todas as barreiras foram removidas. Como o áudio digital, que exigiu muitos plug-ins ao longo dos anos, e geralmente dava certo, mas sempre havia problemas, e deles vinha a resistência. E há coisas como o Flash, que permitiu o YouTube e ninguém mais se lembrou dele. Isso aconteceu justamente porque não era



O diretor executivo da GaiKai, David Perry (esquerda), está trabalhando atualmente com os diretores de tecnologia Andrew Gault (centro) e Rui Pereira para levar a tecnologia para a fase de lançamento. A visionária Electronic Arts já está a bordo – esperamos que outros nomes conhecidos entrem na lista em breve



OnLive, o concorrente no campo dos jogos em nuvem, tem sido acusado de colocar o carro na frente dos bois. Sua ideia baseada totalmente em assinaturas está em conflito com a infraestrutura global da internet

Alternando discursos sobre negócios inteligentes, tecnologia de ponta e realidade atual da transmissão de dados, ele dá um retrato convincente do mundo de possibilidades do Gaikai.

Mais convincente, devemos dizer, que o concorrente OnLive. Perry tem muito respeito pelo serviço que foi lançado em junho. O OnLive, ele diz, "tem tido que resolver os mesmos problemas técnicos de gerenciar uma rede, e eles já passaram por isso antes". Mas os caminhos que eles tomaram são diferentes.

"Sempre que eles seguem por um caminho, nós seguíamos pela direção oposta. E isso continua até hoje, em absolutamente tudo. Tentamos manter os pés no chão. Não vamos criar uma rede com capacidade máxima no primeiro dia. Como há uma mensalidade [no OnLive], você espera ter uma boa conexão. Vendo o jeito como a internet é interligada, isso é meio louco. Você certamente pode servir milhões de pessoas em cidades com boas conexões, mas cobrar uma mensalidade e esperar que seja assim onde quer que esteja é complicado."

Regra número um dos jogos em nuvem: o consumidor sempre vem em primeiro lugar. Ao avançar ao ponto de disponibilizar jogos completos, o OnLive criou mais problemas do que resolveu. O Gaikai, se concentrando primeiro na ingrata experiência de pré-venda – que também é muito cara para as produtoras – acertou logo de cara.

"Eu conversei muito com as produtoras, e elas logo dizem que querem colocar o consumidor em primeiro lugar", diz Perry. "Mas não, elas não querem. Tudo que elas estão fazendo é comprar a 'iniciativa' dos consumidores, aquilo que os faz passar por todos os obstáculos. Eu ainda não conversei com uma empresa que tenha reunido seus advogados e perguntado qual é o menor número de cliques com que eles podem fazer uma tarefa. Será que dá para resumir tudo a um botão de 'aceito'? Eles nunca sabem a resposta, porque nunca perguntam. Ter essa conversa com todos está se tornando parte do nosso DNA."

Então, a proposta do Gaikai é oferecer oportunidades em vez de promessas. Para os jogadores, que poderão ver uma tela de publicidade do Gaikai em grandes sites em breve, dependendo de sua conexão e dispositivo (se você não puder rodá-lo, o anúncio simplesmente não aparecerá), é uma maneira de evitar o gasto de tempo baixando e instalando em vez de jogando. Perry dá um bom exemplo com a infame experiência que ocorre no PS3 – depois de atualizar o firmware e baixar vários gigabytes, você ainda tem que esperar que a demo seja instalada. E quando



Botões errados

Como ficam os controles?

Em um mundo onde plataformas como o iPad e o Facebook rodam os mesmos jogos, a falta de um controle universal é um problema? "Sem dúvida. Os controles sempre serão o elefante branco", diz Perry. "A boa notícia é que nós temos um sistema de adaptação embutido que vai informar ao nosso servidor sobre os controles de qualquer aparelho – como se tudo fosse remapeado em tempo real. Portanto, se você estiver jogando um MMOG em um iPad e houver um botão que precisa ser apertado muitas vezes, nosso servidor pode simular isso. Mas isso está longe de ser o ideal. A solução a longo prazo seria, caso os desenvolvedores gostem da ideia de colocar jogos de 15 GB no Facebook, começar a pensar que as pessoas podem nem mesmo ter um teclado ou mouse por perto. Eles precisam pensar em como contornar isso."



Supondo que a tecnologia funcione sem problemas, o que a Apple vai achar do Gaikai hospedando jogos indie sem que eles passem pela App Store e pelo seu processo de aprovação? Por enquanto, isso é algo com que ela não precisa se preocupar

O Gaikai roda *Mario Kart 64* (à direita) perfeitamente em emulação. Da para imaginar a Nintendo disponibilizando o jogo para ser jogado em seu site. Da mesma forma, o site da Lego seria um lugar natural para *Lego Star Wars II* (abaixo) via Gaikai



Podemos ver *Spore* (abaixo) ser transmitido e jogado em tela cheia com clareza suficiente para que o texto fosse legível. O teste real virá quando jogos mais velozes e furiosos começarem a levar a tecnologia ao limite. Se isso se tornar um problema, as produtoras criarão interfaces específicas para o Gaikai? E quanto à possibilidade de jogar em janela? Como a interface irá se redimensionar?



“você precisa baixar arquivos de atualização? Justamente quando se senta para jogar. Perry: “Eu tento fazer tudo de uma vez. Atualizo o sistema, baixo cinco coisas ao mesmo tempo, e depois deixo lá. Até a preparação para jogar precisa de planejamento”.

Para as produtoras, a oportunidade

parece irresistível: alcançar muito mais jogadores, com um custo muito reduzido, e levar as demos até eles, em vez de esperar que eles venham atrás delas. Quando fazíamos esta matéria, parcerias com a Intel e a Linelight Networks – “eles querem que sejas a rede mais rápida do mundo” – estavam prestes a ser anunciadas. “É o pensamento arcaico contra o pensamento moderno”, diz Perry. “O antiquado é quando você cria um site e manda todo mundo para lá, o que faz muito sentido e dá para entender por que todo mundo faz isso. Mas, a partir do momento em que você fica nessa situação, torna-se muito caro levar as pessoas de um lugar a outro. Então, como evitamos isso e permitimos que você jogue por cima do artigo que estiver lendo na internet?”

“Incorporar as janelas nos lugares certos é vital para nós. Parece óbvio, mas para as produtoras não é. Tirar as pessoas de onde elas estão só para ver o vídeo teria matado o YouTube.” Nós rebatemos dizendo que, mesmo com o sistema de embutir vídeos, o YouTube custou ao Google US\$ 2 milhões por dia em 2009. Ele ri: “Bem, criar o serviço e depois se preocupar com o modelo de negócio é o jeito oposto de fazer as coisas. Nós nunca nos desviávamos do nosso modelo, o que é bem legal. Não estamos no nosso quarto plano, o que costuma ser comum nessas situações”.

Quem paga pelo Gaikai? Pode ser que um dia sejam os consumidores, diz Perry, mas hoje são as produtoras e varejistas. Não é segredo que a empresa está cobrando um centavo por minuto de conteúdo transmitido. “Pode parecer muito, mas comprar um clique do Google nos EUA hoje custa entre 50 centavos e um dólar. Isso seriam 50 a 100 minutos de jogo transmitido. Eles lhe rendem uma visita; nós lhe damos um jogador.”



“Caso as pessoas não gostem do seu jogo – infelizmente, os números mostram que a maioria não vai gostar –, o mais importante é mantê-los baixos os custos da tentativa frustrada. Se alguém sair depois de dois minutos, o custo total da falha é de dois centavos. Não há anúncios de TV ou cartazes ou qualquer coisa que custe tão pouco. É por isso que não estamos tendo problemas em levantar dinheiro. Não queremos dominar o consumidor, nem estamos extorquindo informações deles. Ficamos felizes se você jogar por apenas dois minutos, porque sabemos que você tentou.”

“Não queremos dominar o consumidor, nem estamos extorquindo informações deles. Ficamos felizes se você jogar por apenas dois minutos, porque sabemos que você tentou”

Esse investimento, ele continua, está financiando uma das redes de proximidade mais ambiciosas da história. “Não fomos sutis nessa parte. Estar próximo é a chave. Essa ideia de abranger um raio de 1.600 km, que é o que o OnLive anunciou, é assustadora. Eu quero que sejam uns 100 km. Então não basta colocar um servidor no centro de um país e esperar que fique tudo bem. Cada uma das grandes cidades devem ter um servidor Gaikai.” Existem 11 servidores do Gaikai atualmente, ele diz, comparados aos três do OnLive, e o número deve chegar a 14 no lançamento. “Minha expectativa é de que tenhamos uns 50 quando terminarmos nos EUA, com vários outros ao redor do mundo.”

As peças finais do quebra-cabeça são, pelo

menos por enquanto, a virtualização – a habilidade dos servidores de rodar vários jogos simultaneamente – e a tecnologia de transmissão que Pereira tem desenvolvido ao longo dos últimos dois anos e meio. Isso vai ficar mais interessante, conta Perry, conforme for ficando mais barato. “Imagine se conseguíssemos que a Coca-Cola pagasse seu primeiro mês de StarCraft. Parece loucura, não? Mas não é. Esse é o tipo de coisa em que vamos continuar investindo, o preço, até chegarmos ao ponto no qual os jogos sejam patrocinados, e você precise apenas jogar. Até onde sei, o OnLive tem dois jogos rodando simultaneamente por servidor; atualmente, nós estamos com 14 jogos em resolução normal, ou 10 em HD.”

Mas você vai se importar com esses números quando o

Gaikai for lançado nas próximas semanas? Ou ele vai ‘simplesmente funcionar direito’ e mudar a forma de testar jogos para sempre? Certamente, não é um serviço para todos. “Para os caras superdedicados, que não se importam em baixar uma demo de mais

de 1 GB, talvez não seja”, admite Perry. Além disso, substituir a experiência de um console não é o objetivo aqui. “Uma imagem com compressão é, por definição, prejudicada”, diz Pereira. “É impossível competir com o PlayStation 3, por exemplo.”

Porém, no mínimo, e mesmo que dê errado, isso é uma epifania – talvez a maior desde o Steam. E se o seu notebook ultrafino, que consegue ‘apenas’ rodar vídeos em tela cheia e tem acesso a banda larga, pudesse emular o PC mais potente do mundo, usando o poder dos servidores com as últimas placas de vídeo, CPUs de ponta e RAID’s gigantes de SSDs cheios dos maiores e melhores jogos? E se os desenvolvedores independentes pudessem usar isso? Perry já pediu dedicação de recursos sobressalentes para ajudar essa ideia. E se você pudesse usar o Photoshop em qualquer lugar, com o poder de vários computadores, sem precisar instalar ou configurar nada? Isso também está nos planos. Pode ser difícil de acreditar, mas é impossível não sonhar com esse mundo nas nuvens.

A LUZ VERDE
JÁ ACENDEU.
TÁ ESPERANDO O QUÊ
PRA DETONAR E
CONCORRER A PRÊMIOS?

Promção "TNT F1 Race" para participar, os interessados deverão acessar o site da promoção, editar seu cadastro e formatar seu dado. Período de participação de 08/09/10 a 27/02/11. Imagens para efeito ilustrativo. Consulte regulamento no site www.tntracing.com.br. CACAXA 11 30447210.

ACELERE NAS PISTAS DO GAME MAIS IRADO DA INTERNET.

Para participar é fácil: acesse www.tntracing.com.br e faça o seu cadastro. O campeonato irá de 6 de setembro de 2010 até 27 de fevereiro de 2011. Os vencedores de cada mês (6 no total) vão competir entre si na grande final do dia 13 de março para ver quem leva o carro. Participe!

campeão da promoção

1 CARRO



6 GELADEIRAS

Uma por mês

Uma por semana

25 COOLERS + BONÉS + CAMISETAS

Uma por dia

175 caixas de TNT



O TNT Racing está de tirar o fôlego e todo dia tem um ganhador. Acelere para entrar no grid da grande final e concorra a um super carro.





MERCADO NACIONAL



Continue

Edições limitadas
Nada como possuir
parafênalia desnecessária

Literatura
Aprimorando nossos
textos desde sempre

Transmissões
O prazer de jogar diante
dos espectadores

Quit

Transmissões
A vergonha de morrer
diante dos espectadores

Máquina de café
Foi quebrar bem na
madrugada do fechamento

Pirataria
Continua a avançar e
preocupar a indústria

Online em ebulição

O mercado de jogos online continua a crescer no Brasil – mas seus desafios também são grandes

Os jogos online para PC são hoje um segmento em franca expansão nos países emergentes. No Brasil, o número de usuários só tem crescido, seja pela oferta crescente de títulos, seja difusão do acesso à internet banda larga no país. No entanto, as empresas do setor ainda enfrentam grandes obstáculos para o crescimento em território nacional, como a baixa qualidade e o alto custo dos serviços de internet, que estão muito aquém dos padrões internacionais.

O mercado potencial é grande: de acordo com uma pesquisa divulgada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), 36% das casas do país mantiveram ao menos uma máquina em suas dependências em 2009. O número representa um aumento de 30% em relação a 2008. E a taxa de brasileiros com acesso à internet também só tem crescido. Segundo dados coletados



pelo Ibope Nielsen Online, em maio de 2010, a quantidade de pessoas que utilizaram a internet ao menos uma vez em 30 dias chegou a 37,3 milhões no país. O número de usuários ativos representa um crescimento de 1,8% em comparação a abril, e de 8% em relação ao mesmo período de 2009.

Segundo o CGI.br, o acesso ao ambiente doméstico superou o de lan houses pela primeira vez em 2010.

Em contrapartida, a banda larga brasileira

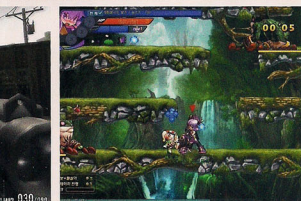
ainda é ruim e cara em comparação com os padrões internacionais, além de ser ainda um privilégio das grandes cidades. Segundo avaliou o Instituto Brasileiro de Defesa do Consumidor (Idec), a quase inexistência de concorrência nesse setor é a principal justificativa para os preços elevados da banda larga no mercado brasileiro. Em comparação a outros países, o brasileiro paga em média US\$ 28 por mês, valor que chega a 4,58% da renda per capita no país, segundo o Idec. Em países como os EUA, o valor é de apenas 0,5% da renda per capita dos americanos, na França, é de 1,02%.

Apesar de pagar caro, o usuário brasileiro recebe um péssimo serviço de internet. De acordo com relatório publicado pelo Speedtest.net, site que mede a velocidade da conexão dos usuários que o acessam, em agosto o Brasil ocupava a 65ª posição

Apesar de pagar caro, o brasileiro recebe um péssimo serviço de internet. O país ocupa a 65ª posição no ranking mundial da banda larga, atrás de Gana, Chile e Moçambique



Hero Online, da Ongame, é um MMORPG baseado nas lendas chinesas. Embora seus gráficos sejam poligonais, o visual geral é simples, como na maioria dos jogos online no Brasil, para maximizar a compatibilidade com os computadores ainda em uso no país



Jogos online para todos os gostos e bolsos (em sentido horário, a partir do canto superior esquerdo): *Asda Story* e *With Your Destiny*, da Ongame; *Taikodan: Living Universe*, da Hoplon; *GetAmped* e *Takô Online*, da Hive; e *Grand Chase* e *Combat Arms*, da Level Up!



no ranking mundial da banda larga, atrás de países como Gana (45°), Chile (55°) e Moçambique (62°). Na taxa de upload de dados, vital para o bom desempenho em jogos online mais agitados, a situação é ainda pior: o Brasil ocupa a 76ª posição, atrás, por exemplo, da Tailândia (71ª). Para efeito de comparação, o primeiro país do ranking, a Coreia do Sul, tem uma taxa média de download de 34,44 Mbps, e média de upload de 20,12 Mbps; o Brasil tem 4,25 Mbps e 0,79 Mbps, respectivamente.

Este mercado tão peculiar é, portanto, superlativo em todos os aspectos: na extensão territorial a ser coberta, na base instalada a ser atendida e nos problemas a serem contornados. Satisfazer o cliente

brasileiro torna-se uma missão complicada para as empresas que atuam no segmento de jogos online.

Mesmo com essas variáveis, os empresários afirmam que são várias as vantagens de operar com jogos online. A principal é a supressão da pirataria, já que são poucos os títulos distribuídos em mídia física, e mesmo esses dependem de um servidor oficial. O vasto público jogador, a rápida resposta da comunidade, a capacidade imensa de viralização e o custo de desenvolvimento – bem mais baixo em comparação a outros tipos de jogos – também contribuem para que cada vez mais títulos cheguem ao mercado.

Mas os grandes desafios fazem o contraponto. “As desvantagens são a complexidade da operação e a baixa margem de erro na escolha de um título”, explica **Julio Viêitez**, diretor geral da Level Up! Games, empresa que atua no Brasil desde 2004 e que, atualmente, mantém nove títulos no país, entre eles o tradicional *Ragnarök Online* e o recente *Combat Arms*. “Não é viável lançar muitos jogos online, assim, um erro na escolha é difícil de ser solucionado.”

Chang Soh Park, gerente de operações da Ongame, empresa instalada por aqui também desde 2004, afirma que o mercado brasileiro ainda não alcançou o tamanho que a empresa espera, e que a qualidade da internet não é a ideal, mas que, ao longo dos

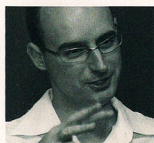
seus seis anos de operação no país, já pôde observar progressos, principalmente culturais. "Podemos mostrar o potencial de um jogo online em diversos aspectos, não apenas como um meio de entretenimento, mas também como uma rede social e como uma mídia alternativa e interativa."

Esse público jogador de títulos online compõe, no Brasil, um conjunto bem heterogêneo. "O perfil do jogador brasileiro é bem variado e isso reflete na quantidade de títulos disponíveis", explica **Tarquínio Teles**, presidente da Hoplon Infotainment, que opera seu projeto *Taikodom: Living Universe*.

Segundo **Mitkazu Lisboa**, diretor da Hive Entertainment, empresa que opera e desenvolve jogos online como *Takô Online* e *GetAmped*, é possível atingir jogadores de ambos os sexos, e de todas as classes sociais e faixas etárias – depende apenas do jogo. "Hoje sabemos que, para cada jogador considerando entusiasta, existem 20 casuais, e, ao contrário do que se convencionou pensar, o principal público para jogos não é o formado predominantemente pelos adolescentes do sexo masculino. Mulheres com mais de 25 anos representam 46% dos jogadores de PC."



A Gamemaxx, que opera o MMORPG *Cabal Online* (no alto) desde 2007, resolveu diversificar seu portfólio lançando *Hello Kitty Online* (acima) para meninas adolescentes. O jogo ainda está em fase beta



Alguns empreendedores do setor (a partir do topo): Julio Vilez, do Level Up!, Mitkazu Lisboa, da Hive Entertainment, Tarquínio Teles, da Hoplon Infotainment, Gilberto Akisino, da Gamemaxx, e Raul Sandil, da GamersFirst

Cada vez mais títulos online estão chegando ao mercado brasileiro, e o desafio das empresas é conquistar espaço num segmento extremamente competitivo. Alegações de que o mercado estaria atingindo o ponto de saturação são feitas há anos, mas a verdade é que este é um ecossistema dinâmico, e a oferta de títulos se renova com rapidez. "Sempre buscamos jogos novos que possam grande potencial, como *Combat Arms*, por exemplo", afirma Julio Vilez, da Level Up!. "Além disso, neste ano lançamos o programa 'Level Up! para voçô' que congrega uma série de ações que estamos realizando para melhorar nossa operação."

Uma dessas ações foi o lançamento da loja virtual Level Up! Store, "um passo importante no sentido de oferecer mais um serviço a nossos jogadores, possibilitando que eles vivam o universo de nossos jogos não só nos mundos virtuais, mas também no mundo real", considera Julio. Outra ação é o lançamento de *Allods Online*, um MMORPG de fantasia com combates intensos. Para atrair o público, o jogo está sendo totalmente traduzido para o português.

Já a Hoplon Infotainment aposta na segmentação, buscando especificamente o jogador adulto com seu *Taikodom: Living Universe*. O presidente Tarquínio Teles acredita que esta especialização seja o diferencial da empresa, além do fato de a empresa desenvolver e manter o seu próprio jogo. "Com o sistema Living Universe, a história do jogo reage às ações dos participantes, individuais ou coletivas. É como se o servidor fosse um grande mestre de RPG, no qual cada jogador tem o poder de influenciar o universo, fazendo com que ele evolua de maneira diferente. Em breve, todos que se cadastraram para o beta fechado vão conhecer essas novidades em primeira mão."

A Ongame, que recentemente deixou de operar o tradicional *GunBound* no país – o serviço foi assumido pela coreana Softnryx, criadora do jogo –, aposta no "pioneirismo e na qualidade de atendimento", conforme explica o gerente de operações Chang Soh Park. "O que faz uma empresa são seus usuários", completa. A empresa está lançando o MMORPG *Aika Online* e também o



Estreantes de fora: a Aeria Games está disponibilizando *Dynasty Warriors Online* (extrema esquerda) em inglês e *Grand Fantasia* (esquerda) em português; a GamersFirst investiu na localização de *Aventura Eterna* (abaixo)



Portal Ongame, um serviço que centraliza toda a comunicação dos jogos num só lugar, como suporte, compra de moeda virtual e informações sobre os jogos. Dentro desse portal, os usuários também encontram uma área com jogos em Flash.

Para se diferenciar, a Gamemaxx está trazendo o MMORPG cheio de fofura *Hello Kitty Online*, voltado para o público jovem feminino, atualmente em fase beta aberta. A empresa ainda atualiza o *Cabal Online*, jogo que mantém desde que foi fundada em 2007. "Estamos trabalhando para solidificar ainda mais o relacionamento com o nosso público, buscando novos títulos, inovando na prestação de serviços e aprimorando ainda mais o atendimento aos nossos jogadores", garante **Gilberto Akisino**, presidente da Gamemaxx.

"Um dos principais desafios para se consolidar no país é encontrar mão de obra especializada, uma vez que o mercado de jogos no Brasil ainda é muito informal"

E, com o dinamismo do mercado de jogos online brasileiro, mais empresas estrangeiras se animam a ingressar no território. A GamersFirst é uma delas: uma marca da californiana K2 Network, a empresa é especializada em jogos online gratuitos, com modelo de negócio baseado em microtransações, e recentemente abriu escritório em São Paulo. **Rahul Sandil**, vice-presidente sênior de marketing global da empresa, traça três princípios para crescer no mercado brasileiro: "O primeiro é a profunda adaptação cultural dos nossos jogos para o mercado, como estamos fazendo ao investir pesado na localização do *Aventura Eterna* para o Brasil, todo o suporte ao idioma português, personagens especiais e avatares para o jogador brasileiro, além de opções de pagamento locais, como boleto e telefone celular. O segundo é uma distribuição eficaz dos títulos, já que nem todos os países têm a mesma infraestrutura de internet. E o terceiro princípio é o serviço voltado ao jogador brasileiro, com game masters que falam português e que entendem as necessidades e demandas do público brasileiro".

Também a Aeria Games, com sede na Califórnia, anunciou recentemente sua entrada no mercado brasileiro. A empresa oferece títulos online de diversos estilos, cobrindo diferentes segmentos – de MMORPGs a jogos para Facebook –, todos gratuitos, mas com a venda de moeda virtual. O escritório de São Paulo, hoje com 15 funcionários (devem ser 70 até o final do ano), será a base para os investimentos na América Latina, que serão de US\$ 15 milhões nos próximos dois anos. **Paulo Fernandes**, diretor de operações para a América Latina, afirma que um dos principais desafios para a empresa se consolidar no país é "encontrar mão de obra especializada, uma vez que o mercado de jogos no Brasil ainda é muito informal. Você encontra profissionais com experiência, mas não existe nada acadêmico,

por exemplo. É uma experiência adquirida". Inicialmente, a Aeria Games introduzirá na região *Grand Fantasia* e *Shaiya*, ambos completamente

adaptados para português e espanhol, além de *Dynasty Warriors Online*, em inglês.

É evidente que o mercado de jogos online no Brasil está aquecido, mas alguns problemas persistem. A solução para a qualidade do acesso à internet, por exemplo, nem mesmo depende das empresas de jogos online. O governo Lula pretendia incluir o Plano Nacional de Banda Larga, que visa a popularizar a internet de alta velocidade no país, na fase dois do Programa de Aceleração do Crescimento (PAC), mas não houve consenso quanto às especificidades do projeto, e o plano ficou relegado ao próximo governo. A tendência de migração do modelo por assinatura para o gratuito também traz o desafio de fidelizar um público mais casual, e a luta pelo nicho dos jogadores dispostos a pagar assinaturas deve se tornar mais acirrada. E, com a Blizzard presente oficialmente em território brasileiro, sempre há o risco da tão anunciada e jamais confirmada vinda de *World Of Warcraft* em português. Se este petardo cair em nossas terras, o cenário provavelmente jamais será o mesmo – e nós torcemos por esse momento.



Quer pagar quanto?

O dilema entre o jogo gratuito e o modelo baseado em assinatura

Uma das questões que certamente devem ser levadas em consideração ao lançar um jogo online é a forma como ele irá gerar renda. A tendência é oferecer ao jogador uma amostra do que ele pode desfrutar, e então convencê-lo de como essa experiência pode ser expandida se ele estiver disposto a pagar uma assinatura ou adquirir novos itens, fases e talentos nas lojas virtuais. A publicidade dentro do jogo também é uma vertente bem explorada nessa área. Este é o chamado "free-to-play" (F2P), que tem como objetivo dar mais controle e liberdade aos usuários.

Esse é o modelo de negócio adotado, por exemplo, pela Hive Entertainment, que gerenciou o *Mundial de Craques*, baseado na Copa do Mundo, e também desenvolveu *Takô Online* e *GetAmped*. "Aplicamos o modelo gratuito aos nossos jogos, com pequenas transações posteriores baseadas na compra de itens virtuais como armaduras, comida e, no caso de *Takô Online*, a poção de resistência, tudo usando a moeda *Hive Nuts*", afirma Mitikazu Lisboa, diretor Hive. "Também usamos a venda de publicidade dentro do jogo."

A Level Up!, que opera nove títulos no Brasil e que, recentemente, anunciou sua entrada no mercado norte-americano, trabalha com ambas as opções de negócio e uma terceira forma de arrecadação de renda, como explica Julio Vileitez, diretor geral da empresa: "Seguimos o modelo utilizado pelos desenvolvedores. A maioria dos títulos hoje é gratuita, mas ainda temos um servidor pago de *Ragnarök*. *Dofus* e *Runescape* possuem outro modelo, em que o usuário pode sempre jogar gratuitamente, mas está limitado a certa área do jogo. Caso ele se torne pagante, passa a acessar outros mapas".



ENTREVISTA

Sobre deuses e guerreiros

O homem por trás de *Dead or Alive* e *Ninja Gaiden* agora busca os jogos de tiro em terceira pessoa

O novo estúdio de **Tomonobu Itagaki**, Valhalla Games, foi batizado para mostrar e celebrar seu time como "deuses antigos e guerreiros gloriosos", de acordo com o sempre falestrão produtor. Deixando no passado seus problemas com a Terno, Itagaki assinou com a THQ "por quanto tempo eles o quiserem", e está trabalhando em um novo jogo de tiro em terceira pessoa com altas doses de violência, chamado *Devil's Third*. Vestido da cabeça aos pés em roupas de grifes japonesas criadas cuidadosamente para passar a impressão de rebeldia – com jaqueta de couro e tudo – Itagaki parece ter mais planos em mente do que apenas seu próximo jogo.

no mundo – uma é a violência. Depois, mulheres. E aí temos flores, amizade, traições, morte... dança. Crianças, claro, também são uma dessas coisas importantes. São muitas, muitas coisas. Essas são as coisas que tocam a alma de todo ser humano, e se você tenta fazer algo bom e importante para todas as pessoas do mundo, você tem que dar as funções certas para cada elemento.

Mulheres são a segunda coisa mais importante? Notamos que uma mulher é uma das protagonistas do jogo. Metade da população do mundo é feminina! Como eu disse, meus jogos têm a intenção de refletir a realidade. Obviamente, é importante que eles também sejam bonitos, que tenham boa animação, movimentação fluida e que deem ao jogador

"Meus jogos têm a intenção de refletir a realidade. Também é importante que sejam bonitos, tenham boa animação, movimentação fluida e que deem ao jogador mobilidade"

Devil's Third parece seguir sua tradição de jogos violentos. Essa será a primeira vez que faço um jogo de tiro. Entretanto, em se tratando de conhecimento – por exemplo, sobre guerras – acho que sou um dos três mais qualificados da indústria. Minha meta não é apenas fazer um "jogo de tiro". Eu quero fazer um mundo que descreva guerra e conflito, e que mostre uma solução plausível. Algo que seja por si só uma representação pura do combate. Da "violência". Existem muitas coisas importantes

mobilidade. Haverá muita verticalidade no jogo e, bem, artes marciais são algo muito legal. Essas coisas farão *Devil's Third* se destacar.

Violência e beleza são importantes. E a dificuldade? Se você está se referindo aos meus jogos anteriores, tudo bem, eu admito: o chefe de *Dead or Alive 4* era mesmo bonito demais. Peço desculpas aos leitores por isso: eu fui o responsável, sinto muito. Mas, veja, em *Ninja Gaiden*, a dificuldade foi totalmente intencional. O jogo era uma retomada de um clássico para jogadores veteranos, por isso eu queria agradar a esse público. Em *Ninja Gaiden 2*, porém, eu queria que mais pessoas jogassem, mas o que aconteceu foi que o nosso prazo acabou e não tivemos tempo de equilibrar o jogo. Aquilo foi uma tragédia. De verdade. Com *Devil's Third*, não há nada com que se preocupar. Temos a ajuda da equipe de testes da THQ, e vamos trabalhar bastante com eles para ajustar a dificuldade. Vai ser o melhor jogo que já fizemos.

Falando sobre design, você se concentra na visão de conjunto, ou procura se concentrar nos segmentos, na experiência pontuada? Depende do ponto em que estamos no processo de produção. No início, eu penso sobre os pontos fortes e fracos do herói e dos inimigos, coisas assim. É como se eu estivesse travando uma guerra que eu acho

Bits

Revista Edge em formato digital

Agora você também pode ler a revista **Edge** em formato digital pelo iPad, iPhone e iPod Touch. Basta acessar a App Store pelo seu dispositivo e procurar pelas palavras "Revista Edge". Além da comodidade de ler a revista e navegar por suas páginas na tela de toque, é possível, por exemplo, realizar buscas por palavras na edição. O aplicativo pode ser baixado por US\$ 0,99 e já vem com a mais recente edição. Números avulsos podem ser comprados a US\$ 2,99, e também há a opção de fazer assinatura semestral ou anual. É mais uma iniciativa pioneira da Editora Europa.





Itagaki fundou o Valhalla Game Studios com outros ex-membros do Team Ninja, depois de trabalhar para a Tecmo durante 16 anos

que posso vencer, para que eu possa lhe dar uma guerra que você ache que possa vencer. Então, no início, é essa ideia geral, e, no estágio em que estamos agora [com *Devil's Third*], eu me aprofundo bem mais nos momentos específicos.

Ah! Outra coisa importante é beber. As cartas de amor que você escreve numa noite quando está bêbado... geralmente não são muito boas. Mas, mesmo assim, você as escreve, e, quando acorda sóbrio no outro dia e as relê, encontra várias pérolas excelentes ali, e então as reescreve.

Muitos de seus contrerrâneos têm dito que a indústria de jogos japonesa está morrendo. Você concorda? Eu concordo.

O Japão falhou ao importar o capitalismo – ou melhor, falhou em entender as lições do capitalismo, da economia de livre mercado. Não estou falando apenas sobre a indústria de jogos, mas sim sobre o que tem acontecido no Japão desde os anos 1960. O destino do Japão – o destino desta era – foi determinado naquela época. Viu, eu não disse que eu era um dos três caras mais entendidos da indústria?

Mas o Japão foi uma força em acentuado desenvolvimento dos anos 1960 até a década de 1990, não? Sim, eles estavam indo muito bem. Mas nos anos em que

estavam prosperando, não se prepararam. A infraestrutura, educação, as coisas que você precisa para continuar daquele jeito; a geração anterior falhou em fazer tudo isso. Mas não pense que eu confio naqueles que estão tentando mudar as coisas agora. Não é uma boa ideia confiar em quem grita aos quatro ventos que as coisas têm que mudar. Eles são homens de negócios, apenas vendedores com alguma coisa para vender.

Você se considera um homem de sorte por ser tão bem-sucedido mesmo em uma época como essa? Bem, é claro que tive sorte, mas, ao mesmo tempo, eu me dei bem

porque sou um japonês "de verdade". Deixe-me explicar: nos anos 1960, o povo japonês era forçado a pensar em suas qualidades, em sua originalidade, em como eles lidavam com os outros países, e, especialmente, em quais eram suas fraquezas. Quando começaram a prosperar, ainda tinham que pensar nessas coisas, mas acabaram muito mais interessados



em fazer dinheiro do que em olhar para si próprios. Veja bem, estamos falando sobre algo bem importante – política – por isso temos que deixar isso bem claro.

Talvez você devesse me perguntar algo como: "Então, você está interessado em se tornar um político?"

Você está? Não, pergunte direito.

Você está interessado em se tornar um político? Sim. Já tive alguns convites para me tornar um político, e nós precisamos de um líder forte.

Você acha que o Japão aceitaria um líder que se veste como você? Acho que sim.

Não, eu tenho certeza que sim. Pense bem: o Japão é um país bem quente, e mesmo assim todos os líderes atuais usam terno o tempo todo. Isso nem faz mais sentido!

Eu sou muito mais exigente na maneira de vestir. Mas, sabe, há muitas coisas que eu ainda não fiz nessa indústria, então, provavelmente continuarei nela até eu morrer.

Afinal, sou um japonês de verdade. Eu consigo enxergar minhas próprias forças e fraquezas, saber onde estão minhas individualidades. Eu só falo disso porque quero que as pessoas no ocidente saibam que há pessoas aqui que se importam de verdade com esse tipo de coisa. Em vez de apenas ficar falando que a indústria japonesa acabou, realmente pensar nos motivos que levaram a isso.



Itagaki é conhecido por *Ninja Gaiden* e *Dead or Alive*, embora talvez nos lembremos dele no futuro como o homem que abalou os fundamentos políticos do Japão

Indústria

EM FOCO

Em parceria com a Screen Digest*

EA de olho no futuro

Piers Harding-Rolls analisa a estratégia digital da EA e o que isso pode representar para os jogadores do mundo todo

Como você deve saber, nos últimos dez anos tem acontecido uma grande transição no setor de jogos conforme as produtoras se adaptam à expansão da banda larga e aos efeitos dela no consumo de entretenimento. A transição é a mudança de um negócio baseado em produtos, com conteúdo disponível em discos e caixas, para oportunidades baseadas em serviços conectados à internet. Acredito que 2008 foi, provavelmente, o pico nas vendas de jogos em caixas, refletindo a base bem ativa de jogadores de consoles, portáteis e PC. É improvável que o gasto em

queda dos jogos em caixas – que elas dominavam – enquanto aumentam sua exposição em novas e ariscadas oportunidades digitais, uma área povoada por concorrentes pequenas e ágeis. Algumas produtoras têm sido mais ativas que outras, porém uma empresa em particular, a EA, se destaca por sua postura agressiva de compras e uma estratégia digital bem desenvolvida. A EA agora tem negócios na área de jogos e aplicativos para celulares, jogos sociais, jogos casuais de PC, MMOGs, jogos online simples, downloads de jogos completos de PC e downloads de

jogos para consoles – basicamente todas as oportunidades online dignas de nota. A área

Algumas produtoras têm sido mais ativas que outras, mas a EA se destaca por sua postura agressiva de compras e uma estratégia digital bem desenvolvida

digital da EA foi responsável por 15% da receita da empresa no último ano fiscal (que terminou em março de 2010), um aumento de 10% em relação ao ano passado. A empresa espera aumentar isso para 19% durante o próximo ano fiscal.

Esse aumento não apenas reflete a importância maior dos jogos online em geral, mas também a estratégia digital bem pensada da EA, que deixa a empresa em uma boa posição para o futuro. Ela agora detém os primeiros lugares em alguns mercados online. A EA Mobile é a líder entre produtoras que têm suas próprias áreas de venda de jogos de celular, e se mantém em um bom lugar no mercado de operadoras móveis, enquanto se expande para os aplicativos específicos para smartphones mais recentes. A EA Playfish é a segunda maior empresa de jogos casuais, e é de longe a maior empresa do setor casual pertencente a uma produtora tradicional. O EA Pogo é o maior serviço de assinatura de jogos casuais de PC do planeta, e ainda tem em torno de 1,6 milhões de assinantes. A empresa também obteve um grande sucesso com *FIFA Online* na Ásia, e está aumentando os mercados de assinaturas pagas e de microtransações.

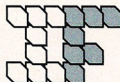


jogos físicos chegue a níveis tão altos novamente. Assim, espero uma queda nas vendas de jogos em mídias físicas em 2010 em relação a 2009, mesmo com o lançamento de novas tecnologias como o Kinect, Move e o 3DS.

Mas como ficam as grandes produtoras nessa história? Elas precisam gerenciar a



FIFA Online, o jogo de futebol online com microtransações da EA, tem sido um grande sucesso na Ásia desde seu lançamento, em 2008



screen digest

www.screen digest.com

*A Screen Digest é uma das maiores empresas de consultoria do mercado de entretenimento mundial, com sede em Londres, na Inglaterra. Piers Harding-Rolls é analista sênior no departamento de jogos da empresa.



Novas tecnologias como o 3DS (acima), o PlayStation Move e o Kinect podem levar a um aumento de venda dos jogos em caixas, mas graças às lojas online de fácil acesso, os jogos via download são extremamente atraentes

Embora seus negócios na área digital estejam mais avançados que os de muitas outras produtoras, a empresa agora encontrou um novo tipo de concorrência, especialmente nos mercados de jogos sociais e aplicativos para smartphones, em que vários competidores foram criados desde o início como empresas de serviços e são mais ágeis que uma companhia tão grande quanto a EA. É claro que a EA tem suas próprias vantagens contra essas empresas, inclusive um imenso portfólio de marcas e escala financeira, mas em setores onde entrega rápida e constante de

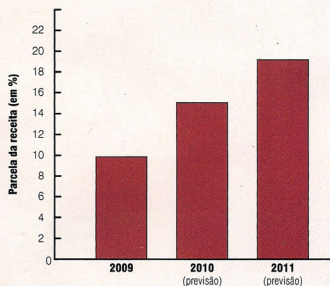
conteúdo é essencial para o sucesso, a EA corre o risco de ser vencida por companhias menores. Na verdade, a EA tem todos os ingredientes, mas sem um esforço contínuo para reestruturar a empresa, a fim de que possa processar serviços de forma eficiente entre múltiplos mercados online, sua força para crescer a longo prazo na área digital pode não ser aproveitada. E esse é um desafio complicado que todas as produtoras tradicionais devem enfrentar – basicamente, tentar gerenciar o declínio de uma área tradicional enquanto faz crescer outra oportunidade rápida e fragmentada.



Skate It para iPhone é bem similar à versão de DS, com novos controles que usam as características do acelerômetro e da tela de toque

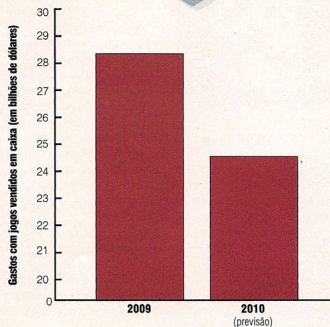


Parcela da receita das atividades digitais da EA



Fonte: Contratos e investidores da EA

Gastos mundiais com jogos vendidos em caixa



Fonte: Screen Digest



O problema do iPad

Christophe Kagotani mostra como a Apple está criando uma relação de amor e ódio com o Japão



Em 1984, o nascimento do Macintosh foi como um martelo jogado nos PCs. A Apple percorreu um longo caminho desde então, e a empresa se reinventou com sucesso, tornando-se a campeã do estilo de vida digital em sua era.

Muitos jovens japoneses falam sobre seus iPods como falavam do Walkman, e o iPhone se tornou o smartphone mais famoso. Agora, o iPad finalmente chegou ao Japão, mas não está sendo tão bem recebido. Na verdade, alguns consumidores gostariam de encenar novamente a cena de 1984, mas jogando um martelo no iTunes.

Não há dúvidas de que os japoneses gostam de ler – no Japão, os jornais são publicados duas vezes ao dia. Observe o consumo gigantesco de mangás. Pessoas de todas as classes e idades fazem da leitura um exercício diário. Mas a profunda relação que elas têm com o papel em seu cotidiano está mudando conforme os jovens voltam suas atenções para seus telefones celulares.

Eles não são apenas consumidores de livros e mangás

no telefone: eles também os usam como uma plataforma para escrever e publicar seus próprios livros. Eles têm muito a dizer e compartilhar. Mais e mais deles estão recebendo prêmios literários oficiais e de prestígio. Esses livros são muito populares,

Não há dúvidas de que os japoneses gostam de ler – no Japão, os jornais são publicados duas vezes ao dia. Mas a profunda relação que eles têm com o papel está mudando

levando as empresas de telefonia a criar certos modelos específicos para leitura. As indústrias de TV e cinema também estão investindo pesado nessa área, adaptando histórias para suas próprias mídias.

Desnecessário dizer que o lançamento do iPad era muito esperado. Agora eu vejo muitas pessoas mais velhas comprando produtos da Apple também, e é aí que a revolução do iPad entra. Essa geração mais velha não se sente à vontade com computadores, mas eles navegam pelo tablet com facilidade. O choque acontece quando você fala com eles. Eles não sabem que na verdade estão usando um computador. Eles

se surpreendem ao ver como a leitura é confortável no iPad. Porém, nem todo mundo está feliz com a presença do produto. O iPad em si não é o problema, mas sim a crescente tensão entre o iTunes e a indústria de mangás.

De acordo com uma estimativa prematura

das editoras, mais de 30% dos mangás oferecidos à Apple são rejeitados pela empresa. O nível de violência e conteúdo maduro é alívio do iTunes, deixando muitos de fora da festa do iPad. Alguns dizem que se tiver sangue, já era, e também silhuetas sugestivas. Em contraste, a aparente liberdade dada aos quadrinhos da Marvel é vista como um grande mistério.

O fato é que muitos autores (geralmente os mais jovens) estão experimentando com o tablet e a publicação própria, e uma tendência similar à dos livros digitais vem crescendo rapidamente no mundo dos mangás. Alguns já estão trabalhando com o Kindle, da



Amazon. A torcida era para que uma plataforma se sobressaísse no Japão, assim toda a indústria poderia se concentrar nela.

O iPad era visto como um grande candidato, mas parece que por enquanto não será. Na situação atual, o iPad está deixando a concorrência ocupar o lugar vago na pole position da corrida de tablet do Japão. Embora o Comic Reader do PSP pudesse receber mais atenção, a Sony não anunciou alianças com muitos grandes nomes locais – certamente não o suficiente para ser uma alternativa japonesa ao iPad.

Essa área japonesa de tablets não está limitada à leitura. Está aberta à várias outras – ainda inexploradas – características, a começar pelos jogos. Nesse aspecto, alguns já começam a ver o Nintendo 3DS como um possível concorrente, se ele oferecer conforto suficiente para leitura e boa capacidade de armazenamento.

O mercado japonês não está necessariamente procurando uma iniciativa local, e muitos estão fascinados pelo iPad. Mas é evidente que eles gostariam de um dispositivo que atendesse melhor às suas

necessidades diárias, como os mangás.

As editoras estão loucas para entrar nessa. Elas não são contra a mudança do papel para o digital, até porque isso permitiria uma grande redução de custos (tanto em produção quando em distribuição), e permitiria a elas alcançar um público muito maior.

Seja qual for o motivo para as restrições do iTunes, o iPad se tornar o líder dos tablets no Japão parece apenas um sonho distante. Isso também pode ter um grande impacto no futuro dos jogos na plataforma. Se outro hardware se tornar a nova maravilha digital do país, será que os japoneses continuariam dando suporte ao iPad? Muitos desenvolvedores parecem perdidos e com dúvidas. Cada vez mais eles estão olhando para o 3DS, por sua promessa de potencial além dos jogos em um novo hardware.

No fim das contas, o país pode ser forçado a escolher uma alternativa doméstica à Apple, para que as pessoas possam apreciar a leitura digital de que elas tanto precisam em seu dia a dia. Parece que, mais uma vez, acabaremos nos perdendo em nossa versão da Síndrome de Galápagos.



Hatsune Miku Project Diva 2nd



Egokoro Kyoushitsu DS

Vendas no Japão: 9 a 15 de agosto Fonte: Media Create

Jogo/venda no período/total acumulado

1. **Wii Party** (Nintendo, Wii): 124.000 (736.000)
2. **Sengoku Basara 3** (Capcom, PS3): 35.000 (335.000)
3. **Inazuma Eleven 3: Sekai E No Chousen!!** (Level-5, DS): 28.000 (780.000)
4. **Tales of Phantasia: Narikiri Dungeon X** (Namco Bandai, PSP): 28.000 (136.000)
5. **Hatsune Miku Project Diva 2nd** (Sega, PSP): 24.000 (301.000)
6. **Super Mario Galaxy 2** (Nintendo, Wii): 21.000 (770.000)
7. **Egokoro Kyoushitsu DS** (Nintendo, DS): 17.000 (125.000)
8. **Tomodachi Collection** (Nintendo, DS): 15.000 (3.379.000)
9. **Dragon Quest Monsters Battle Road Victory** (Square Enix, Wii): 15.000 (220.000)
10. **Taiko No Tatsujin DS Doronori Youkai Daikessen!!** (Namco Bandai, DS): 14.000 (176.000)

NOVO CURSO

ILLUMINATA

DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA

O curso irá abordar os principais conceitos para a criação de um projeto, desde sua concepção estética, busca de referências, o uso da Fotografia como base para a interpretação do olhar, até quesitos mais técnicos como qual Lente utilizar, como trabalhar o Desfoque (DOF) de forma fotográfica, exposição e latitude, entre outros. O Aluno terá aulas no estúdio e irá aprender a criar imagens HDRI e Panorâmicas tendo como aplicação e uso o software 3D. O curso também visa um aprimoramento da Pintura de Textura, criação de Shaders, técnicas avançadas de Render Passes até a composição final da imagem no software de pós produção.

© Projeto desenvolvido pela equipe de professores MELIES.

CONHEÇA OS NOVOS CURSOS:

Illuminata Render de Produtos • Fontaine Molde e Pintura • **Fantastique** Animação Clássica • **Portal** Produção de Games



www.melies.com.br

NOVA UNIDADE MOEMA: Alameda dos Maracatins, 961 - Moema • São Paulo/SP

UNIDADE VILA MARIANA: Rua Capitão Cavalcanti, 102 - Vila Mariana • São Paulo/SP

Central de Atendimento: [11] 5573.1095

MELIES
ESCOLA DE CINEMA, 3D E ANIMAÇÃO

Hype

O futuro do entretenimento eletrônico

Mais esperados da Edge

Lucha Libre AAA:
Heroes Del Ring



O nome já diz tudo. Luta livre mexicana consiste em máscaras, saltos acrobáticos de cima da terceira corda e homens de colant. Trair parceiros de luta é opcional. 360, DS, PS3, PSR Wii, KONAMI

Professor Layton And
The Unwound Future



Uma carta vinda do futuro? Outra charada do Professor? Com mais de cem novos enigmas, só mesmo uma viagem de volta no tempo para recuperar alguns neurônios. DS, NINTENDO

Portal 2



Como aperfeiçoar uma experiência tão completa quanto a do primeiro Portal? Não vemos a hora de abrir uma lata de gel propulsor para descobrir a resposta... 360, PC, PS3, VALVE

Plástico fantástico

O Move é melhor do que aparenta ser



A esfera brilhante em sua ponta pode fazer com que ele pareça um brinquedo na visão dos descrentes, mas o Move é um apetrecho refinado, com uma ergonomia estilosa que o torna convidativo e agradável de manejar

Este mês marca a primeira vez que testamos o Move por conta própria. E, longe da confusão das feiras e dos olhos dos assessores de imprensa, o controle gestual da Sony se revela um equipamento bem sofisticado. Ele é preciso, responde muito bem aos comandos e, o mais importante, sempre sabe onde está em um espaço 3D, algo que o despretenhoso *Tumble* (vide página 30) usa para criar um efeito espetacular.

Esticar cuidadosamente o braço em direção à tela para delicadamente posicionar um bloco de madeira em cima de outro é bem diferente de chacoalhar um controle para atacar com uma espada, mas *Tumble* faz algo ainda melhor do que isso: ele justifica o fato de você estar segurando algo na mão. A resposta física garante a tatilidade esperada, mas é a representação visual do controle dentro do universo do jogo que realmente faz a diferença: com todos os seus movimentos fielmente reproduzidos pelo controle exibido na tela, você tem a impressão de realmente estar segurando algo dentro do jogo.

E ele é bem confortável na mão. Enquanto a Nintendo levou seu console atual para dentro dos lares ao projetar o Wii Remote como algo que lembra um controle remoto de

TV, o Move é mais carismático. Seu design elegante se ajusta muito bem à palma da mão, e o conjunto de botões clicáveis ao redor do grande botão 'Move' (pense no A do Wii Remote) significa que ele não deve ter problemas para atender às exigências dos mais complexos esquemas de controle. O gatilho, no entanto, deve dividir opiniões. Ele certamente é mais aprimorado que os escorregadios botões superiores do Sixaxis, mas a esponjosidade analógica o torna menos satisfatório em jogos de tiro em primeira pessoa.

Se o potencial do Kinect depende do poder usado pelos designers para criar experiências genuinamente novas, então o do Move depende do quão bem ele pode ser usado para melhorar gêneros e jogos existentes. A inclusão do Move em *Heavy Rain* não convence totalmente, mas mostra que um jogo de aventura criado especificamente para o controle pode ser bem especial. A quantidade de botões de fácil acesso, tanto no Move quanto no Navigation Controller, também significa que os controles gestuais podem ser sutilmente integrados em jogos convencionais.

A visão da Microsoft para o futuro dos videogames é, ao mesmo tempo, tentadora e intimidante. A da Sony, por outro lado, é muito mais fácil de segurar e manusear.

26

**Castlevania:
Lords Of Shadows**
360, PS3



28

Dirt 3
360, PC, PS3



30

Tumble
PS3

31

The Shoot
PS3

32

Start The Party
PS3

32

Sports Championship
PS3



33

**Assassin's Creed:
Brotherhood**
360, PC, PS3

34

**Star Wars:
The Old Republic**
PC

35

Fallout: New Vegas
360, PC, PS3

36

Ilomilo
360

PLATAFORMAS: 360, PS3
PRODUÇÃO: KONAMI
DESENVOLVIMENTO: MERCURYSTEAM
ORIGEM: ESPANHA
LANÇAMENTO: OUTUBRO
ANTERIORES: EOS

Castlevania: Lords Of Shadow

Com um uivo selvagem sob a lua cheia,
a série da Konami retorna ao 3D

O time de desenvolvimento está disposto a contar
uma história de fantasia sombria. Ou seja, espere
por diálogos meia-boca e falas forçadas



A marcante voz do ator inglês Patrick Stewart (o Professor Xavier dos filmes da série X-Men) é o seu primeiro contato com o novo *Castlevania*, trazido de volta do cemitério de falhas da franquia em mundos 3D pela espanhola MercurySteam. Sediada em Madri, a desenvolvedora, que chamou a atenção da Kojima Productions com sua proposta de ação e aventura em terceira pessoa, abraçou a teatralidade da premissa da série e mergulhou de cabeça no folclore repleto de castelos e caninos protuberantes. A desenvolvedora pode não ter um currículo muito extenso

(*American McGee Presents: Scrapland* e *Clive Barker's Jericho* são os outros títulos de peso do estúdio), mas com base no tempo que passamos com Gabriel e sua 'Cruz de Combate', há chances de que o resultado final atenda (ou até supere) as nossas expectativas.

Este é o *Castlevania* 3D de maior impacto visual até hoje (certo, essa não é uma proeza das mais difíceis), e a parte inicial em particular tem uma iluminação e um clima gótico e cinzento que criam a atmosfera perfeita para o esmagamento de botões que os sucede. As chicotadas de Gabriel incendeiam o

As chicotadas de Gabriel incendeiam o ambiente ao seu redor e mantêm os elementos do cenário sempre visíveis em meio às sombras em movimento

ambiente ao seu redor e mantêm os elementos do cenário sempre visíveis em meio às sombras em movimento, com o motor próprio do estúdio apresentando efeitos de partículas que deslumbra, mas nunca ofuscam ou confundem.

O jogo pode ter uma produção mais elaborada do que nas versões 3D anteriores, mas a dificuldade elevada será familiar aos fãs. A energia só é recuperada em fontes, dispostas dentro dos campos de batalha, o que transforma o combate em uma guerra de atrito contra seus inimigos animais. Eles são raivosos nas primeiras fases, lobisomens com



Ao agarrar um inimigo, é preciso esperar o momento em que círculos se alinham para desferrir um ataque final. Os camponeses que surgem para ajudá-lo são meros palitos de dentes para os lobisomens

olhos vermelhos que não querem nada a não ser devorar Gabriel. Felizmente, as armas à sua disposição estão à altura do desafio – o chicote é um salva-vidas de longo alcance que faz você ganhar tempo e espaço. Esquivar e bloquear é crucial para se livrar dos inimigos maiores. Agarrões também fazem parte do arsenal e são iniciados com um toque no R2, acionando uma série de círculos que requerem que os botões indicados sejam pressionados na hora certa para ativar um golpe mortal. E uma abordagem simples e sutil para a ação contextual que interrompe as chicotadas furiosas.

Combos aéreos estão entre os componentes principais: fazer acrobacias entre os lobisomens garante tempo crucial longe dos perigos do solo, mas se errar a sequência, é bom estar preparado para a retaliação. A Inteligência Artificial é tola o suficiente para permitir que você a manipule, mas os ataques dos inimigos têm um alcance adequado para mantê-lo no devido lugar. As chicotadas simples do combate em 2D se foram, mas há similaridades o bastante – chicotear velas é uma promessa – para os fãs não se sentirem alienados pela abordagem mais agressiva. Mas mesmo que eles se sintam soterrados pela bagunça e derramamento de sangue, ao menos a MercurySteam trabalhou sobre o mesmo sistema de coleta e recompensa que faz de



Uma perseguição pela floresta introduz um toque de velocidade ao jogo, mas não demora muito para que seu apelo diminua

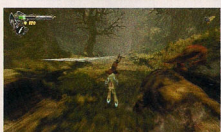


Castlevania uma série tão compulsiva. Coletar itens e aprimorar habilidades continuam marcando presença, e se tudo correr bem os mapas dos castelos da MercurySteam serão tão intrincados quanto nas versões 2D da série.

O controle da câmera foi um dos muitos pregos no caixão de Castlevania 64, e aqui o análogo direito é, ao menos por enquanto, redundante, com uma câmera fixa capturando toda a ação de um ponto de vista elevado. É uma escolha de perspectiva que mantém todos os olhos na ação – mas todos os belos ambientes também aparecem.

Mais preocupante para os fiéis é a sequência sobre trilhos montado em um cavalo que acontece logo depois do seu combate inicial. A cena começa com um cavalo branco etéreo emergindo do vazio e conversando com Gabriel. Após montar o corcel, é hora de galopar sempre em frente e golpear para os lados. Trata-se de uma concessão para variar o ritmo, algo de que Castlevania nunca sentiu necessidade antes. Os duelos montados exigem comandos precisos para evitar ataques inimigos. E, obviamente, também há momentos para se livrar dos oponentes com saltos rápidos e estocadas metálicas.

As quedas são brutais e grandiosas, com uma teatralidade que não pareceria deslocada em um confronto de *God Of War*. Se você for azarado o suficiente para ser derrubado, há a possibilidade de redenção, e vingança, nos cenários



fechados que surgem antes de você retornar a jornada em direção aos icônicos castelos da série (isso mesmo, no plural).

Castlevania já esteve nessa situação antes, à beira do precipício de uma versão 3D que tem toda a mitologia da série e todas as opções certas. A diferença é que, desta vez, os recursos usados foram baseados no gênero de ação em terceira pessoa como um todo, o que significa – assim esperamos – que essa será uma aventura mais polida, mais acessível e, principalmente, mais profunda do que as outras aventuras em terceira pessoa oferecidas antes dela.



Estalando o chicote roteirizado

O combate é rápido e constante, mas a primeira luta na vila medieval leva só alguns momentos para entrar em território roteirizado. Quando o rei dos lobisomens faz sua previsível e grandiosa entrada, esmagando camponeses e mostrando suas presas, é um trabalho para Belmont controlar a besta irritável. Bloquear é inútil contra o pequeno chefe e dominar o momento certo de esquivar é crucial para evitar a morte certa. Há toda uma estratégia para acertar as esquivas, os ataques, e então retornar até a fonte para recuperar energia, que torna a luta mais do que um simples esmagamento de botões. Para acabar, acontece uma sequência roteirizada que exige apertar comandos na hora exata para empalar a criatura em uma estaca de madeira.



Embora quase nada tenha sido revelado sobre os castelos existentes no jogo, o motor da MercurySteam deve ser mais do que capaz de reenderizar um lustre balancante

PLATAFORMAS: 360, PC, PS3
PRODUÇÃO: CODEMASTERS
DESENVOLVIMENTO: INTERNO
ORIGEM: REINO UNIDO
LANÇAMENTO: 2011

Dirt 3

Os americanos estão chegando, e trazendo seus cavalos de pau

Não é comum falar da trilogias de jogos de corridas, visto que poucos desses títulos têm alguma história com começo, meio e fim. Mas *Dirt*, descrito como tal durante sua revelação, vai muito além disso. Trágédia, aventura, controvérsia e triunfo, sem mencionar o elenco internacional, deram à série de rally mais duradoura do mundo (o primeiro *Colin McRae Rally* foi lançado em 1998) um improvável elemento dramático. E *Dirt 3*, uma vasta crônica, tanto do esporte como da marca, parece ser a chave de ouro da franquia.

"O rei das corridas esportivas de ação", começa o trailer, apresentando recursos excepcionais um atrás do outro. Neve e gelo, clima dinâmico, upload de vídeos para o YouTube, "corridas ferozes e percursos épicos", suporte à tela dividida, modos de jogo em grupo, um playground em formato de mundo aberto e mais patrocinadores e estrelas da vida real do que nunca. "Os Estados Unidos chegaram à festa", diz o designer-chefe do jogo, **Matt Horsman**. "Esse é o maior jogo de rally já feito."

E ele precisa ser. Em sua manobra para agradar ao emergente mercado norte-americano, *Dirt* expôs as múltiplas

personalidades do rally moderno. Espremido entre a série Nitro Circus (uma mistura de Jackass com Evel Knievel criada por Travis Pastrana), os X-Games, as palhaçadas online de Ken Block, as provas de longa distância da era de ouro e o amplo alcance do WRC, o rally é um esporte que abrange muito mais do que evoluções tecnológicas. E adaptá-lo adequadamente sem que alguém o acuse de traição, como aconteceu com as versões anteriores, está se tornando mais difícil a cada ano.

"Sim, houve um esforço consciente para entrar em mais mercados", admite o produtor executivo **Clive Moody**.

"Houve um esforço consciente para entrar em mais mercados. Estamos tentando agradar a dois grupos diferentes de pessoas? Até certo ponto, sim"

Passando por localidades como Mônaco e Los Angeles, o novo modo Gymkhana suporta tanto eventos competitivos como livres



"Os *Colin McRae* antigos eram jogos muito eurocêntricos. Eles eram bons para a Codemasters, mas tínhamos que diversificar um pouco. Vender rally puro para o público norte-americano é difícil: eles não entendem. O seu apelo está ampliando esse ponto de vista, mas nós queríamos, de qualquer forma, fazer mais do que um simples jogo de rally, onde o objetivo é sair de um ponto e chegar a outro. Para o jogador, é excitante sentir que ele pode ter mais de uma experiência. Estamos tentando agradar a dois grupos diferentes de pessoas? Até certo ponto, sim."

"Nós ouvimos falar muito da tal americanização, mas acho que em *Dirt 3* alcançamos o equilíbrio correto em termos de narração e narrativa. Sim, você ouvirá algumas vozes norte-americanas, mas também haverá vozes europeias. A ênfase do jogo está toda no time que o apolia, mas existe uma certa mistura. Deliberada, é claro, para que haja equilíbrio, sabor e variedade."

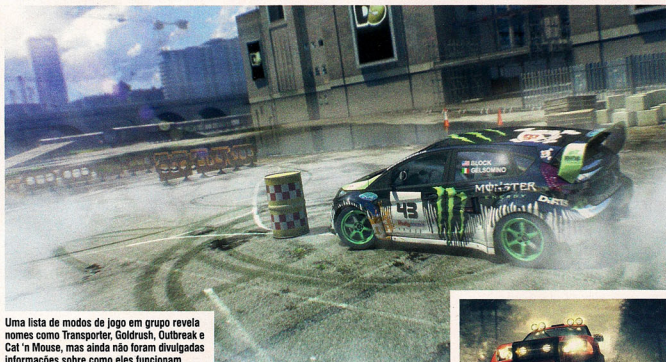
Os rumores de que Ken Block possui uma "fatia maior da torta" dentro do novo jogo precisam ser levados em conta. Primeiramente, Horsman admite que *Dirt 2* foi uma "ideia juvenil", particularmente em sua apresentação, de como seria a vida do astro norte-americano. *Dirt 3* será diferente, e compartilhará um pouco do conceito "viva a vida" do seu irmão *F1 2010*. Segundo, quando a própria torta é tão colossal, o tamanho das porções parece trivial. Com 100 corridas em contraposição às 41 do seu predecessor, o novo *Dirt* abrange desde as regiões alpinas da Noruega, Aspen e Monte Carlo às extensas planícies africanas, além das localidades mais exóticas e extremas do mundo.

Uma seleção "definitiva" de carros inclui os modernos (WRC, Open Class e Super 2000), os clássicos (Grupo B e lendas como o Morris Cooper), os





O sistema de iluminação do motor gráfico Ego melhorou consideravelmente, e o antigo método de oclusão do ambiente foi adaptado para permitir mais luz na superfície das estradas



Uma lista de modos de jogo em grupo revela nomes como Transporter, Goldrush, Outbreak e Cat 'n' Mouse, mas ainda não foram divulgadas informações sobre como eles funcionam

destemidos (super buggies e caminhões pesados) e os chiques (Rallycross, Gymkhana e Trailblazer). Separados nos bastidores por mais de 400 parâmetros, os veículos possuem variações de peso mais detalhadas do que antes, e agora contam com amortecedores ativos e suspensão de resposta rápida. A escolha do pneu é fundamental, ainda mais tendo em vista pistas que alternam entre neve, lama e asfalto.

Contudo, ao incorporar a modalidade Gymkhana, o jogo de fato deve ao piloto Ken Block o seu maior novo recurso. Para aqueles que não o viram brincar com a vida em uma avalanche de cavalos de pau, derrapadas e manobras mortais registrada no YouTube, essa modalidade é exatamente o tipo de espetáculo vulgar e estupefaciente que não somente irá escancarar o mercado norte-americano, como uma geração inteira alimentada por cliques de esportes radicais e MTV. Ao converter o circuito de Battersea em um vasto (e aberto) complexo de manobras, Dirt 3 permite que você ordene os seus replays e mande-os, assim como o próprio Block, para o YouTube. Um sistema de combo observa

de perto os espaços entre o seu carro e os obstáculos para manter o seu multiplicador crescendo.

Mais do que equilíbrio, sabor e variedade, a palavra-chave para tudo isso é agilidade. Estilisticamente e geograficamente falando, *Dirt 3* tem um mundo para viajar. Mas é a apresentação trabalhosa de *Dirt 2*? "Nós recebemos esse feedback", indica Moody. "Era algo ao qual estávamos atentos, mas não queríamos quebrar aquela sensação de imersão. Os conceitos que temos para a interface de usuário (leia: 'Conduzo pelos menus') deste jogo irão consertar grande parte desses problemas. Ela precisa ser rápida, mas sem deixar de ser legal ou tirar você do jogo. Não acredito que exista alguém por aí que deposite em suas interfaces de usuário a mesma quantidade de amor que a gente. É a primeira coisa que um jogador experiente ao entrar no jogo, então é importante que eles comecem com o pé direito, para manter o nível de qualidade lá no alto."

Quanto à manobrabilidade, as mudanças devem ficar mais nítidas com o tempo. No momento, a equipe está



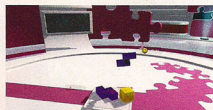
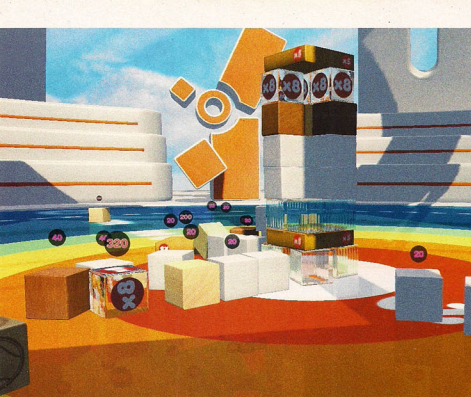
interessada em demonstrar os testes com volantes e como eles garantem uma melhor simulação de direção, exigida por conta dos climas dinâmicos, novos pneus e pelo histórico de peculiares modelos de direção da série. E a Codemasters insiste: tamanha atenção aos detalhes só tem como rival o comprometimento da empresa com os fãs.



Uma nova ferramenta do estúdio faz simulações precisas de disputas de corridas, o que significa que as pistas foram construídas tendo em mente a maximização da interação entre os veículos

Conduzo pelos menus

A atmosfera festiva e a vantagem da visão em primeira pessoa da interface de *Dirt 2* foram substituídas por uma viagem mais estilizada pelo mundo do rally. Uma versão inicial desse novo modelo utiliza efeitos de sombreado tão intensos que a pista de Battersea poderia se passar por uma imagem feita à caneta, alternando entre ângulos diferentes conforme você passa pelas opções. Correndo em primeiro plano está o carro do jogador, que na versão final irá se chocar contra objetos abstratos e efeitos de partículas enquanto luta para se manter na pista. Não há pistas de uma nova interface, já que essa versão de testes utilizava os cones de *Dirt 2*. Mas espere por algo um pouco mais direto, temperado com estatísticas do jogador e o seu progresso de conquistas.



Os desafios 'Limbo' envolvem colocar blocos em uma plataforma sem empilhá-los até uma certa altura – uma barra preta flutua sobre a tela a cada turno e os derruba (abaixo). Porém, os desafios mais simples são também os mais difíceis de resolver (acima)

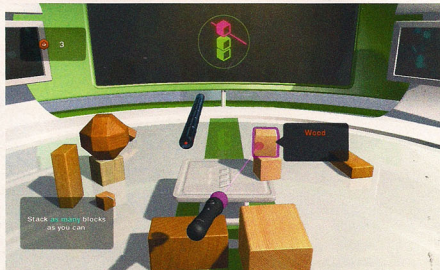
PLATAFORMA: PS3
PRODUÇÃO: SCE
DESENVOLVIMENTO: SUPERMASSIVE GAMES
ORIGEM: REINO UNIDO
LANÇAMENTO: SETEMBRO

Tumble

Um quebra-cabeça com blocos que oferece muita profundidade

Tumble poderia ser o Wii Sports dos jogos de estrela do Move. Sim, a Sony tem o Sports Champions, fazendo o seu melhor para superar o jogo da Nintendo e, sim, Tumble é um jogo de construir torres usando blocos, logo, seu apelo não atinge todos os públicos. Mas se o sucesso de Wii Sports estava em mostrar o que o Wii Remote poderia fazer, então Tumble é o jogo capaz de fazer o mesmo para o controle gestual da Sony.

Trata-se de precisão. Empilhar caixas são exatamente como você imagina, em partidas que o desafiava a criar as torres mais altas possíveis. A alteração do ângulo do seu pulso é replicada na tela – essencial para encaixar os blocos, como em Tetris – e uma leve chacoalhada reorienta o bloco em sua mão. Se jogar o tênis de Wii Sports pela primeira vez garantiu muitos minutos de animadas raquetadas virtuais, então a sua primeira experiência com Tumble o deixará igualmente impressionado, mesmo fazendo movimentos muito menos



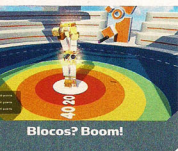
substanciais com a mão. A decisão de ter o controle visualmente representado dentro do jogo é a chave. Em um jogo menos abstrato, ele poderia parecer fora de contexto, mas aqui funciona como um ponto de conexão entre você e os blocos que carrega ao pressionar o gatilho do controle.

Tumble é competente e polido. Desafios divertidos, como compactar o máximo de blocos de formatos estranhos na menor plataforma possível ou explodir torres ao estilo Jenga em pedaços (leia 'Blocos? Boom!') são introduzidos por

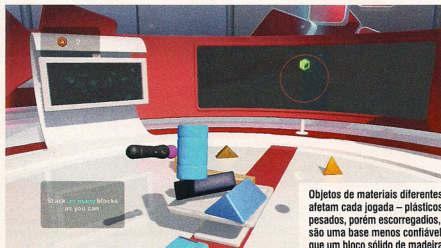
uma voz feminina calma e plácida, que soa mais como uma instrutora levemente alterada por substâncias psicotrópicas do que um narrador de videogame. A apresentação de Tumble não atrapalha a experiência, e certamente será uma leve introdução para os novatos, mas como brincar com blocos é uma atividade típica de crianças, ficamos imaginando se não é redundante.

As fases são divididas em diferentes zonas, cada uma contendo uma seleção de medalhas de ouro, prata e bronze – quanto mais alto você constrói a torre ou mais blocos couberem na plataforma, melhor será a medalha conquistada. Ocasionalmente, os estágios oferecem desafios mais difíceis que precisam ser vencidos em uma única tentativa. Uma das fases que jogamos envolve equilibrar os blocos sobre duas peças de formas estranhas que se recusam a ficar em pé.

Tumble tem o potencial para ser um quebra-cabeça duradouro. As primeiras fases são brilhantes demonstrações do poder do Move, mas se Tumble conseguir oferecer mais desafios e variedade com seus quebra-cabeças espaciais além das amenas fases iniciais, ele terá potencial para ser muito mais do que apenas uma inovação.



Desafios de destruição são a resposta para os jogadores sem paciência para realizar os movimentos precisos e delicados necessários na maioria das fases de Tumble. O estágio que jogamos exige a instalação de três minas nas laterais de uma torre. Quando detonadas, o jogador marca pontos dependendo da distribuição dos blocos pelo alvo gigante no chão, no qual a torre agora devastada se encontra no centro. Como as fases avançadas irão variar o conceito ainda não está muito claro, mas depois de gastar dez minutos pacientemente construindo torres, há uma grande satisfação em ver pelo menos uma delas se esparramando pelo chão.

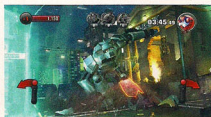


Objetos de materiais diferentes afetam cada jogada – plásticos pesados, porém escorregadios, são uma base menos confiável que um bloco sólido de madeira

The Shoot

Luzes, câmera e muita ação no primeiro jogo de pistola do Move

Enquanto a grande maioria dos jogos de estrela do Move parece ter sido criada para aproveitar ao máximo a precisa captura de movimentos do controle, *The Shoot* foi construído com base nos recursos mais familiares do Move – aponte para a tela e atire. Você atira em inimigos saídos diretamente de cinco temas clássicos de filmes (cada tema é dividido posteriormente em séries de 'cenas'). Durante o nosso teste, a demo nos levou para um cenário de ficção científica, com robôs fazendo reféns



Os estágios e inimigos de *The Shoot* parodiam lançamentos recentes de Hollywood. Este robô, por exemplo, é chamado Robotimus Prime, um nome que soa bem familiar para nós



nos metrô de Nova York e, curiosamente, roubando bancos.

The Shoot se destaca entre os primeiros jogos para o Move por conta de seus visuais vivos, com inimigos feitos de papelão se desfazendo em explosões de flocos azuis. Certamente, jogadores acostumados com os jogos de tiro do Wii notarão a evolução.

A mecânica de tiro funciona muito bem, mas o jogo não demonstra as vantagens de um controle altamente preciso como o Move quando é necessário desviar de foguetes inimigos (movendo o controle de um lado para outro) ou ativando ataques especiais – apenas o Showtime estava disponível quando jogamos, que coloca tudo em câmera lenta e é ativado ao girar ao redor de um ponto fixo. Aniquilar chefes com uma 'sacada veloz' com o controle é um toque inteligente – e promete ficar ainda melhor no cenário do Velho-Oeste.

Também vale mencionar o modo bônus Robotosphere. Aqui, segurando



Bônus e power-ups são oferecidos em troca de acertos em sequência. O diretor, cujo medidor de satisfação representa sua energia, constantemente expressa sua aprovação (ou desaprovção) enquanto você joga

o botão do Move, os jogadores giram uma esfera, carregando vários alvos que devem ser acertados em ordem, formando pares. Enquanto Robotosphere oferece uma mistura menos artificial de controle por gestos e tiro tradicional, em sua totalidade *The Shoot* parece mais um jogo de tiro tradicional, ainda que polido, e não exatamente a melhor opção para demonstrar o potencial do Move.



HYPE

PLATAFORMA: PS3
PRODUÇÃO: SCE
DESENVOLVIMENTO: COHORT STUDIOS
ORIGEM: REINO UNIDO
LANÇAMENTO: 2010

Com a nossa nova linha para games, ninguém vai ter motivos para colocar a culpa no controle.

Agora você encontra toda a qualidade dos nossos produtos com embalagens ainda mais atraentes, modernas e práticas.



PLATAFORMA: PS3
 PRODUÇÃO: SCE
 DESENVOLVIMENTO: SUPERMASSIVE
 GAMES
 ORIGEM: REINO UNIDO
 LANÇAMENTO: 2010

Start The Party

Fazer a festa significa esmagar insetos, caçar fantasmas e salvar pintinhos

De todos os jogos de estreira do Move, *Start The Party* é o que mais destaca a linhagem da tecnologia — pelo menos no que diz respeito ao PlayStation Eye. *Start The Party* é uma coletânea de minijogos remanescente do *EyeToy: Play*, e um

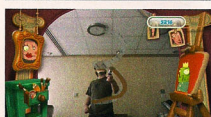
dos que melhor faz uso da tecnologia de captura de movimentos.

Start The Party é cheio de truques inteligentes e usa o PlayStation Eye para transformar o Move em qualquer objeto. Calibrar o controle faz aparecer uma mão gigante onde antes estava apenas a esfera de luz, e chacoalhá-lo a faz inflar em proporções épicas.

O minijogo que aparentemente faz a utilização mais divertida do controle é *Spooky Shootout*, que transforma o controle em uma lanterna necessária para capturar fantasmas que se escondem no escuro. Ocasionalmente, um fantasma roxo invencível vaga pela tela e os jogadores precisam tapar a luz com a mão para se esconder dele.

Também jogamos *Picture This*, um jogo que envolve pintar figuras de acordo com números, exigindo que os jogadores pintem uma série de formas com o controle, que subitamente se transforma em um pincel. Assim que a fase termina, as formas se juntam para dar vida a um pássaro (um bem deformado, no nosso

Bug Bash exige que você esmague insetos verdes enquanto desvia dos vermelhos. Porém, a cada fase o bastão se torna maior, o que deixa as coisas bem mais difíceis



Picture This requer mãos firmes. Você controla a espessura da pincelada aplicando pressão no gatilho do Move e precisa preencher o máximo possível da forma em poucos segundos

caso). Outros jogos transformam o controle em um ventilador usado para assoprar pintinhos até seus ninhos ou em uma mata-mosca para fazer exatamente o que você está pensando (este último, *Bug Bash*, parecia menos preciso que os outros, talvez por seu ritmo frenético).

No mais, a seleção de minijogos de *Start The Party*, com uma abordagem mais brincalhona do controle, serve para lembrar que o sofisticado controle da Sony é também um brinquedo pra lá de divertido.

Sports Champions

A Sony ameaça tirar da Nintendo a coroa de Wii Sports

Basta uma rápida olhada em *Sports Champions* e você já terá visto o suficiente para dizer o quão diferente é a abordagem da Sony para uma compilação esportiva em relação a *Wii Sports*, da Nintendo. Usamos dizer ainda que o título mostra o quão diferentes são as filosofias por trás dos projetos do Wii e do Move. As estrelas da nossa demo são criaturas elegantes, sem medo de olhar diretamente para a câmera em alta-definição, uma imagem completamente distante dos crus, porém encantadores, Mii's.

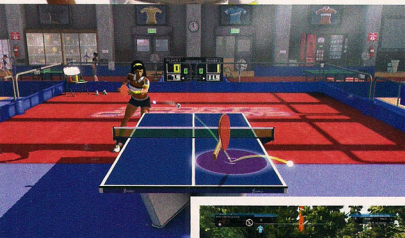
Enquanto *Wii Sports* ou mesmo *Resort*, com seu MotionPlus, sacrificam as representações precisas em busca de uma diversão mais acessível, a filosofia por trás dos controles precisos, a alma do Move, é evidente aqui. Assim que o jogo de pingue-pongue começa — e seu detalhado personagem lentamente desaparece para desobstruir a vista da mesa — os controles não apenas parecem precisos, eles parecem naturais. Novamente, a habilidade do controle de captar a profundidade é crucial — mova-o para perto ou longe da tela e sua raquete



O golfe com disco parece ser uma escolha mais natural para o controle do que a versão original

irá fazer o mesmo. A habilidade de rastrear a posição do controle é tão boa que às vezes você não precisa nem mesmo fazer gestos: segure a raquete no mesmo lugar e a bolinha irá rebater suavemente.

O golfe com disco, embora igualmente polido e bem apresentado, não parece demonstrar bem os méritos do Move. Lançar o disco — seguindo o gatilho e soltando-o no final do movimento — funciona, mas não parece tão gratificante quanto rebater uma bolinha com um backhand. Os outros jogos de *Sports Champions*, incluindo o voleibol e os duelos de gladiadores, não estavam disponíveis na versão testada, mas se eles oferecerem a mesma emoção e precisão do tênis de mesa, os modelos do jogo terão motivos de sobra para mostrar os seus belos dentes brancos.



As pistas visuais que destacam o caminho da bola pelo ar no tênis de mesa são úteis — o desafio não é só rebater a bolinha, mas garantir que seu oponente não seja capaz de fazer o mesmo durante o vaivém

Assassin's Creed: Brotherhood

A emoção da caça – e da morte – é o atrativo principal dos novos modos multijogador da série renascentista



PLATAFORMAS: 360, PC, PS3
PRODUÇÃO: UBISOFT
DESENVOLVIMENTO: UBISOFT MONTREAL
ORIGEM: CANADÁ
LANÇAMENTO: NOVEMBRO



Roma provou estar à altura das demais cidades vistas nos jogos anteriores. Cavalos podem ser utilizados dentro dela – um indicio da sua vasta escala

Assassin's Creed: Brotherhood não é um jogo destinado aos paranoicos. O maior feito dessa nova edição é a inclusão de modos de jogo para mais de uma pessoa – dos quais apenas o superpenso Wanted (Procurado) foi exibido até agora.

Enquanto perambulam sozinhos por uma pequena área da gigantesca Roma de Brotherhood, os jogadores de Wanted disputam dois jogos: a caçada aos seus alvos, e o cuidado com a própria vida. As mortes seguem uma ordem: cada jogador é incumbido de assassinar outro alvo humano, eliminando-o no meio da multidão usando apenas a sua própria aparência e um sistema básico de orientação.

Existe uma série de uniformes à disposição, a qual serve de base para um sistema de personalização mais extenso e que abrange desde semelhantes a Ezio, herói do último jogo, até doutores vestindo máscaras de pássaros. Dentro dos limites citadinos dos modos multijogador, entretanto, esses corpos estão longe de serem únicos, visto que cada civil que percorre as ruas de Roma é retirado desse mesmo conjunto. Uma via preenchida pelo mesmo modelo de personagem seria motivo de desprezo na maioria dos títulos, mas Brotherhood explica tal fenômeno a partir da ciência cafoná da série – a experiência online do jogo é uma simulação; a máquina Animus, que de maneira tão eficaz dá vida às memórias dos protagonistas, é utilizada também como campo de treinamento dos aprendizes de assassinos. Em termos de jogo, isso significa que os atos de identificar e eliminar o seu alvo acabam ofuscados – com cinco ou seis modelos de uma mesma pessoa em uma área cheia de gente, fica difícil encontrar o



pescoco certo para a sua faca.

E é nesse ponto que a profunda sensação de tensão de Brotherhood se mostra mais extrema. Ao continuamente equilibrar a necessidade de encerrar e imobilizar o seu alvo com a de proteger a sua retaguarda, as mortes acabam sendo o resultado de minutos de planejamento, paciência e tentativas frustradas. Basta correr na presença do seu alvo com a intenção e fuja em disparada. No caso de uma fuga bem-sucedida – com portas batendo e fardos de feno caindo no chão durante a escapatória – o seu contrato se desfaz e um novo alvo é selecionado, reiniciando o processo. E você ainda deixa de ganhar os pontos de experiência utilizados para aprimorar sua personagem e suas habilidades. A vantagem também é perdida no caso de uma morte por engano – assassinar um civil estraga o seu disfarce e o priva da sua presa atual.

O truque mais habilidoso do modo multijogador de Brotherhood é a sua tentativa de fazer o jogador pensar como uma máquina para enganar o antagonista da vez. Entretanto, ainda que esse comportamento seja fascinante, a atual aparência dos personagens os torna alvos fáceis de se localizar. Dessa forma, controlar o nervosismo e se fingir de burro

Demore para esquematizar um assassinato e você acaba exposto aos inimigos. Mas basta partir para o ataque que o seu algoz se assusta



– fazendo coisas estúpidas ou apenas ficando sentado em um banco – não é tão eficaz quanto deveria ser. Ainda assim, a emoção da caçada – de ambos os ângulos – é bem real e mais palpável que a maioria das experiências atuais para múltiplos jogadores.



Ossos do ofício

Algumas perícias tornam ambos os lados da moeda – a perseguição e a luta – mais maleáveis, e até duas delas podem ser ativadas num piscar de olhos. Truques simples, como um disfarce, podem ser usados logo após despistar inimigos, mas as armas exigem tempo para travar a mira no alvo. Como a campanha solo começa onde o último jogo acabou, ainda não existem rifles de precisão. Mesmo assim, os telhados dão uma excelente vantagem e, desde que seu oponente não olhe para cima, permitem a execução de golpes aéreos.

O modo solo não mostra Ezio trabalhando sozinho, mas criando um exército de assassinos. Partidas em equipe estão entre as opções do modo multijogador de Brotherhood, mas suas características ainda não foram reveladas pela Ubisoft

PLATAFORMA: PC
PRODUÇÃO: EA
DESENVOLVIMENTO: BIOWARE
ORIGEM: CANADÁ
LANÇAMENTO: 2011
ANTERIORES: E08

Star Wars: The Old Republic

A BioWare diz que ele será o maior jogo do mundo. Mas ele já é um MMOG?



Conceitos alienígenas

Nosso primeiro teste com o caçador de recompensas também incluiu o primeiro contato com as raças alienígenas, que até então eram apenas promessas vagas. Os Rikikitt são humanoides de rosto pálido – é evidente que todas as raças controláveis do jogo precisam ser humanoides, provavelmente para que a BioWare não tenha que projetar equipamentos ainda mais especiais ou escrever outra língua, o que resultará em mais algumas centenas de páginas da bíblia da história do jogo. A narrativa é a mesma em todas as espécies e especializações. Há ainda duas ramificações em cada classe, que são disponibilizadas a partir de um certo nível para aumentar ainda mais as possibilidades de personalização.



Você recebe ligações dos NPCs da história por meio de um elegante dispositivo portátil de hologramas. Quem dera se ele também pudesse ser utilizado para se comunicar com outros personagens. Não custa sonhar

Star Wars: The Old Republic avançou a passos largos desde a simplória versão testada para a prévia publicada na E08. Agora que a coleta de espólios, o surgimento dinâmico de inimigos e a tela de inventário cheia de números coloridos estão em seus devidos lugares, o jogo finalmente está começando a se parecer com um MMOG. Porém, a BioWare ainda não viabilizou uma única partida para vários jogadores, apresentando mais uma demonstração solitária que não revela nada sobre como a narrativa de *SWTOR* e o seu combate funcionarão em grupos.

A BioWare nos deu a oportunidade de jogar como a (provável) classe mais badalada de *Old Republic*: o caçador de recompensas inspirado em Boba Fett. É estranho jogar um *Star Wars* sem os zunidos de um sabre de luz, mas na nova classe tem seus próprios dispositivos fascinantes. Ataques de mísseis, disparos rápidos e lança-chamas decoram a barra de habilidades da parte de baixo da tela.

A demo mostrava uma missão específica do arco de histórias do caçador de recompensas. Um Hutt repulso chamado Nem'ro ordena que você traga a cabeça do líder rebelde de um vilarejo Evocoi das redondezas. Após eliminar os seus subordinados – que, assim como todos os inimigos de *SWTOR* desse estágio, não apresentam desafio algum – foram oferecidas a cabeça de outro



guerreiro morto como o espólio de Nem'ro, e a opção de assassinar o líder e todos do acampamento. Os diálogos ainda são o aspecto mais polido de *SWTOR*, e o caçador de recompensas brinca com o sarcasmo que lhe é peculiar. Escolher uma resposta grosseira por pura curiosidade ou tédio talvez leve a situações estranhas que, daqui a centenas de horas, podem testar a sua paciência.

Visualmente, *SWTOR* fica mais e mais distinto a cada exibição. Sua aura vívida e estilizada é remanescente da série animada *Clone Wars*, de Genndy Tartakovsky, e suas ambientações e personagens começam a desabrochar em cores. Difícil seria se ele não fosse mais diferente que a adesão acomodada

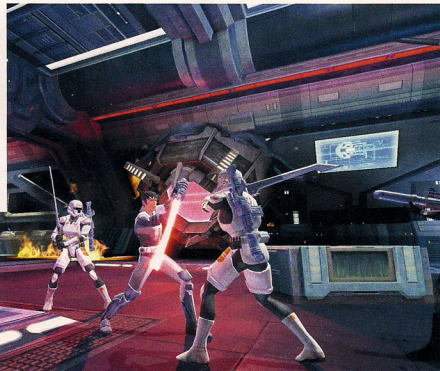


Nos combates, os caçadores de recompensa precisam lidar com temperaturas. A utilização de habilidades ofensivas – que, obviamente, incluem um lança-chamas – gera calor e pode deixá-lo apenas com tiros básicos de laser caso a unidade se superaqueça

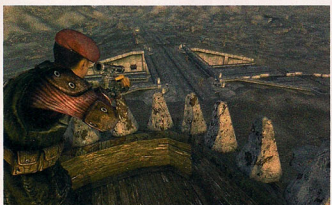
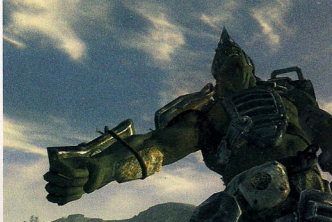
de *Star Wars*: *Galaxies* ao visual e à vibração da trilogia original.

Mas onde estão os elementos que não são de combate? Já temos as pilhagens, e as classes e árvores de habilidades estão se incorporando (veja 'Conceitos alienígenas'), mas cadê os ofícios, as trocas, as áreas sociais, a infraestrutura das clãs? A *BioWare* é categórica, e se recusa a mostrar qualquer coisa até que esteja certa de que isso aparecerá na versão final do jogo – uma opção que pode proteger a desenvolvedora de falsas promessas, mas que também não ajuda a convencer jogadores em potencial de que *SWTOR* terá alguma das características sociais que distinguem os MMOGs dos gigantes jogos para um jogador. Apesar da empresa se orgulhar da quantidade de conteúdo em *SWTOR* – centenas de páginas de diálogo, dublagem completa e mais roupas e equipamentos projetados individualmente para uma classe do que o total de outros jogos – os MMOGs bem-sucedidos não são apenas montanhas de matéria. Independentemente de quanto conteúdo a BioWare conseguir produzir, é a comunidade que mantém os jogadores experimentando tudo que o jogo oferece.

No entanto, *SWTOR* é nitidamente diferente dos outros MMOGs. Ele está comprometido em proporcionar a mesma narrativa forte, personalizada e de alto padrão vista nos RPGs para um jogador da BioWare. Isso imediatamente altera o seu equilíbrio, prevalecendo a valorização do conteúdo em detrimento da comunidade. Portanto, se ele continuar progredindo nesse ritmo acelerado, existe uma chance de vermos um jogo inoportunamente em seu lançamento no ano que vem.



Existe um jogo inteiramente novo no cassino: "caravana", baseado nas longas viagens pelas selvas do mundo desolado de *Fallout*. Ainda não se sabe como a Obsidian transportará isso para um baralho de cartas, mas suspeitamos que seja algo nos moldes de *Lost Cities*, de XBLA



Fallout: New Vegas

Ao nos levar a uma versão desolada da cidade do pecado, o jogo da Obsidian se torna uma aposta certa

O ar é mais limpo na costa oeste. Intitulado *New Vegas*, o retorno à América pós-nuclear da série *Fallout* é uma empreitada muito mais arejada do que a terra devastada do seu predecessor direto. Fitando o deserto de Mojave – tão afetado pelas explosões nucleares quanto se espera que uma extensão de areia e terra possa ser – a maior surpresa é o seu céu azul. Mas essa não é a única mudança de tonalidade proposta. Da mesma maneira que *Fallout 3* encarnou a desolação, marca inconfundível da série, *New Vegas* se apropria de traços do humor da franquia, combinando paisagens miseráveis com absurdidades kafkianas. O povoado de Novac é algo fora do comum: um motel velho, caindo aos pedaços, que serve de casa para um punhado de residentes e um dinossauro.

Dinky, o dinossauro, para ser exato: um tiranossauro cartunesco com um termômetro gigante em seu peito, uma

loja de presentes em sua barriga e um covil de franco-atiradores em sua boca. Em uma conversa com o soldado que defende o local, ele revela que foi traído por um companheiro, e que sua mulher foi vendida como escrava. Após explorar as novas opções de conversação do jogo – que agora permitem que habilidades furtivas possam ser transcritas em opções reais de diálogo, por exemplo – um vestígio de marginalidade revela o criminoso. Atraindo os moradores para fora, os jogadores são brindados com o espetáculo único de uma cabeça humana sendo explodida pela bala de um rifle – tudo com um dinossauro verde de plástico como plano de fundo.

Nem tudo é humor negro; *New Vegas* consegue preencher com facilidade a sua cota de pura desesperança. Em pleno deserto, dois acampamentos lutam entre si: um par inédito de facções – Caesar's Legion e New California Rangers – envolvido em uma disputa mortal.

A Legion está em vantagem, visto que os escravistas de influência romana acuram os Rangers até um único ponto, Camp Forlorn Hope. Andar pelo acampamento – cercado de soldados oprimidos e com poucos recursos – é um exercício desolador. Caso você queira, porém, é possível reverter essa situação. Pequenas missões de busca, nas quais você coleta e analisa itens úteis perdidos no deserto, preparam o terreno para um contra-ataque dos Rangers. E com habilidades médicas altas o bastante, você pode se arriscar na cura de soldados feridos.

Agora que o acampamento vive momentos mais prósperos, é hora de guerrear ao lado de um grupo de combatentes patrulheiros. Na luta contra a Legion, o jogador pode ditar o plano de ataque e escolher por onde deseja direcionar suas tropas. Retorna o VATS, sistema de mira de *Fallout 3*, e o modo de pausa do tempo facilita a execução de decapitações cinemáticas. Com os novos itens, os armamentos secundários recebem a personalidade que não existia na ladainha de metralhadoras e rifles similares do jogo anterior. As armas brancas também foram rearranjadas, e cada uma delas tem o seu próprio ataque especial, como o movimento "Booola!" do taco de golfe – um golpe que nocauteia os inimigos instantaneamente.

New Vegas ainda não é uma cidade de festas, mas as suas luzes certamente são mais brilhantes que as da capital federal de *Fallout 3*. Intensificado por conteúdos bem concebidos, o novo *Fallout* pode ser tão brilhante quanto as avenidas de Las Vegas.

PLATAFORMAS: 360, PC, PS3
PRODUÇÃO: BETHESDA
DESENVOLVIMENTO: OBSDIAN
ORIGEM: EUA
LANÇAMENTO: OUTUBRO

Aliados elevados à terceira potência

Manter um companheiro vivo em *Fallout 3* é como fazer um curso avançado de bobô. Felizmente, a Obsidian consertou esse problema e deu aos jogadores um menu radial que comanda as ações dos seus aliados. Armas e armaduras são facilmente trocadas, e o seu camarada equipa automaticamente os melhores itens do inventário. É de se esperar também que a propensão para entrar em combates contra bestas de oito patas tenha desaparecido: selecione a abordagem a distância e o seu companheiro fica recuado, acertando tiros fáceis e atuando como suporte. Claro, você pode viajar sozinho, mas com o novo modo introduzindo fome, inventário com peso realístico e kits de primeiros socorros de ação retardada, ter um amigo por perto aqui é muito útil.

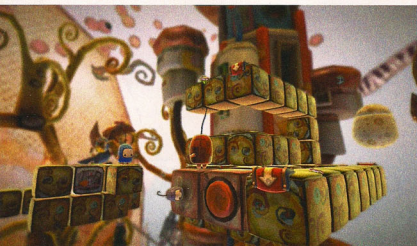


Há inúmeras armas novas. Foram mostradas navalhas para cortar gargantas e luvas com garras, o que indica um jogo aprimorado para quem gosta de sair na porrada

PLATAFORMA: 360
PRODUÇÃO: MICROSOFT
DESENVOLVIMENTO: SOUTHEND
INTERACTIVE
ORIGEM: SUÉCIA
LANÇAMENTO: INDEFINIDO

ilomilo

Personagens fofos, cubos felpudos e dor de cabeça



Arqueólogos de enigmas

A gratidão de *Ilomilo* aos jogos do passado fica evidente em seus detalhes mais delicados. Você pode habilitar um minijogo em estilo 8-bit intitulado *Ilomino Shuffle*, com enigmas acelerados e tabelas de pontuação próprias. A Southend afirma ainda que há vários personagens com visual retrô escondidos no jogo principal. Os detalhes continuam mantidos em segredo, mas não será surpresa alguma se essas aparições especiais forem de jogos clássicos do gênero de quebra-cabeça – ainda que, provavelmente, em formas distorcidas.



Os únicos trechos do aguardado quebra-cabeça *ilomilo* liberados até agora pela desenvolvedora

sueca Southend são um tutorial e o primeiro mundo do jogo, mas isso já basta para sentir o sabor do que está por vir. O jogo se resume a uma tentativa de reunir dois amigos perdidos, Ilo e Milo, em um ambiente 3D composto por cubos felpudos. Para que eles se encontrem, você precisa solucionar os enigmas tridimensionais que mantêm a dupla separada. Ambos precisam cooperar na manipulação dos cubos, capazes de fazer as mais diversas coisas – alguns podem ser expandidos, por exemplo, enquanto outros funcionam como trampolins.

Esses primeiros estágios são planejados para apresentar as mecânicas centrais do jogo, mas a equipe de desenvolvimento certamente tem mais algumas cartas na manga. “O que nós estamos fazendo nos estágios mais avançados”, explica o produtor **Fredrik Erlandsson**, “é adicionar funcionalidades a esses cubos”. Ele menciona um que permite a troca de lados e outro que se

Mesmo quando Ilo e Milo estão bem próximos, isso não significa que você está prestes a completar uma fase – eles só podem atravessar para o outro lado dos cubos em certos pontos de cada estágio



move por conta própria pelos níveis. Você também poderá interagir com as criaturas que habitam o mundo do jogo, como Muncher, um animal usado para montaria. Erlandsson diz que esse personagem em particular tem certa predileção por suco de maçã, mas de que forma essa informação acaba sendo importante é uma das mais graves incertezas. Ora, pois no mundo de *ilomilo* você necessariamente não estará certo de nada.

O progresso pelas fases pode ser comparado à leitura de um daqueles livros infantis cheios de dobraduras – ainda que seja um livro com estranhezas por todas as suas páginas. Se você olhar além dos aspectos visuais peculiares, entretanto, perceberá que a coisa toda se comporta como um jogo



Algumas criaturas podem ajudá-lo em sua jornada para reunir os dois protagonistas dentro do labirinto de cubos. Um Muncher (acima) pode oferecer uma carona na direção certa, ou usar um cubo-pistão para pressionar um botão

O mundo de *ilomilo* é uma paisagem detalhada habitada por todos os tipos de objetos e criaturas fascinantes criadas pelo único artista do jogo, o diretor de arte Simon Fesser, que desenha personagens como Ilo e Milo desde os seus quatro anos de idade. Eles são uma espécie de afastamento do estilo utilizado pelo estúdio em seus últimos produtos, como *R-Type Dimensions*, *Lode Runner* e *Virtua Fighter Mobile*

clássico de quebra-cabeças. O ápice do charme retrô do jogo está em sua música. Elas soam da mesma forma que soavam nos jogos lançados na década de 1980, ainda que tenham sido introduzidos tons mais profundos e sonoros.

O jogo foca na cooperação até mesmo quando você está jogando sozinho. Você precisa alternar entre os personagens principais, o que acrescenta mais uma camada de complexidade ao processo de solução dos quebra-cabeças. O modo para dois jogadores funciona da mesma maneira, com os participantes se revezando no controle dos personagens. Enquanto aguarda sua vez, o jogador ocioso é capaz de cuidar de outras coisas – um parceiro solitário pode, por exemplo, controlar uma mosca e usá-la para apontar itens que o seu amigo deixou para trás. Entretanto, se o seu objetivo é incomodar, você pode colocar alguns músicos fantoches na tela, e olha que uma tuba mal-afinada funciona que é uma beleza para distrair. Não é exatamente um espírito cooperativo de jogo, é claro, mas não deixa de ser um recurso barato dos mais divertidos.

ilomilo possui um tipo de loucura que contagia do começo ao fim, e talvez seja um desafio para a Southend evitar que o jogo se torne muito são. Mas, definitivamente, há potencial nesse enigma atapetado.



Cansado de jogar sozinho?



Venha jogar com a gente!



www.deviant-opera.com



www.deviant2.com.br



www.upbeat-online.com



www.silveronline.com.br/pt/pt/index.html

Saiba mais:

Jogos MMORPG gratuitos (com e sem download), Shooters, Adventure, Puzzle e muito mais!

Jogos Online para você jogar com o mundo inteiro!



**BOA
COMPRA**

www.boacompra.com



ROMPENDO OS LIMITES

**A Harmonix apresenta um novo e empolgante
tipo de jogo musical com Rock Band 3,
um título feito para redefinir o gênero**



TÍTULO: ROCK BAND 3
PLATAFORMAS: 360, DS, PS3, Wii
PRODUÇÃO: MTV GAMES
DESENVOLVIMENTO: HARMONIX MUSIC SYSTEMS
ORIGEM: EUA
LANÇAMENTO: 20 DE OUTUBRO



Para quem tem acompanhado a trajetória da Harmonix nesses últimos dez anos, com base nos jogos de música que compõem a quase totalidade da discografia do estúdio, a chegada de *Rock Band 3* era algo óbvio. Tudo começou em um escuro e hipnótico túnel de música eletrônica, e seguiu em uma jornada rumo à realidade. *Frequency* deu origem a *Amplitude*, o túnel virou uma onda, e a música, um panorama mais familiar de sons e artistas. Então veio *Guitar Hero*, um show de rock com uma esteira de notas musicais e uma guitarra de brinquedo. Depois chegaram as baterias, o microfone e *Rock Band*, o adeus do estúdio para *Guitar Hero*.

E então nos perguntamos: como nunca previmos a chegada do modo de jogo profissional? Talvez porque uma guitarra de verdade, ou mesmo uma réplica próxima, exigiria 102 botões em uma mão e seis cordas afinadas com precisão na outra, fazendo o desorientante controle de 40 botões de *Steel Battalion* parecer um interruptor de luz. Talvez porque, com nossas casas já parecendo o depósito de uma banda de garagem, não concebíamos a ideia de mais – e mais caros – periféricos. Ou talvez porque

subestimamos os objetivos da companhia que nos vendeu todos esses instrumentos. Talvez, por consequência, porque subestimamos a nós mesmos.

Para um certo tipo de jogador de *Rock Band*, a chegada dos controles profissionais – instrumentos reais, ou quase isso – representa mais uma bênção que um gasto. Nós dominamos a quinta nota para nos aproximarmos mais da música – agora podemos dar o próximo passo e tocá-la de verdade. Além de novos tom-toms e chimbais para a bateria e um inédito teclado de duas oitavas (dó3 a dó5), *Rock Band 3* trará a guitarra profissional Squier Mustang, uma réplica perfeita com 17 trastes e seis cordas extremamente sensíveis para palhetar. A melhor parte: tanto a guitarra quanto o teclado são instrumentos MIDI reais. Jogadores e músicos vão, enfim, falar a mesma língua, aprender as mesmas técnicas e tocar a mesma música, deixando boquiabertos até mesmo céticos como Jack White, do *White Stripes*, que certa vez disse que os novos músicos deveriam parar com os videogames.

Podemos acreditar nessa convergência, certo, Harmonix? “Bem, não queremos transformar ninguém num

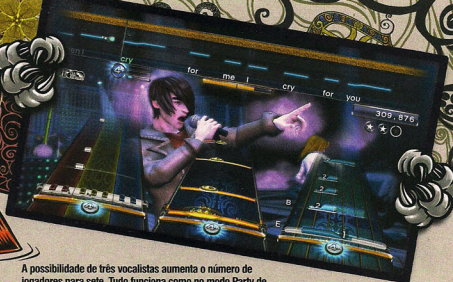
Joe Satriani”, alerta o diretor **Daniel Sussman**. “Consideramos o modo Pro como uma experiência diferente da simulação de cinco botões, mas não necessariamente um caminho para o domínio completo dos instrumentos reais. Conversamos muito sobre a necessidade ou não de incluir um modo Expert Pro, pois não queríamos que ele fosse o parâmetro para o resto do jogo. Somente o incluímos porque ele mostra o pico teórico de habilidade que se pode atingir com o jogo. Mas certamente não esperamos que muitas pessoas terminem músicas com quatro ou cinco estrelas na guitarra Expert Pro.”

Já ouvimos afirmações como essas da Harmonix antes, palavras de uma empresa sem medo de ousar. Claro que o modo profissional foi criado para fazer a ponte entre o jogo e o aprendizado de música de verdade – mas é uma ponte bem longa. Ainda estamos por ver como o jogador médio, que ainda luta para dominar o modo Expert, vai se adaptar. É notável o alívio do estúdio quando completamos o tutorial. Uma coisa é certa: cada passo do processo fez deste o tutorial mais significativo pelo qual já tivemos que passar.



CORRA OU MORRA

"We don't need no education", vão cantar alguns dos fãs de *Rock Band*, e por uma série de motivos. Parte do público não tem dinheiro, tempo ou mesmo interesse para se dedicar ao modo Pro. Para compensar, chegam os novos Road Challenges, minicampanhas que duram de uma a cinco horas, criadas para serem completadas de uma só vez, disponíveis para todos os instrumentos. Quando você completa missões como 30's Rock Challenge, Indie Rock Challenge e Metal Challenge, isso conta no progresso de sua carreira geral, até chegar aos mais de 700 objetivos, Troféus e Conquistas. Os desafios trazem variações dos modos de jogo, como Streakmania, Overdrive Chain e In The Spotlight, com placares maiores que as cinco estrelas convencionais.



A possibilidade de três vocalistas aumenta o número de jogadores para sete. Tudo funciona como no modo Party de *GHS*: qualquer um pode entrar ou sair do palco a qualquer hora

"Discutimos sobre isso o tempo todo", diz Sussman. "É o retorno do investimento. Alguns jogadores ficam realmente bons na guitarra do jogo. Isso é ótimo – fico feliz que as pessoas estejam se divertindo e não acabaria com isso. Por outro lado, não há nada que você tenha aprendido ali que seja aplicável fora do videogame. Mas o modo profissional pode abrir portas." Ainda é entretenimento, ele insiste, não um software de treinamento. Assim como a dificuldade fácil da bateria consiste basicamente em 'pê, caixa, pê, caixa', na guitarra profissional será praticamente só 'dó médio, dó médio'. "Mas a ideia é que, se você se dedicar, pode se sentir em frente a um piano ou com um violão e o retorno do investimento será enorme, pois você estará aprendendo coisas verdadeiramente musicais."

Neste momento, sentados na 'Câmara das Estrelas' (a sala de demonstração) do estúdio de Boston da Harmonix, somos apresentados a duas coisas assustadoras. A primeira é o modelo supremo da guitarra profissional, que será lançado pouco depois do jogo chegar às lojas – sim, ele será um dilema para quem já tiver comprado o instrumento convencional. O controle híbrido Squier Stratocaster – que, como o nome sugere, é um trabalho conjunto entre a dona da marca Squier, a Fender, e a Harmonix – é uma guitarra. Note que não usamos aspas. Apesar de suas saídas, componentes e peças internas terem sido feitos para *Rock Band*, ela deixa de ser um 'controle' no instante em que você a liga a um amplificador.

A segunda coisa é Bryn Bennett, o desenvolvedor do modo Pro e guitarrista principal da banda local Bang Camaro. Na verdade, ele não é assustador, mas

um cara legal – que toca guitarra de um jeito que assusta. Quando estava se preparando para a E3, ele não sabia tocar *The Power Of Love*, de Huey Lewis And The News, ou *Rainbow In The Dark*, do Dio. Agora ele sabe, graças exclusivamente a *Rock Band 3*.

Para demonstrar, ele massacra a primeira na guitarra Expert Pro. A interface Pro é totalmente nova, aterrorizante à primeira vista, mas facilmente decifrada depois de se passar pelos vários tutoriais. A esteira de botões agora mostra seis cordas em vez de cinco vias, e números acima das notas que descerem indicam em que parte da escala seus dedos devem estar. Ou seja, são notas individuais, não mais os meros acordes palhetados que serviam de treino aos poluidores sonoros de luais. Na tela, uma representação do braço da guitarra mostra exatamente a posição de seus dedos nas cascas entre os trastes, mesmo quando seu cérebro despreparado não tem a menor ideia de como posicioná-los.

A interface Pro é totalmente nova, aterrorizante à primeira vista, mas decifrada depois de se passar pelos tutoriais

Naturalmente, é necessária uma mentalidade diferente, mais séria, para fazer qualquer tentativa no modo profissional. O retorno do seu investimento pode ser de fato enorme, mas o investimento em si também o é.

Termos como 'nível de dificuldade' soam artificiais aqui. Isso é música. É algo totalmente diferente.

Bennett vira de costas para a tela e começa a tocar de cabeça. Um de seus amigos o tira do jogo, e a música continua a tocar, só que numa versão acústica, saindo das cordas da guitarra. "Não fale mal do Huey Lewis And The News, cara", avisa o gerente de comunicação do estúdio, **John Drake**, que, assim como a maioria dos funcionários, tem uma carreira musical no currículo. "Aqueles caras tocaram uns belos acordes de jazz." Trazido de volta ao jogo – o que, em *RB3*, cria uma 'zona de segurança', sem notas, para que você não perca seu multiplicador – Bennett se confunde ao se ver no ambiente virtual. "O botão de voltar...", ele murmura, "onde ficava mesmo?"

"O Expert Pro exige alguma dedicação", diz Sussman. "Sendo bem sincero, ele é difícil. É um salto monumental do Hard, que é um salto imenso do Medium, que é um salto

moderado do Easy. Mas vai render muito material para o YouTube – imagine um garoto fazendo 100% na *Crazy Train* no Expert. E isso muda totalmente os rankings online e quem os domina – desta vez, certamente serão os músicos.



Uma palhetada bem-sucedida ilumina todo o braço no modo Pro Guitac. O que você não vê na imagem abaixo é o guia extra na tela: uma linha brilhante 'se espalha' sobre as cordas, reproduzindo a posição de seus dedos sobre os trastes



Daniel Sussman,
diretor do projeto



Ryan Lesser, diretor de arte



Bryn Bennett, desenvolver do
modo profissional



Matthew Nordhaus,
produtor sênior



John Drake, gerente
de comunicação

Eles vão querer jogar no modo Pro para aprenderem a tocar mais músicas."

Também estávamos muito interessados no modo profissional do teclado, que utiliza o pequenino, mas preciso controle-teclado. As teclas em si são do tamanho real, há um braço reduzido com uma chave de distorção e botão para Star Power. Mesmo sendo um protótipo, sua construção é de altíssima qualidade. Os fanáticos por música notarão que as teclas não têm peso e são sensíveis à velocidade. Marcadores familiares destacam certas teclas para o modo Keys tradicional, que é bem simplificado. E, sim, você pode prender uma alça no ombro, uma descoberta da qual a equipe da Harmonix se envergonha. Como no meio musical, a "keytar" deve ter surgido sem a aprovação de ninguém.

O obrigatória Bohemian Rhapsody parece ser uma boa opção para começar – no modo Easy Pro do teclado, ela é reduzida apenas às teclas essenciais. Os indicadores na tela mostram apenas uma oitava, da qual se usa poucas teclas em uma dificuldade tão baixa. Não há acordes nem mudanças de oitavas. Aumentando um nível, descobrimos o óbvio: mostrar duas oitavas simultaneamente na tela é impossível. Assim, uma grande seta alerta para as mudanças de oitavas. O teclado na tela então muda para as notas relevantes, que coincidem com a divisão em cores das teclas do controle, então você sempre sabe quais delas deve usar.

Qualquer que seja o instrumento escolhido para jogar no modo Expert Pro, a notação sempre vai coincidir perfeitamente com a do instrumento real. "Nunca faremos você tocar algo diferente do que a banda de verdade tocou", declara Drake. Levando-se em conta que poucos profissionais conseguem tocar com perfeição nos palcos, surge a dúvida de como alguém pode manter os multiplicadores e realmente dominar as músicas no Expert Pro. O braço do modelo mais básico de guitarra Pro, a Mustang, é um emaranhado de pequenos botões, e as "cordas" individuais na área de palheta são um tanto grossas. Ela é



Tecladistas e suas tendências performáticas não atropalham a animação de jogo. O número de quadros por segundo no palco do primeiro Rock Band era de 24 (o mesmo de um filme), mas no terceiro será de quase 30

sensível – sensíveis até demais no começo, com uma palheta mais forte sendo registrada pelas cordas adjacentes –, mas guitarras de verdade são assim mesmo. O mesmo acontece com o modelo de luxo, a Squier, levantando dúvidas sobre a precisão dessas guitarras profissionais.

O modo Pro vai distinguir RB3 da concorrência, especialmente com *Guitar Hero: Warriors Of Rock* indo em uma direção mais convencional, voltada para o enredo. "Nosso enredo é bastante abstrato – você sabe, aquele lance de caminho para a fama, com você começando uma pequena banda que toma o metrô para chegar aos shows, e então consegue um furgão, depois um ônibus para fazer turnês", diz Sussman. "Ela é pontuada por todas essas cenas que mostram momentos ao longo de sua carreira, mas não é algo explícito. Não temos algo como 'então fomos explorados, depois aliens vieram e fizeram tal coisa'. Há uma progressão, mas o foco está no contexto."

Mas considerar RB3 simplesmente como um caminho para os instrumentos reais é fechar os olhos para os avanços do jogo. Explorando as novidades por meio dos menus extremamente melhorados, notamos que não há sequer uma área que não tenha recebido reparos. Com a previsão de que a loja virtual chegará a 2.000 faixas disponíveis quando o novo jogo chegar ao mercado em outubro – nossa versão de testes já tem 1.047 disponíveis, incluindo as que importam dos Rock

Bands anteriores e de *Lego Rock Band* –, o sistema de filtragem de músicas ganhou categorias como gênero, década, número de vozes, suporte a teclado e duração. "Canções épicas que nunca acabam" é uma categoria. "Para cantar com a família" é outra.

O modo de criação de personagens está praticamente irreconhecível, com as características precisas de rosto e corpo definidos por ajustes analógicos. O sistema gráfico foi reescrito para proporcionar superfícies mais realistas, embora a arte ainda seja bastante estilizada. Prova disso surge rapidamente na forma de uma cantora personalizada, com uma cobra em volta do seu corpo, e cauda desaparecendo no cofrino. E, como os novos menus ficam sempre na parte de baixo da tela, é possível mexer na várias opções e configuração sem perturbar os outros jogadores.

Esse componente de RB3 é quase um jogo em si, algo brilhante, uma moldura em constante evolução, tanto para a criatividade dos jogadores quanto para o amor que a Harmonix tem pela música. Devemos mencionar também que o estúdio tem uma biblioteca imensa de livros, jogos e DVDs, quase tudo ligado a música. Parte disso é coleção, e a outra, como você deve imaginar, lição de casa. Os vídeos dos shows da Kylie Minogue estão na mesma estante que os cliques de Mark Romanek, e não há preconceito contra a série que o estúdio deixou para trás – todos os *Guitar Hero* estão aqui, sem contar os seus primos DJs.

MÚSICA É MEU JOGO

Se você já jogou conectado, saberá exatamente como seus amigos estão progredindo no jogo e até mesmo o que estão tocando. As conquistas de carreira, pontuações mais altas e listas de reprodução serão transmitidas diretamente para o Facebook, Twitter e para a barra de notícias do próprio jogo, e há opções claras para escolher onde e quando postar essas informações. Listas de reprodução podem ser configuradas em RockBand.com e facilmente importadas, deixando tudo pronto para você convidar novos amigos.



CANTE COMIGO

Maximizar o potencial dos instrumentos caros de *Rock Band* é crucial. O teclado tem um botão para alternar entre os modos profissional e tradicional, e também pode ser usado para tocar as partes da guitarra ou baixo não-profissional, assim como as guitarras podem funcionar como o teclado não-Pro. Um adaptador MIDI da Mad Catz, que também está fabricando a guitarra profissional *Mustang*, deve permitir o uso de baterias e teclados MIDI convencionais no jogo. No momento, a Harmonix está estudando como adicionar os teclados às músicas antigas. Como sempre, a compatibilidade com os instrumentos dos jogos anteriores vale tanto para série *Rock Band* quanto para *Guitar Hero*.

Essa combinação sem preconceitos de tecnologia atual com as músicas de todas as eras, entretanto, demonstra o peculiar choque de culturas que separa *Rock Band* dos títulos da concorrente Activision. Pela ausência de videogames espalhados pelo estúdio – ou mesmo de parafarmácias nerds sobre as mesas –, você pode considerar esta biblioteca não como uma mera coleção, mas como uma fonte de inspiração, um repositório que mantém esses brinquedos modernos longe do mundo que a Harmonix está tentando preservar, um mundo de rock primitivo e toda a mitologia despojada que o acompanha.

"Há algo muito atraente no rock dos anos 1960 e 1970", comenta o diretor de arte **Ryan Lesser**, que em seu tempo livre gosta de fazer pôsteres em serigrafia para shows, pois adora soltar a imaginação com materiais limitados – como nos consoles para que produz. "Os grandes shows – do Zeppelin ou do Who –, quando as técnicas de iluminação e a pirotecnia começavam a ser usadas, eram muito novos e precários. Era tipo

uma banda em um cenário todo preto, fazendo o que sabem fazer e levando todos à loucura. E é isso o que fazemos.

"Se você mostrar alguém usando um computador ou um iPhone dentro de um jogo de rock, parece algo contraditório. E, nossa, se tivéssemos o iPhone na época em que eu fazia luzes, tudo seria mais fácil. Mas há algo legal em procurar um orelhão só para ligar para o clube e dizer que ainda vai se apresentar. É esse tipo de coisa que estamos tentando incluir."

Mas deve ser difícil manter tudo realista em meio ao progresso constante, especialmente quando seus colegas é que estão estimulando os avanços. A poucos passos da mesa de Lesser está o produtor sênior **Matthew Nordhaus** que, junto com Drake, criou o monstro carregado de conteúdo gerado por usuários que é a *Rock Band* Network. Desde seu lançamento em março deste

Estamos diante daquele que pode ser de longe o melhor jogo da série – e um que você pode curtir com seus kits atuais



O acessório MIDI Pro-Adapter (à esquerda) será vendido a US\$ 40 e virá em diferentes designs, um para cada console. Isso tecnicamente abre as portas para quaisquer teclados e baterias MIDI

ano, o portal para músicas inéditas incluiu quase 500 faixas ao catálogo de *Rock Band*; já disponíveis aos jogadores de *Rock Band 2*. Uma verdadeira democracia, na qual Creed e Sunny Day Real Estate dividem espaço com o material criado pela comunidade. Só que ela está localizada no meio do labirinto de menus do segundo jogo, e se prepara para ser uma estrela no terceiro.

"Uma das coisas que tornam *Rock Band 3* tão legal é que a loja está toda integrada, então as músicas da RBN estarão junto com todas as demais", diz Nordhaus. "O que normalmente acontecia é que alguns artistas têm conteúdos tanto na RBN quanto na loja oficial. Então, em vez de ver duas faixas, você verá uma. Se estiver procurando por gêneros de que gosta, por mais diferente que sejam, verá tudo junto e dirá 'Nossa, tem 52 músicas que eu nunca vi antes!'. Para o usuário

final, isso será completamente transparente, e pela qualidade ser semelhante, eles não vão reclamar."

As exigências para o envio de trabalhos à RBN são restritivas na mesma medida em que as ferramentas são profissionais. Não se trata de um mero sequenciador simplificado e adaptado ao controle, mas uma fábrica para verdadeiros músicos adicionarem, com a ferramenta para PC gratuita chamada *Reaper*, as notações de *Rock Band* em seus próprios trabalhos e distribuírem diretamente para o mercado mundial. "Lá você encontra algumas bandas pequenas que nunca gravaram discos, e também profissionais como Third Eye Blind, junto de algum artista desconhecido ou o Flight Of The Conchords", explica Drake.

"Ou o Project Heat *MCMMCX*", completa Nordhaus.





Drake concorda: "Black metal. Coisa estranha."

Nordhaus: "Num dia desses, alguns meses atrás, recebemos uma música deles intitulada Descend Into The Eternal Pits Of Possession. No mesmo dia, adicionamos Itsy Bitsy Spider. Tínhamos faixas muito diferentes sendo aprovadas - tínhamos techno, um cara fazendo remixes sensacionais em MIDI das músicas do Beethoven, músicas para crianças, ska, jazz. Tudo isso que nunca transformaríamos em conteúdo para baixar. Você pode encontrar quase qualquer coisa agora, se tiver a paciência de procurar."

"E vale a pena criar", diz Drake. "Fiz três músicas para a banda de um amigo, duas para outra, e 17 para minha própria banda. Custa uns US\$ 50 ou US\$ 100 dólares por ano para mim, pois requer o XNA, mas, fora isso, é basicamente gratuito trabalhar com essas ferramentas, e já vendemos milhares de músicas. Nossa banda já fez milhares de dólares por causa dessa divulgação. Não é apenas pelo dinheiro, mas é legal ganhar por algo que fizemos de graça, especialmente por ser uma forma de distribuição tão bacana."

É isso o que chamamos de *Rock Band* agora? Uma mídia? De certa forma, é justo. Afinal, não dá para empurrar, quebrar ou driblar tantos limites eternamente, e não dá para evitar que um termo como "jogo musical" se torne, bem, básico. Mas não vamos nos adiantar. Mesmo às vésperas do lançamento, muito ainda é desconhecido sobre *RB*, e há muitas formas, tanto com os acessórios quanto no jogo, de esses limites se imporem novamente - de destruir aquela ponte entre os diferentes mundos. Na pior das hipóteses, estamos diante daquele que pode ser de longe o melhor jogo da série - e um, lembre-se, que você pode curtir com seus kits atuais. Na melhor das hipóteses, ele mudará o mundo.



A partir do topo: o controle-teclado de duas oitavas, com seu típico conjunto de botões de console; a Squier Stratocaster, um híbrido de guitarra real e controle; e o mais recente conjunto de bateria, incluindo chibais extras



MAIORES SUCESSOS

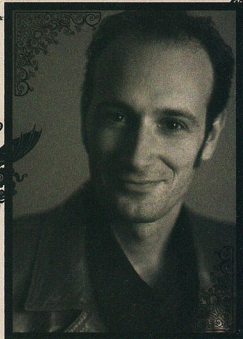
Com 83 bandas no disco, novos conteúdos para baixar e retrocompatibilidade com os jogos *Rock Band 1* e *2*, *AC/DC Live: Rock Band*, *Lego Rock Band* e *Green Day: Rock Band*, *Rock Band 3* não ficará sem músicas tão cedo. Na verdade, nunca. Aqui estão algumas das faixas do disco:

- ◊ B-52s: Rock Lobster
- ◊ Bob Marley And The Wailers: Get Up, Stand Up
- ◊ The Cure: Just Like Heaven
- ◊ Def Leppard: Foolin'
- ◊ Dio: Rainbow In The Dark
- ◊ The Doors: Break On Through
- ◊ Filter: Hey Man, Nice Shot
- ◊ Foreigner: Cold As Ice
- ◊ HIM: Killing Loneliness
- ◊ Huey Lewis And The News: The Power Of Love
- ◊ Ida Maria: Oh My God
- ◊ INXS: Need You Tonight
- ◊ Jane's Addiction: Been Caught Stealing
- ◊ Jimi Hendrix: Crosstown Traffic
- ◊ Joan Jett: I Love Rock And Roll
- ◊ Juanes: Me Enamora
- ◊ Mana: Oye Me Amor
- ◊ Marilyn Manson: The Beautiful People
- ◊ Mefric: Combat Baby
- ◊ Night Ranger: Sister Christian
- ◊ Ozzy Osbourne: Crazy Train
- ◊ Phoenix: Lasso
- ◊ Poni Hoax: Antibodies
- ◊ Queen: Bohemian Rhapsody
- ◊ Rammstein: Du Hast
- ◊ Rilo Kiley: Portions For Foxes
- ◊ Roxette: The Look
- ◊ Slipknot: Before I Forget
- ◊ Smash Mouth: Walkin' On The Sun
- ◊ Spacehog: In The Meantime
- ◊ Stone Temple Pilots: Push
- ◊ Tears For Fears: Everybody Wants To Rule The World
- ◊ Them: Crooked Vultures: Before I Forget
- ◊ Tokio Hotel: Humanoid
- ◊ The Vines: Get Free
- ◊ War: Low Rider
- ◊ The White Stripes: The Hardest Button To Button
- ◊ Whitesnake: Here I Go Again



O REI DO RITMO

**ALEX RIGOPULOS,
CHEFE DA HARMONIX,
FALA SOBRE O PASSADO,
PRESENTE E FUTURO
DO GÊNERO QUE ELE
AJUDOU A CRIAR**



Ser o fundador e diretor executivo da Harmonix aparentemente dá direito a um dos poucos espaços que não estão abarrotados de parafernália musical. Isso não quer dizer que **Alex Rigopulos** (acima) não tenha nenhuma, ele apenas tem um pouco mais de espaço para organizá-las. Assim como seus funcionários, ele é tão apaixonado por música que ficamos com medo de testar seus conhecimentos, com medo de que ele despeje nomes de bandas tão obscuras que teríamos que queimar nossos discos supostamente desconhecidos, de tanta vergonha. Então, resolvemos falar com ele sobre videogames mesmo.

Como a cultura da Harmonix mudou ao longo dos anos? Analisando, esse se parece mais com o estúdio que fez *Rock Band* do que com aquele de *Frequency*. Em primeiro lugar, acho que o ambiente cultural aqui tem se mantido intacto ao longo dos últimos dez anos. Nós crescemos muito nos últimos quatro anos, mas nosso estilo diminuiu o impacto dessa expansão. Sobre como nosso estúdio parece preso à cultura do rock, isso é consequência de termos passado os últimos cinco anos concentrando nossas energias em *Guitar Hero* e *Rock Band*. E também porque muitos de nós somos músicos de rock, então a dedicação à série *Rock Band* nos permitiu refletir esse aspecto pessoal no ambiente. Mas há muitas pessoas aqui que gostam de música dance, eletrônica, ou que participam ativamente de

gêneros fora da esfera do rock. Por isso, quando começamos a fazer *Dance Central*, vimos vários desses elementos aflorarem nessas pessoas novamente, e acho que veremos isso aumentar com o tempo. Há muitas áreas para explorar, e quando formos até elas – e nós iremos – veremos esses elementos culturais voltarem.

Você consideraria voltar um pouco e revisitar *Frequency* e *Amplitude*? A resposta curta é sim, claro. Aqueles primeiros jogos sempre foram especiais para nós. Amamos ambos, e obviamente nos concentramos em outras coisas nos últimos anos. *Rock Band* é sobre rock, *Dance Central* tem a vantagem de poder explorar vários outros tipos de música, mas em termos de jogos de ação com ritmo voltado para o estilo eletrônico, é algo que gostaríamos de voltar a fazer, quando for a hora certa. Ou então algo completamente novo voltado para aquele estilo de música.

Por que eles ficaram relegados a um nicho? Porque o gênero estava no início, ou porque eles eram experimentais demais? Eles seriam limitados demais para vocês pensarem neles hoje em dia? Não acho que eles precisem ser limitados. Nossos primeiros jogos eram. Acho que foi uma combinação de fatores. Se você analisar tanto *Frequency* quanto *Amplitude*, verá que naquela época os jogos musicais ainda estavam nascendo no Ocidente – a maioria dos jogadores não tinha ideia do que era um jogo de ação rítmica. Além disso, muitas músicas escolhidas para esses jogos eram da cena underground; os caras mais descolados conheciam, mas o grande público certamente não. E, visualmente, a apresentação geral daqueles jogos era proibitiva para os iniciantes. Haverá oportunidades para retornar a essas experiências, mas a apresentação geral será mais acessível para o grande público.

O modo *Pro* já estava nos planos lá no início, com o primeiro *Guitar Hero*? Acho que alguns elementos estavam. Desde o começo, nós víamos esse espectro entre a simulação de tocar uma música e tocar de verdade, e tem sido nossa ambição chegar mais perto disso a cada novo projeto. Quando passamos de *Guitar Hero* para *Rock Band* e começamos a trabalhar com a bateria, vimos uma oportunidade para uma simulação mais autêntica. E cantar é apenas cantar, claro. Eu não diria que tínhamos ideia clara do design específico naquela época, mas a vontade de fazer a ponte entre as duas coisas estava lá, e também a certeza de que a guitarra seria o instrumento mais difícil para fazer isso.



Com um único instrumento, opções básicas e um HUD desengenhado, o primeiro *Guitar Hero* – hoje com cinco anos de idade – parece antiquado perto do vistoso *Dance Central* (à direita)

Como evitar que o crescimento saia do controle?

O nosso desafio como designers é que, a essa altura, o público de *Rock Band* é tão grande e diversificado que já não tem mais uma opinião unificada. Quando você faz um jogo como, sei lá, *Halo*, você tem uma ideia clara de quem vai jogar seu jogo, e pode tomar decisões em uma direção mais específica. Quando você faz um *Rock Band*, é bem diferente. Por exemplo, em um extremo, temos jogadores muito competitivos que só jogam no Expert e querem comparar suas pontuações com as de seus amigos. Eles são uma minoria, mas um grupo extremamente importante e exigente, e, acredite, você vai querer mantê-los contentes.

Mas, ao mesmo tempo, a maioria do público é de jogadores casuais, aqueles que jogam em turma. Eles querem convidar os amigos, tomar alguma coisa, ligar o jogo e se divertir. A maioria deles nem presta atenção ao placar. Esse grupo de pessoas tem prioridades de design muito diferentes. Existem muitos jeitos de dividir o público, e cada eixo tem todo tipo de necessidades que eles fazem questão de mencionar. Como designers, nós poderíamos apenas ignorar parte do público. Mas acho que o potencial da plataforma é tão grande que é nossa obrigação fazer com que ela acomode diferentes públicos, e organizar a lista de recursos do jogo de um jeito que, se você for um jogador casual, que não quer saber de competição, esse recurso será invisível para você. Não é como no Windows, no qual todas as funcionalidades são entregues a você.



Frequency (acima) e *Amplitude* (à direita) compartilham a infeliz característica de serem parcialmente impossíveis de jogar nos DualShocks atuais, pois os galinhos analógicos substituíram os botões tradicionais – vitais para os níveis avançados. Dê um jeito de resolver isso, porém, e você descobrirá que ambos envelheceram de forma fantástica, como experiências verdadeiramente únicas



Qual é a direção que *Rock Band*, na condição de marca, está tomando? Uma edição dos Beatles e uma do Green Day são coisas bem dispares. Voltamos àquela segmentação do mercado: eles são jogos, mas o apelo deles é conectar as pessoas por meio da música. E as pessoas são apaixonadas por música, mas seus gostos são muito variados. O lixo para um é o luxo para outro, e todo mundo tem razão. De uma maneira geral, se você olhar para o público de *Rock Band*, há essa grande sede por música e muita variação, mas alguns grupos são mais

“As pessoas são apaixonadas por música, mas seus gostos são muito variados. O lixo para um é o luxo para outro”

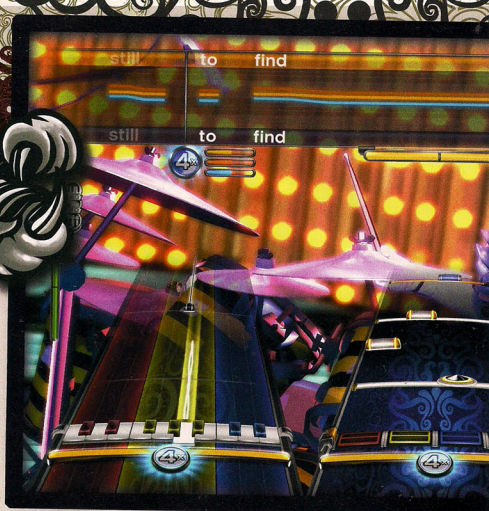
significativos. Os Beatles obviamente são um nome da maior magnitude, mas há muitos segmentos diferentes. O Green Day foi uma banda bem diferente para um mercado diferente, com muitas músicas que cobriam um longo período. A música deles evoluiu consideravelmente com o tempo, e combinava muito bem com o jogo. Obviamente, a escala da produção foi muito diferente e tal.

The Beatles: Rock Band fez muito sucesso? Vocês achavam que ele poderia fracassar? Do nosso ponto de vista, ficamos felizes com o resultado. Certamente ficamos contentes com o lado criativo. As vendas somaram mais de dois milhões de unidades. Não vendeu como os *Rock Band* numerados, mas a quantidade ainda é respeitável. É difícil saber como essas coisas vão se sair.

Você já pensou em lançar apenas um *Rock Band* definitivo e então se dedicar apenas ao conteúdo?

Hum, não. O motivo é que nós temos que servir o público em dois eixos. Um é o conteúdo, em que lançamos novas músicas constantemente. Mas também precisamos inovar nos recursos do jogo, para a experiência não envelhecer. É preciso novas formas de interação, e tentamos colocar muitas delas em *Rock Band 3* – mas acho que ainda não chegamos ao limite.





O quanto você quer integrar a Harmonix à indústria da música como um todo? Acredito que seja vital que nos integremos profundamente, e isso já está acontecendo, e continuará ainda mais forte. O modo Pro é uma ótima oportunidade para isso. Sempre quisemos chegar a um ponto que... Sabe, se uma banda famosa vai lançar um álbum novo, produzir um videoclipe é algo que eles com certeza vão fazer. Os fãs esperam por isso, é um tipo de promoção crucial. Chegamos a um ponto em que muitos artistas novos sentem que colocar aquele conteúdo na plataforma *Rock Band*, onde seus fãs possam experimentá-lo interativamente, também é algo comum. E não há uma semana que passe sem que um artista ou selo musical ligue para a MTV e diga que um artista adora o jogo e quer fazer uma colaboração de alguma maneira. É uma grande mudança em relação a alguns anos, quando essas empresas não se importavam com a gente. Nós basicamente chegamos lá, praticamente como uma vitrine para artistas que queiram mostrar seus novos trabalhos.

Esse poder traz uma sensação de grande responsabilidade? Vocês sentem que estão definindo o futuro da música? O caminho específico que trilhamos para definir o futuro da música é reformular a noção do pensamento dominante sobre o que é entretenimento musical, e incluir nessa noção o ato de jogar com a música, não apenas ouvi-la em um aparelho de som ou assistir a um show. E isso pode se manifestar de várias formas diferentes, mas a mudança principal é que as pessoas começam a querer interagir com as músicas que elas adoram. Nós já levamos essa mudança até certo ponto, mas há muito mais a ser feito.

O que você acha das liberdades que *Guitar Hero* tem tomado com a imagem de artistas famosos? Francamente, aquela decisão nunca fez muito sentido para mim. Nós fizemos *The Beatles* e *Green Day* como jeitos de experimentar essas bandas, mas o sentido da plataforma *Rock Band* é que ela é voltada para os jogadores. O importante são as pessoas fazendo seus

próprios avatares, a representação delas naquele mundo, e viver aquela simulação de rock. Aquele tipo de mistura [do *Guitar Hero*] nunca fez muito sentido para nós, e mesmo assim, a noção de um artista cantando a música de outro é um passo... Isso nunca fez sentido para nós. Mas isso provavelmente não vai mais acontecer no futuro de *Guitar Hero*, considerando todo o barulho em torno disso no ano passado.

“Queremos reformular a noção sobre o que é música, e incluir nessa noção o ato de jogar, não apenas ouvir”

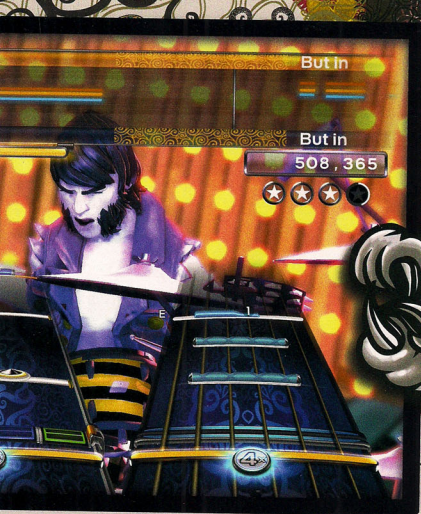
Qual é sua relação com a série *Guitar Hero* hoje? Você tenta ignorá-la e se concentrar apenas nos seus planos atuais?

Eu não diria que ignoramos completamente, porque não seria prudente não prestar atenção. Por outro lado, sentimos que é nossa responsabilidade decidir para onde a categoria deve evoluir, e que devemos sempre olhar para frente, não para trás. Por isso não perdemos muito tempo olhando para o que *Guitar Hero* está fazendo.

A atitude da Activision deixa vocês preocupados com uma possível ameaça comercial, tanto para *Rock Band* quanto para a vitalidade do gênero? Eu acredito muito que, se nos concentrarmos na qualidade, e criamos a experiência mais atraente possível, isso vai dar certo com o tempo. E, na verdade, quando você olha apenas para o mercado nos últimos anos, *Rock Band*



A tela da guitarra Pro em um dos momentos mais calmos, embora muito mais cheia que nos primeiros tutoriais. A primeira lição se atém a uma única nota e corda, e não o aprova até você se mostrar capaz

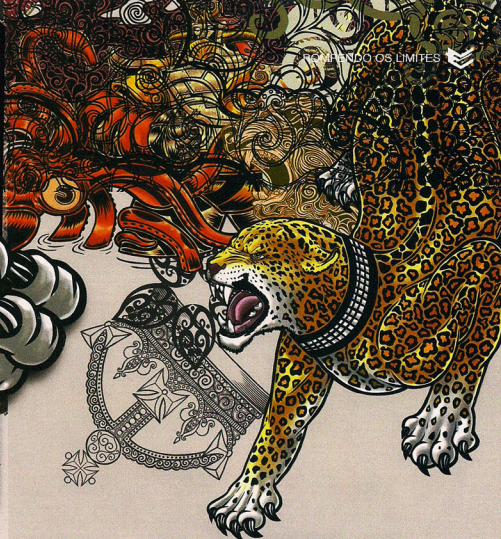


começou como um azarão, e se saiu melhor em todos os anos depois do lançamento. E eu gosto de pensar que parte disso é uma prova do nosso foco na qualidade acima de tudo.

Aparentemente, a Harmonix está feliz fazendo jogos musicais. Há alguma vontade de tentar fazer algo como *AntiGrav* de novo? Não. Honestamente, nascemos para fazer jogos musicais. Já existem muitos estúdios muito talentosos ao redor do mundo fazendo outros tipos de jogos, e nosso objetivo é fazer os melhores jogos de música que pudermos.

Falando francamente, nosso estúdio estava com dificuldades quando fizemos *AntiGrav*. Tínhamos lançado *Frequency* e *Amplitude* pela Sony, e embora eles tenham sido sucessos de crítica, não foram sucessos comerciais. E também *Karaoke Revolution*, que foi a mesma coisa. Tínhamos um ótimo relacionamento com a Sony, mas naquele ponto eles chegaram para nós e disseram: 'Olha, nós adoramos vocês e seus jogos são ótimos, mas não dá para continuarmos financiando jogos musicais que não vendem. Mas a gente tem esse novo acessório, o EyeToy, que anda fazendo certo sucesso na Europa, e gostaríamos que vocês nos ajudassem no lançamento americano. Será que vocês poderiam fazer algo diferente do que os estúdios europeus estão fazendo?'

Tivemos que pensar muito sobre aquilo, porque nascemos como uma empresa de música. Mas tínhamos contas para pagar e um bom relacionamento, e o deu pegarmos aquele projeto. E o que doeu ainda mais foi a recepção ao jogo – nosso jogo mais mal avaliado no Metacritic, mas que vendeu umas quatro vezes mais que o nosso jogo de música mais bem-sucedido até então. Isso nos levou a um momento de profunda insegurança nos idos de 2004. Estamos loucos? Por que nós dedicamos a fazer jogos que ninguém compra? Foi uma fase bem negra, mas, felizmente, naquela época tivemos a oportunidade de fazer *Guitar Hero*.



No sentido horário, a partir de cima: *AntiGrav*, para EyeToy, muito similar a jogos como *SSX*; *Green Day: Rock Band*; e a cartá de amor *The Beatles: Rock Band*, tanto uma apresentação artística quanto um jogo de música

E o que acontecerá daqui a cinco anos? Poderíamos ficar falando disso por mais de uma hora, dependendo do que acontecer com os consoles e tal. Mas há muito terreno criativo para explorar em *Rock Band*: novas formas de interação entre o jogador e a música. Ainda temos muitas coisas bem empolgantes planejadas.

Falando de *Dance Central*, o apelo da dança é tão vasto, e é uma experiência tão prazerosa, que a oportunidade para um impacto cultural é no mínimo tão grande quanto a de *Guitar Hero* no início. Por fim, também temos muitas ideias sobre novas formas de jogar com a música, que vão além do escopo de *Rock Band* e *Dance Central*. Estamos nos simplesmente esperamos que a Harmonix continue a inovar, e se conseguirmos colocar na cabeça das pessoas uma expectativa comum de poder jogar com a música de que elas gostam, nós teremos cumprido nossa tarefa.



O fu

Já tem revist



A mais conceituada revista de jardinagem e paisagismo



Alimentação saudável para uma melhor qualidade de vida



A bíblia da Fotografia para profissionais e amadores



Os melhores roteiros dentro e fora do Brasil, com todas as dicas



O que há de novo e melhor no design brasileiro e mundial



Agora com uma revista grátis só sobre iPad e iPhone



Preview de Jogos, games detonados, dicas e truques



Revista exclusiva do fascinante universo Nintendo



A mais respeitada publicação de games do mundo



App Store



iTunes

Em "Buscar" digite o nome da revista



tuoro chegou

as da Editora Europa
também no iPad,
iPhone e iTouch

Cada revista tem a sua biblioteca, com a edição do mês e as anteriores. Você pode comprar apenas um exemplar ou fazer assinatura, semestral ou anual.

1



2

Sumário ilustrado e "deslizante" no rodapé. Com um toque de dedo, você vai direto para a página escolhida.



3

É fantástico! Você pode folhear, literalmente, a revista. Na horizontal, vendo páginas duplas. Na vertical, página por página.



4

Dá até para buscar um assunto do seu interesse, digitando apenas uma palavra-chave.



5

Se preferir, pode ampliar qualquer texto ou detalhe de uma imagem, sem perda de qualidade.

O futuro chegou!



Sempre um
passo à frente.

www.europamet.com.br



BLOCOS DE OPORTUNIDADE

DAS CINZAS DE UM JOGO DE COMBATES AUTOMOTIVOS, SURGE UM UNIVERSO ONLINE PERSISTENTE CONSTRUÍDO COM NOSSOS BRINQUEDOS FAVORITOS

Construa. Crie. Desmonte. Lego estimula o improviso e a criatividade, permitindo unir tijolinhos ou separá-los a seu bel-prazer. Foi graças a essa ideologia que a desenvolvedora norte-americana NetDevil ergueu-se, partindo de uma equipe de cinco pessoas e tornando-se uma companhia com mais de 100 funcionários. Essa história começa com o ex-fuzileiro naval **Mark Hansen**, funcionário da Lego e diretor sênior de *Lego Universe*, em visita à Dinamarca, quando levantou

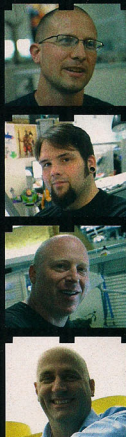
fundos para um MMOG da marca. Mesmo com o dinheiro em mãos, o verdadeiro trabalho estava apenas começando.

"O processo para encontrar uma desenvolvedora deu muito trabalho. Começou em 2005, e foi o resultado de cinco ou seis anos de entrevistas e pesquisa de mercado", revela Hansen.

"O projeto se chamava *Lego World Online* àquela altura. Mandamos e-mails para desenvolvedoras de todo o planeta, e visitamos cerca de 51 delas." O que Hansen e sua equipe não

TÍTULO: **LEGO UNIVERSE**
PLATAFORMAS: **MAC, PC**
PRODUÇÃO: **WARNER BROS.**
DESENVOLVIMENTO: **NETDEVIL**
ORIGEM: **EUA**
LANÇAMENTO: **OUTUBRO**





De cima para baixo: diretor de criação **Ryan Seabury**, chefe de arte conceitual **Jim Stigall**, diretor técnico **Erik Urdang** e diretor geral **Mark Hansen**, da Lego



As lutas contra chefes também existem, e são mais fáceis com alguns amigos de classes diferentes. As animações são espetaculares e coloridas, como o esperado



esperavam, entretanto, era ter de lidar com cabeças bem duras até encontrar as pessoas certas. "Um dos caras com quem conversamos colocou os pés sobre a mesa e disse "Dê-me dez milhões de dólares e saia do meu escritório!."

A experiência mais recente da NetDevil em MMOGs, *Auto Assault*, não pode ser considerada uma história de sucesso. Entretanto, com o abandono daquele projeto, a migração da equipe para a Lego foi algo que o diretor de criação **Ryan Seabury** agarrou com unhas e dentes: "Lego Universe era a luz no fim do túnel para sairmos daquele projeto. Houve diversos fatores que influenciaram o que aconteceu com *Auto Assault*, mas aprendemos muito". E foi precisamente isso o que atraía os missionários de Hansen ao estúdio com sede no estado americano do Colorado: "Quando vimos a versão beta de *Auto Assault*, notamos que a física era perfeita e ficamos boquiabertos. O que nos impressionou depois, quando os visitamos, é que deram total importância aos nossos blocos. Nas empresas que visitamos antes, diziam que sabiam como fazer um bom jogo, mas não conseguiram explicar o que tornava um jogo Lego bom".

E o que torna um MMOGP de Lego bom? Atualmente, muitos dos estúdios de MMOG estão perseguindo o elefante branco que é *World Of Warcraft*. Mas queremos ser algo mais casual, como *Club Penguin*", diz Seabury. Quando experimentamos *Lego Universe*, percebemos o que queriam dizer

com isso. Há a harmonia de animações coloridas no estilo da *Traveller's Tales* com os jogos da Disney, e uma interface brilhante, sólida e fácil de navegar. Se a Nintendo fizesse MMOGs, seriam parecidos com isso. "Considero este um MMOG leve", diz Seabury, enquanto entramos em um dos vários mundos que se desdobram em fases tradicionais. Há uma linearidade que lembra mais jogos de plataforma que um jogo de RPG aberto, e a NetDevil claramente removeu muita da dedicação normalmente exigida pelo gênero. Fica claro, tanto pelo ritmo quanto pela vibração do mundo, que as influências da NetDevil se estendem para muito além do território dos MMOGs, chegando a franquias visualmente mais dinâmicas. "Tomamos *Wind Waker* como principal jogo para usarmos de base, em

de RPGs normais – você não ganha corações e fica mais forte. Aqui, você está expandindo suas capacidades." No mundo em constante mudança dos jogos gratuitos online, em que *Club Penguin* é uma rede social e *Maple Story* tem mais de 100 milhões de contas, a linearidade de *Lego Universe* é uma aposta para torná-lo, ao mesmo tempo, diferente dos demais e familiar para os habituados aos consoles.

Para um jogo com alto investimento e visando a um público mundial, é estranho não ver elfos ou orcs vagando por *Lego Universe*. A marca permite uma ampla oportunidade para misturar quaisquer gêneros, mas a NetDevil precisou ser cuidadosa em suas escolhas estéticas, devido à rigidez de design que uma marca

"TOMAMOS WIND WAKER COMO BASE, EM PARTE PELO ESTILO GRÁFICO, MAS EM ESPECIAL PELO DESIGN DE MUNDO"

parte pelo estilo gráfico, mas especialmente pelo design de mundo e pela forma como *Link* avançava pelo jogo", diz Seabury. "Você joga por diferentes áreas, mas só ter concluído uma delas não quer dizer que não haja mais nada a se fazer, que não existam itens e habilidades para ativar quando você voltar. Isso torna o progresso mais simples, mas o conteúdo permanece relevante, e você continua a evoluir seu personagem. O caminho ao próximo nível não é o mesmo

tradicional como esta exige. Isso foi, ironicamente, um alívio para a equipe de Seabury. "Um dos problemas de *Auto Assault* é que criamos um novo conceito, e ele não conquistava a pessoa de cara. Era preciso explicar a ideia. Isso acabou exigindo muito mais publicidade para que entendessem."

Há um empenho em demonstrar que *Lego Universe* é diferente dos demais MMOGs, e também em incentivar os usuários que ainda não conhecem o gênero

Após o lançamento, os minijogos continuarão sendo atualizados. O mais impressionante dos que testamos até agora é o de corrida



A NetDevil tem uma das cinco maiores coleções de Lego do mundo, com mais de dez milhões de peças. Não é só decoração – é parte essencial do processo de criação



a experimentá-lo agora. Para fazer isso, a NetDevil conta com toda a publicidade e popularidade da marca, oferecendo uma quantidade imensa de opções já na tela de criação de personagens. Com quatro espaços para criar seus avatares – ou “minifigs”, como são chamados –, é provável que você passe boa parte do tempo montando seu boneco, experimentando diferentes roupas e trocando cabeças.

O conservadorismo e a necessidade de aprovar os designs é algo inerente a uma marca tradicional e estabelecida como esta, mas chega a limitar demais a personalização de *Universe*. Apesar de conteúdos criados pelos usuários estarem previstos, o fato de não poder desenvolver seus próprios decalques ou mudar as cores dos braços parece uma omissão. É algo pequeno, mas acentuado pela crescente quantidade de projetos como o da experiência online de Build-A-Bear, que liga seus produtos físicos a um jogo no estilo MMO. Build-A-Bear – uma empresa de brinquedos que permite personalizar seus ursinhos de pelúcia, e que vem fazendo sucesso nas lojas do Reino Unido – não é a única que pretende unir as experiências virtuais e as reais. Fashion Playtays – uma empresa de roupas para meninas – recentemente anunciou um jogo online que permite aos usuários criar roupas que, então, ficam disponíveis para compra na loja física. É um conceito que está no projeto de *Universe*. Apesar da competição, Seabury permanece otimista. “Com Lego, o conceito pode ser ainda mais abrangente,



RAMO DA CONSTRUÇÃO

Os membros da Liga de Construtores de Mundos Lego também ajudam no processo de desenvolvimento. Essas pessoas são profissionais, muitos contratados pela empresa em tempo integral, convidados para criar, demonstrar e, finalmente, inserir invenções dentro do jogo. Para honrar seus esforços, também têm sua própria área no jogo, mostrando suas criações e habilidade com os blocos. Um desses Construtores de Mundos, Duane Hess (à esquerda), explica sua carreira. “Trabalhei por seis anos no escritório de uma empresa de suprimentos, cuidando de todo o design de seus armazéns. Lego era meu hobby. Comecei a tirar fotos do que eu fazia com Lego para as pessoas da comunidade online verem no Flickr, sem saber que estava montando um portfólio. Um dia, do nada, recebo um e-mail dizendo: ‘Você gostaria de fazer isso em tempo integral?’” Hess também tem certeza de que seu projeto não vai substituir o produto físico. “Acho que ele vai complementar os blocos reais. O que vi e ouvi nos testes, e de crianças com quem conversei nos eventos em que testamos *Lego Universe*, é que elas vão jogar as missões e, quando se cansarem, vão voltar aos seus quartos para construir as coisas com os blocos.”

pois ele é o elo que unifica tudo. Lego pode englobar tudo e ir a qualquer lugar.”

Universe vem sendo moldado pelas informações provenientes de pesquisas intensivas. Durante a nossa visita, um teste estava sendo conduzido, com um garoto de dez anos sendo monitorado enquanto passava pela área inicial do jogo. Por meio de janelas ocultas e câmeras instaladas na área de testes, os designers estudam a forma como a criança joga, o lugar de suas mãos no teclado e os obstáculos em seu progresso. Se uma criança tem dificuldades em navegar por um cenário, o assunto é discutido pela equipe. É uma estratégia bastante exaustiva, mas crucial para entender os padrões de

raciocínio do principal público da NetDevil.

Este público – crianças com cerca de 12 – pode exigir um design simplista, mas também segurança avançada e monitoramento. O potencial para causar caos com os blocos inanimados é grande, e cada personagem criado pelos usuários será monitorado à medida que for criado. O diretor técnico Erik Urdang certamente terá seu trabalho aumentado. “Moderaremos modelos e criações. Teremos grupos de monitoração 24 horas por dia, sete dias por semana. O que não queremos é ter algo como *Second Life*, no qual tudo parece fruto da perversão humana.” Os cuidados não param por aí. “Também temos de levar em consideração o texto.



As influências que compõem *Lego Universe* são muitas e variadas, de *Animal Crossing* e *LittleBigPlanet* a *Club Penguin* e *The Legend Of Zelda: The Wind Waker*



Seu boneco de Lego pode domesticar, criar e treinar uma mascote. Eles variam em raridade e aparência, dos básicos gatos e cachorros aos mais exóticos leões e outras feras



LIGANDO BLOCOS

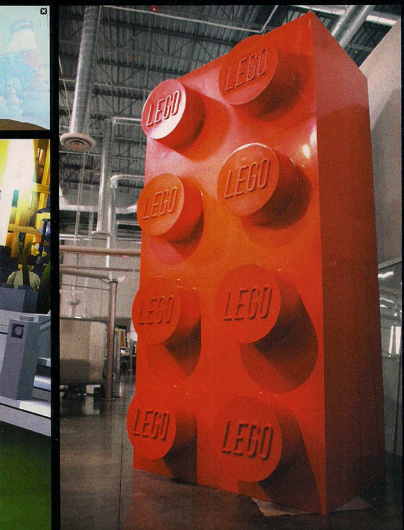
Mark Hansen conhece os riscos provenientes da possibilidade de *Lego Universe* ser o primeiro passo para substituir os blocos reais pelos virtuais, mas ele consegue analisar isso num contexto histórico. "Em 1960, houve um grande incêndio no armazém da Lego, onde eles guardavam tijolos de madeira e de plástico. Todos os blocos de madeira foram destruídos, então decidiram continuar apenas com os de plástico. As pessoas estão dizendo que estamos fazendo o mesmo agora. Não sei que seja o caso. Quando cresci aqui nos Estados Unidos, eu saía e via as crianças nas ruas, jogando beisebol. Hoje em dia, as ruas estão vazias. Então, o que estamos fazendo é como dar ao Pedrinho um lugar onde ele possa brincar com todos os seus amigos sem que sua mãe precise se preocupar se ele está saindo com más companhias ou vendo o que não deve."

Há palavras que você pode e outras que não pode dizer. Mas também há padrões que podem ou não ser inofensivos. Isoladamente, "Quantos anos você tem?" é uma frase que não tem problemas. Mas, se for seguida de um "Onde você mora?", é melhor começar a ficar atento ao que está acontecendo. Temos um programa de uma empresa chamada Crisp Thinking que fará essa análise. "A Crisp Thinking provê tecnologia avançada para moderação e segurança de jogos online. Sua tecnologia NetModerator lida especificamente com MMOGs, e seu sucesso tem sido enorme (a Sony Online Entertainment e a Nexon são apenas duas de suas clientes).

Acompanhando o design simplificado, a evolução em *Lego Universe* é citada apenas por itens. Itens de nível 1 representam as coleções mais populares da empresa – imagine piratas, cavaleiros e astronautas. Nos níveis 2 e 3, a equipe de arte começa com seus próprios improvisos. Criar cuidadosamente limites para itens e equipamentos significou diversas versões (e rejeições), como o chefe de arte conceitual, **Jim Stigall**, explica: "Criamos inúmeras versões exclusivas do jogo para a Lego. Quando apresentávamos algo único, que se encaixava nos padrões deles, eles ficavam felizes. Opiniões sobre cada milímetro não são

enviadas." Outras coleções tradicionais dão as caras mais tarde, assim como minijogos de alta qualidade. Um exemplo é a modalidade de corrida que nos foi mostrada, tão caprichada quanto muitos jogos lançados em caixa – e muito melhor que a maioria dos distribuídos digitalmente.

Independentemente do potencial da marca, é notável que *Universe* não tenha optado por uma campanha publicitária tradicional como a maioria dos jogos licenciados, na linha dos vistorios pela Traveller's Tales. Embora não seja uma campanha do tipo "Construa qualquer coisa, em qualquer lugar", o *às na manga de Lego Universe* está no que chamam provisoriamente de "sistema de propriedades". Conquistar sua própria ilha flutuante na galáxia de plástico é quando a história realmente começa – para depois enchê-la com itens coletados, construções, criaturas e amigos. Construir seu mundo é um exercício simples de recortar e colar, com pedaços sendo aproveitados ou rejeitados por seu avatar. Tendo criado sua casa, castelo ou qualquer mistura disso, seu próximo objetivo é programar seu "comportamento". À primeira vista, o menu de controle parece a versão para crianças do software Final Cut Pro, e permite montar ações e reações para qualquer coisa no cenário. Vê aquela galinha rodeando os portões do castelo? Toque-a (comportamento dois), veja-a correr como louca (comportamento um), e então faça com que acorde o dragão dentro das muralhas (comportamento 3). O mesmo pode ser feito com o dragão, e o funcionamento começa a ficar claro. É uma



A sede da NetDevil é uma fusão do minimalismo escandinavo com a fanfarroneira norte-americana. Funcionários andam pelo armazém aberto com patinetes e motocicletas



BLOCOS DE OPORTUNIDADE



rápida e divertida forma de estimular o conteúdo criado pelos usuários, que forma o pano de fundo para o universo. Com capacidade para 50.000 usuários simultâneos em cada servidor, as possibilidades para exploração e descobertas, para criação e comunicação, são épicas. Como Seabury explica, "Isso justifica a dedicação". Se "dedicação" e "justificativa" são essenciais a um MMOG para crianças, isso é outra história – e vale mencionar que posições fixas para criação de itens e veículos serão fatores restritivos para qualquer um que já brincou com as porcas e parafusos de *Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts* ou a com ideologia "qualquer coisa, quando quiser" de *Free Realms*.

Manter as coisas simples no enredo também foi muito fácil para a Lego. O pano

modos à medida que o jogo se expandir.

O grupo Lego também se expandiu para o Colorado, com emissários, consultores e diretores enviados para ajudar. É um ambiente mais cooperativo que ditatorial, com a ajuda constante da Lego assegurando que o conteúdo seja aprovado pelas rígidas regras da empresa. "Com uma produtora terceira, você trabalha por metas", diz Seabury, "e não é pago até atingi-las. Com a Lego, eles nos financiam – e podem puxar a tomada a qualquer momento. Em vez de ficarmos amarrados a uma lista arcaica de argumentos para a publicidade, fazemos reuniões a cada seis semanas, e novas metas podem ser decididas". É um sistema adequado ao panorama em constante mudança do desenvolvimento e moderação de MMOGs, e que mantém vivas as ambições da NetDevil para *Lego Universe*

implicam uma grande gama de usuários anônimos, e como todos sabemos, esta máscara no mundo online tende a resultar em comportamentos antissociais ou desordeiros. No nosso caso, em particular, isso seria um problema. Preferimos ter uma comunidade pequena, mas comprometida em se divertir e em criar um lugar seguro e que estimule a convivência, para que famílias joguem juntas. Levando tudo isso em conta, e sabendo do reconhecimento da marca Lego entre os consumidores, não vemos nenhum benefício real em criar um modelo gratuito."

Com jogos gratuitos surgindo por todos os lados e mais produtoras voltando suas atenções para os jogadores mais novos, a equipe de *Lego Universe* vai precisar de muita perseverança, além de dinheiro. A presença das palavras "plano de dez anos" no rodapé de um documento de design sugere grandes ambições, mas o otimismo é temperado pela honestidade de Hansen: "Claro que estamos preparados para dificuldades. É um processo de aprendizado. Aprendemos logo cedo – graças ao Ryan e à equipe – que não podemos nos tornar os maiores do mundo em dois anos". Mas, com todas as novas no lugar, é difícil não ficar impressionado com a estreia da Lego no mundo dos MMOGs. Pelo que vimos, a NetDevil pode estar prestes a lançar um produto de sucesso avassalador, baseado em uma marca feita para durar. Mas, assim como qualquer outra coisa, o verdadeiro teste começa quando as crianças colocarem suas mãos nele – e imediatamente começam a desconstruí-lo.



"COM CAPACIDADE PARA 50.000 USUÁRIOS EM CADA SERVIDOR, AS POSSIBILIDADES PARA CRIAÇÃO E COMUNICAÇÃO SÃO ÉPICAS"

de fundo criado pela NetDevil é a tradicional luta do bem contra o mal, sobre uma corrente de imaginação pura sendo corrompida por um redemoinho sinistro – uma história que é facilmente digerida por meio de pequenas seqüências de animação. O jogo também evita a possibilidade arriscada de permitir às crianças serem "mãs". Todo jogador de *Universe* é um minifig amarelo e bonzinho. Isso significa nada de PVP por enquanto, mas há planos para implementar uma série desses

– de se tornar a filial online para uma das marcas mais famosas do mundo.

Em vários sentidos, a Lego foi a precursora no mundo real do modelo de microtransação que está mudando os jogos online. Então é de se surpreender que a produtora planeje utilizar um modelo de assinatura mensal. A decisão está ligada diretamente à segurança, tornando como base a crença de que assinantes são menos propensos a criar problemas, como explica Seabury. "Jogos gratuitos também

SAINDO DO ARMÁRIO

APÓS TRÊS DÉCADAS DE HERÓIS E HEROÍNAS HETEROSSEXUAIS, ESTARIA A INDÚSTRIA DE VIDEOGAMES PRONTA PARA CRIAR UM JOGO 'GAY'?

Desde o princípio dos videogames, os criadores de jogos já inventaram diversos papéis. Os jogadores já assumiram as tribulações de um encanador italiano, passaram por apuros na pele de uma bolha amarela faminta, tornaram-se homens e mulheres de todas as etnias, e também crianças, animais, plantas, criminosos, lunáticos, deficientes físicos, deuses, alienígenas e coisas que só existiam nas cabeças dos designers. Mas há um papel que os jogadores nunca receberam: o de um protagonista homossexual.

Estúdios de cinema e de televisão já se sentem confortáveis para apresentar personagens gays, e fazem isso sem cair nos estereótipos

DO

e caricaturas. Os jogadores, no entanto, têm que acalmar mundos que são, com algumas notáveis exceções, ditaduras heterossexuais. Se alguma figura homossexual tem a chance de aparecer, quase sempre é um vilão escandaloso ou um personagem menor para alívio cômico.

O estranho Tingle de *Zelda*, as lésbicas libidinosas de *Fear Effect* e os exagerados marombeiros de *Cho Aniki* ilustram bem a situação: o conceito de gay carece de uma representação convincente nos jogos. Claro, a indústria evoluiu bastante desde os tempos em que Sega e Nintendo censuravam conteúdo gay de maneira paranoica – uma vetou Ash, o chefe praticante de bondage, de *Streets Of Rage 3*, e a outra removeu referências ao gênero dúbio de Birdo em *Super Mario Bros. 2*.

No entanto, a homossexualidade continua velada nos jogos de hoje. Há exceções, como Gay Tony de *GTA*, Sander Cohen de *BioShock*, Vamp de *Metal Gear Solid* e Reaver de *Fable II*. Se quiser encontrar outro além desses, precisará de um bom olho para detalhes. Quem se lembra de Tony, o vizinho gay de Carla em *Indigo Prophecy*, da *Quantic Dreams*? E que tal Makoto, o estudante frustrado que tinha uma queda pelo herói de *Enchanted Arms*, o RPG de 2005 da From Software? *Dragon Age e Jade Empire*, da BioWare, *Persona*, da Atlus, e a série *The Sims*, da EA, oferecem opções de personalização mais flexíveis, que possibilitam relacionamentos entre personagens do mesmo sexo – mas, isso é o bastante? Numa era

em que os autores de jogos proporcionam histórias cada vez mais elaboradas e ambiciosas, estas representações de uma sociedade sexualmente homogênea parecem distantes da realidade bem mais diversa.

Chris Shroyer é um designer de jogo no estúdio n-Space, na Flórida, e já trabalhou em títulos como *Geist* (GameCube) e *Star Wars: The Force Unleashed* (versão para DS). Shroyer, gay assumido, acredita que o motivo para tão poucos personagens gays não seja a homofobia, mas o medo de ofender. "Acho que os desenvolvedores se preocupam em 'fazer direito' mais do que com qualquer outra coisa", ele afirma. "Não acho que existam muitas pessoas nesta indústria que sejam

contra a inclusão de conteúdo LGBT [lésbicas, gays, bissexuais e transgêneros], mas acho que existe um medo de ofender as produtoras e os consumidores.

"Embora os desenvolvedores não pensem em seus personagens como a representação de uma cultura mais ampla e multifacetada, não é de se admirar que os jogadores tenham essa impressão negativa da indústria, já que há tão poucos personagens LGBT assumidos." E a homossexualidade nos jogos é algo tão incomum que, quando acontece, realmente chama a atenção. "Esses personagens, mais que quaisquer outros, passam pelo crivo cuidadoso dos jogadores LGBT. É uma responsabilidade assustadora para os desenvolvedores, independentemente de eles serem gays ou não."

RIO



CASO EM FOCO: SANDER COHEN

KEN LEVINE, O CRIADOR DE BIOSHOCK, EXPLICA O CONFLITO SEXUAL DO DRAMATURGO DE RAPTURE

Como era o plano original para o personagem Cohen?

Originalmente, meu plano era fazer um Noël Coward (autor, ator e compositor britânico), mas com uma mente distorcida. Queríamos aquele clima de Mesa Redonda do Algonquin – o grupo de artistas, escritores e poetas nova-iorquinos dos anos 1920 que se reuniam no Hotel Algonquin para beber e falar sobre arte. Era uma comunidade vibrante. Na minha cabeça, Rapture tinha Sander Cohen, Anna Culpepper e todos os seus discípulos – eu podia imaginá-los sentados e tendo todo tipo de conversa.

Por que torná-lo gay?

Não partimos do princípio de que deveríamos incluir a homossexualidade e de que este personagem seria o representante. Ele apenas foi crescendo nesta direção. Sua sexualidade – ou melhor, a maneira como ele a representa, o que o causou e como se manifestou na sua arte de um jeito perturbador – tornou-se mais aparente.

Você ficou preocupado com a reação que os jogadores teriam ao personagem?

Independentemente de ele ser um bom artista, ou de ser gay ou hétero, ele é um lunático, um assassino. Não passamos muito tempo nos preocupando em como as pessoas iriam encarar sua sexualidade. Havia muito mais preocupação quanto às Little Sisters e como faríamos o sistema de coleta, por exemplo. Para mim, bem mais interessante era o conflito interno do personagem e como ele negava sua natureza. A distância entre o que Cohen era e o que ele pensava que era, seja a respeito de sua sexualidade ou de sua habilidade artística, era imensa.



Harvey Smith, ex-funcionário da Ion Storm, criou um gay para *Deus Ex: Invisible War*



Raphael Colantonio, diretor de criação na Arkane Studios



"Pelo que já pude comprovar, a 'cultura gamer' nem sempre é o lugar mais amigável para o público LGBT", revela Chris Shroyer, da n-Space



Caroline Miller, diretora da empresa de assessoria Indigo Pearl



Ken Levine, diretor de criação do estúdio de BioShock, o Irrational

Em 2003, a equipe de criação de *Deus Ex: Invisible War* encarou o problema de frente: em determinada cena, o personagem principal precisava flertar com um NPC gay para convencê-lo a lhe entregar um cartão-chave. Foi uma tentativa sincera, embora um pouco atrapalhada, de incluir um personagem gay convincente em um jogo. A recepção foi morna: críticas tanto de jogadores gays quanto de heteros.

"É preciso ter cautela para lidar com personalidades nos jogos, já que a maioria dos personagens de videogame são caricaturas", explica o diretor de *Invisible War*, **Harvey Smith**. "Por causa do ritmo dos jogos de ação, por exemplo, não há tempo suficiente para desenvolver apropriadamente um personagem complexo. Mesmo que você tenha boas intenções, pode parecer que quer ridicularizar o tema. Personagens de qualquer tipo podem acabar parecendo satíricos ou desajustados se você não tomar cuidado."

Raphael Colantonio, diretor de criação na Arkane Studios, que atualmente trabalha com Smith em um projeto não revelado, prossegue: "Pessoalmente, prefiro sistemas neutros, sem julgamento moral sobre minhas ações. Por exemplo, em *Ultima VII*, dava para escolher um avatar masculino ou feminino e visitar tanto prostitutas quanto prostitutos. Isso é um design que deixa o jogador explorar e se expressar".

"Da mesma forma", completa Smith, "*The Sims* mostra como se pode fornecer as variáveis e deixar o jogador livre para brincar com elas e projetar sua personalidade. Um dia isso nem será mais uma preocupação, apenas aspectos menores de design. Mesmo que as primeiras tentativas de oferecer diversidade sejam ainda imperfeitas, elas estão nos levando em direção a esse ideal".

Praticamente todas as grandes produtoras de jogos se negaram a fornecer uma opinião para este artigo, o que prova que há, na indústria como um todo, um receio de dizer – ou fazer – a coisa errada. Como diz Smith, os jogos têm um tempo limitado para desenvolver personagens realistas e narrativas complexas entre os trechos de jogabilidade, então por que correr o risco de fazer um personagem gay artificial, só por fazer? A reprovação que a Capcom sofreu com a questão racial em *Resident Evil 5* ilustra bem os problemas que uma produtora desavisada pode enfrentar ao se aventurar por temas delicados, sejam pessoais, sejam históricos. Casos assim só inspiram mais cautela por parte dos desenvolvedores.

"A maioria dos jogos que incluem 'conteúdo heterossexual' – ou seja, personagens heteros – na verdade não são 'sobre' a 'heterossexualidade, e a maior parte deles nem 'trata' de romance, sexualidade, relacionamentos, casamento etc.", ressalta Jeb Havens, designer que trabalha no estúdio californiano Slide fazendo jogos sociais. Havens é o fundador de uma mesa-redonda LGBT que já aconteceu na Game Developers Conference há seis anos. "A menos que os jogos comecem a abordar essas questões do jeito certo, a simples troca de pronomes e a inclusão de personagens LGBT sempre serão vistas como precárias ou improvisadas. É um paradoxo, mas até que tenhamos mais jogos com personagens LGBT, será difícil encerrar um deles com a mesma naturalidade com que se aceita a sexualidade de um personagem hétero. Como a maioria das produtoras e estúdios de desenvolvimento procura eliminar



The Sims, da Maxis, foi tornando suas opções de personalização mais flexíveis para agradar a gays e lésbicas, permitindo casamentos entre sims do mesmo sexo

ricos desnecessários, é difícil convencê-los de que um personagem LGBT "incluído casualmente" é um risco que vale a pena."

Este é um assunto que muitos consideram importante, e talvez seja fácil encará-lo com seriedade demais. Afinal, um jogo é só um jogo, não um campo para esse tipo de discussão, certo? Imagine o quão absurdo seria se Master Chief resolvesse sair do armário no meio de *Halo 3*. A irrelevância certamente é um argumento convincente quando se fala de um jogo de plataforma, por



Fable sempre permitiu relacionamentos entre indivíduos do mesmo sexo; o terceiro jogo também permitiria que casais gays adotem filhos

"QUEM FIZER UM 'ROMANCE' ENTRE GAROTAS SÓ PARA EXCITAR O PÚBLICO MASCULINO SERÁ CONSIDERADO RUDE E IMATURO"

exemplo, mas será que não é também um pretexto para livrar a cara de produtoras e estúdios inseguros? Sim e não, pondera **David Eddisson**, editor do site Gaygamer.net.

"Os desenvolvedores têm o dever de fazer, acima de tudo, jogos bons, e um jogo bom não causa, extrapola ou busca uma sociedade desigual", ele completa. "O desenvolvimento de jogos é um processo criativo, e todos os artistas têm o dever de não abrir mão de suas opiniões. Em um jogo de corrida, por exemplo, não é preciso incluir um carro com a bandeira de alguma organização pró-LGBT ou de alguma associação em defesa de afrodescendentes, mas se esse jogo oferece apenas pilotos homens e brancos, isso é um desserviço. Uma empresa que desenvolve um jogo assim se mostra tendenciosa e de mente fechada. É que artista quer ser considerado de mente fechada? E ainda não entrei na questão da sexualidade. Adorei ver uma protagonista mulher e negra em *Left 4 Dead 2*. Ainda há muita diversidade a ser explorada nos jogos

eletrônicos. Apenas me concentro no segmento LGBT por ser minha especialidade e principal preocupação.

"Por outro lado, no caso de jogos sobre comunidades sociais, como *The Sims*, ou naqueles em que o romance é um elemento de jogabilidade, como *Dragon Age* ou *Mass Effect*, em oposição a histórias sobre romances específicos, como *Alan Wake* ou, lá lá, *Super Mario Bros.*, então escrever apenas romances heterossexuais é restringir as possibilidades. Quem escreve apenas romances heterossexuais, ou fornece uma opção de 'romance' entre garotas que é claramente feita para excitar o público heterossexual masculino, fatalmente será considerado rude e imaturo – exatamente o estereótipo que a indústria de jogos tenta evitar."

A alusão que Eddisson faz a *Mass Effect* aponta um exemplo emblemático de como uma produtora não deve lidar com a questão. No jogo da BioWare, se você escolher uma personagem feminina, há a famosa opção de se relacionar com outra mulher. Se escolher jogar com um homem, no entanto, o jogo se mantém invariavelmente heterossexual. É uma decisão de design difícil de justificar.

"O argumento de que 'é só um jogo' é falácia, um conceito enganoso indiscriminadamente ecoado. Ele defende uma falsa dicotomia entre a mídia de entretenimento e a mídia artística", prossegue Eddisson. "As duas são uma só coisa. Ser 'apenas um jogo' não livra a mídia de prestar contas tanto quanto qualquer outra forma de arte, entretenimento ou bem de consumo."

O argumento sobre bens de consumo, aqui, é crucial: o principal



A BioWare causou polêmica por não permitir relacionamentos entre dois homens em *Mass Effect 2*

receio de uma produtora é que seu jogo venda pouco por causa de algum elemento alienador. Goste ou não, muitos jogos ainda são feitos e divulgados para um público-alvo predominantemente masculino e hétero. A campanha viral da Infinity Ward para seu *Modern Warfare 2* ilustra bem: o vídeo terminava com a frase "Brought to you by Fight Against Grenade Spam" ("Um oferecimento da Luta Contra o Lançamento Indiscriminado de Granadas"), formando a sigla FAGS, uma referência lamentável a uma forma pejorativa de se referir a um indivíduo gay, como forma de ofensa.

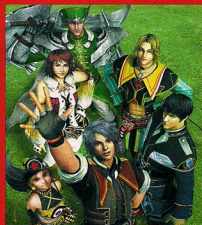
O caso mostra que muitas produtoras e desenvolvedoras direcionam seus jogos para jovens que não se importam em proferir seus insultos homofóbicos, sinceros ou não, no ambiente online. Se as produtoras não deixam de capitalizar em cima de sequências anuais para investir em jogos inéditos, por que elas arriscariam alienar seu público-alvo só para respeitar a diversidade social? E a situação piora quando vemos que elas não têm nenhum incentivo para fazer essa inclusão.

"Não acho que eles tenham a obrigação de representar todas as orientações sexuais, pelo menos não mais que os autores de filmes têm de representar isso em suas obras", afirma Jeb Havens. "A indústria do cinema, como um todo, tem alguma

obrigação de ser representativa e de contar uma variedade de histórias, e há sistemas pensados para fazer isso acontecer. Nenhum diretor ou produtor de filme tem o dever moral de basear suas obras em alguma representação da sociedade. Os autores que incluem a diversidade em seus filmes o fazem, em parte, porque isso resulta em uma história mais interessante, e também porque isso amplia o público potencial. Essa indústria amadureceu de tal forma que as pessoas entendem por que a inclusão da diversidade pode ser uma boa decisão, e têm meios para medir isso. E isso acontece porque existem grupos e sistemas para incentivar a diversidade.

"Por exemplo, um autor de filmes sabe que, se incluir temas LGBT numa produção, poderá participar de festivais de filmes com essa temática, alcançando a imprensa desse segmento e, assim, atingindo esse público específico. A indústria de videogames carece de mecanismos como esses. Não temos incentivos para encorajar a diversidade, nem temos provas concretas de que essa diversidade vá se converter em mais vendas."

É difícil colocar à prova a teoria de que "jogos gays não venderiam". A expansão *The Ballad of Gay Tony* de *GTAIV*, da Rockstar, poderia fornecer um parâmetro, mas, embora tenha sido recebido com entusiasmo pela



O criativo RPG de 2005 da From Software, *Enchanted Arms*, tem um personagem central gay, o exuberante Makoto (canto superior direito), cujo amor não é correspondido



CASO EM FOCO: BRUTER SPLICER

O DIRETOR DE CRIAÇÃO DA 2K MARIN, JORDAN THOMAS, TIRA OS SOCIOPATAS HOMOFÓBICOS DE BIOSHOCK 2 DO ARMÁRIO

Os Brute Splicers parecem ser extremamente homofóbicos. Qual a história por trás deles?

Todos os splicers têm algum tipo de dualidade. Há o aspecto monstruoso, que causa as tendências homicidas dos jogadores contra eles, e há também o lado trágico, humano, o qual geralmente você precisa chegar mais perto para ouvir. O segredo do Brute Splicer é que ele tem muitas dúvidas quanto à sua própria sexualidade, e decidiu mascará-la com um impeto agressivo – se modificando para parecer cada vez mais forte e masculino. Em *BioShock*, temos uma bela ferramenta de roteiro, que é o exagere. Essa postura de machão acontece com frequência no mundo real. É comum condenarmos nos outros aquilo que odiamos em nós mesmos. Mas, se você usar o Plasmid de hipnotismo em um Brute, ou se esgueirar por perto e ficar ouvindo, verá que ele tem um lado tímido e solitário querendo afeto. Isso revela o quanto ele é enrustido e como, por trás de tudo aquele ódio, ele procura desesperadamente se relacionar. Sem o sentimento de vergonha que se originou de sua criação naquele período e em uma família tradicional, ele provavelmente nunca teria se tornado um splicer.

Ele foi inspirado em alguma pessoa real?

Não em uma pessoa específica, mas nos tipos que você vê por aí com frequência – o político moralista ou o líder religioso empreendendo uma cruzada contra esta ou aquela depravação, e um tempo depois descobrem que eles mantinham uma casa de prostituição, ou que cometiam atrocidades contra a própria família. No âmbito da ficção, Danny [outro roteirista de *BioShock 2*] e eu estávamos trabalhando em dois personagens dos Sopranos: um que tenta fugir de sua sexualidade devido ao ambiente em que vive, e outro que sente um enorme prazer em atormentá-lo.

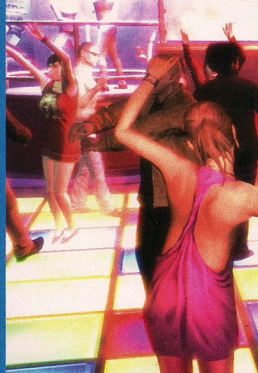
Houve alguma preocupação em relação ao linguajar do Brute?

Para nós, pelo menos, escrever as falas dos splicers não dependia tanto de orientação sexual, crimes passados ou vícios. O importante era eles reagirem à vergonha e à perda. No caso do Toasty Splicer, nota-se claramente que ele é um esturador e um misógino irrecuperável – mas ele também já foi um ser humano, e aparentemente se tornou um splicer para se sentir mais atraente. Ninguém gostaria de ser um desses personagens – você acaba se matando um caminhar deles. Sabíamos que algumas falas do Brute eram controversas, mas a equipe teve acesso a todo o roteiro de cada splicer. Tínhamos a certeza de que, sendo um vilão, sua psicologia era complexa, não caricata. Seu comportamento é horrível, com certeza, mas a vida também costuma ser. Nossa conclusão foi que, frente a tudo pelo que o Brute passou, as suas falas eram legítimas, não algo colocado gratuitamente só porque alguém gostou do som das palavras usadas.

crítica, como ele foi distribuído digitalmente, não é possível determinar como suas vendas se compararam às de *The Lost And Damned* – que tem um título bem menos provocativo. A Rockstar não liberaria os dados de vendas.

Assim, decidimos perguntar a especialistas em mercado de jogos se um título 'gay' poderia vender bem no varejo tradicional. As respostas foram variadas. "É algo que deveríamos tentar, e eu pessoalmente gostaria de assumir o desafio", anima-se

Caroline Miller, diretora da empresa de assessoria Indigo Pearl, que organizou campanhas de marketing para títulos tão diferentes quanto *GTAIII*, a série *Tekken* e *Dancing On Ice*. "Porém, eu diria que depende. Seria um jogo para 'jogadores entusiastas' ou para 'casuais' – garotas e mães? Para entusiastas, seria mais difícil. Não digo que a mídia especializada não fosse gostar do jogo, mas isso ajudaria a vender o título? Muitos consumidores se informam sobre jogos por meio de revistas masculinas, por exemplo, e eu duvido que esses veículos cobririam esses jogos."



hoje teria um jogo bem-sucedido nas mãos. A homossexualidade de um protagonista não pode interferir numa experiência de jogo atraente, empolgante e heróica. Pense nisso como um filme de ação para o grande público. Nos dias de hoje, ninguém se escandalizaria com um personagem central gay. Mas, se fosse um filme sobre vendedores de flores, ele não teria tanto apelo para o público que gosta de filmes de ação quanto uma

"VEJA OS FILMES DE AÇÃO. NOS DIAS DE HOJE, NINGUÉM SE ESCANDALIZARIA COM UM PERSONAGEM CENTRAL GAY"

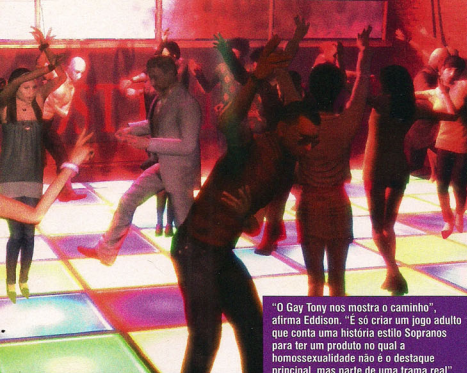
Tim Ponting, ex-diretor de comunicações da Activision para a Europa e atual diretor da agência Renegade PR, responsável pelas campanhas de *Call Of Duty: Modern Warfare* e *Star Wars: The Force Unleashed*, é um pouco mais otimista. "Um jogo assim teria que superar os mesmos desafios que qualquer outro título inédito. Ele oferece uma experiência interessante com um personagem principal marcante? Se o Altair, de *Assassin's Creed*, fosse um bobo da corte, duvido que a Ubisoft

história de espionagem internacional. Da mesma maneira, em um jogo, a jogabilidade precisaria ser familiar e interessante – a homossexualidade dos personagens provavelmente não faria grande diferença neste caso."

Evidentemente, os anais da história dos jogos estão repletos de produtos teoricamente gays que fracassaram nas lojas – *Okami*, *Mirror's Edge*, *Beyond Good & Evil*, *Jet Set Radio* e *Brütal Legend*, para mencionar apenas alguns. Um novo produto com um elemento gay



Nos anos 1980 e 1990, a Sega e a Nintendo removiam conteúdo homossexual de seus jogos para lançá-los no Ocidente. A versão americana de *Streets of Rage 3*, por exemplo, não tinha o chefe Ash



"O Gay Tony nos mostra o caminho", afirma Edilson. "É só criar um jogo adulto que conta uma história estilo Sopranos para ter um produto no qual a homossexualidade não é o destaque principal, mas parte de uma trama real"

certamente enfrentaria algumas barreiras a mais para se sair bem – apenas contar uma história envolvente não seria o bastante.

"Tudo depende de como a comunicação seria feita, e de como seu marketing seria posicionado", Ponting teoriza. "Os entusiastas mais eruditos podem achar admirável e relevante um jogo abordar a sexualidade de um personagem, mas se a propaganda na revista masculina posicionar o jogo como 'O Primeiro Jogo Gay de Tiro em Primeira Pessoa', não vai dar certo. Aliás, mesmo que se divulgasse o jogo da maneira correta, sempre haveria uma repulsa vigorosa por parte daqueles jogadores que infestam os servidores online e disparam suas injúrias racistas, homofóbicas e ignorantes gratuitamente."

Mesmo que se comprove que existe um público receptivo, fazer uma campanha de sucesso para um título potencialmente controverso seria um desafio. "Eu o prometeria como qualquer outro jogo – com um plano robusto", argumenta Ponting. "Examinar o jogo, descobrir os elementos-chave que terão apelo com os formadores de opinião e então fazer comunicação maciça com essas pessoas. Encontrar a melhor forma de posicionar o jogo no mercado de massa. Com qual outros títulos ele pode ser associado? Como podemos fazer essa associação com eficiência e, ao mesmo tempo, ressaltar as suas características novas e únicas? Se você pensa em divulgar um jogo desse tipo destacando a homossexualidade do protagonista como seu principal argumento de vendas, então eu acho que o jogo nem mesmo é bom o suficiente para ser publicado. Acho o cúmulo da ingenuidade pensar que os jogadores que por acaso são gays comprarão um jogo porque ele tem um

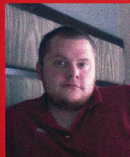
personagem gay. Eles jogam *Call Of Duty* porque é um excelente jogo de tiro, não porque gostam do bigodão do Capitão Price."

A inclusão gratuita de personagens gays só para proporcionar jogos politicamente corretos não é o caminho mais desejável, mas uma malha social mais realista nos mundos virtuais apenas beneficiaria uma indústria que começa a transcender seus limites tradicionais e a penetrar a cultura predominante. Embora um jogo 'gay' provavelmente esteja longe de acontecer, parece que a indústria começa a trilhar um caminho mais liberal. Você pode não ter assumido o controle de um personagem homossexual em *The Ballad Of Gay Tony*, mas o simples fato de a Rockstar ter estampado a palavra 'gay' no título do jogo, e em letras garrafais, é um claro sinal de que algumas produtoras estão dispostas a assumir o risco. Recentemente, Peter Molyneux anunciou que casais do mesmo sexo poderão adotar filhos em *Fable III*, a Microsoft se aliou à GLAAD (Aliança de Gays e Lésbicas Contra a Difamação, na sigla em inglês) no intuito de combater o comportamento ofensivo na Xbox Live, e a mesa-redonda de Jeb Havens na GDC tem tido um público maior a cada ano.

"Conforme a indústria amadurece, e conforme evoluem nossos sistemas de desenvolvimento, marketing e legitimação de jogos, os próprios jogos também evoluirão", afirma Havens. "A princípio, os riscos serão assumidos perifericamente, não por grandes produtoras e com marcas reconhecidas. Felizmente, a indústria de jogos tem muitas 'regiões periféricas', como os jogos casuais, sociais, móveis, independentes e modelos alternativos de negócios."



Jeb Havens desenvolve jogos sociais na californiana Slide. Ele iniciou uma mesa LGBT na GDC há seis anos



David Edilson é coeditor do Gaygames.net, uma comunidade para jogadores LGBT. "A hostilidade dos outros jogadores em relação a nós e a razão por que existimos"



Tim Ponting, ex-assessor da Activision, hoje diretor da Renegade PR



Jordan Thomas, diretor de criação na 2K Marin



Mark Llabres Hill, roteirista de *Fable II* na Lionhead Studios



CASO EM FOCO: REAVER

MARK LLABRES HILL, ROTEIRISTA DE FABLE II, EXPLICA COMO CONCEBEU O BISSEXUAL HEDONISTA DE ALBION

Fale sobre a criação de Reaver. Ele foi concebido originalmente como um personagem sem moral, sem escrúpulos e sem motivações que não fossem celebrar a sua arrogância. Graças a um pacto com forças sombrias, ele é imortal. Também é o melhor atrador de Albion, incomparavelmente fútil e muito divertido.

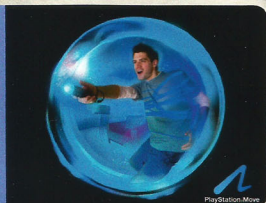
Você decidiu fazê-lo bissexual... A sexualidade de Reaver é apenas um resultado natural de sua personalidade. Como ele é movido pelo prazer, nos pareceu lógico que ele não deveria se privar da companhia de qualquer pessoa que achasse atraente. E, quando se tem a imortalidade, é fácil ficar entediado.

Ele foi inspirado em alguma pessoa? Embora não seja baseado em nenhuma pessoa de verdade, nos esboços iniciais ele parecia uma estranha combinação de Marquês de Sade com Errol Flynn e Calígula. Seu desdém pela vida, sua indolência, sua constante busca por qualquer forma de prazer possível e imaginável, e o fato de ele ser o ponto de equilíbrio entre o lado mais sério e o mais brincalhão de *Fable*, tornaram esse personagem divertido para se trabalhar. Enquanto escrevamos suas falas e detalhávamos sua história prévia, ele logo se tornou nosso personagem favorito. Se você comprar a mansão dele em *Fable II*, pode encontrar uma série de páginas que dão pistas sobre sua vida, desde o início trágico até as loucas aventuras em alto-mar e as orgias anteriores.

BIG BOY Games

DIVERSÃO DE VERDADE

EM SETEMBRO



PROMOÇÕES

R.E. 5 Greatest Hits

Assassin's Creed

Batman + Óculos 3D



CONFIRA



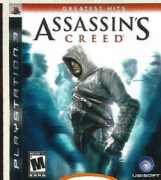
R\$ 53,10



R\$ 62,10



R\$ 89,10



R\$ 67,50



R\$ 139,50

LANÇAMENTOS DE SETEMBRO

PS3

XBOX 360



PS3

XBOX 360



PS3

XBOX 360



PS3

XBOX 360



PS3

XBOX 360



Wii

XBOX 360



Review

Novos jogos avaliados em texto e números

Os preferidos da Edge

Splinter Cell: Conviction



Furtividade não é só se esconder – é dar o bote, quebrar o pescoço do inimigo mais próximo, exterminar seus companheiros com tiros na cabeça e, aí sim, se esconder.

360, PC, UBISOFT

Super Mario Galaxy 2



A generosidade de *Galaxy 2* pode não ter limites, mas o jogo também não conhece o significado da palavra 'piedade'. Colete as 120 estrelas e ele o desafia a repetir tudo de novo.

WII, NINTENDO

Metal Gear Solid: Peace Walker



Comer? A hora do almoço só serve para uma coisa a partir de agora: coordenar quatro Snakes no modo multijogador. Uma mecânica brilhante em um jogo brilhante.

PS3, KONAMI

Plano simples

O renascimento triunfal dos jogos 2D



Em vez de uma simples imitação, os gráficos 2D de *Limbo* fazem o jogo parecer uma arte conceitual em movimento – poucos jogos apresentam um visual idêntico ao dos trailers divulgados antes do lançamento. Além disso, a ausência de uma terceira dimensão não impede que seus enigmas sejam devidamente complexos e interessantes

Ser um jogador das antigas às vezes significa ter uma porcentagem ridiculamente baixa de vitórias em jogos online, mas você sempre pode se consolar com o fato de que os mais novos nunca entenderão o que foi o surgimento do 3D. Não do 3D estereoscópico, mas dos mundos tridimensionais nos jogos. Como esquecer a sensação de entrar no castelo da Princesa Peach pela primeira vez em *Super Mario 64*? Não era apenas empolgante, era alucinante.

Com o fim da geração 16-bit, os jogos de plataforma 2D – até mesmo os exemplos mais criativos, como *Yoshi's Island* – aparentavam ser meras variações de um mesmo tema e, naquela época, parecia óbvio que o 3D era o futuro. Apesar disso, aqui estamos, 15 anos depois, e os jogos 2D nunca deixaram de existir. E não são só títulos portáteis e produções independentes que mantêm a chama acesa: alguns dos estágios mais experimentais e desconcertantes de *Super Mario Galaxy 2* acontecem em progressão lateral.

Novas plataformas e os aspectos econômicos que envolvem a criação de jogos encorajam positivamente o 2D. Um bom exemplo é o designer Randy Smith, que saiu da EA para criar *Spider: The Secret Of Bryce Manor* com uma equipe menor. Ele não foi

o primeiro a abrir mão do caro modelo atual de desenvolvimento de jogos em prol de uma abordagem mais básica, e certamente não será o último.

De um ponto de vista criativo, não é difícil entender o apelo de se trabalhar em algo 2D. Como nos explicou Arnt Jensen, diretor de criação de *Limbo*, trabalhar em duas dimensões evitou que modeladores 3D ou designers de textura se tomassem empilhados entre o conceito e a versão final do jogo.

Falar em estagnação do 3D, ou coisa parecida, não faz o menor sentido. E os designers dos jogos 2D atuais não são necessariamente mais criativos ou originais que os de antigamente. Mas eles certamente estão mais autônomos. Graças aos novos métodos de distribuição, jogos 2D de desenvolvedoras grandes ou pequenas podem ter faturamentos iguais. É só comparar *Limbo*, de um estúdio independente dinamarquês, com o novo *Castlevania: Harmony Of Despair*, da gigante Konami.

Quando eram comercializados da forma tradicional, em caixas e dividindo espaço com grandes mundos 3D nas prateleiras das lojas, os jogos 2D geralmente sofriam. Agora que essas restrições deixaram de existir, desenvolvedores e jogadores estão retornando aos mundos planos e descobrindo tesouros valiosos.

64 **Metrod: Other M**
WII

66 **Mafia II**
360, PC, PS3

68 **StarCraft II: Wings Of Liberty**
MAC, PC

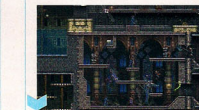
70 **Limbo**
360



72 **DeathSpank**
360, PS3

74 **Pix'n Love Rush**
IPHONE

74 **And Yet It Moves**
WII



75 **Castlevania: Harmony Of Despair**
360

O sistema de avaliação da Edge:
1 = um, 2 = dois, 3 = três,
4 = quatro, 5 = cinco,
6 = seis, 7 = sete, 8 = oito,
9 = nove, 10 = dez.



METROID: OTHER M

PLATAFORMA: WII
LANÇAMENTO: SETEMBRO PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: NINTENDO/TEAM NINJA
ANteriormente: E03, E11, E14



Você eventualmente ficará travado na visão em primeira pessoa até inspecionar um detalhe em especial do cenário. Estes interlúdios, uma mistura de "Onde Está o Wally?" com o modo Scan de *Metroid Prime*, são inofensivos, mas não acrescentam muito à experiência



O Grapple Hook serve principalmente para atravessar as áreas onde não há chão, mas o bacana mesmo é usá-lo contra os monstros

Desde o anúncio de *Other M*, havia apenas uma pergunta a ser feita: qual Team Ninja está trabalhando neste jogo? O mestre dos combates virtuais e do design refinado, ou o estúdio sacana por trás de duvidosas coleções de minijogos libidinosos?

Relaxe: é a primeira opção, e *Other M* é o resultado de uma parceria que funciona. Ele tem todas as características de um *Metroid*: uma enorme estação espacial, uma rota de novas habilidades, muitos quebra-cabeças e partes de plataforma não muito exigentes. Aqui, isso tudo se junta a um dos melhores elencos de chefes que Samus já enfrentou, e eles são o ponto alto do elegante e agressivo sistema de combate que *Metroid* sempre esteve esperando.

A Nintendo extraiu o melhor do Team Ninja, mas também voltou para suas raízes 2D depois da passagem 3D com a série *Prime*. *Other M* não só é tradicional como também é um jogo 3D que abandona controles analógicos. Você joga a maior parte do tempo segurando o Wii Remote de lado, uma configuração que não nos traz grandes



Vários chefes têm mais a ver com *Ninja Gaiden* do que com *Metroid*, mas todos são desafios que adicionam estilo à galeria de vilões da série

lembranças, e controla Samus com movimentação em oito direções.

Esse esquema funciona porque o mundo do jogo foi construído para ele. A Bottle Ship, a primeira área do jogo, é um local com a atmosfera certa e bem variada, mas a disposição das áreas é simples: corredores longos, tanto horizontais quanto verticais, e salas maiores que são basicamente grandes caixas. Basta lembrar dos mapas de qualquer *Metroid* 2D, no entanto, para perceber que elas sempre foram assim – com a diferença de que, aqui, os ambientes detalhados dão uma

identidade uma própria para cada parte.

Em se tratando de como Samus vai de um ponto a outro, a comperação mais próxima é o excelente *Metroid Fusion* do GBA (do qual *Other M* é uma prequela): o fio narrativo e a sucessão de objetivos são fortes, mas a segunda metade de *Other M* se dissipa na reexploração de áreas anteriores à procura de itens escondidos. Acabar com os inimigos de uma sala geralmente mostra um ponto azul brilhante, tentadoramente próximo, mas impossível de alcançar, e quando você volta a esses lugares com os itens certos, essa caça ao tesouro leva horas e horas.

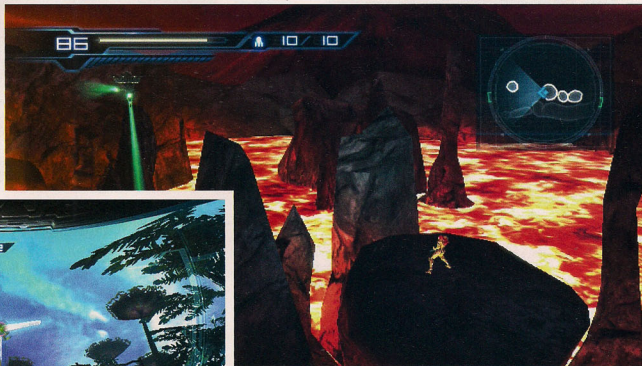
O prazer da exploração se deve em muito ao sistema de combate e a uma – agora familiar – perspectiva em primeira pessoa. Tratemos, então, do combate normal e da contribuição do Team Ninja: Samus sempre foi poderosa, mas não podemos chamar as lutas dos outros jogos de agressivas ou violentas. *Other M*, por outro lado, é sobre combates em proximidade. Apertar para algum lado no direcional pouco antes de um ataque inimigo aciona uma esquiva, e esquivas executadas com sucesso aumentam a carga dos tiros de Samus. Esses tiros carregados, por sua vez, tendem a deixar os inimigos mais propensos a um golpe finalizador. O tempo necessário para as esquivas junto ao som perfeito que sai do Wii Remote quando um tiro está totalmente carregado forma um refinado ciclo de resposta. Quando dominado, ele torna Samus a personagem mais brutal que a Nintendo já teve, e uma luta nas áreas finais do jogo, enfrentando mais de 30 inimigos na sequência, mostra que esse aspecto brilha mesmo



A animação de Samus é fluida e há muitos ajustes automáticos específicos para cada terreno. A melhor de todas é a animação de recarga, na qual a heroína faz a sua pose clássica em meio à batalha



Alguém na Nintendo é fã de *Dead Space*. *Other M* não faz exatamente a mesma coisa que o jogo da Visceral, mas algumas partes e truques de câmera sem dúvida remetem à primeira aventura de Isaac Clarke



A Morph Ball talvez esteja precisando de uma renovação: ela faz todas as coisas de sempre em *Other M*, ou seja, é uma ferramenta essencial e divertida, mas está bem longe de ser a peça mais empolgante do arsenal de Samus. Não conseguimos lembrar da última vez que ela foi usada de maneira surpreendente



sob a mais intensa pressão.

Boa parte do motivo para os chefes de *Other M* serem tão interessantes se deve a isso. Vários têm mais a ver com *Ninja Gaiden* do que com o passado de *Metroid*, mas todos são grandes desafios que adicionam estilo à galeria de vilões da série. Ridley, um grande verme de lava, um veículo industrial, um robô voador, o encontro final de proporções gigantescas... Todos são fantásticos. Esses encontros também brincam com a perspectiva, exigindo trocas para a visão em primeira pessoa em momentos críticos ou destruindo tudo em volta enquanto você tenta mirar em um ponto fraco. Durante a maior parte de *Other M* você pode alternar para a visão em primeira pessoa, na qual Samus não pode andar, apenas apontando o Wii Remote para a tela – é uma ajuda e tanto para encontrar rotas alternativas e admirar os detalhes. Em certas circunstâncias, pode ser meio complicado usar essa perspectiva, e é exatamente por isso que o jogo continua a exigir-la.

Os problemas de *Other M* são poucos. O desafio, por exemplo, poderia ser maior. Inimigos realmente difíceis só surgem na



última parte, e você geralmente vai passar por áreas antigas apenas correndo e apertando o botão de tiro sem se preocupar. É comum encontrar algumas paredes invisíveis enquanto se exploram os cantos da estação espacial, e a maioria dos jogadores vai achar que os Metroids não aparecem o suficiente. As cenas de corte têm uma qualidade bem variável, e a história de que a armadura de Samus já possui todas as habilidades, mas só podem ser usadas quando a heroína "tiver autorização"... bem, é meio idiota.

Other M se aventura em truques cinematográficos e cenas sensacionais, mas o ponto forte está nos fundamentos: ele cria um mundo 3D envolvente com suas linhas e ângulos retos e apresenta novas recompensas constantemente. Ele oferece uma ficção científica franca, uma visão única à aventura em terceira pessoa e um sistema de combate de beleza inconfundível. O Team Ninja já tinha um bom material para trabalhar, mas a contribuição do estúdio é, sem dúvida, um ótimo complemento.

[8]

Trama galáctica



Yoshio Sakamoto falou muito sobre a narrativa de *Other M* antes do lançamento, e como a série trata de criaturas que sugam energia sendo destruídas por uma mercenária em uma armadura, isso não é ruim. Além de Samus, há vários mercenários na Bottle Ship, e conforme eles exploram o local, logo fica claro que algo estranho está acontecendo – eles começam a cair como pinos de bolche, algo parecido com os antigos episódios de *Star Trek*. *Other M* explora o início de carreira de Samus e a relação paternal com seu comandante: as cenas de corte são um pouco maiores do que deveriam ser, mas a final é até tocante. Só não precisávamos ouvir outros esquadres tagarelando por tanto tempo. Em um universo como o de *Metroid*, coadjuvantes em excesso tiram um pouco da atmosfera do jogo em vez de melhorá-la.



MAFIA II

PLATAFORMAS: 360, PC (VERSÃO TESTADA), PS3
LANÇAMENTO: AGOSTO PRODUÇÃO: 2K GAMES
DESENVOLVIMENTO: 2K CZECH
ANteriormente: E01, E06, E12



As lutas sem armas não têm graça: basta esperar, esperar, e esmagar o botão de soco. Atacar pedestres resulta em um nível de procurado que pode ser apagado apenas virando uma esquina

Um mundo aberto no qual você não pode abusar não é exatamente uma oferta que não se pode recusar. Empire Bay, a cidade de *Mafia II*, é o cenário para a história da 2K Czech, e não uma ecologia viva para satisfazer as suas vontades.

Seria errado denegrir *Mafia II* pela linearidade de sua estrutura. É questão de design em vez de relaxo, uma série linear de missões que formam a jornada de um anti-herói pelos anos 40 e 50, à sombra da Segunda Guerra Mundial e da incerteza econômica. No ato de abertura, numas três horas de pilotagem e tiroteios, *Mafia II* conjura um evocativo senso de ambiente que segura as camadas de uma história que, embora familiar, é envolvente e bem contada.

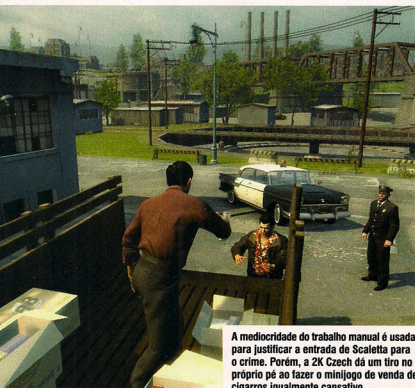
Vito Scaletta é um ex-soldado que acaba no mundo do crime quando os tempos ficam difíceis. Após um prólogo

passado na Itália durante a guerra – um embate militar que homenageia abertamente o passado da 2K Czech como Illusion Software, famosa por *Hidden & Dangerous* – voltamos à cidade grande. Seus primeiros momentos em Empire Bay são os mais memoráveis: o rádio sussurra canções enquanto você dá seus primeiros passos à casa da família, de mala na mão, e é recebido por rostos convidativos. Mesmo sendo uma sequência totalmente fabricada, ela tem o clima certo e é bem realizada. Há uma atenção especial aos detalhes: das faces envelhecidas à paleta de

cores leves, o motor gráfico Illusion da 2K Czech lida com escala e detalhes muito bem. É uma pena que uma direção visual com tantas nuances não dure muito, pois em pouco tempo boa parte se resume a tiroteios. Embora a ganância por dinheiro de Scaletta seja explorada regularmente, ela não é uma motivação clara o bastante para servir de gancho para as dez horas de história do jogo. Há outros buracos também, como a religiosidade de Scaletta, que contrasta com sua passividade frente a atos moralmente condenáveis.

O tempo de jogo é dividido entre partes roteirizadas de ação e as viagens entre os pontos das missões, com a ocasional perseguição de automóveis. Não é nada que você ainda não tenha visto em vários jogos de mundo aberto

Não é nada que você ainda não tenha visto em vários jogos de mundo aberto ou filmes do gênero, cheios de machismo e gel no cabelo



A mediocridade do trabalho manual é usada para justificar a entrada de Scaletta para o crime. Porém, a 2K Czech dá um tiro no próprio pé ao fazer o minijogo de venda de cigarros igualmente cansativo





Partes roteirizadas, como atirar em um bar rival, são criadas para dar um senso de envolvimento. O som da madeira sendo perfurada por balas se torna frequente e você nunca se cansa dele

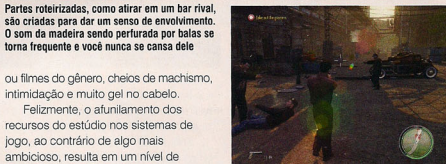
ou filmes do gênero, cheios de machismo, intimidação e muito gel no cabelo.

Felizmente, o afinamento dos recursos do estúdio nos sistemas de jogo, ao contrário de algo mais ambicioso, resulta em um nível de polimento que ofusca tanto quanto um Rolex falso. Por baixo da maquiagem, é um jogo de tiro em terceira pessoa nos moldes de Kane & Lynch – encontrar uma proteção e disparar rajadas com uma Tommy Gun na hora certa será o seu mantra permanente. Embora os tiroteios baseados nesse esquema às vezes sejam fantásticos (graças à detecção de colisão perfeita e às animações), é uma pena que o combate sem armas não esteja à altura. Tendo como base sérias como Yakuza, brigas de mão são encontros limitados, bastando defender e contra-atacar com um jab até que o inimigo caia. Veículos pulam e balançam pela cidade de forma convincente, com o limitador de velocidade se mostrando uma boa opção para prevenir uma multa ou prisão (basta apertar um botão para limitar a velocidade). A polícia, em vez de aplicar a lei, é incompetente. Passar sinais vermelhos e dirigir na contramão são infrações perdoáveis, ao passo que os problemas causados aos atirar em transeuntes podem ser esquecidos em segundos, apenas pulando um muro ou trocando de roupa.

É no segundo ato de *Mafia II* que as coisas começam a desmoronar e as familiaridades se tornam clichês. Quando o carvão literário dos roteiristas acaba, sobra pouco para mantê-lo nos trilhos e nenhum lugar para passar o tempo. Um festival de estereótipos e palavras acaba jogando fora as indicações de uma narrativa densa profetizada anteriormente, e ofendendo além do justificável quando resolve entrar na área dos gêneros. Um assalto a um



A rajada da metralhadora Thompson foi capturada de forma convincente, e a animação dos personagens ao serem atingidos é incrível. Correr e atirar por ruas escuras e desoladas após um roubo é um dos pontos altos



Uma batalha em uma fábrica é um dos destaques do jogo, com você e sua gangue tomando controle do local aos poucos

restaurante chinês, fachada para um depósito de ópio, é tão ridiculamente exagerado que você espera que o deletivo Tequila, de *Stranglehold*, se jogue na tela em câmera lenta a qualquer momento. É uma pena, pois para cada contra há um pró em *Mafia II*: consequências do crime, uma série de perseguições empolgantes, e uma ótima curva de aprendizagem.

Há, talvez, uma moral de metajogo na forma como *Mafia II* insinua o seu mundo aberto. Isso nos faz lembrar que as melhores histórias em jogos

de mundo aberto ainda dependem de bons roteiristas em vez de um simples gerenciamento das frívolas ações dos jogadores. Embora o trabalho da 2K Czech não seja inteiramente consistente, certamente há potencial e raízes de uma tentativa de criar algo maior do que entretenimento barato. Assim como os personagens que o jogo mostra, *Mafia II* espera lealdade para com sua causa, mas, infelizmente, em um paralelo mais triste, ele também se torna vítima da oferta de dinheiro fácil e um pouco de emoção.

Embora você seja relegado ao simples papel de motorista, as fugas e perseguições pelas ruas são empolgantes. A IA é inteligente o bastante para oferecer um bom desafio enquanto você derrapa pelas ruas da falsa Manhattan

Derrubando o inimigo, e o sobonete

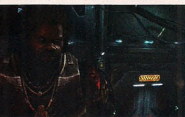


Mafia II tenta passar uma sensação de consequência aos atos criminosos de Vito Scaletta. Preso na metade do jogo por seus crimes, o jogador é introduzido ao mundo carcerário. Um passeio em primeira pessoa pelo pátio da prisão mostra olhares sádicos e agressivos vindos de prisioneiros observando sua nova presa. Por mais manjado que pareça, é um bom jeito de variar o ritmo do jogo. Mas a ideia é arruinada quando a 2K troca essa possível parábola de justiça por algumas rodadas de lutas desarmadas com os suspeitos de sempre; pervertidos do vestário e egos gigantes da prisão.



STARCRRAFT II: WINGS OF LIBERTY

PLATAFORMAS: MAC, PC (VERSÃO TESTADA)
LANÇAMENTO: JULHO PRÓXIMO. ACTIVISION BLIZZARD
DESENVOLVIMENTO: BLIZZARD ENT. ANTERIORMENTE: E07



As cenas de corte seguem o padrão dos jogos da Blizzard. Ou seja, todas são visualmente estonteantes

A maior conquista de *StarCraft II* é o resultado de uma tática que qualquer estrategista veterano reconhece: dividir e conquistar. Ao se recusar a fazer da campanha solo uma mera orientação básica para o campo de batalha multijogador, a Blizzard criou um título no qual unidades superpoderosas e espetáculos visuais típicos de filmes lançados só em DVD confortavelmente convivem com a silenciosa ciência entre tempo de espera para a criação de um exército e ataques relâmpago, onde frias e profundas estratégias coexistem com o clima ameno que permite aos novatos partirem direto para o massacre. Portanto, não é chocante descobrir que *Wings Of Liberty* é enorme, detalhado e infinitamente refinado, mas é surpreendente perceber que os desenvolvedores inventaram um elegante meio de conter a característica mais ambígua da franquia – sua própria reputação assustadora.

Libertar a campanha solo de seu papel de tutorial permitiu à Blizzard construir um jogo que gira em torno de variedade e excessos difíceis de digerir em vez de condicionamento (via de regra, através de muitas derrotas) e memorização de rotas. Árvore tecnológica fornece habilidades perigosas e galpões espaciais são preenchidos com unidades incomuns que seriam impossíveis de balancear para partidas multijogador, mas que permitem um delicioso combate assimétrico nos confins de uma experiência solo. Por outro lado, embora a narrativa – que se desenrola



Obviamente, a diferença entre os gráficos do jogo original e os da nova versão é absurda, mas a sensação de caos durante as batalhas é a mesma

ao longo de quase 30 missões – seja o mesmo genocídio barato oferecido por uma centena de títulos inferiores, essa é uma questão de pouca importância a partir do momento que ela concede ao time de desenvolvimento a oportunidade de produzir uma campanha na qual cada objetivo é uma picante fatia de ação para ser aproveitada em menos de uma hora.

Basicamente uma série de enigmas espaciais, quase todos os estágios de *SCI* têm suaves ramificações narrativas que oferecem ao jogador um conceito totalmente novo para lidar, seja um novo equipamento para experimentar no campo de batalha ou uma intrigante reviravolta em uma velha ideia, o que pode colocá-lo em confrontos contra civis zumbificados,

transformá-lo em um ladrão de trens, ou forçá-lo a correr para manter seus SCVs dois passos à frente de um rio de lava.

Engrenada tanto em criatividade tática quanto em velocidade de cliques, essas distrações não alienam jogadores experientes, e o ritmo é quase sempre tão bom quanto a criatividade apresentada, dando as boas-vindas aos novatos com uma série de missões que permitem aos menos ambiciosos acalantar um único grupo de unidades pelo mapa, antes de mergulhar em objetivos secundários e sistemas econômicos intrincados que aprofundam o jogo naturalmente. Além disso, novos elementos de RPG tornam prazerosos os momentos longe da ação, com novas tecnologias para escolher e



Novos elementos de RPG tornam prazerosos os momentos longe da ação, com tecnologias e aprimoramentos persistentes para escolher



Para quem não se liga em partidas multijogador, o limite de seis meses de acesso da versão nacional de *StarCraft II* é mais do que suficiente: jogando tranquilamente, terminamos a campanha solo em cerca de cinco dias. Duas vezes seguidas



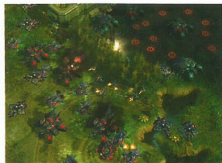


aprimoramentos persistentes para levar em consideração, o que significa que você sempre terá coisas para pensar além de curtir a vida de caubói espacial ao som do Top 40 do século 26, em uma espaçonave que parece decorada por uma aliança malfida entre a turma de Star Trek e o carnavalesco Clóvis Bornay.

Se há um preço a ser pago por uma abordagem tão inventiva na campanha solo, é que ela pode fazer a dura realidade das partidas online parecer ainda mais brutal. Mesmo assim, porém, a Blizzard fez seu melhor para criar um jogo que atende aos recém-chegados de forma quase tão brilhante quanto recebe os veteranos. O modo Challenge, uma série de nove minijogos que conduz você por todas as complexidades do jogo, de técnicas de contra-ataque das unidades até teclas de atalho, é tão agradável que até mesmo os jogadores experientes deveriam passar por elas, e embora a



A principal função do modo Challenge é preparar o jogador para as partidas online, mas para sobreviver a ataques como este (à esquerda), só com muita dedicação mesmo



balbúrdia dos conflitos da IA e as ligas de treino que circundam os torneios baseados em níveis talvez deixem você com a sensação de que a Blizzard está tentando retardar a descoberta de o modo multijogador de *StarCraft II* continua tão veloz e cruelmente darwinista como sempre foi, eles ao menos lhe dão uma chance de se orientar antes de sofrer a primeira investida dos Zergs.

Além disso, a verdade é que a mudança de velocidade entre os modos solo e multijogador é tão evidente que novos jogadores aprenderão tanto com as informações indicadas ao final das batalhas quanto com as próprias derrotas em si. Os veteranos, por outro lado, vão achar o multijogador uma atualização conservadora: unidades foram revisadas e expandidas, mas a abordagem planejada



Certos mapas impõem restrições aos confrontos, forçando os jogadores a mudar de estratégia constantemente

retém o mesmo brilhante senso de desespero de antes. Há uma ardorosa criatividade em ação no balanceamento das forças de Terrans, Protoss e Zergs, e a maneira sempre fascinante como essas facções tão distintas se unem para se estraçalharem em seguida compensa os poucos mapas que costumam criar conflitos artificiais por meio de restrições e pontos de pressão.

Em se tratando de Blizzard, é bom lembrar que isso é só o começo, e por trás da fachada brilhante da Battle.net, ajustes e balanceamentos já estão sendo feitos. Isso, combinado ao enorme alcance de *StarCraft II*, torna impossível medir seu sucesso a partir do ponto atual. Por ora, a melhor forma de avaliar o jogo talvez seja por sua vontade de recomear — na impaciência do novato que recarrega uma missão só para ver se uma estratégia diferente funcionaria, ou no tempo que leva para um veterano voltar para a briga depois de uma surra homérica.

Dada sua linhagem, não é surpresa descobrir que a Blizzard mais uma vez mostra um afiado senso de equilíbrio: com *Wings Of Liberty*, ela oferece aos veteranos um retorno bem-vindo aos campos de batalha, enquanto concede aos novatos a melhor chance de se engajarem em um gênero brilhante e impiedoso. [9]



Wings Of Liberty é o primeiro episódio de *StarCraft II*. As versões *Heart Of The Swarm* e *Legacy Of The Void*, lançadas respectivamente nas raças Zerg e Protoss, ainda não têm previsão de lançamento

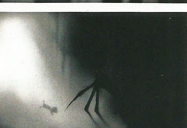
Versão brasileira



StarCraft II é um grande jogo, mas é impossível falar dele sem abordar um assunto que tem dividido opiniões desde que ele foi lançado oficialmente no Brasil: a dublagem. Somos totalmente a favor de jogos 100% traduzidos para o português, mas temos que admitir que o trabalho feito pela equipe de localização da Blizzard não nos agradou muito. Não há dúvidas de que a empresa investiu pesado nesse aspecto — há nomes conhecidos entre os dubladores, como Márcio Simões (que fez a voz do impagável Gênio de Aladim, da Disney) no papel de Jim Raynor —, mas a adaptação de certos termos para o português simplesmente não funciona como deveria. Em alguns momentos, a sensação é a mesma de assistir a um filme da Sessão da Tarde.

LIMBO

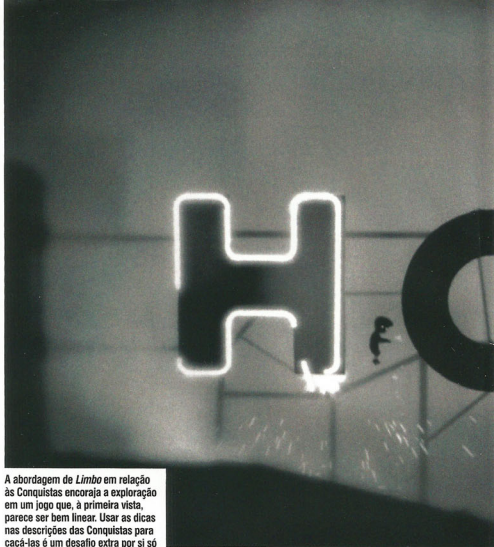
PLATAFORMA: 360 LANÇAMENTO: JULHO
PRODUÇÃO: PLAYNAD DESenvolvimento: INTERNO
ANteriormente: E13



Apesar da falta de detalhes e de cores, as cenas de morte de *Limbo* podem ser bem chocantes

Limbo é lindo. Isso fica evidente pelas imagens ao redor. Mas também é horrível. Não no sentido de que ele tem um design pobre ou é chato de jogar, mas por causa do prazer perverso que ele sente em diminuir sua beleza com momentos de violência. Trata-se de um jogo de quebra-cabeça com senso de humor, e um fascínio doentio pelo desmembramento de um jovem garoto. É um dos títulos mais distintos disponíveis na Xbox Live, e também um dos melhores.

Em um jogo cuja estética é toda baseada no contraste entre preto e branco, a floresta que fornece o cenário de fundo do primeiro terço da aventura mostra o visual de *Limbo* em sua forma mais rica. As silhuetas pretas do primeiro plano dão lugar a um fundo de névoas brilhantes adornadas por borboletas brancas flamejantes e contornos borrados de árvores e estruturas decrépitas. A motivação para resolver os enigmas de *Limbo*, continuar seguindo em frente e explorar este local etéreo, é recompensada constantemente, simplesmente porque é impossível prever o que pode existir alguns passos mais à frente. Uma aranha gigante? Uma tribo de crianças selvagens? Uma máquina mágica que faz chover? Isoladas, essas coisas são peculiares e fascinantes; juntas, elas formam um mundo criado a partir das páginas de fábulas góticas. A história do jogo pode ser minimalista,



A abordagem de *Limbo* em relação às Conquistas encoraja a exploração em um jogo que, à primeira vista, parece ser bem linear. Usar as dicas nas descrições das Conquistas para caçá-las é um desafio extra por si só

mas o mundo no qual ela acontece é cheio de mistérios. É quase uma decepção quando, conforme o jogo progride, a opressora floresta é substituída por ambientes industriais que, apesar de serem bem projetados e apresentarem alguns dos enigmas mais desafiadores de todos, simplesmente não conseguem competir com a atmosfera da primeira metade do jogo.

Enquanto quebra-cabeças como *Portal* e *Braid* são construídos a partir de uma mecânica central e então extraem o máximo dela, os enigmas de *Limbo* são unificados não por um único recurso, mas

pelos princípios físicos nos quais eles se baseiam. Peso, aceleração, inércia e fricção – essas coisas dão autenticidade ao mundo irreal de *Limbo*, além de uma intuitiva base lógica para o jogador usar enquanto tenta decifrá-lo. Embora ocasionalmente dependa de elementos típicos do gênero, como caixas, pesos e alavancas, *Limbo* é recheado de ideias originais. Diferentemente de jogos que gentilmente introduzem uma nova mecânica, testam a compreensão do jogador e só então – eventualmente – apresentam o enigma matador que exige tamanha preparação, *Limbo* é mais direto.



Embora ocasionalmente dependa de elementos típicos do gênero, como caixas e alavancas, *Limbo* é recheado de ideias originais



A primeira metade do jogo é focada na ação, com seções que não pareceriam deslocadas em um jogo de plataforma tradicional. A complexidade aumenta perto do final, mas nunca a ponto de tornar o controle do garoto propositalmente difícil



Embora o jogo brinque com a escala o tempo todo, em nenhum momento isso é mais aparente do que quando o garoto é sugado para dentro das engrenagens de uma espécie de máquina infernal



Ele introduz mecânicas variadas como arrebatar animais estranhos em máquinas igualmente estranhas, ou ajustar manualmente o nível da água em uma série de tanques, e então partir logo para a próxima surpresa. Para muitos, essa falta de repetição será bem-vinda, embora alguns ficarão decepcionados com a duração relativamente curta do jogo (cerca de quatro horas). E apesar de o final ser criado a partir de dois grandes conceitos (um deles deve muito a *Super Mario Galaxy*), poucos enigmas são tão complicados quanto os melhores que *Braid* tem a oferecer.

A garoto é animado de forma impecável, reagindo com uma fluidez natural a trombadas, solavancos e quedas. Pule em direção a uma beirada no limite máximo de distância para alcançá-la e o braço dele se estica de maneira convincente. Acerte o pulo e ele escala a beirada com o mesmo entusiasmo desajeitado de um Ico; erre e ele atinge o chão com o mesmo impacto de uma boneca arremessada do segundo andar de um prédio. Essa é uma das mortes menos violentas do jogo, e há muitas delas aqui (o jeito preferido de *Limbo* para apresentar um novo quebra-cabeça é fazer com que alguma parte dele mate o personagem). Ainda assim, apesar da grande variedade de mortes, elas nunca são tão perturbadoras quanto deveriam ser. Na verdade, elas são ligeiramente engraçadas.

Se o segredo do bom humor é a noção de tempo, então *Limbo* é um show humorístico. Já ouviu aquela da gaiola que



cai de uma árvore, forçando o menino a correr em direção a uma armadilha para urso um pouco mais à frente? E aquela do pistão que não se comporta exatamente como você esperava? Uma excelente seleção de efeitos sonoros (leia "O som do silêncio") ajuda a ocultar a linha que separa a comédia e o macabro, e assim como os melhores artistas, *Limbo* também é um mestre na arte da desorientação, uma vez que suas armadilhas mais chocantes quase sempre estão em locais bem óbvios. O que à primeira vista parece (e na maior parte do tempo é) um jogo sério e sombrio, aos poucos se mostra um exemplo de puro humor negro, reduzindo a beleza misteriosa do seu mundo monocromático com um fosso cheio de espinhos.

Ao término do jogo, é esse mundo — e não os enigmas, as criaturas ou os momentos de comédia mórbida isolados — que permanece na memória. O título de estreia da Playdead é algo raro: um ambiente imaterial concretizado com perfeição, além de um jogo desenvolvido de forma exemplar.

[9]



As ocasionais disputas com a fauna do *Limbo* propiciam os momentos mais estranhos do jogo. Não tão estranhos, porém muito mais assustadores, são os habitantes humanos (?) do lugar, garotos mais velhos que defendem seu território agressivamente



A história nunca é invasiva, e o jogo compreende a eficácia de conduzir a narrativa por meio de elementos no ambiente. Cadáveres espalhados pelo chão, por exemplo, chamam a atenção do jogador para os possíveis perigos à frente

O som do silêncio



Não tão óbvio, mas igualmente magnífico como o visual de *Limbo*, é o design de áudio. Embora (quase) não exista música, os barulhos de fundo abrangem desde uivos sutis até notas musicais únicas estendidas ao máximo. Na maior parte do tempo, esses sons apenas contribuem para manter o tom do jogo, embora eles se tornem mais evidentes conforme você se aproxima do final. Os efeitos sonoros também são excelentes: sons comuns, como o barulho feito pelos passos do garoto ou o assobio do vento passando pelas árvores, ganham uma clareza sombria sem a presença de uma trilha sonora convencional para encobri-los.



DEATHSPANK

PLATAFORMAS: 360, PS3 (VERSÃO TESTADA)
LANÇAMENTO: JUNHO PRODUÇÃO: EA
DESENVOLVIMENTO: HOTHEAD GAMES



É necessário vender constantemente os itens indesejados para liberar espaço no seu inventário, mas esse processo é excessivamente trabalhoso e cansativo

Suas versões de clichês como florestas encantadas e minas demoníacas têm sempre a função de satirizar o gênero



A missão principal de DeathSpank é encontrar um misterioso artefato. Como é de se esperar (ou não) em um jogo criado por Ron Gilbert, a chave para o sucesso envolve coço de unicórnio e sequestro de orlões



sprites 2D. Ele apresenta uma variedade considerável, embora a maior parte dela seja familiar – mas suas versões de clichês como florestas encantadas e minas demoníacas têm sempre a função de satirizar o gênero. E, exceto por alguns vacilos, prossegue com um ritmo acelerado, empurrando o jogador para novas áreas cheias de novas criaturas a serem dizimadas em grande número, evaporando em novos e devastadores efeitos de partícula. Na verdade, o fato de o poder do protagonista nunca diminuir a sensação de progresso contínuo e significativo no jogo é um grande feito.

Também há profundidade no combate, com combos e modificadores que tornam os seus ataques mais notáveis e potentes. O 'medidor de justiça' enche conforme você faz picadinho dos monstros – mais rápido que o normal se você varia ataques e defesas. Com ele cheio, usar uma das suas armas de cor roxa deslêre um ataque especial e espetacular – fritando inimigos com relâmpagos, transformando o personagem em um ciclone mortal ou martelando os oponentes no chão. Mas ele não é totalmente livre de problemas: o bloqueio é impreciso e sua resposta



é difícil de ser percebida em meio à confusão dos combates, ao passo que utilizar o inventário pode ser bem complicado. Há também uma curva de dificuldade irregular, o que cria um estranho contratempo entre os níveis 10 e 20 de experiência. Armas de longa distância, que são extremamente úteis no começo, tornam-se insignificantes. Talvez tenha sido azar, mas estávamos no nível 16 quando adquirimos um segundo arco e flecha e, ainda assim, ele era oito vezes mais fraco do que as nossas outras armas. Apenas uma vez e por pouco tempo, no entanto, ficamos matando conscientemente os mesmos inimigos diversas vezes seguidas para subir de nível. Mas com um sistema de combate tão rudimentar e gratificante, isso quase nunca se torna cansativo – poucos momentos são mais catárticos do que retornar a uma área problemática só para massacar milhões de monstros e coletar todo o espólio deixado por eles.

Mesclados com a aniquilação de criaturas são sutis elementos de jogos de aventura que dão a Gilbert a oportunidade de exercer suas habilidades de comediante, com um humor que fica no mesmo patamar de um desenho da Nickelodeon, cheio de personagens caricatos e referências a galinhas e fezes. Mas se o entretenimento aqui está mais para Bob Esponja do que para os antigos



O humor de *DeathSpank* pode não ser de alto nível, mas nem todas as piadas são escatológicas – e há algumas reviravoltas deliciosamente absurdas



DeathSpank é um herói estúpido nos moldes de Harvey Birdman. Tivemos a impressão de que o dublador força um pouco a barra para falar as frases do personagem de um jeito 'amaluçado', mas no final simpatizamos com ele.



jogos da LucasArts, também há momentos em que o jogo fica mais sombrio e cusado.

De um modo geral, a influência de Gilbert se manifesta através das árvores de diálogo, que existem principalmente para garantir boas risadas ao ler as hilárias opções disponíveis. Mas as conversas ocasionalmente assumem uma função mais prática: um pouco de diplomacia é necessária para reconciliar um casal separado e roubar o orfão que eles adotaram enquanto os dois estão se amando. Embora a maioria das missões consista em surrar um determinado número de monstros, há

pseudoenigmas mais complexos que remetem às conclusões nem um pouco lógicas dos clássicos jogos de apontar e clicar. Aproxime-se de certos objetos espalhados pelo mundo e você tem a opção de usá-los junto com um item do seu inventário – coloque uma bigorna no poço de um fazendeiro, por exemplo, e ele levará horas para tirá-la de lá, tempo suficiente para que você possa roubar suas cerejas, necessárias para tingir um punhado de chifres. Largue uma rode perto de alguns cupins e eles roerão partes da madeira, criando dentes que podem ser usados em uma sequência de engrenagens e, assim, permitindo

que você ative o mecanismo de drenagem da represa ao lado. Essas soluções talvez sejam mais obscuras do que em uma aventura de apontar e clicar pura: aqui, elas envolvem interações totalmente fora do conceito 'bata em tudo o que encontrar pela frente' de *DeathSpank*. Mas *DeathSpank* sabe disso. Na verdade, essa obscuridade é uma paródia, e que pode ser facilmente dispensada – abra alguns dos biscoitos da sorte que você coleta durante o jogo e a solução de qualquer missão é totalmente revelada.

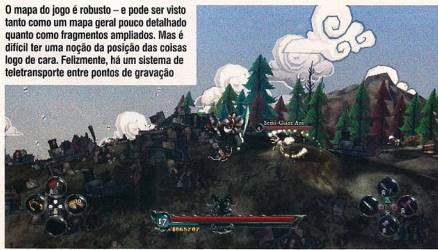
Ao transformar esses enigmas em uma mera ostentação, *DeathSpank* gerencia a alternância entre jogo de aventura e RPG de ação com fluidez. Mas isso também significa que a experiência duradoura que o título poderia proporcionar como um jogo de aventura acaba sendo encurtada. Apesar disso, a ação é apresentada com competência, acompanhada de um humor distinto, bem dosado e, na maior parte do tempo, escrito de forma inteligente. E, com essa sagacidade, o jogo prova que há um espaço muito maior para um gênero que quase sempre parece estar sob o domínio da franquia mais importante. A Hothead Games descobriu que a melhor maneira de sair da sombra de *Diablo* é criar luz a partir dela.

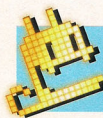
Dupla (quase) dinâmica



Embora não haja um modo cooperativo online, *DeathSpank* permite que um segundo jogador pegue um controle e participe do jogo como um felicitador chamado Sparkies. Há uma assimetria interessante na ação: dois jogadores compartilham uma barra de energia, mas Sparkies tem o seu próprio arsenal de poderes – incluindo clones explosivos, bolas de fogo e feitiços de cura –, que são recarregados lentamente. O combate ainda é confuso, mas há como coordenar as investidas e, juntos, é possível derrotar inimigos descomunais. Contudo, controlar Sparkies e não poder fazer nada enquanto *DeathSpank* fugir em seu inventário é broxante.

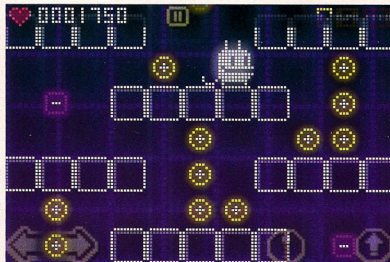
O mapa do jogo é robusto – e pode ser visto tanto como um mapa geral pouco detalhado quanto como fragmentos ampliados. Mas é difícil ter uma noção da posição das coisas logo de cara. Felizmente, há um sistema de teletransporte entre pontos de gravação





PIX'N LOVE RUSH

PLATAFORMA: IPHONE
LANÇAMENTO: JUNHO PRODUÇÃO: BULKYPIX
DESENVOLVIMENTO: BULKYPIX/PASTAGAMES/PIX'N LOVE



A nostalgia está no ar e, com ela, vem a reverência – justificada ou não. Assim como os recentes *3D Dot Game Heroes* e *Half-Minute Hero*, o coelhinho francês *Pix'n Love* mergulhou no passado e retornou à superfície carregando inspirações para uma colaboração neste projeto apaixonante. *Pix'n Love Rush* flerta com os clássicos de antigamente, trazendo um punhado de *Rainbow Islands*, *Puzzle Bobble* e até *Space Invaders*, enquanto varia entre os segmentos 8-bit.

Basicamente, você deve coletar certos itens, desviar de outros e ainda destruir alguns inimigos. A corrida para coletar as moedas enquanto se mantém dentro da tela que se movimenta é a cereja do bolo. Os gráficos vívidos se transformam conforme você acumula pontos, e explorar todos os estilos visuais é um incentivo tal como bater suas próprias pontuações. No entanto, também é uma faca de dois gumes, uma vez que alguns efeitos visuais insistem em aparecer nas horas menos apropriadas, adicionando desafio tanto quanto atrapalhando a brincadeira.

O problema começa de fato quando a precisão necessária para se movimentar entre cada série de inimigos aumenta, e os minúsculos botões de comandos, posicionados nos cantos da tela, não colaboram. Não é nada que vá travar seu progresso, mas é o suficiente para impedi-lo de conseguir uma melhor pontuação enquanto você se esforça para melhorar suas habilidades.

A necessidade de descer entre as plataformas é prejudicada pela falta de cooperação entre colisão e controles, mas é um problema pouco frequente que não irá impedi-lo de voltar a jogar de vez em quando.

O jogo evoca aquele clima dos velhos tempos, com uma fantástica trilha sonora em chiptune, mas sem apresentar horrores como longos tempos de carregamento, vidas limitadas e outras coisas irritantes. *Pix'n Love Rush* é um jogo curto e vai direto ao ponto: uma experiência à moda antiga que funciona como uma memória de algo que você nunca viveu, concretizada com ritmo e vibração que poucos jogos de antigamente possuíam. [7]



Seus projéteis voltam para a Terra se você não acertar os inimigos, e podem atingi-lo. Após o modo 5-Minute vem o Infinito, uma oportunidade a mais para aparecer nas tabelas online



AND YET IT MOVES

PLATAFORMA: Wii
LANÇAMENTO: AGOSTO PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: BROKEN RULES

Com uma torção do punho, o mundo de papel da Broken Rules gira ao redor de seu protagonista. Abismos se tornam corredores em 90 graus. Galhos de árvores se tornam escadas improvisadas e, 180 graus depois, impedem o herói de cair para o céu. Estágios psicodélicos posteriores abandonam qualquer sensação de lugares físicos e os substituem por espirais que exigem uma constante recalibragem e plataformas que se materializam e desintegram dependendo do alinhamento. *AYM* força a percepção para extremos surreais – escavar pelo solo para emergir acima dele é algo memorável.

A Broken Rules compartilha com a Nintendo o gosto pelas novas ideias, introduzidas organicamente através da simples experimentação e depois jogadas fora antes que se tornem obsoletas. Girar o mundo pode acelerar os saltos de trampolim durante um momento e ajudar a direcionar um hamster gigante através de barreiras de pedra em seguida. Desafios de quebra-cabeça

são muito bem equilibrados com uma execução certeira. Seja arrebanhando morcegos, rolando sobre bananas ou fugindo de abelhas, cada tarefa é obscura o suficiente para garantir momentos surpreendentes e mecanicamente inteligentes. Os desafios que envolvem dois personagens, nas fases mais avançadas do jogo, poderiam facilmente servir de base para um jogo único.

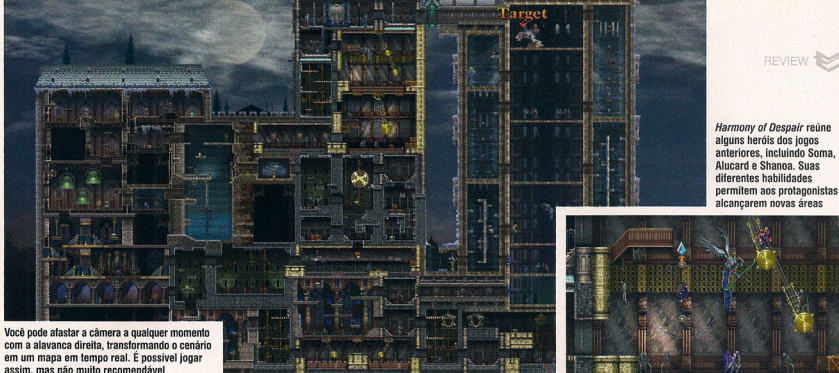
O jogo pode ser desfrutado com prazer durante três horas e encontra um empurrão extra nos modos habitáveis. O Time Trial desafia o jogador a esquecer do chão e realinhar a fase durante uma queda-livre. O Sudden Death se revela em pulos precisos e jogabilidade metódica. Há também a opção de jogar com um número limitado de rotações, exigindo que o jogador resolva as fases como complexos quebra-cabeças. Lançado originalmente para PC em abril de 2009 com vendas decepcionantes, *And Yet It Moves* ganha uma segunda chance no WiiWare. [8]



O Vácuo – um estágio onde pedregos do cenário são rasgados – é particularmente ameaçador



Além dos múltiplos modos de jogo, um sistema de conquistas motiva o jogador a jogar de forma experimental. Acha que consegue completar uma fase com uma única rotação?



Harmony of Despair reúne alguns heróis dos jogos anteriores, incluindo Soma, Alucard e Shanoa. Suas diferentes habilidades permitem aos protagonistas alcançarem novas áreas

Você pode afastar a câmera a qualquer momento com a alavanca direita, transformando o cenário em um mapa em tempo real. É possível jogar assim, mas não muito recomendável



CASTLEVANIA: HARMONY OF DESPAIR

PLATAFORMA: 360 LANÇAMENTO: AGOSTO
PRODUÇÃO: KONAMI DESENVOLVIMENTO: INTERNO

Os vampiros podem estar em voga graças a *Crepúsculo e True Blood*, mas não é por isso que a Konami vai pegar leve com eles. Nessa mais recente iteração da longa série de ação, as estacas estão mais levantadas ainda, com a tarefa antes solitária de derrotar os mortos-vivos adaptada para uma abordagem similar à de um esporte em equipe: um modo cooperativo para seis jogadores. Muito mais do que um simples reconhecimento das tendências atuais em relação a modos multijogador, esta é uma chance para a desenvolvedora fazer mudanças extensas. Em primeiro lugar, trata-se de um robusto método para demonstrar o sistema de ajuste de câmera que acompanha os personagens e funciona como um mapa em tempo real, mas o jogo também arrasta a série para longe de suas raízes de ação linear e para dentro do território do RPG.

Notavelmente, o foco na ação e na exploração está mais sólido do que nunca. Os grandes ambientes que são marca registrada da série estão em boa

forma, desenrolando-se como loucuras labirínticas imaginadas por um arquiteto influenciado por M.C. Escher, mas ao dividir o jogo em um formato mais maleável para partidas multijogador, esses ambientes se tornam menos imponentes do que algumas estruturas que emergiram na série desde o final da era 16-bit.

Esse é um ajuste inteligente que adiciona profundidade ao jogo, mas que também traz os seus próprios problemas. Jogado sozinho ou com amigos, o jogo sofre com tanto foco. Com um único objetivo (encontrar e matar o chefe) e a falta de inimigos que ressurgem ou de espólios, os jogadores são forçados através de uma missão inútil. A morte é tão necessária quanto inevitável, uma vez que a loja do jogo, onde itens cruciais podem ser adquiridos e espólios sobressalentes podem ser vendidos, só pode ser acessada fora do jogo. É um processo repetitivo que ameaça tornar o árduo trabalho de evolução em apenas isso –



um mero processo repetitivo.

Felizmente, o processo de limpar cada sala e corredor por espólios é um prazer por si só. Mesmo quando os estágios se tornam familiares, a emoção de eliminar esqueletos e cães infernais não diminui. Itens, mágicas e até habilidades especiais podem ser equipados em vários pontos ao longo das fases, resultando em uma evolução tanto no combate quanto nas partes de plataforma, além de abrir novos caminhos e táticas. É aqui que a repetição se torna sua própria recompensa, graças ao sistema de combate robusto e adaptável que tem o potencial de alterar sutilmente cada nova partida.

Com a nova interpretação 3D de *Lords Of Shadow* (vide página 26) prestes a ser lançada, seria *Harmony Of Despair* o último grande *Castlevania* clássico? Se ficar comprovado que esse é mesmo o caso, então ele deve fazer muito barulho. A adição do modo multijogador pode ser a grande novidade desta versão, mas são as mudanças resultantes na essência do jogo, inclusive no modo solo, que prevalecem.

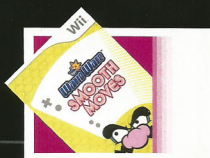
Esperteza de chefe



Assim como em todas as outras versões, enfrentar chefes é um dos maiores desafios do jogo aqui – e alguns deles são realmente grandes. Eles também estão entre os mais cheios de truques de toda a série. Em parte, isso se deve à enorme quantidade de dano que eles conseguem absorver, mas as criativas maneiras como eles atacam também contam. O Puppet Master (acima), por exemplo, deve ser perseguido através de todo o castelo; falhe em ficar em sua cola e ele infligirá um implacável dano mágico aos heróis.



Os elementos usados na construção dos cenários serão familiares para quem jogou as versões de DS, mas os personagens, chefes, monstros e a decoração lúgubre não perdem o carisma no 360



CONTINUE

WARIOWARE: SMOOTH MOVES

PLATAFORMA: WII
PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: INTERNO
ORIGEM: JAPÃO
LANÇAMENTO: 2006 (JAPÃO), 2007 (EUA)

CONTINUE 

O anti-herói da Nintendo parecia ser só mais um número nos primeiros meses de vida do Wii. Será que deveríamos ter prestado mais atenção nele?

O papel de *WarioWare: Smooth Moves* na linha de lançamentos inicial do Wii não foi inédito para a série; ele já havia sido interpretado antes por *WarioWare: Touched!*. Mesmo assim, há uma diferença. Ainda que os dois coloquem o conceito de seus respectivos sistemas à prova – demonstrando os controles inéditos na esperança de que outros desenvolvedores se inspirassem e criassem as suas próprias ideias –, uma tela de toque é sempre uma tela de toque. Independentemente do que ela exige, você está sempre realizando gestos similares em um pequeno espaço: corte, puxe, fatie, combine, resolva – seus minijogos eram agrupados de forma que você basicamente fazia a mesma coisa várias vezes seguidas. Neste sentido, ele remete mais ao seu predecessor original de GBA, que introduziu o conceito de ações aleatórias que aconteciam quando um botão era pressionado. A magia da

você pode segurá-lo na frente do nariz, sobre a sua cabeça, na cintura, na palma da mão, colocá-lo no chão ou simplesmente largá-lo.

Uma característica que define a série *WarioWare* é a nostalgia. Ou seja, ao introduzir um console revolucionário, *Smooth Moves* se encontra na pior situação possível: não há precedentes. A excentricidade do controle acaba por mascarar a situação, mas a responsabilidade de provar um conceito é muito mais pesada do que em *Touched!*. Pela primeira vez, *WarioWare* não podia oferecer algo velho como se fosse novo. *Smooth Moves* foi obrigado a reinterpretar o passado e imaginar possíveis futuros.

Não se tratava mais de desconstrução. *Smooth Moves* tem mais a ver com reconstrução, imaginando novas maneiras de usar todas aquelas porcas e parafusos que Wario depositou em sua sacola com o passar dos anos – o que, em alguns casos, significava construir jogos inteiros.

O Wii Remote pode ser segurado de todas as maneiras que você possa imaginar, mas *WarioWare* parece ser o único jogo que percebeu isso até hoje

série é que você nunca sente a repetição – cada pedaço, devorado vorazmente, é apresentado várias vezes com pequenos ajustes que alteram a sua interação – e é aí que *Touched!* deixa a desejar.

Smooth Moves, por outro lado, ferve com ideias de controle para o Wii, afinal ele era o único jogo próximo ao lançamento do console capaz de fazê-lo. *Twilight Princess* nasceu no GameCube e, portanto, não podia se afastar muito da fórmula da série *Zelda*. *Wii Sports* simulava apenas cinco esportes diferentes, e *Wii Play* foi projetado para ser uma introdução mais gentil. O Wii Remote pode se mover em qualquer lugar ao seu redor, ser segurado de todas as maneiras que você possa imaginar, ser balançado agressivamente ou inclinado com sutileza e precisão – mas, aparentemente, mesmo depois de tanto tempo desde o seu lançamento, *WarioWare* parece ser o único jogo que percebeu isso. Aqui,

Hoje em dia já estamos um pouco cansados de chacoalhar controles, mas *Smooth Moves* não é sobre movimentos aleatórios; é sobre precisão em situações inusitadas. Seus jogos andam sobre a linha que existe entre o sensor de movimentos e as habilidades de cursor do Remote, alternando entre elas de forma inteligente e frequentemente usando as duas coisas ao mesmo tempo.

A consequência disso é que, desta vez, os controles precisavam ser explicados. Ao contrário do formato original, cujas instruções eram dadas com uma única palavra, não era possível dar conta de explicar os movimentos a serem feitos pelo jogador e, simultaneamente, descrever os desafios dos minijogos. A solução para o problema foi recorrer à etiqueta. Referindo-se ao Wii Remote como uma "Form Baton" (Batuza de Formas), uma voz em inglês explica, utilizando metáforas ridículas, cada





O Tower Tennis é uma mini obra-prima, com seu esquema de controle simples, porém profundo, transformando cada partida em um teste de planejamento e habilidade. Você inclusive pode girar a raquete e deixá-la na vertical por um instante para passar por espaços estreitos



A opção Temple of Form permite repetir os minijogos em qualquer dificuldade. E quanto maior é a dificuldade, mais surreais são as situações



posição do controle: segure-o como um guarda-chuva "com a dignidade serena de um palhaço de circo na chuva". Para a posição Chauffeur (Chofer), você segura o Remote firmemente com as duas mãos, e "conforme o bastão gira, também o faz a Terra e tudo sobre ela".

Esse foco na interação física é central para *Smooth Moves*. A preocupação da Nintendo de que os jogadores usem a pulseira de segurança do controle pode parecer maçante, embora seja genuína, mas *Smooth Moves* introduz uma ação na qual ela é essencial. "Larguel", ordena o jogo. Se você está usando a pulseira, sucesso. Se não está, ops...

Os minijogos combinam de forma bem-humorada com as posições em que o controle é segurado. Beba um copo de suco usando a posição Umbrella (Guarda-Chuva), tomando cuidado para não virá-lo rápido demais e se molhar todo. Cabeceie uma bola de futebol com a Mohawk (Moicano), faça uma dança havaiana com a The Big Cheese (O Chefeão) e equilibre plataformas para conduzir bolas até buracos com a The Waiter (Garçom). Esteticamente, ele dá continuidade à genialidade típica da



'grandes' esperando para serem destruídos em Diamond City, e cada um deles faz o que o restante de *Smooth Moves* não pode fazer. Eles pegam alguns conceitos antigos e os reimaginam exclusivamente para o Wii.

Os gêneros mais antigos de jogos envolviam mecânicas de rebater bolas, e Tower Tennis pega emprestada a ideia de blocos destrutíveis de *Breakout*, transformando o Wii Remote em uma raquete que pode ser inclinada. O objetivo é rebater a bola ao ponto mais alto que puder na torre, quebrando os blocos que impedem o seu progresso. A margem entre sucesso e fracasso é bem estreita aqui, mas o Wii Remote nunca trai a firmeza da sua mão. Tamanho precisão – impossível com um controle normal – é o ingrediente mágico. A velocidade permanece constante, ocasionalmente alterada por flores especiais que elevam a sua raquete, e os obstáculos se tornam mais diabólicos conforme a linha entre motivação e fracasso se torna cada vez mais fina e difícil. O verdadeiro toque de gênio, na verdade, é o fato

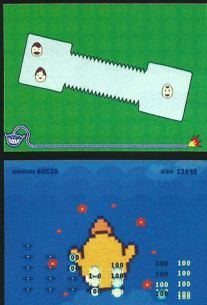
O formato padrão é mantido nas fases iniciais, uma viagem por coleções de minijogos temáticos usando uma ou duas posições específicas. O elenco da série retorna

Tower Tennis é a mais pura manifestação do lado perverso da Nintendo, oferecendo toda a dor e frustração que você pode desejar

em situações ainda mais bizarras (Jimmy e seu irmão Billy são uma atração à parte), trazendo os seus próprios estilos. E quando essa porção do jogo chega ao final, ela termina de uma forma bem peculiar – propondo nada menos do que um desafio de dança que culmina na clássica pose de John Travolta no filme *Os Embalos de Sábado à Noite*.

Mas *WarioWare: Smooth Moves* tem uma carta na manga para usar quando o formato padrão se esgota – ou melhor, seis cartas. Há jogos

de que você só tem uma vida – uma decisão brutal, mas absolutamente necessária para que a altura signifique alguma coisa em termos de jogabilidade. É o jogo perfeito para ser jogado às 4h da manhã – mesmo sabendo que o seu chefe pode se tornar mais ameaçador que o Bowser na manhã seguinte, o seu placar de 544 é o suficiente para aliviar a pancada. Não se deixe enganar pelo visual simples. Tower Tennis é a mais pura manifestação do lado mais perverso da Nintendo, oferecendo



A melhor mecânica de Pyoro S é alinhar o ataque de língua para eliminar uma fila inteira de inimigos e ganhar uma maçã. Maças especiais o tornam invencível temporariamente (esquerda)

toda a dor e frustração que você pode desejar e, por isso mesmo, torna-se irresistível.

A maior surpresa com relação a Tower Tennis, porém, é o seu lugar de pouco destaque na estrutura geral de *Smooth Moves*. Ainda que seja um dos melhores momentos do jogo, ele é simplesmente um item em uma série que combina mecânicas antigas com o Wii Remote. Block Star é tão compulsivo quanto uma partida de Tetris, mas em vez de controlar as peças que caem, aqui você coloca o Wii Remote na palma da mão para controlar o chão. Pyoro, uma constante na série, até então era um simples pássaro incapaz de voar que aparecia apenas em extras dispensáveis, mas Pyoro S (o 'S' refere-se aos 'sensores' de movimento do controle) dá asas ao personagem em um jogo de tiro vertical 2D no qual você direciona sua língua à Yoshi, rodando o controle. Seu engenhoso sistema de bônus é baseado em eliminar todos os inimigos de um grupo (de três a quatro) de uma vez só, o que faz com que você fique tentado a se aproximar perigosamente deles ou a passar tempo demais alinhando a mira.

Há uma releitura de *Balloon Kid* (Balloon Trip) que dura mais do que os nossos braços conseguem aguentar, na qual você balanceia os braços feito uma galinha para se manter no ar. Transformar o jogo em 3D foi um passo grande demais para esta mecânica em particular, e a repetição faz com que o jogo se torne cansativo em pouco tempo, mas os controles não falham. Can Shooter pode parecer simples e óbvio, mas logo que você começa a atirar em objetos no céu, percebe que eles levitam e se movimentam pela tela de forma extraordinária. Por fim, o clássico *Flagman*, lançado originalmente no Game & Watch, é refeito e ganha o nome de Tortoise

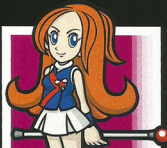
and Hare, um jogo de reflexo envolvendo bandeiras que comprova uma verdade sobre o Nunchuck.

O irmão caçula do Wii Remote não se sai muito bem por conta própria. Ele passa por maus bocados quando não está atuando apenas como uma alavanca analógica – seu acelerômetro de três eixos sequer convence como um método de arremessar granadas em FPSs. Mas o multijogador de *Smooth Moves* prova que a culpa não é do hardware, mas sim das suas aplicações: em Star Nose, dois jogadores compartilham Remote e Nunchuck para pilotar narizes por um túnel e coletar frutas – e é impossível jogar só uma vez. Em Bungee Buddies, dois jogadores correm em direção ao céu, segurando Wii Remote e Nunchuck junto aos quadris e pulando para desviar dos obstáculos que surgem no caminho. Você nunca se sente prejudicado pelo Nunchuck. Por que isso tem que ser tão raro?

Smooth Moves se perdeu em meio aos títulos de lançamento do Wii – ele não é tão óbvio quanto *Wii Sports*,

tão acessível quando *Wii Play* ou comparável a *Twilight Princess*. Mas, mesmo após três anos desde seu lançamento, ele continua sendo a expressão mais completa do potencial do Wii Remote.

Nenhum outro jogo foi capaz de utilizar os controles de forma tão descontraída e, ao mesmo tempo, tão intrínseca, e a plataforma da Nintendo certamente teria feito ainda mais se alguns ousassem tentar. Em vez disso, temos um apelo limitado do controle e um uso ainda mais limitado do acessório MotionPlus, todos seguindo uma fórmula que já é lei nos jogos de produtoras terceiras – gestos simples e pouco envolventes que são repetidos até a exaustão. *Smooth Moves* foi capaz de idealizar um futuro incrível para o Wii. Um no qual os seus controles eram ainda mais transformadores, ligando o passado e o presente, além de oferecerem um terreno bastante fértil para novos conceitos. Uma ideia genial. Pena que Wario, gordo, mesquinho e eternamente condenado aos minijogos, foi o único que conseguiu enxergá-la.

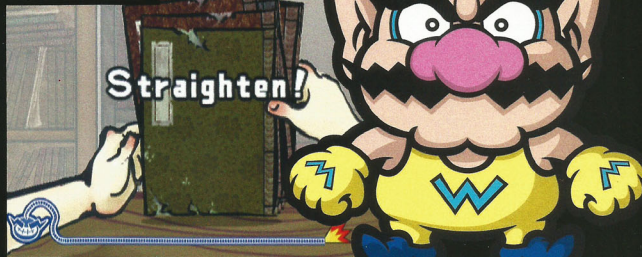


WAAAAAAH!

Excesso por três jogos notáveis, o multijogador é um pouco cru – o que é estranho, uma vez que essa é a área sobre a qual a equipe de *WarioWare* mais falou. Fugindo das críticas estão Bungle Buddies, Star Nose e Darts. Todos os outros modos ou são demasiadamente severos – expulsando um jogador por perder só um minijogo – ou confiam demais na possibilidade de se tornarem passatempos duradouros. Em um modo, por exemplo, você completa minijogos só para ter a chance de cortar uma corda, que pode jogá-lo aos crocodilos tão facilmente quanto o seu oponente. O pior de tudo? Você precisa habilít-lo jogando o modo solo.



Organize! Empurre! Achê! Virel! O surrealismo de *WarioWare* só é possível por ser utilizado em situações geralmente mundanas





MAKING OF...

TUNNEL B1

A dificuldade para avançar pelas fases do jogo de tiro veicular da Neon não é nada se comparada ao caos que foi o seu desenvolvimento

PLATAFORMAS: **PS1, SATURN** PRODUÇÃO: **OCEAN** DESENVOLVIMENTO: **NEON** ORIGEM: **ALEMANHA** LANÇAMENTO: **1996**

Para a indústria dos videogames, 1996 foi um bom ano. Com o PlayStation lançado dois anos antes no Japão e deslançando no Ocidente graças ao apoio de empresas terceiras, os pixels da Sony estavam presentes nas TVs do mundo todo. Em junho, um corte no preço colocaria o console no topo das vendas de hardware, mas o sucesso se deu graças aos jogos. E, para os jogos, 1996 foi um ótimo ano.

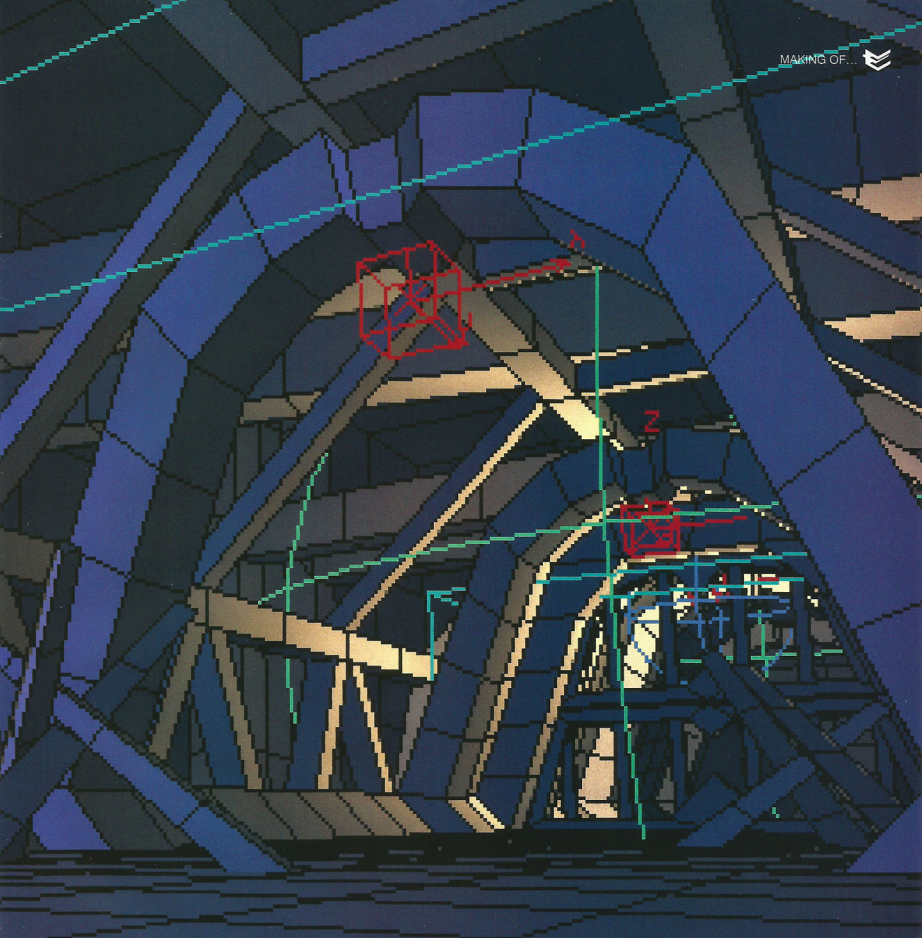
Foi o ano em que gêneros estavam renascendo e sendo redefinidos nas salas de estar. A terceira dimensão foi mais uma revolução de formato do que uma grande mudança de conteúdo. Estávamos jogando os mesmos tipos de jogos: corrida (*Ridge Racer*, *Wipeout*), plataforma (*Tomb Raider*, *Crash Bandicoot*) e luta (*Tekken*, *Battle Arena Toshiinden*), mas com uma palheta de cores maior e uma nova perspectiva. E em meio a um mar de títulos

criados a partir de um único estilo de design, *Tunnel B1* era uma verdadeira esquisitice.

Com uma visão em primeira pessoa próxima ao chão, canhões fixos e nenhuma arma exibida na tela, a desenvolvedora alemã Neon criou uma nova mistura de gêneros que deixou muitos críticos enojados. A jogabilidade consiste em derrapar e destruir barreiras e inimigos em túneis enquanto você corre contra o relógio. As fases são como longos necrotérios

pintados de marrom e cinza que se distinguem somente pelas setas amarelas/pretas de aviso e luzes fluorescentes, o que não contribui muito para a rasa narrativa apocalíptica (sustentada apenas pela cena de corte inicial, que não apresenta texto algum).

Procure na internet e você encontrará *Tunnel B1* listado como um FPS, um 'jogo de tiro veicular' e mais uma infinidade de termos explicativos. Tanta disparidade de opiniões e classificações não é



uma surpresa para um jogo com um conteúdo tão divergente. Bom (taxa de quadros), ruim (picos de dificuldade) e feio (inimigos visualmente tão ameaçadores quanto latas de lixo ambulantes): *Tunnel B1* ainda ferve com amor e ódio nas turvas águas da nostalgia.

O mais interessante, porém, não é discutir o que *Tunnel B1* é, mas sim o que ele deveria ter sido. A verdade é que o *Tunnel B1* que foi lançado é apenas uma sombra

da ideia original, conforme lembra o designer e programador **Jac Joeckel**. "O jogo foi planejado de forma completamente diferente. Nosso plano era criar uma jogo de ação cinematográfico, com sequências em tempo real. Com o intuito de demonstrar o jogo, fizemos duas partes: uma em que você utilizava um helicóptero, e outra com o aerocarro. [A Ocean] realmente gostou delas, então eles alteraram o contrato e ficou acertado que faríamos dois

jogos, "Game B1" e "Game B2". Levando isso em consideração, fica fácil entender o desafio cruel e cronometrado que *Tunnel B1* apresenta ao jogador. A contagem regressiva destruiu nervos como em poucos jogos lançados antes ou até mesmo depois dele, mas quando vistos como um passatempo, um pedaço de algo maior, seus pequenos loops de satisfação e dor, risco e recompensa, fazem mais sentido.

A experimentação estava no

sangue da Neon. Sua estreia na série de plataforma *Mr Nutz* – com *Hoppin' Mad*, lançado para Amiga em 1994 – apresentava mais liberdade em termos de design do que se poderia esperar de um jogo com gráficos fofos estrelado por um esquilo. O progresso em *Hoppin' Mad* se assemelhava ao de um RPG 2D e foi o progenitor da abordagem pouco convencional da Neon no gênero que ressurgiria no design de *Tunnel B1*.



Anthony Christoulakis,

outro programador e designer do projeto, também recorda a grandiosa visão original pretendida para *B1*: "Quando começamos, tínhamos um roteirista de filmes para nos ajudar com a história. Tínhamos um roteiro de 80 páginas. Havia uma sombria ambientação futurística, uma fuga de uma cidade e um complexo carcerário. Quando a Ocean decidiu que queria dois jogos, resolvemos nos focar na ação. Tínhamos dois jogos criados a partir de um. Em vez de dizer que [Tunnel B1] foi planejado em termos de design, eu diria que ele foi se transformando conforme avançávamos".

Um exemplo de hibridação é o esquema de controle de *Tunnel B1*, uma espécie de mistura entre *Daseant* e *Wipeout*. O mapeamento da movimentação lateral no direcional digital, e não nos botões superiores, fez com que a manobrabilidade do veículo se tornasse incômoda. Joeckel culpa o fato de poucas pessoas terem realmente testado o jogo antes do lançamento. "O conceito de teste de público-alvo não era tão conhecido na época. Você realmente precisava aprender como jogar, como usar os controles antes de se divertir."

Christoulakis humildemente define o problema como complacência. "Simplesmente

É irônico que um jogo com um roteiro tão longo tenha se transformado em algo totalmente focado na ação. A cena de corte inicial sugere uma história que não é contada em momento algum



Com pouca experiência prévia em plena década de 1990, Joeckel (esquerda) e Christoulakis seguiram apenas seus próprios instintos durante a produção de *Tunnel B1*

nos acostumamos aos nossos controles e não percebemos que as pessoas teriam dificuldades para utilizá-los. Ninguém percebeu que eles eram complexos demais. Se fizéssemos outro jogo, certamente o fariamos muito mais acessível. Percebemos depois do lançamento que as pessoas estavam tendo problemas. Na época, não havia alavancas analógicas, então fazer um FPS muito veloz era um problema."

Problemas com o hardware foram outro grande obstáculo. Um momento particularmente complicado foi durante a chegada dos kits de desenvolvimento do PlayStation. "Quando conseguimos os nossos kits de

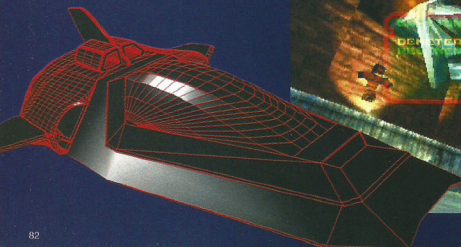
desenvolvimento do PS1, tínhamos projeções bem altas em relação ao poder de processamento dele", afirma Joeckel. "Mas então descobrimos que só era possível exibir polígonos e objetos 3D na tela." A solução para esse problema não foi nada convencional e, em parte, surgiu de um feliz acidente causado pelas experimentações de Christoulakis com a nova arquitetura. "A Sony estava liberando bibliotecas para o PS1, então não tínhamos acesso à GPU. Não estávamos muito felizes com a performance – e de alguma forma descobrimos como acessar algumas funções nas bibliotecas que não estavam na documentação. Talvez elas estivessem disponíveis só no Japão ou para testes técnicos, mas rodavam muito mais rápido. Decidimos utilizá-las e não nos importamos com os procedimentos da Sony na época."

Após superar os contratempos com o hardware, a versão final de *Tunnel B1* acabou se tornando uma das produções iniciais mais encantadoras do PlayStation. Críticas de que o jogo priorizava estilo em vez de conteúdo surgiram por todos os lados, e Christoulakis não tira o corpo fora: "A maior parte da jogabilidade foi terminada bem tarde, e era muito superficial. Basicamente, o desenvolvimento foi caótico demais. Não havia um design



TODA PUBLICIDADE É BOA PUBLICIDADE

Christoulakis lembra de uma resenha que foi fundamental para a mudança de foco da Neon antes da criação de *Tunnel B1*: "Mr Nutz nasceu como um hobby – estávamos trabalhando em casa – e o oferecemos à Ocean, que decidiu publicá-lo. Estávamos tentando convencer a Ocean a fazer outro jogo do Mr Nutz – um Mr Nutz 3D – porque tínhamos ouvido sobre a chegada do PlayStation. Tivemos várias reuniões com eles e chegamos a levar alguns esboços, mas, infelizmente, eles preferiram algo novo para o PlayStation. Contudo, uma revista especializada em Amiga deu uma boa nota para Mr Nutz, então nós fomos à Sony, curiosos para ver o PlayStation. A princípio, eles estavam um pouco cautelosos, mas depois de lerem a resenha, nos convidaram para entrar". Foi uma demonstração do novo hardware da Sony, exibindo as capacidades de iluminação e demais efeitos, que plantou na Neon a empolgação para tentar um projeto tão ambicioso quanto *Tunnel B1*.



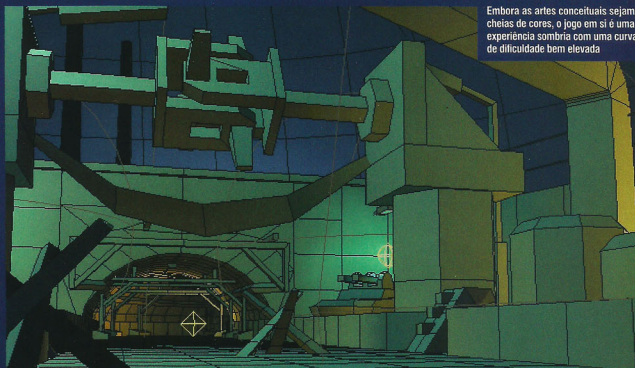
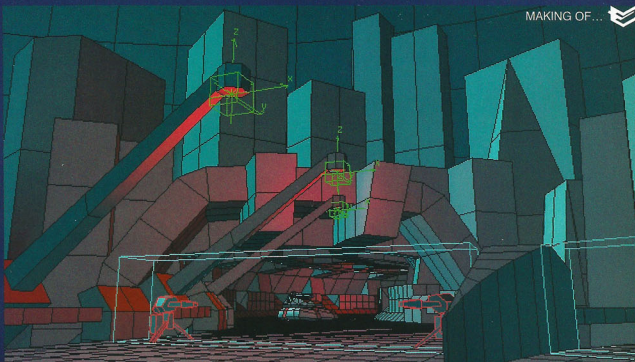


presente depois das mudanças de estilo e, mesmo antes delas, tratava-se mais de uma história, de um design inerente". A produção, contudo, também teve seus triunfos – particularmente a dramática trilha sonora orquestrada, que ficou a cargo de **Chris Hulsbeck**, compositor conhecido por seu trabalho na série *Turrican*, e ajudou a enaltecer os esforços da Neon. Ao contrário do dance music licenciado que formava a trilha

“Simplesmente nos acostumamos aos nossos controles e não percebemos que as pessoas teriam dificuldades com eles”

de *Wipeout*, *Tunnel B1* mostrou que a nova geração de hardware também seria um efetivo lar para músicos tradicionais.

O frágil desenvolvimento de *Tunnel B1*, assim como sua transformação de um jogo misto guiado pela história para um título de ação com veículos, de alguma forma levou a um lançamento bem-sucedido para a produtora Ocean. O título também foi um fenômeno mundial, com a versão japonesa – intitulada *3D Mission Shooting Finalist* – reprojetaada com uma iluminação de maior contraste a pedido dos executivos da produtora. “Eles fizeram um bom acordo com a GaGa



Embora as artes conceituais sejam cheias de cores, o jogo em si é uma experiência sombria com uma curva de dificuldade bem elevada

Interactive e recuperaram todo o dinheiro investido com a versão japonesa. Queriam fazer outro *Tunnel*”, diz Joeckel. A Ocean estava tão entusiasmada que encorajou a Neon a abrir um escritório na Inglaterra, como explica Christoulakis: “Quando a Ocean deu sinal verde para a sequência, abrimos um novo escritório em Manchester. Também estávamos trabalhando no protótipo de um jogo de ação para o Nintendo 64”. Mas, devido a complicações com as finanças da Ocean e algumas falhas de comunicação por parte de uma Neon cada vez mais ansiosa em relação a royalties, a parceria não

vingou. “O problema surgiu quando a Ocean teve alguns problemas financeiros”, conta Christoulakis. “As coisas ficaram bem caóticas porque eles simplesmente não retornavam as nossas ligações. A pressão aumentou bastante para nós. Tínhamos um contrato de exclusividade com a Ocean na época, então não podíamos trabalhar com mais ninguém – ainda que houvesse outras empresas interessadas em trabalhar conosco, como a Sega, por exemplo.” Eventualmente, a sequência de *Tunnel B1* foi lançada no PlayStation com o nome de *Viper*, tendo o seu desenvolvimento iniciado pela Neon e finalizado por uma equipe interna da Ocean.

A jornada da Neon com a transformação de Game B1 e B2

em *Tunnel B1* nunca alcançou a grandiosidade – ou o contraste – do salto do mundo colorido de *Mr. Nutz* para um complexo cárcere subterrâneo. A Neon eventualmente se desintegrou e renasceu sob o nome de Kean Games, com parte da equipe original de *Tunnel B1*. Mantendo sua abordagem pouco comum, ela trabalhou em diversos títulos para o Game Boy Advance e, mais recentemente, para o Wii, incluindo jogos de BMX e títulos de estratégia. O que antigamente parecia tão empolgante quanto uma festa rave, hoje está mais para um necrotério abandonado. “Quem precisa de alucinógenos quando se tem *Tunnel B1*?”, nos perguntamos quando o jogo foi revelado. Anos depois, enfim temos uma resposta: todo mundo, aparentemente.

Codeshop

Por dentro do desenvolvimento de jogos

Uma nova área para testes

Uma equipe de pesquisadores está abordando testes pela perspectiva de algo que todos os bons jogos têm em comum: jogadores



Escritórios da Vertical Slice no Centro de Inovação da Universidade de Sussex, na Inglaterra

Tradicionalmente, testes são um dos aspectos menos glamourosos do desenvolvimento de jogos. Sinônimo de cargos e salários baixos, o departamento geralmente é visto como a porta de entrada para uma posição mais desejada em desenvolvimento, direção de arte ou programação. **Dr. Graham McAllister**, da Universidade de Sussex, argumenta que os testes não apenas são subestimados, como também ainda são muito limitados e se focam em encontrar erros, em vez de buscar formas de otimizar a experiência do jogador. "A área de testes tradicionalmente foca no jogo – se a programação funciona, se trava ou não", ele sugere. "Estamos interessados também no jogador, em sua ligação com o jogo. Isso ainda é algo pouco compreendido."

É por isso que McAllister e três de

seus colegas criaram a Vertical Slice. Formada em 2008 com o apoio da Universidade de Sussex, a Vertical Slice é a primeira companhia de testes focada nos usuários no Reino Unido, concentrada em ajudar os estúdios a ter um melhor entendimento da forma que os jogadores vão reagir a seus jogos. "Todos somos de áreas de interação de seres humanos com computadores. Basicamente isso significa que observamos como as pessoas usam as coisas", explica McAllister. "É algo bastante abrangente – telefones, microondas, qualquer coisa com um chip de computador. Nós quatro, entretanto, estávamos interessados apenas em jogos. E a parte mais interessante parece ser a diferença entre o que os programadores querem que os jogadores façam, e o que eles acabam fazendo – essas duas coisas geralmente não se alinham. Pensamos

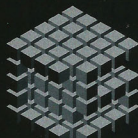
www.verticalslice.co.uk



A equipe principal da Vertical Slice, da esquerda para direita: Peiman Mirza-Babel (pesquisador biométrico), Joel Windels (perente de comunidade), Dr. Graham McAllister (diretor) e Gareth White (pesquisador de jogabilidade)



Blue Toad Murder Files se mostrou um desafio de como testar a acessibilidade em um jogo com amplo público. A solução foi usar mais voluntários para as sessões



que podíamos aplicar o que fazíamos e tornar os jogos melhores para todos. A ideia é entender o cérebro do jogador assim como os designers entendem a programação. É um conceito simples, mas, aparentemente, não há ninguém mais fazendo algo parecido."

"Tem havido uma crescente tendência de testar os jogos com usuários, claro," rebate o pesquisador de jogabilidade da Vertical Slice, **Gareth White**, "mas é muito diferente de um teste de uso genuíno. O que estamos oferecendo é uma ponte entre a indústria e a pesquisa disciplinar acadêmica, uma forma mais refinada de testar. A interação entre humanos e computadores usa conceitos de psicologia, de ciências biomédicas, de estudos aprofundados de programas e isso é algo a que a indústria de jogos geralmente não tem acesso".

A equipe de McAllister aborda os testes por uma ótica biométrica, aplicando em voluntários sensores que medem a resposta galvânica cutânea (RGC), monitorando seu estado de ansiedade e excitação em um gráfico à medida que jogam. As informações são interpretadas durante extensas entrevistas pós-jogo. "Esta abordagem biométrica nos dá a chance de levar os testes adiante", argumenta McAllister. "Ela nos permite sentar com as pessoas e ter uma ideia do que está acontecendo em seus corpos e passando em suas

mentes enquanto jogam."

É um sistema que trabalha todos os formatos e gêneros — apesar da equipe admitir que jogos controlados por movimento, em que o ritmo cardíaco do jogador já está elevado, podem apresentar erros de leitura —, mas seria inútil sem os grupos de testes corretos. Felizmente, esta é uma área em que a Vertical Slice tem vantagem imediata, por sua tradição de pesquisas. "Encontramos os jogadores que os

ou cinco, e pudemos oferecer aos desenvolvedores uma verdadeira previsão de como seu jogo funcionou com diferentes tipos de pessoas."

Pode soar simples, mas é algo que desenvolvedores podem ter dificuldade em fazer internamente. "Você precisa de um pouco de distanciamento para fazer isso de forma precisa", diz White. "Trabalhamos muito para fazer com que nossas salas de testes fossem agradáveis, quase como uma casa —



"A ideia é entender o cérebro do jogador assim como os designers entendem a programação"

desenvolvedores querem", diz McAllister. "Se é alguém dedicado que procura, podemos encontrá-lo para mostrar aos desenvolvedores o tipo de reação que terão à experiência que oferecem. Pode-se controlar o foco também. Muitas das empresas estão interessadas nos problemas com os controles, outras são mais interessadas na curva de aprendizado, algumas apenas querem ver como diferentes jogadores vão reagir ao seu produto. Para um jogo para famílias que testamos recentemente, trouxemos mais de 60 pessoas, entre jogadores dedicados e casuais absolutos. Então os dividimos em grupos de quatro

confortável e um pouco bagunçada. Os desenvolvedores geralmente testam em seus próprios estúdios, e os fãs trazidos geralmente estarão embasbacados por estar no escritório da desenvolvedora e ter a chance de conhecer seus membros. Essas interferências causam problemas. É muito importante que os voluntários saibam que não somos as pessoas que fazem os jogos."

A empresa experimentou um crescimento constante de interesse nos últimos anos e já atuou como consultora de vários títulos, de *Blue Toad Murder Files*, da Relentless, aos jogos de corrida da Black Rock Studios, *Pure* e *Split/Second*. "Estamos melhorando em relação aos tipos de desenvolvedoras que vêm até nós", diz McAllister. "Desde 2008, parte de nosso trabalho foi ir até as empresas e educá-las sobre este tipo de testes. Muitos de nossos primeiros trabalhos foram com jogos no estágio alfa, mas agora eles vêm a nós cada vez mais cedo. Sabem que, quanto antes vierem, mais mudanças podem fazer. Educação ainda é importante: precisamos que os desenvolvedores entendam que não somos apenas uma empresa que organiza sessões de testes. Há muito mais que podemos fazer por eles."

[7]

Mastigando os números

Um dos serviços mais controversos da Vertical Slice é um sistema de predição de notas, baseado em um mostrado que estudou todas as análises feitas pela Edge. Apesar do serviço estar suspenso, ele garante uma comprovação interessante da eficácia dos testes de uso.

"Falando amplamente, os jogos que atingem notas mais altas têm menores problemas de acessibilidade", argumenta McAllister. "O que quero dizer é que quando olhamos para os comentários dos analistas sobre estes jogos, falam mais sobre o jogo e o design, e menos 'eu não pude fazer isso, nem entendi como fazer aquilo'. Em jogos com notas menores — com pontuação de 5 ou 6 —, os analistas costumam falar muito da acessibilidade. Se você não superar estes tipos de problemas, provavelmente está limitando sua nota a este valor. Se o jogador esbarrar na acessibilidade, não vai conseguir chegar às coisas boas que você criou."

Split/Second foi testado pela Vertical Slice, em um relacionamento que havia sido firmado durante a produção de *Pure*, também da Black Rock. Apesar de a Black Rock ter sua própria equipe de testes, uma perspectiva externa rendeu um retorno valioso



Perfil de empresa

Os representantes da indústria nacional

■ **NOME:** Manifesto Game Studio

■ **FUNDAÇÃO:** 2005

■ **FUNCIONÁRIOS:** 14



■ **DIRETOR:** Vicente Filho

■ **URL:** www.manifestogames.com.br

■ **TÍTULOS SELETOS:**

Jogos baixáveis, como *Pizza!o* e *Animal Shards*, e diversos outros para jogar via navegador de internet

■ **SOBRE A EMPRESA:**

Você pode até não saber, mas provavelmente já jogou algum título desenvolvido pela Manifesto, especialmente se visita portais como Miniclip e Kongregate com frequência. Mas jogos de navegador são apenas alguns dos produtos criados pela empresa que, como a maioria das desenvolvedoras de jogos do Recife, nasceu incubada no Recife BEAT, uma entidade coordenada pelo Centro de Estudos e Sistemas Avançados do Recife (C.E.S.A.R.) e pelo Centro de Informática da UFPE.

O ano de 2005, quando a empresa foi fundada, serviu para amadurecer a equipe gerencial, formar a equipe técnica e criar parcerias estratégicas com empresas na área de tecnologia da informação e centros acadêmicos e de pesquisa. "Essas ações possibilitaram o desdobramento da Manifesto para o mercado como empresa formal, autossustentável e atuante no mercado de jogos nacional", explica o diretor **Vicente Filho**.

Hoje, o estúdio atua basicamente no mercado

de jogos casuais baixáveis ou jogáveis via navegador. Em se tratando de jogos online, o dinheiro vem do licenciamento para portais ou via inserção de anúncios dentro do jogo ou em volta dele. No caso dos jogos baixáveis, o estúdio cuida do marketing e administra a venda e, assim, fica também com um pedaço razoável do faturamento.

Para Vicente, no entanto, nem só de jogos casuais vive a indústria brasileira. "Esse não é o único mercado existente, pois há oportunidades em inúmeras outras áreas, como jogos sérios, publicitários, etc." A Manifesto explora também o ramo educacional, integrando um consórcio de empresas locais responsável pela Olimpíada de Jogos Digitais e Educação (OJE), uma competição virtual que envolve jogos digitais e conteúdos educacionais em um ambiente que valoriza as habilidades nos jogos, o conhecimento escolar e a capacidade de estudantes e professores de trabalharem em equipe. "O objetivo [da OJE] é incentivar a cultura digital nas escolas, promover

a colaboração entre professores e alunos, além de motivar os jovens a aprenderem, de forma lúdica e divertida, o conteúdo pedagógico", conta Vicente. A primeira edição, realizada em 2008, contou com a participação dos alunos da rede estadual de ensino de Pernambuco. Atualmente, o Rio de Janeiro também se juntou à empreitada.

Outra empreitada da Manifesto é o Fun Factory, patrocinado pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), cujo objetivo é criar uma "fábrica" de jogos casuais. Segundo Vicente, a ideia surgiu da observação de outras indústrias, que melhoraram a produção com a inserção de conceitos de reutilização sistemática, padronização de processos e outras medidas.

Com iniciativas inovadoras, a Manifesto se credencia nos mercados nacional e estrangeiro e, de quebra, reforça a tradição do Recife no desenvolvimento de jogos — a qual os sócios atribuem a um conjunto de fatores, da formação de capital humano a instituições como o C.E.S.A.R.



Acima: *Merlin Adventures*, que já tem três versões diferentes. No topo: *Pizza!o*, que mescla quebra-cabeça e gerenciamento



manifeto
game studio



LOCALIZAÇÃO:
Recife, PE

PROJETOS ATUAIS:

Peggy's Parties e outros dois projetos



Helena (à direita), protagonista de *Animal Shards*, é fascinada pela cultura Maia

PREPARE-SE PARA SUA PRÓXIMA AVENTURA

GRAND CHASE sea3son



**DEZENAS DE MISSÕES,
MILHARES DE ITENS E UM
INCRÍVEL SISTEMA DE
CARTAS DE MONSTROS**



**DIVERSOS TERRITÓRIOS
PARA EXPLORAR**

**ACESSE E JOGUE DE GRÁTIS!
LEVELUPGAMES.COM.BR**

KOG'

12

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 12 ANOS
Temas: Ação
Conteúdo: Violência Realista Leve

LEVEL UP!
levelupgames.com.br

Perfil de Profissional

Dicas de carreira para o mercado de jogos

■ **NOME:** Bruno Mendes dos Santos

■ **IDADE:** 30 anos

■ **NATURAL DE:** Uberaba (MG)

■ **FORMAÇÃO:**
Engenheiro de Computação (Unicamp)

■ **EMPREGO ATUAL:**
Produtor na Tectoy Digital, em Campinas (SP)

■ ENTREVISTA:

Qual é a sua função na empresa?
Minha função é garantir que o jogo será produzido de fato. Dentro disso, sou meio coringa, faço de tudo, de pré-ventas até a entrega do jogo para o cliente. Mas a tarefa mais comum é gerenciar o projeto em si: alocação da equipe, definição de escopo e prazos, acompanhamento da programação, da direção de arte e do controle de qualidade. Quando criamos um jogo, ajudo também na criação do conceito e do design.

Fale um pouco sobre a sua carreira antes da Tectoy Digital.
Na faculdade sempre procurei realizar atividades extra-acadêmicas que pudessem enriquecer meu currículo e me trazer novas experiências. Fiz iniciação científica, intercâmbio no exterior com estágio. No último ano, fiz um estágio numa grande editora, na área de desenvolvimento de logística. Quando me formei, fui trabalhar numa consultoria de TI, com sistemas de controle de laboratórios de controle de qualidade em indústrias de base. O trabalho em si não me desagradava tanto, mas a empresa não condizia com meus princípios e meus valores, então acabei saindo três anos depois. Pouco depois disso, fui produzir jogos na Tectoy Digital.

Como surgiu a oportunidade na Tectoy Digital?
Sempre admirei meus colegas de

faculdade que estavam se destacando no mercado de jogos. Depois que me desliguei do emprego anterior, dei uma pausa na carreira para voltar a estudar. Nessa época, a Tectoy Digital já estava crescendo e precisando de novos profissionais. Foi então que o [diretor da Tectoy Digital] André Penha, amigo de turma, juntou as peças e percebeu que meu perfil se encaixava na vaga de produtor, que estava em aberto. Fui convidado, refleti sobre como poderia contribuir de fato com a empresa e com a indústria brasileira de jogos e me dei conta de que tinha tudo a ver comigo.

Dentre os trabalhos de conversão da Tectoy Digital estão títulos para celulares de produtoras como Sega e Konami. Como estas empresas acompanham este trabalho? Há uma cobrança?

No início de uma parceria com publicadoras estrangeiras de peso como estas há, evidentemente, muita pressão. Eles ainda não conhecem a nossa capacidade. Ouvem muito falar do talento brasileiro, mas eles têm sempre um pé atrás. Então a gente precisa se esforçar muito para mostrar um bom desempenho e apresentar um produto de qualidade, através de um serviço eficiente. Uma vez que a confiança é conquistada, tudo fica mais tranquilo e a pressão é menor. A exigência é a mesma, mas relaxam a cobrança.

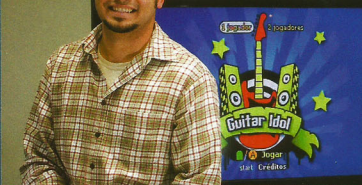
Você também trabalhou em jogos temáticos, baseados na cantora Pitty e no Corinthians. Qual é o papel do "inspirador" no desenvolvimento? A concepção passa por eles ou é o estúdio que chega com a proposta pronta?

Quando temos um projeto deste em mãos, verificamos primeiro quais são os guias do tema. Os times de futebol, por exemplo, fornecem regras de identidade visual. Além disso, procuramos saber que temática e estilo de jogo devemos criar. Com esses dados, passamos à fase do conceito, em que concebemos como o jogo será, aprovamos com os clientes e seguimos em frente. Então, resumindo, a gente entende como deve ser feito, decide como faz e pede a aprovação do "inspirador". Afinal de contas, é a imagem dele que está em jogo.

Quais foram os maiores desafios na produção da série Guitar Idol no Mega Drive? Como lidar com as limitações de hardware?

O problema maior foi descobrir como deixar divertido o jogo com um conceito já estabelecido, porém utilizando recursos bem mais limitados. Os desafios para conseguir isso são inúmeros: adequar a arte para que fique simples e bonito ao mesmo tempo, e não criar gargalos de processamento ou esgotamento de memória. Encontrar a qualidade

Além de *Guitar Idol*, Bruno tem em seu currículo adaptações de jogos como *Metal Gear*, *PES 2010* e *Castlevania* para celulares



adequada das músicas a serem executadas em mono e ocupando pouco espaço em disco também foi complicado, mas acredito termos encontrado uma solução ideal para toda a equação – criatividade e perseverança. O que parecia impossível se tornou um sucesso de vendas dentro do nicho pretendido.

Como é um dia típico de trabalho seu na Tectoy Digital?

Não há rotina. Cada dia é diferente, cada mês é diferente. Como os projetos são bem diversos, eu preciso me adequar a cada um. Claro que há atividades mais comuns, como alocar a equipe e negociar prazos, participar de reuniões com os colegas ou com clientes, acompanhar o desenvolvimento da arte, da programação, dos testes e das entregas. Mas nunca é igual.

O que você costuma jogar, seja profissionalmente ou por diversão?

Gosto muito dos jogos de ritmo com instrumentos, principalmente na bateria, e os jogos de esporte do Wii. E como sou da geração Atari, sempre curto jogar os clássicos. Além disso, já gastei muito tempo com jogos de estratégia, como a série *Civilization*. Acho muito legal misturar eventos da vida real na experiência de jogo, faz pensar em como as coisas poderiam ser.

Mais uma convocação que todo mundo vai estar de olho:
vem aí o Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2010. Inscreva-se.



Estão abertas as inscrições para as seletivas estaduais do maior
torneio de Futebol Digital do Brasil.

Acesse www.extra.com.br e clique no banner para se inscrever.



CONFEDERAÇÃO
BRASILEIRA DE
FUTEBOL DIGITAL
E VIRTUAL

PES2010
PRO EVOLUTION SOCCER



PATROCINADOR OFICIAL DA SELEÇÃO BRASILEIRA.

Participe www.torcidaextra.com.br



POR ROGER TAVARES

JOGO DE ORNITORRINCOS Academia, ciência e crítica dos jogos

Afinal, existe uma cultura dos videogames?

Cultura é um assunto interminável. Obviamente, trataremos dele em diversas oportunidades, mas, neste momento, quero partir de poucas definições e de alguma historicidade. Muitas pessoas, inclusive jogadores, realmente ficam surpresas quando eu falo em 'cultura dos videogames', ou 'gamecultura'. Mas por que isso soa tão estranho assim? A minha hipótese é que, atualmente, o senso comum considera como cultura apenas alguns objetos culturais representantes da chamada alta cultura, como balé, pintura e escultura. Mas nem sempre a cultura foi tão 'bem reconhecida' assim. No berço da civilização ocidental, na Grécia, ela surge como uma evolução — ou, dependendo do ponto de vista, como o oposto — do conceito de natureza:

Precisamos entender que o videogame não surgiu do nada, como uma novidade tecnológica de meados do século XX

determinava aquilo que era produzido pelo homem. Para os gregos (a escola de pensamento grega, não aquele mau caráter que você conhece), que se opunham a tudo que não fosse regido pela simplicidade natural das coisas, a cultura era, dessa maneira, um sinônimo de corrupção e decadência.

Então, se cultura é produção do homem, diferentemente da natureza, dizer que videogames são cultura apenas por uma definição de 400 a.C. é mais ou menos como dizer que Hum, a menor cidade do mundo, fica no planeta Terra — ou seja, ainda não dizemos nada. Então vamos um pouco mais fundo.

As definições de cultura são várias, e 'alta cultura' ou 'baixa cultura' são um recorte muito reducionista dessa

amplitude toda, normalmente operando sob o ponto de vista do poder dominante. Enquanto a primeira se preocupa com os representantes da genialidade humana universais, a segunda se preocupa com os representantes locais. Existe também uma intermediária, middlebrow, ou 'mídia cultura', característica da classe média, que é uma cultura local, mas que quer ser universal. Talvez esse seja um bom lugar para se considerar a cultura pop, assim como alguns videogames, com seus pressupostos universais, como imersão e interatividade, e seus componentes locais, como língua ou costumes, dependendo dos jogos. Isso sem contar os conceitos de indústria cultural, cultura populista, estudos culturais, cultura de simulação,

XXX um dia traçar uma linha do tempo dos jogos, provavelmente ela se iniciará com Go, Senet e Gamão, entre os séculos VI e III a.C.; jogos de azar, como os dados, e jogos de aposta com cartas, como o pôquer, no século XV; passará pelos tabuleiros de meados do século XIX, como o Jogo da Vida e The Mansion of Happiness; chegará aos videogames no século XX, para então avançar até os jogos que as pessoas estarão jogando no século XXX.

Dessa maneira, podemos entender que cada época tem os jogos que lhe são próprios, e que esses artefatos que entendemos como jogos são uma maneira de enxergarmos essa cultura. O tabuleiro, o console, ou mesmo o software, não são a cultura em si, e sim meios pelos quais podemos observar a cultura. Em sua mecânica, eles podem ser retrocedidos até mesmo a brincadeiras de crianças, o tal do 'play', como o pega-pega ou o polícia e ladrão, que podem ser, respectivamente, vistas em muitos videogames modernos, como *Assassin's Creed* e *Counter-Strike*, entre muitos outros.

Decerto que ainda há muito o que se escrever sobre cultura e videogames, e voltaremos outras vezes ao assunto. Por ora, apenas apresentamos os argumentos para este debate, para você pensar sobre eles e procurar a melhor maneira de entender essa relação tão instigante.

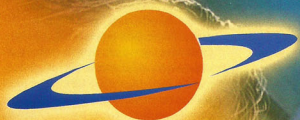
Ah, por fim, só mais uma informação: a cidade de Hum fica na Península de Istria, no noroeste da Croácia, e é a menor cidade do mundo segundo o Guinness, com apenas 23 habitantes. Cultura inútil ainda é cultura.

Roger Tavares, PhD, é 'doutor em videogames', pesquisador, e fundador da Gamecultura.com.br. Contate-o pelo Twitter: @rogertavares



The logo for the video game Dead Rising 2. It features the title "DEAD RISING 2" in a stylized, blocky font. The word "DEAD" is in white with a blue outline, "RISING" is in blue with a white outline, and the number "2" is in red with a white outline. The background of the logo is a dark, metallic-looking surface with a large, glowing blue circular light source in the upper right corner.

DEAD RISING 2



Netunia
.com.br



CONSULTE
NOSSAS
FORMAS DE
PAGAMENTO

(11)

3825-7600

WWW.NETUNIA.COM.BR

GAMES@NETUNIA.COM.BR
PREÇOS ESPECIAIS PARA REVENDA

HALO
REACT





POR N'GAI CROAL

JOGANDO NO ESCURO ...porque as pessoas se negam a enxergar

O disco não é o bastante

Nos meus dias de jornalista, era interessante ver quem iria reclamar das vendas dos jogos usados. Um produtor de jogos de quem eu me tornei amigo não só é contra essa prática, como também acredita que essa é a maior traição que redes de varejo como a GameStop podem cometer, tomando o dinheiro de marketing das produtoras com uma mão e conduzindo os consumidores em direção aos jogos usados com a outra. O CEO de uma grande produtora uma vez me disse que ele não era contra os jogos usados, mas contra o que ele considerava uma troca injusta oferecida pela GameStop, que resultava em grandes margens de lucro para a rede e nada para produtoras e estúdios de desenvolvimento. E vários desenvolvedores que eu conheço estão

essa estratégia foram semeadas na geração passada, na qual inúmeros jogadores pagaram US\$ 10 a mais por uma 'edição especial' com alguma bugiganga extra. Portanto, quando a primeira leva de jogos de Xbox 360 estreou a um preço de US\$ 60 nos EUA, eu não fiquei surpreso, dada a evidente disposição dos jogadores para pagar um pouco a mais pelos jogos.

No entanto, para ser justo com produtoras e desenvolvedoras, o preço médio dos jogos nem sempre subiu com a inflação. Na era dos consoles de 16-bit, não era incomum pagar US\$ 70 ou mais por um cartucho. Nesse sentido, portanto, os preços atuais são até baratos, mesmo que não pareça. Mas quando você inclui o crescente custo de desenvolvimento de jogos, fica fácil ver por que as produtoras estão procurando novas maneiras de

Mass Effect e Bad Company 2, aguçada pela promessa de conteúdo gratuito. A THQ seguiu o exemplo com seu jogo do UFC, ao passo que executivos de outras produtoras, como a Ubisoft, têm demonstrado interesse em criar iniciativas similares em suas companhias. E, ao menos superficialmente, isso parece uma boa para todos os interessados.

O desafio com essas iniciativas, contudo, é que o código de resgate para conteúdo extra e acesso ao multijogador é um instrumento grosseiro para combater as revendedoras de jogos usados. Se eu quiser emprestar o meu *UFC Undisputed* para um amigo, por exemplo, ele terá que comprar um novo código para se divertir no multijogador. E isso não me parece nem um pouco justo.

Na minha opinião, as produtoras deveriam abordar esse problema com mais agrado e menos pauladas. Em vez de ver o consumidor como alguém que só quer terminar o jogo o mais rápido possível e vendê-lo para a GameStop, elas deveriam enxergar seus consumidores como mensageiros capazes de contagiar outros jogadores com entusiasmo pelo título em questão, o que poderia levar a um aumento nas vendas.

Se o boca a boca é o maior responsável pelas vendas, por que não dar aos que completam o modo solo a possibilidade de habilitar códigos adicionais para compartilhar com os amigos e garantir a eles 48 horas de acesso ao multijogador? O mundo conectado em que vivemos não apenas permite que as produtoras solucionem problemas assim como cria oportunidades que podem ser usadas por produtoras espertas para transformar os jogadores em aliados em vez de inimigos.

N'Gai Croal é escritor e consultor de design de jogos. Você pode acompanhá-lo na rede engcroal.tumblr.com

Produtoras deveriam enxergar seus consumidores como mensageiros capazes de contagiar outros jogadores

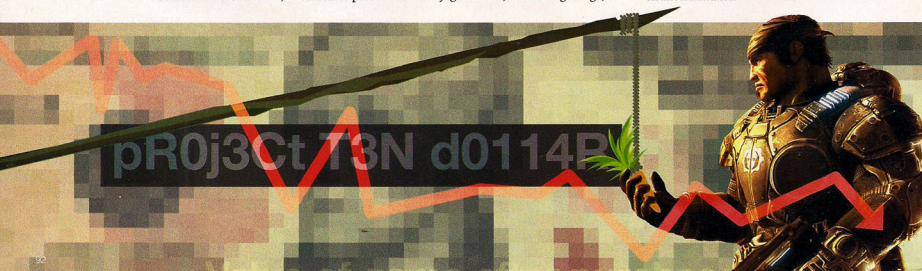
irritados com a situação, vendo tudo de dois ângulos diferentes: como os fãs de videogame que eles costumavam ser, tentando tirar o maior proveito possível de seus salários, e como os veteranos da indústria que eles se tornaram, sabendo que cada quantia gasta em jogos usados é uma quantia negada a eles e a seus colegas de trabalho.

É igualmente interessante contrastar essa hostilidade em relação à venda de jogos usados com os esforços das produtoras para aumentar o preço médio de venda de seus títulos. De instrumentos de plástico a múltiplas edições especiais de jogos, produtoras já tentaram de tudo quando o assunto é extrair dinheiro dos consumidores. Exceto por coisas como óculos de visão noturna, as sementes para

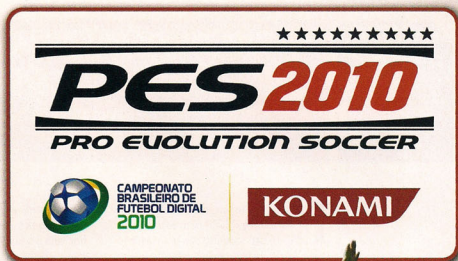
recuperar (e lucrar com) seu investimento.

É aí que entra em cena o 'Projeto Dez Dólares' da EA. Eu fiquei sabendo da existência dele em um jogo da série *NBA Live* que foi enviado para mim quando eu ainda escrevia para a revista *Newsweek*. Em vez de ficar online imediatamente, eu tive que inserir um código para ter acesso aos recursos online do jogo. Mas, se por algum motivo eu não tivesse o código, eu teria que pagar um taxa adicional para aproveitá-los. Essa é a essência de uma estratégia como o Projeto Dez Dólares: separar os que compram jogos novos dos que compram usados ao manter (ou aumentar) o valor de um jogo na primeira venda e reduzi-lo na revenda.

Essa prática começou a se alastrar para outros jogos da EA, como *Dragon Age*,



Participe do Campeonato Brasileiro de PES2010



Confira as próximas etapas e participe:

www.cbfd.com.br ou www.extra.com.br/tacaextra

Serão mais de 50 mil reais em prêmios!

Organização:



CONFEDERAÇÃO
BRASILEIRA DE
FUTEBOL DIGITAL
E VIRTUAL

Patrocínio:



KONAMI



Cobertura Oficial:

EDGE

REVISTA **PlayStation**



POR STEVEN POOLE

CHUVA DE BALAS Atire primeiro, pergunte depois

Echoshift e amigos

É injusto que um jogo esteticamente estiloso e criado com esmero tenha se tornado tão deprimente filosoficamente. *Echoshift* é um belo e inteligente jogo de quebra-cabeça, com seu exército de bonecos idênticos e harmônicos instrumentos de sopro na trilha sonora. Mas ele tem algo de perturbador que não pode ser separado de sua mecânica central, encapsulada no astuto nome dado ao seu conceito pelos desenvolvedores: 'autocooperação'.

'Autocooperação' é uma descrição apropriada de como você precisa coreografar as ações dos seus bonecos anteriores para gradualmente solucionar cada estágio (o conceito já havia sido usado antes, em sua forma mais pura, no jogo em *Flash Cursor*10*). Todavia, esse surrealismo fúnebre também representa

seja reduzida a uma aliança temporária de interesse próprio (essa é a ideia original por trás do terrível termo 'coo-petição', registrado em 1913 pela empresa Sealshipt Oysters, na tentativa de dizer aos seus vários distribuidores que eles tinham o mesmo objetivo em comum). Também é natural que um indivíduo solitário que dependa de seus próprios recursos na selva do 'mercado' fique extremamente fascinado por suas habilidades próprias no que diz respeito a progresso pessoal. O próprio termo 'autoajuda' (o nome genérico para uma enorme indústria que estimula o egoísmo monstruoso encorajado pela sociedade moderna) já divide o 'eu' em dois: há o 'eu' que precisa de ajuda e o 'eu' que oferece a ajuda. A expressão 'autocooperação' de *Echoshift* apenas leva essa ideia ao próximo estágio

ao concordar em jogar seguindo as regras do xadrez; cooperamos ao respeitar a pontuação; cooperamos ao tentar fazer uma 'bela partida', tanto por razões estéticas quanto competitivas. Mas jogar contra um amigo parece estar se tornando menos interessante do que jogar 'com' ele, como fica comprovado pelo crescimento dos títulos projetados especificamente para a jogatina cooperativa, com *Left 4 Dead* ou o modo Spec Ops de *Modern Warfare 2*, uma conquista muito mais importante e original em termos de design do que a campanha solo ou seu refinado, porém nada surpreendente, modo multijogador padrão.

Uma crítica marxista diria que os videogames são ópio do povo nos dias atuais: produtos industrializados cuja função é manter as massas distraídas de sua condição real para que elas não tentem fazer nada para mudá-la. Mas, há como ir contra essa análise soturna com uma interpretação mais otimista: por que os jogos não podem ser campos de treinamento para ação coletiva?

Afinal, cooperação em um jogo não, é menos 'real' só porque você está em um mundo imaginário. Planejando tudo nas missões do modo Spec Ops, eu e um amigo fuçamos inimigos e explodimos aeronaves que eram meros pixels, mas a intensa camaradagem que sentimos foi tão real quanto qualquer outra emoção social, e a experiência toda foi mais rica do que qualquer matança competitiva. Nesse sentido, a cooperação é a própria recompensa. Jogos que funcionam como arenas nas quais a ela pode florescer ajudariam a combater o que é retratado tão intensamente em *Echoshift*: o isolamento que a ideologia tenta nos impor.

Steven Poole é o autor de *Trigger Happy: The Inner Life Of Videogames* (sem tradução para o português). Visite-o em stevenpoole.net

Videogames são o ópio do povo: produtos industrializados cuja função é manter as massas distraídas de sua condição real

uma verdade sobre uma sociedade fragmentada e assustada na qual a única pessoa em que você pode confiar para cooperar com você é você mesmo.

No dilema do prisioneiro (um problema clássico da teoria dos jogos), cooperação é para perdedores: o jogador 'racional' geralmente trai seu parceiro. Posteriormente, a economia neoliberal encobriu e, de certa forma, adotou uma concepção pessimista e paranoica do ator 'racional' na sociedade — alguém que, por definição, só se importa consigo mesmo, e vê todas as outras pessoas como rivais impiedosos ou aqui-inimigos.

É natural, portanto, que em um mundo onde lealdade, altruísmo e empatia são meras ilusões sentimentais, a noção de cooperação com outra pessoa

lógico, onde o seu 'eu' pode ser dividido em dois, ou em três, ou em dez, todos trabalhando juntos em um universo completamente solipsista. Eu não ficaria nem um pouco surpreso em descobrir um novo sucesso de vendas intitulado *Coopere Com Você Mesmo!*

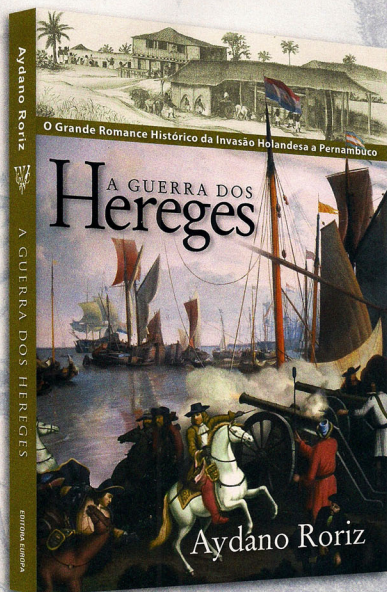
Mas a possibilidade de cooperação real com outra pessoa está, é claro, na raiz do nosso ser social. Assim como os meus pensamentos derivam da delicada alegoria de *Echoshift* para uma pessoa comum na pele de um naufrago psíquico — forçado a avançar por uma infinidade de escadas e portas sem um motivo maior além do fato de elas existirem — para a possibilidade de cooperação real nos videogames.

Agora, até um certo ponto, toda competição é cooperativa. Cooperamos



“Se queres entender o presente, conheça o passado” (Confúcio)

Grandiosa reconstituição da invasão holandesa a Pernambuco,
por Aydano Roriz. Um novo romance histórico, com personagens
de carne e osso, repleto de aventura, curiosidades e surpresas



Principais Personagens

NAS LIVRARIAS

Piet Heyn
Corsário Holandês
1577 • 1629



Frederik Hendrik
Príncipe de Orange
1584 • 1647

Amalia van Solms
Princesa de Orange
1602 • 1675



Constantino Huygens
Diplomata Holandês
1596 • 1687

Felipe IV
Rei de Espanha
1605 • 1665



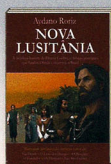
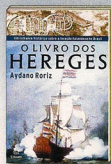
**Conde-duque
de Olivares**
Primeiro-ministro
de Espanha
1587 • 1645

**Matias de
Albuquerque**
Governador
de Pernambuco
1595 • 1647



Maurício de Nassau
Futuro Governador
do Brasil Holandês
1604 • 1679

Outros Romances Históricos de Aydano Roriz



Nas melhores livrarias ou pelo telefone (11) 3038-5050 ou www.europamet.com.br



POR CLINT HOCKING

FILOSOFANDO COM CLINT HOCKING

Cultura de convergência

Parte um:
Como lidar com a palavra suja

De um ponto de vista de design, 'convergência' é uma palavra suja. Convergência é um conceito comercial que tem por objetivo viabilizar uma junção de públicos diferentes ao promover propriedades intelectuais por meio de filmes, brinquedos, livros, HQs, TV e outras formas de entretenimento.

Na indústria de videogames, a abordagem tradicional da convergência consiste em produtoras de segundo nível se vendendo para obter licenças de filmes de terceira categoria que dão origem a jogos de quarta. Mas esses jogos vendem mais do que os melhores títulos disponíveis no mercado, uma vez que truques baratos de marketing são suficientes para convencer a maioria dos pais de hoje em dia a comprar algo ruim em vez de estimular a necessidade crescente que temos por

Mas a realidade da convergência transmídia é que, até agora, não fomos capazes nem de criar boas conversões multiplataforma dos nossos melhores jogos. *Modern Warfare* é demais nos atuais consoles de mesa — nem tanto no iPhone e no DS. Sendo assim, não é surpresa alguma o fato de todas as tentativas de transferir essas experiências para outras mídias terem fracassado miseravelmente.

Todos os que tentaram criar uma rica propriedade intelectual transmídia para atrair públicos diferentes falharam em, pelo menos, um campo importante. *Star Wars*, *Harry Potter* e *Tom Clancy* vêm à mente como os exemplos mais bem-sucedidos. Os livros de *Star Wars* nunca atraíram um público maior do que os próprios fãs de *Star Wars*, *Harry Potter* contribuiu muito pouco no âmbito dos jogos, e *Clancy* nunca

estou cansado de bancar o covarde camponês romeno. Afinal, já existe internet na Transilvânia — além de Xbox, iPad e Wi-Fi. É hora de nos juntarmos e, armados com Wii Remotes, iPhones e PSPs no lugar de tochas e tridentes, arrastarmos aqueles sanguessugas pelas ruas e pregá-los no chão. E se o nosso exército for formado por pessoas que realmente consideram os videogames como um meio de expressão humana, então o que devemos usar como estaca nessa reivindicação sangrenta?

Na minha opinião, devemos usar a própria convergência, reprogramando-a como uma metralhadora em *BioShock* e usando-a em nosso favor. Se pararmos de tratar a convergência como um mero termo comercial e começarmos a falar dela em termos de design, teremos uma poderosa arma em nosso arsenal.

Essa nova convergência será o tema desta coluna. Nos próximos meses, falarei sobre como novos paradigmas de design, diversão, interação, tecnologia e economia estão transformando os jogos, as pessoas que os jogam e a indústria que os cria. Não se trata de uma convergência transmídia, mas de uma convergência intramídia.

É uma convergência originada a partir da abundância de smartphones e tablets que levamos para a batalha, e possibilitada pela onipresença do Wi-Fi, dos consoles conectados e das redes dos celulares.

É uma convergência que começa com a união de públicos diferentes. Por muito tempo, jogadores casuais e entusiastas têm vivido em mundos separados. Se não conseguissem sequer reuni-los em torno de uma experiência comum, qual a razão para achar que é possível encher uma sala de cinema com pessoas que não se importam com videogames?

Clint Hocking é diretor de criação na LucasArts e atualmente trabalha em um projeto não anunciado. Acesse seu blogue: www.clicknothing.com

Até agora, não fomos capazes nem de criar boas conversões multiplataforma dos nossos melhores jogos

novos meios de entretenimento que nos enriquecem e contestam a maneira como vemos o mundo.

Eu acho essa abordagem imoral e aproveitadora. Mas, em contradição aos rumores que dizem que eu sou uma pessoa com tendências antipaternalistas, eu sou a favor de uma promoção transmídia responsável de propriedades intelectuais, e não apenas porque é lucrativo. Conforme os abismos culturais entre gerações ficam mais largos e fundos, e as montanhas de desigualdade que separam ricos e pobres se tornam maiores, eu acredito que propriedades transmídia bem feitas têm uma capacidade única de fomentar a convergência: entrelaçando as experiências de pessoas diferentes para formar a essência da nossa cultura.

apresentou nada que cativasse crianças ou famílias (embora essa provavelmente seja uma sábia omissão). Dito isso, os livros de *Star Wars* e os jogos *Harry Potter* venderam muito bem — e esse é o ponto em que eu estou tentando chegar. Como as margens de lucro são grandes e nenhum investimento em qualidade é necessário, a criatividade é arrancada por executivos de negócio e de marketing antes que essas propriedades transmídia tenham uma chance de se tornarem boas.

Então, o que se pode fazer? Enquanto 'convergência' continuar sendo um grito de guerra nas bolsas de valores, e os investidores continuarem oferecendo seus cofres como portos seguros para os vampiros da cultura, eu temo que nunca veremos a luz do dia novamente. Mas eu



A Editora Europa tem um livro que é a sua cara

Games



19,90

Detonados clássicos para Xbox 360



69,90

Conheça os cem melhores jogos da história



19,90

Guia de jogo FIFA oficial licenciado



29,90

Os melhores jogos de terror para PlayStation 1 e 2

Quadrinhos



39,90

Vampiros na cultura pop



49,90

Super-heróis nos desenhos animados



39,90

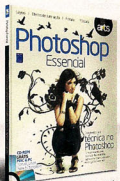
Super-heróis no cinema e longas-metragens da TV



19,90

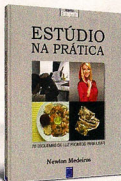
cada exemplar

Fotografia



59,90

Os melhores artistas digitais, designers e ilustradores do mundo



89,90

Setenta esquemas de luz prontos para usar



89,90

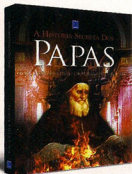
O melhor do fotjornalismo edição 2010



59,90

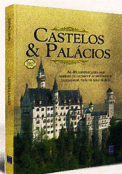
Técnicas e equipamentos para fotografar a natureza

Não Ficção



99,90

Vício, assassinato e corrupção no Vaticano



99,90

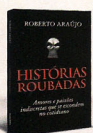
As 40 construções mais nobres do mundo

Ficção



39,90

O grande romance histórico da invasão holandesa em Pernambuco



29,90

Amores e paixões indiscretas que se escondem no cotidiano



19,90

Duas mulheres lutam em busca do amor

Cartas



Edição 15

DISCUSSÃO
Edge Online
Os melhores comentários recebidos pelo Twitter da revista: twitter.com/vedgebr
Tópico: Pirataria.
Ato covarde e prejudicial ao ciclo criativo-cultural.
cfacunte

A pirataria é diretamente proporcional à percepção do público de que algo está caro demais. Com preço justo, ninguém compra pirata.
regames

Se você precisa dela para jogar, talvez devesses gastar seu escasso dinheiro em pão, não em jogos.
TangoGV

Já peguei e não peço mais. Com o passar do tempo aprendi.
salemaidonado

Uma combinação de falta de informação e desconhecimento total pelos desenvolvedores.
Spartan1590

O pirata acha que está se dando bem, mas não consegue enxergar que está prejudicando o próprio hobby, a indústria e a si próprio.
rafaelgim

■ Talvez mais do que qualquer outra, a E3 deste ano colocou em foco o grande debate sobre 'entusiastas' e 'casuais'. E, ironicamente, é exatamente essa distinção que eu acho que vai fazer o Kinect aparecer em listas do tipo 'as 10 maiores decepções' que eventualmente serão feitas por sites e revistas no futuro.

Por que? Eu acho que a Microsoft interpretou mal a estratégia da Nintendo. A Nintendo não visa aos

ficaram enojados com o exagerado foco no suposto mercado 'casual', como se, sozinhos, um tigre fofinho e uma cópia de *Wii Sports* conseguissem convencer os 'estúpidos' jogadores casuais a comprar 60 milhões de Kinects (um aviso: não conseguirão).

Eu vejo que a distinção 'jogador casual' está cada vez mais irrelevante – por exemplo, um vizinho meu dissecou todos os jogos das séries *Halo* e *Call Of Duty*; meu colega de

Acho que a Microsoft interpretou mal a estratégia da Nintendo, que não visa aos jogadores 'casuais' como se eles fossem mera fatia de um gráfico

jogadores 'casuais' mas se eles fossem uma mera fatia de um gráfico; ela realmente está tentado (assim como a Sony fez antes) fazer a frase 'eu sou um jogador' se tornar um distinção irrelevante – da mesma forma como as pessoas não dizem por aí 'eu sou um frequentador de cinema' ou 'eu sou um escutador de música'.

Apesar do ceticismo, tenho certeza de que muitos leitores da Edge (inclusive eu) estavam empolgados com o Kinect, mas

trabalho decidi comprar um Wii só para jogar a nova versão de *GoldenEye*; e a minha namorada ficou extremamente empolgada com *BioShock 2*. O que eles têm em comum? Todos gostam de jogos bons.

Tenho certeza de que eles nunca vão comprar uma revista de videogame. Eles não sabem o que é E3 e certamente nunca jogarão online. Ainda assim, a cada ano eles gastam um bom dinheiro com séries de qualidade, baseando suas futuras



Carta do Mês Fatura um jogo sortido

compras no que eles jogaram antes, no que seus amigos estão jogando e em avaliações em lojas online. Em outras palavras, eles vão comprar jogos do mesmo jeito que os 'entusiastas'.

Quando a Microsoft (e, de certa forma, a Sony) perceber que o triunfo da Nintendo não se baseia em explorar famílias com controles gestuais, mas em visões brilhantemente concretizadas que atendem à maioria em vez de à minoria, o Kinect será um sucesso.

Eu tenho vários consoles e estou muito empolgado com o futuro. Não me importo se a Nintendo vendeu milhões de cópias de *Wii Play* ou de *Wii Fit*. Eles não foram feitos para mim. Mas os que foram – *Halo*, *Mario Galaxy*, *Gears Of War*, *LittleBigPlanet* – também estão vendendo aos milhões para 'não jogadores' porque, sejamos francos, eles são experiências incríveis. Agora, assim como eles costumam falar sobre filmes, livros e música em uma mesa de bar, eles vão conversar sobre os últimos títulos que jogaram. E isso é algo muito bom.

Juliano Haddad



O Juliano questiona o apelo do Kinect. A Microsoft, que construiu sua plataforma sobre títulos como *Halo* e *Gears Of War*, agora terá de convencer seu público de que o Kinect é para todos. Apostamos que jogos como *Dance Central* (acima), da Harmonix, vão ajudar bastante

Mande sua e-mail: edge@europant.com.br. Lembre-se de colocar no assunto do e-mail "Cartas". Ou mande sua correspondência para: Revista Edge, Rua M.M.D.C., 121, São Paulo / SP, CEP: 05510-900

GRANDES GAMES PARA GRANDES JOGADORES

NINTENDO DS. Wii. XBOX 360 PC PS3. PlayStation.2 PSP



www.Nac3Design.com



FANTASY GAMES

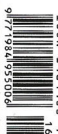
Faça suas compras com segurança e pague em até 12x em nosso site:

WWW.FANTASYONLINE.COM.BR



Aqui você encontra todos os lançamentos em games, com a qualidade e o atendimento que você merece. Venha conferir.
VIADUTO SANTA IFIGÊNIA, 70 - LOJA 404 - METRÔ SÃO BENTO - SÃO PAULO - SP  **TELEVENDAS: (11) 3328-6861 / 3328-6807**

EDGE
EUROPANET.COM.BR



SETEMBRO 2010

R\$ 9,90

RETRO AVENGERS



RETRO AVENGERS HELLO



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: *crimsonphoenix*

Editada por: *evil_arthas*

Revista: *evil_arthas*

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

