

EDGE

NINTENDO | SONY | MICROSOFT |

XBOX 360 | ONLINE

BRASIL

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



CALL OF DUTY BLACK OPS

**BASTIDORES, IMAGENS E SEGREDOS EXPLOSIVOS
DO MAIOR LANÇAMENTO DO ANO**

A NOVA ERA DA EA

A reinvenção da Electronic Arts para voltar ao topo

TRAJETÓRIA DA RARE

A história do estúdio desde Battletoads até Kinect Sports

TESTES DA EDIÇÃO

Castlevania, Dead Rising 2, Lara Croft, PS Move...



Enviamos nossos produtos via Sedex para todo o Brasil.

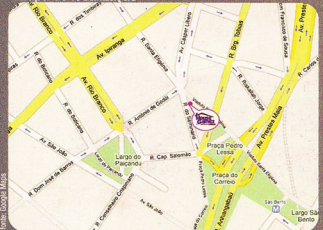
Imagens de referência. Todos os jogos e títulos são distribuídos por seus respectivos proprietários.



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

Os grandes lançamentos para o seu

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 9h às 17h.

Aceitamos os cartões



Diners Club
International

Hipercard



www.NadãoDesign.com.br

videogame você encontra aqui, na House Games

Acesse agora o nosso site e encontre os melhores jogos e acessórios para presentear neste mês das crianças.



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



Com apenas 7 anos de idade, *Call Of Duty* já figura entre as séries de videogame mais bem-sucedidas da história. Até hoje, já são 55 milhões de unidades vendidas mundialmente, das quais 20 milhões vieram apenas do último jogo, *Modern Warfare 2*, que aqueceu a economia no final de 2009. Portanto, a responsabilidade de *Black Ops*, o mais novo representante da marca, é grande – e não se trata apenas da responsabilidade de manter altos os valores de produção.

Black Ops é criação da Treyarch, estúdio que, até aqui, tinha estado nas sombras da Infinity Ward, a criadora da série. Percebendo o potencial comercial da marca, a produtora Activision decidiu lançar sequências anuais. Para não comprometer a qualidade com produtos feitos às pressas, deixou os dois estúdios se alternando no desenvolvimento. Infinity Ward criou os aclamados *Call Of Duty 2*, *Modern Warfare* e *Modern Warfare 2*. Treyarch, submissa, pegou emprestado o motor do estúdio principal para criar *Call Of Duty 3* e *World At War*. Mas o mundo dá voltas.

Com a saída repentina dos líderes Jason West e Vince Zampella, a Infinity Ward se desmantelou. Agora, enquanto empreende um demorado esforço para recompor um de seus mais importantes estúdios, a Activision posiciona a Treyarch à frente de sua série milionária.

Com essa crise, *Call Of Duty* está também no centro de um conflito de duas gigantes: Activision e Electronic Arts. Ao debandarem, West e Zampella fundaram o estúdio Respawn Entertainment, que emprega quase 40 ex-funcionários da Infinity Ward e é financiado pela Electronic Arts, maior rival da Activision.

Atualmente com mais de 8 mil funcionários espalhados por estúdios e escritórios no mundo todo, a EA luta para sair do vermelho e retomar o posto de maior produtora terceirizada do mundo. O diretor executivo John Riccitiello enxugou a operação e tem feito um bom esforço para limpar a imagem da empresa, antes acusada de ser um império do mal que abusava de sequências anuais e fechava estúdios consagrados.

Em nossa reportagem especial sobre a EA, você conhece os detalhes dessa reformulação corporativa. Na próxima edição, publicaremos uma entrevista com Bobby Kotick, presidente da Activision, atual produtora número 1 – e atual detentora do título de empresa 'vilã'. Porque, para levar a informação até você, não cobrimos apenas as guerras virtuais.





Diretores:
Aydoro Roriz
Luiz Siqueira
Rodrigo Camara
Tânia Roriz

Editor e Diretor Responsável: Aydoro Roriz

Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:

Rodrigo Araujo - MTD 10.766 - araujo@europanel.com.br

REDAÇÃO

Editores: Fabio Santana - fabio@europanel.com.br

e Felipe Azevedo - felipe.azevedo@europanel.com.br

Chefe de Arte: Wally Cantani

Editor de Arte: Jeff Silva

Revisão de Texto: Eliana Pereira

Colaboraram nesta edição: Bruno Araújo, Douglas Pereira,

Eduardo J.M. Tressan, Luis Eduardo Freitas, Paulo Rapinat,

Rogério Tavares e Théo Azevedo

INTERNET

Rodrigo Mourão e Ivan Bastos (Coordenadores), Anderson

Ribeiro, Anderson Castano e Leandro Novais

PROPAGANDA

Robson Carvalho

PUBLICIDADE - SÃO PAULO

E-mail: publicidade@europanel.com.br

Diretor de Publicidade: Maurício Dias - (11) 3038-5063

Coordenador de Publicidade: Alessandro Donato

Equipe de Publicidade: Angélica Tedesco, Claudia Avelar,

Elisângela Xavier, Flávia Pinheiro Marcos Roberto, Renato Perron,

Rodolfo Saccomani e Tatiara Siqueira

Tráfego: Renan Pereira - (11) 3038-5067

Orçamento Publicidade: Paulo Toledo

PUBLICIDADE - OUTROS ESTADOS

Brasília: New Business - (61) 3233-0205

Nordeste: Alagoinha, Ceará, Pernambuco, Paraíba e Rio Grande

do Norte, Espaço Mídia - (81) 3222-2544

Pernambuco: SP Mídia - (41) 3028-8838

Rio Grande do Sul: Semente Associados - (51) 3232-3176

Santa Catarina: MC Representações - (48) 3223-3968

PUBLICIDADE - EUA E CANADÁ

Global Media - (855) 305-0880

CIRCULAÇÃO E PROMOÇÃO

João Alexandre (Gerente) e Micheli Pereira dos Santos

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL

Tânia Roriz e Elisângela Harumi

PRODUÇÃO E EVENTOS

Aida Lima (Gerente) e Beth Nacado

LOGÍSTICA

Edu S. Vicente (Gerente), Davi Alves, Uliam Lemos,

Henrique Guerra e Théo Azevedo

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR

Gerente: Fabiana Lopes - fabiana@europanel.com.br

Coordenadora: Tami Gill

Atendentes: Carla Dias, Carina Cipriano, Josiane Montanari,

Luiz Silva, Paula Honor, Renata Padellini e Vanessa Araujo

Endereço: Rua M.M.D.C. 121 - São Paulo / SP - CEP: 05510-900

Telefone em São Paulo: (11) 3038-5050

Telefone para outros estados: 0800-8888-508

Pela internet: www.europanel.com.br

E-mail: atendimento@europanel.com.br

ADMINISTRAÇÃO

Cecília Tomazelli (Gerente), Paula Orlandini e Renata Niam

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA O BRASIL

Fernando Chingila Distribuidora S.A. - Rua Teodoro de Silva,

607 - CEP: 02056-900 - Grajaú / RJ

IMPRESSÃO

Pré Editora Gráfica

future

De artigos localizados de Edge Games Brasil são

propriedade da Future Publishing, uma empresa

do grupo Future Network, Reino Unido, 2009.

"Meu nome não é sempre sinônimo, mas quem de repente aparece."

A Editora Europa não se responsabiliza

pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

ANER

Somos filiados à ANER

Associação Nacional

dos Editores de Revistas

SE FOR O CASO, RECLAME.

NOSSO OBJETIVO É A EXCELÊNCIA

Correspondência

Rua M.M.D.C. 121

CEP: 05510-900 - São Paulo / SP

Fax: (11) 3819-0538

Atendimento: (11) 3038-5050 (São Paulo),

0800-8888-508 (outras localidades)

Fax: (11) 3038-5040

De 2ª a 4ª, das 8h às 20h. Sábado, das 9h às 15h

E-mail: atendimento@europanel.com.br

Publicidade

Fone: (11) 3038-5058

Fax: (11) 3819-0538

E-mail: publicidade@europanel.com.br

App também para

iPad, iPhone e Touch

App Store

iTunes

Em "Buscar" digite

Edge Brasil

Para entrar em contato com a Editora Europa:

(11) 3038-5050 (São Paulo / SP) ou 0800-8888-508, ligação

gratuita (outras localidades).

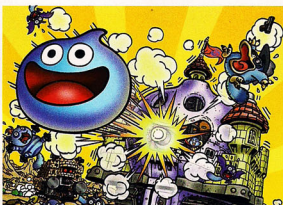
Visite nosso site: www.europanel.com.br



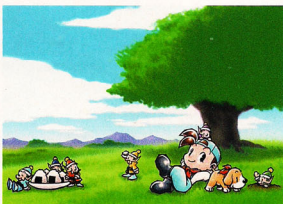
O IMPÉRIO CONTRA-ATAÇA 44
Como a Electronic Arts está se reformulando para voltar a ser a maior produtora terceira do mundo



HISTÓRICO RARO
Os 25 anos da Rare celebrados pelos designers mais experientes do renomado estúdio britânico



CONTINUE: ROCKET SLIME 80
O jogo de aventura portátil que deu vida novo ao antigo mundo da tradicional série de RPG Dragon Quest



MAKING OF: HARVEST MOON 84
Os detalhes da criação do jogo que precedeu FarmVille, o atual fenômeno das redes sociais



SUMÁRIO

OUTUBRO

Neste mês



MÁQUINA DE GUERRA 38
A Treyarch, desenvolvedora de *Call of Duty: Black Ops*, mostra por que este é o episódio mais intrigante da série

Todo mês

- 8 **Start**
uDraw, Halo: Reach e mais
- 18 **Indústria em Foco**
Piers Harding-Rolls sugere uma nova era
- 20 **Direto do Japão**
Brick Bardo procura otakus de verdade
- 25 **Hype**
Opinião sobre jogos em desenvolvimento
- 61 **Review**
Nosso veredito sobre os lançamentos
- 88 **Codeshop**
Periscope Studio e as músicas interativas
- 90 **Perfil de Empresa**
Por dentro da OnGame
- 92 **Jogo de Ornitorrincos**
Roger Tavares pensa os cursos de videogame
- 94 **Jogando no Escuro**
N'Gai Croal descreve a importância da E3
- 96 **Chuva de Balas**
Steven Poole não joga FarmVille
- 97 **Filosofando com Clint Hocking**
Clint Hocking banca o estilista
- 98 **Cartas**
Suas cartas, e-mails e mensagens

LUNIA Z

A maior expansão de Lúnia



**Lúnia está de cara nova,
com visual 3D e muitas
outras novidades!**

acesse
levelupgames.com.br
e jogue de graça!



10

NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 10 ANOS
Tema: Ação / Estratégia
Contém: Agressão Física

Copyright © 2010 ALLM Corporation, licenciado para Level Up! Interactive S.A., no Brasil

LEVEL UP!
levelupgames.com.br

SUMÁRIO

CONTINUAÇÃO

Hype

BIOSHOCK INFINITE



360, PC, PS3 26

WARHAMMER: SPACE MARINE



360, PC, PS3 28

SKULLS OF THE SHOGUN



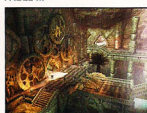
360 29

SUPER SCRIBBLENAUTS 2



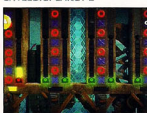
DS 30

FABLE III



360, PC 31

LITTLEBIGPLANET 2



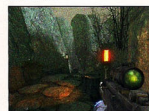
PS3 32

HOMEFRONT



360, PC, PS3 33

CONDUIT 2



Wii 34

DKC RETURNS



Wii 34

COMIC JUMPER



360 36

SPLATTERHOUSE



360, PS3 36

Review

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOWS



360, PS3 62

DEAD RISING 2



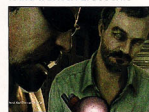
360, PS3 64

VALKYRIA CHRONICLES 2



PSP 66

KANE & LYNNCH 2: DOG DAYS



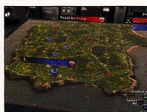
360, PC, PS3 68

LARA CROFT AND THE GOL



360, PC, PS3 70

R.U.S.E.



360, PC, PS3 72

SPORTS CHAMPIONS



PS3 74

START THE PARTY



PS3 75

KUNG FU RIDER



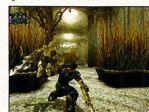
PS3 75

WII PARTY



Wii 76

QUANTUM THEORY



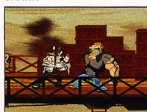
360, PS3 76

SCOTT PILGRIM VS THE WORLD



360, PS3 78

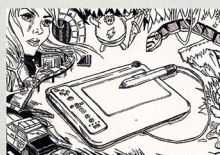
SHANK



360, PS3 78



START



Arte casual

Rabiscando com o uDraw, a nova aposta da THQ para o Wii



Nova estratégia

A Bungie discute a criação do seu projeto mais ambicioso, Halo: Reach

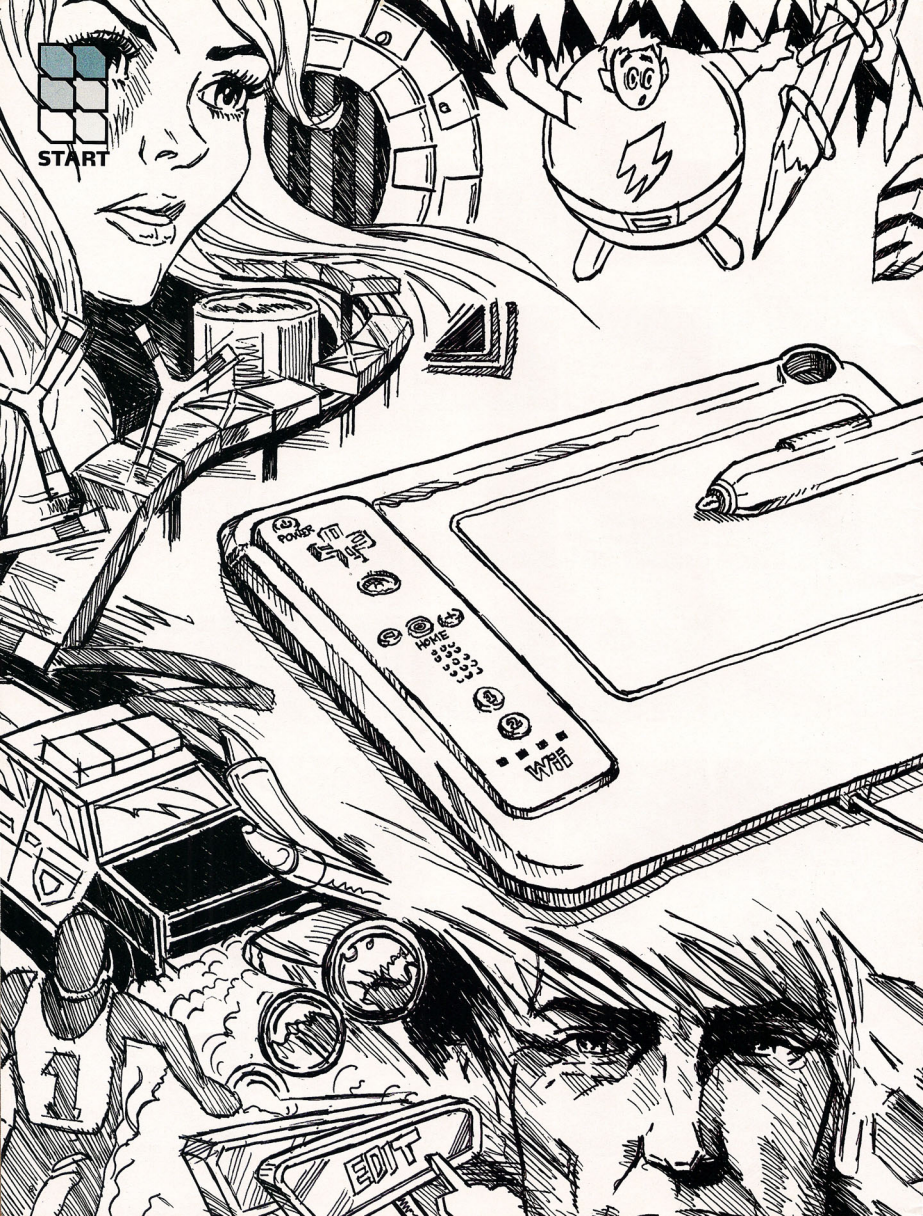


Em movimento

Richard Marks, inventor do Move, fala sobre o desenvolvimento do controle



START



HARDWARE

Inovação artística

Enquanto o PS3 e o Xbox 360 entram na festa dos sensores de movimento, a THQ leva o console da Nintendo para outra direção

Com a chegada dos controles de movimento da Sony e da Microsoft, não há muito o que falar sobre o Wii atualmente. Até mesmo o foco de hardware da própria Nintendo mudou para o 3DS. Embora as vendas se mantenham saudáveis, não seria estranho alguém pensar que a fase do Wii está passando. A THQ não acredita nisso, e aposta em um novo periférico para o console. Ele se chama uDraw, uma mesa digitalizadora para o Wii que permite usar uma caneta na superfície plástica e ver os resultados na tela da TV.

O lançamento está previsto para novembro nos EUA, a um preço de US\$ 70, com um jogo de plataforma controlado pelo acessório (*Dood's Big Adventure*) e o software *Pictionary*. Essa é "a ponta do iceberg" dos lançamentos para o uDraw, de acordo com **Martin Good**, vice-presidente de jogos para



Martin Good (acima), da THQ, e Wayne Cline estão muito confiantes no sucesso do uDraw. Estaria a THQ planejando periféricos assim para outras plataformas? Eles não querem responder isso agora

"É bem difícil segurar o Wii Remote firmemente quando você quer desenhar algo. Foi uma ideia natural dar aos jogadores algo capaz de criar imagens com maior fidelidade"

espessura. Isso o torna um pouco mais alto e espesso que o próprio Wii Remote — o motivo é que o

crianças, para a família, casuais, e serviços online da THQ. Internamente, estão chamando o produto de uma "extensão de plataforma", não de periférico — uma distinção semântica que mostra as expectativas da THQ e a pretensão de dar suporte ao produto até 2013.

Embora mesas digitalizadoras e dispositivos de apontador como o Wii Remote funcionem de forma similar — oferecendo um cursor em determinada coordenada da tela —, há uma clara vantagem em se ter uma superfície para pressionar ao usar o cursor para desenhar. "Acho que ficou claro quando lançamos *Drawn to Life: The Next Chapter* para o Wii", diz **Wayne Cline**, diretor de desenvolvimento de produtos da THQ. "Um dos problemas mais comuns é que é bem difícil segurar o Wii Remote firmemente quando você quer desenhar algo. Você acaba com imagens bem tortas. Acabou sendo uma ideia natural dar aos jogadores algo capaz de criar imagens com uma fidelidade muito maior."

A solução da THQ é uma peça retangular de plástico que, pelo menos no protótipo, tem 23 cm de largura, 18 cm de altura, e 4 cm de

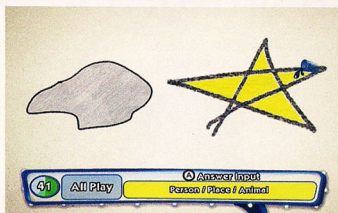
Wii Remote na verdade é acoplado ao uDraw, com sua face aparecendo no painel ao lado da tela para fácil acesso. O botão B é acessível por um buraco na parte traseira do painel. "A vantagem de ter o Wii Remote acoplado à prancheta é que podemos usar os acelerômetros para movimentos, e os botões já estão ali, prontos", explica Cline.

Mas embora isso ajude a reduzir o excesso de tecnologia do apetrecho, descobrir como reutilizar a tecnologia já existente no Wii tem sido um grande desafio para o time de pesquisa. "O primeiro método [que experimentamos] era dissipar o raio infravermelho do Wii Remote e então transmiti-lo por baixo da superfície de desenho. A caneta teria um LED, e assim a tela saberia a posição dela. Iríamos usar todo tipo de lentes e espelhos. Mas o dispositivo foi ficando tão estranho, era grande demais — ficou quase do tamanho de uma caixa de sapatos. Então decidimos voltar à prancheta."

"Literalmente!", Good acrescenta.

"Quando você insere o Wii Remote", Cline continua, "dá para ver que dentro da mesa há um conector, exatamente como o que

Ilustração: Mark Mitchell



O título que chama a atenção logo de início é **Pictionary** (acima), licenciado oficialmente de um jogo de tabuleiro. Embora a prancha do uDraw seja grande, é manuseável o bastante para ser passada entre as pessoas na sala



O pacote Studio, vendido junto com o uDraw, tenta ser o mais acessível possível. O software disponibiliza muitas brincadeiras artísticas voltadas para crianças



existe no controle Nunchuk. Na verdade, estamos emulando um Nunchuk. O próprio apetrecho usa exatamente o mesmo chip do Nunchuk. Na caneta há alguns botões que emulam os botões C e Z, e a sensibilidade à pressão emula a alavanca analógica.

Certamente é uma solução inteligente, e embora a necessidade de colocar o Remote deixe o produto bem maior, isso também permite que haja mais espaço lá dentro para um suporte resistente, dando à prancheta uma sensação bem robusta. Não é um excelente equipamento de arte digital, mas é algo que poderia, por exemplo, aguentar o peso de uma criança. Em outras palavras, parece algo que a Nintendo fabricaria. A THQ enfatiza a colaboração e o suporte que a Nintendo tem dado desde o início, e embora possa parecer que isso seja só para passar

própria tela de segurança para substituir aquela que pede para você colocar o cordão."

De uma outra forma, também parece algo que a Nintendo faria: é uma tecnologia já existente, reinventada para um novo mercado. Os donos desse tipo de produtos nos PCs e Macs dificilmente vão se impressionar com tal novidade, e o uDraw na verdade está longe de ser tecnologia de ponta. Comparado aos dispositivos de desenho da líder de mercado Wacom, com tamanho, especificações e preços similares, o uDraw parece antiquado. Sua caneta grossa está ligada à prancheta, e a pequena superfície de desenho é reflexiva e escorregadia – pelo menos no protótipo. As messas digitalizadoras da Wacom permitem que você levante a caneta à confortável altura de um centímetro e meio da superfície antes de parar de seguir a

Comparado aos dispositivos da Wacom, o uDraw parece antiquado. Não é um excelente equipamento de arte digital, mas é algo que poderia aguentar o peso de uma criança

posição de seu cursor – o limite do uDraw é muito menor. Na versão alfa do software de pintura, também há um

um senso de legitimação, fica claro que a Nintendo ofereceu um nível de suporte maior que o habitual.

"Mesmo na fase inicial, quando tínhamos um engenheiro trabalhando no visual, a Nintendo já estava envolvida", diz Cline. "Eles criaram o kit de desenvolvimento de software para nós, e trabalhamos muito próximos ao Grupo de Suporte ao Design de Software deles na parte de segurança. Há uma câmara na parte interior da prancheta para guardar o cordão de segurança do Wii Remote – isso foi uma sugestão da Nintendo, para que os usuários não precisassem tirar o cordão do controle. Nós até mesmo temos a nossa

pequeno atraso na movimentação, e não há nenhuma das funcionalidades adicionais que a Wacom introduziu em seus produtos ao longo dos anos, como traços inclinados e multitoque. E também temos a limitação inerente à resolução gráfica do hardware do Wii. Mas isso é justamente um ponto para o possível sucesso do uDraw: é um produto que tem como alvo aqueles que não se importam com esse tipo de coisa. Na verdade, o que seriam falhas no mercado de arte digital – a espessura da prancheta, a grossura da caneta, o fio que liga ambos –, todas são coisas de que o público mais novo pode tirar proveito.



Guias de jogo oficiais

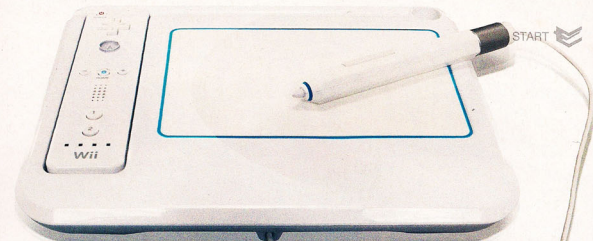
A Editora Europa, que já publicou os guias de jogo oficiais de *Grand Theft Auto IV* e de *FIFA 10*, está produzindo, em parceria com a BradyGames, os livros de estratégia oficiais de *StarCraft II*, *Halo: Reach* e *Call of Duty: Black Ops*. Os guias contêm não apenas dicas e mapas detalhados para você concluir as campanhas solo com 100% de aproveitamento, como também guias de conquistas/troféus e manhas para dominar os modos multijogador. Alguns dos livros chegam a mais de 400 páginas de conteúdo. Os títulos devem chegar em novembro, e você já pode reservar o seu guia pela loja virtual europapnet.com.br ou pelo televidas: 0800 8888 508.



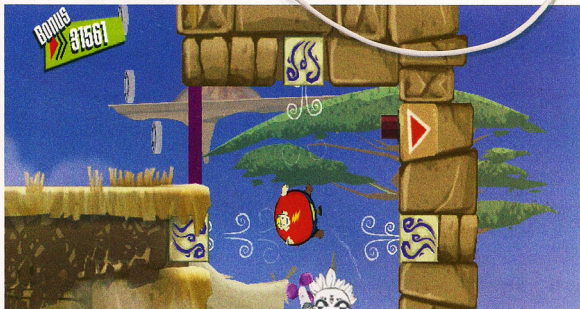
Mas o Studio, o software incluído no pacote, talvez não seja algo tão fácil de vender para o público jovem. Ele tem algumas opções bonitinhas – há tutoriais, modos de livros para colorir, e um replay do progresso de seu desenho, traço a traço – mas a interface desajeitada e complicada da versão alfa tira a graça tanto da satisfação imediata de pintar qualquer coisa quanto de tentar desenhar algo seriamente. Você pode salvar suas obras de arte em um cartão SD e transferi-las para o PC ou impressora, mas não há um mecanismo de compartilhamento pelo próprio Wii – ordens da Nintendo.

"A Nintendo é muito cuidadosa em permitir compartilhamento", diz Cline. "É claro que respeitamos isso, e também nos preocupamos; queremos dar às pessoas um jeito de levar seus desenhos para outro lugar, via cartão SD, mas também queremos ter a certeza de que as pessoas não vão compartilhar coisas que os outros usuários não queiram receber."

Também temos o restante da linha de lançamento. *Dood's Big Adventure* é inspirado em *Kirby: Canvas Curse*, *Soul Bubbles* e *Super Monkey Ball: Banana Blitz*, mas há de se pensar quanto controle seria oferecido adequadamente apenas pelo Wii Remote. De qualquer forma, assim como em *Drawn to Life*, você pode colocar seus próprios designs nos personagens e nos cenários. Mas o peso pesado do lançamento sem dúvidas é *Pictionary* – uma versão bem feita e inventiva do jogo de tabuleiro homônimo, em que basta passar a prancheta entre os jogadores a cada turno. É tão divertido quanto o *Pictionary* de verdade, e, ao contrário de tantas adaptações de jogos de tabuleiro, justifica sua existência com mecânicas que não seriam tão fáceis de aplicar no papel. No modo *Pictionary Mania*, os jogadores tentam desenhar enquanto a



Quem usa as mesas da Wacom não vai gostar do fio ligado à caneta, mas o uDraw é entretenimento



folha gira, ou com pouca tinta, ou usando apenas linhas retas, ou sem levantar a caneta.

O acréscimo dessas regras digitais será suficiente para fazer as pessoas pagarem US\$ 70 pela prancheta, mais o custo do *Pictionary*, que é vendido à parte, sendo que o jogo de papelão não custa mais de R\$ 70? É possível. Muita gente comprou a *Balance Board*, e você pode ficar em uma perna só de graça. É desnecessário dizer que a THQ está bem otimista, dizendo que os varejistas americanos estão fazendo cada vez mais pedidos para ter estoque suficiente quando o produto for lançado em novembro.

"Esperamos que umas 600 mil unidades sejam distribuídas nos EUA [no lançamento]", diz Good. "Estamos sendo limitados pela nossa produção. Temos varejistas nos perguntando 'Quantos desses nós vamos receber?'. A resposta deles e da Nintendo tem sido muito significativa."

A Nintendo já errou algumas vezes, claro – basta lembrar do desastroso lançamento de *Wii Music* –, mas, se essa resposta do varejo se transformar em interesse do consumidor, o significado disso irá muito além do futuro do próprio uDraw. Microsoft e Sony esperam que o Kinect e o Move atraiam consumidores casuais e vendam mais Xbox 360 e PS3. Já a THQ, com sua promessa de suporte duradouro, espera que os 73 milhões de donos de Wii não vão procurar novos consoles neste Natal, mas que vão aproveitar melhor o que eles já têm, de maneiras novas e interessantes.



Seria *Dood's Big Adventure* (acima) a maior revolução nos controles desde que a Nintendo fez *Donkey Kong Jungle Beat* para os bongôs do GameCube? Nestes tempos de Kinect e Move, provavelmente não, mas mesmo assim queremos ver do que a THQ é capaz



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

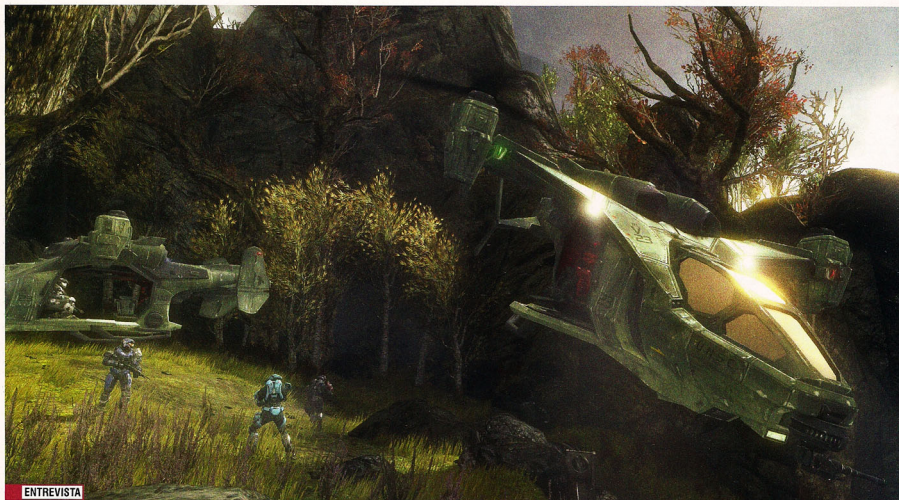
Se preferir, pode ampliar qualquer texto ou detalhe de uma imagem, sem perda de qualidade.

O futuro chegou!



Sempre um passo à frente.

www.europanet.com.br



ENTREVISTA

A missão final

Dez anos, milhões de unidades, um exército de fãs e duas notas 10 na história da *Edge* – como a Bungie consegue?

Já faz mesmo uma década desde que ficamos de queixos caídos e juramos amores àquela caixa preta da Microsoft? O principal motivo para o arrebatamento foi a redefinição dos jogos de tiro em primeira pessoa pela Bungie. Hoje, perguntamos ao diretor de comunidade **Brian Jarrard** e ao designer chefe de missões **Niles Sankey** como e por que *Reach* é o mais completo e personalizável *Halo* já feito.

“Aprendemos que as pessoas gostam mais de enfrentar Elites do que Brutes. E elas também não gostam de passar novamente por uma fase na direção oposta”

Quais lições foram aprendidas em uma década de *Halo*?

Brain Jarrard: Nós sempre tentamos encontrar algo de ruim em todo aspecto que somos elogiados pela crítica e pelo público, em todos os nossos jogos. Somos muito autocríticos, e acho que é isso que nos leva a tentar fazer um jogo melhor que o anterior. [Com *Reach*, nós] tentamos voltar ao senso de *Combat Evolved* em termos de design de missões. Não que os outros *Halos* fossem ruins nessa parte, mas as prioridades mudaram um pouco conforme a franquia evoluiu.

Niles Sankey: É exatamente isso – queríamos voltar ao que fez o primeiro *Halo*

ser tão único e divertido. Em várias fases [em *Reach*], temos aquela sensação de que há um grande mundo para explorar. Aquilo não é apenas um cânion ou um corredor que você foi obrigado a percorrer – é um mundo. Isso anda lado a lado com a ideia de mundo aberto, que é ‘quase tudo pode acontecer’ – cada vez que você joga, sempre há uma nova história diferente. Voltamos à sensação do primeiro *Halo*

com esse senso de exploração e de um mundo vivo e enorme.

BJ: Acho que aprendemos que as pessoas gostam de enfrentar Elites mais do

que enfrentar Brutes – e acho que concordo com isso. Os jogadores gostaram muito da pistola do *Halo 1*, e encontramos um jeito de colocar algo bem parecido com aquilo. Além disso, o público parece gostar muito de missões que ofereçam estilos de jogo variados, e não gostam de passar novamente por uma fase na direção oposta. Você percebe que *Reach* tem um ritmo bem rápido. Há coisas novas aparecendo durante o jogo inteiro. Você nunca tem que jogar uma fase novamente – há mudanças e reviravoltas em todas as missões.

Foi difícil criar uma narrativa com esse estilo de jogo tão aberto e variado?





Niles Sankey (topo), designer chefe de missões de *Halo: Reach*, e Brian Jarrard, diretor de comunidade da Bungie

Com novas habilidades, novos veículos e o mais avançado modo Forge até agora, *Reach* é uma épica carta de amor aos fãs e também à própria série, que levou a Bungie ao estrelato

várias influências literárias em *Combat Evolved* – quais foram as inspirações para *Reach*?

NS: Obviamente, nós da Bungie somos grandes fãs de cultura pop – coisas como *Battlestar Galactica* e *Star Wars*...

BJ: Certamente o próprio *Combat Evolved* é uma influência, mas quando fomos dar o tom do jogo no início do processo criativo, examinamos bastante coisas como *Band Of Brothers* e *Os Sete Samurai* – esse tipo de criação fora da ficção científica foi no que nos inspiramos para contar a história de uma equipe, e ligá-la emocionalmente ao público.

Visualmente, *Reach* parece ter uma paleta de cores muito mais fria, escura. Esse é o *Halo* mais maduro até hoje?

NS: Esse é um ponto de vista. Queríamos diferenciar esse jogo dos outros *Halos*, e uma das maneiras de fazer isso foi mudar a direção de arte. Obviamente, a história é bem mais sombria – tínhamos que contar uma história trágica, pois todo mundo sabe que o planeta é destruído no final. Para complementar isso, escolhemos tons mais frios, mas a Bungie e *Halo* adoram cores vibrantes. Quando você joga o modo Firefight, por exemplo, no qual muitos dos mapas são da campanha solo, ainda dá para ver uma paleta bem variada – esse não é um daqueles jogos marrom e cinza, mesmo que tenha um pouco disso.

Vendo os novos veículos aéreos, os Falcon, não deixamos de pensar no filme *Avatar*...

BJ: Até eu, quando vi *Avatar*, pensei a mesma coisa, com todo o clima, a neblina, as encostas verdejantes, e até que nossos veículos aéreos lembram um pouco aqueles... Há semelhanças, mas muito disso é comum em histórias de ficção.

NS: Há uma influência compartilhada pela Bungie e por James Cameron. *Halo* teve muita influência de *Allens*. Essas coisas se completam.



Ainda falando sobre filmes, você acha que um filme de *Halo* daria certo?

BJ: Acho que sim. Adorariamos ver isso acontecer um dia. Mas não temos a menor pressa, e a Microsoft também não – teriam que ser as pessoas certas, com a motivação e as ideias certas. Não acho que um filme de *Halo* baseado estritamente em um dos jogos seria tão bom, mas o universo é bem vasto para que possam ser contadas muitas histórias.

NS: Esse foi um dos maiores desafios. Oferecemos muita liberdade ao jogador, e é claro que ele também quer uma história interessante com grandes momentos. Nós tivemos que pensar bastante sobre como pegar esse jogo aberto e encontrar os pontos que poderíamos juntar para contar uma história. Gastamos muito tempo trabalhando na IA e nos sistemas de animação para que o Noble Team fosse convincente.

Como vocês aplicam um modo cooperativo em cima desse forte senso de time/personagens?

NS: Nós não queríamos que fosse como nos jogos com o Master Chief, nos quais todos pareciam iguais. Queríamos que todo mundo criasse seu próprio Spartan, sua identidade própria. Isso se reflete no modo cooperativo, no qual todos os jogadores – até quatro deles – podem definir suas armaduras, jogando com seu personagem próprio e vivendo a história.

BJ: É bem diferente de *ODST*, que fazia você mudar de personagem propositalmente. Mas a semelhança é que ambos têm histórias centradas nos personagens, e eles têm personalidades fortes, são pessoas que você acabou conhecendo intimamente. Temos um pouco disso em *Reach*.

É sabido que a Bungie se inspirou em

Continue

Estúdios ocidentais
Fazendo mais parcerias com produtoras japonesas

Jogos de corrida
É uma temporada animada para os fãs de velocidade

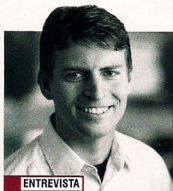
TGS 2010
Bateu recorde de público: mais de 200 mil visitantes

Quit

Nossas salas
Daqui a pouco, vamos ter que quebrar paredes

The Last Guardian
Mais um ano de espera. Mas sabemos que valerá

Falta de tempo
Precisamos de seis meses para curtir os novos jogos



ENTREVISTA



Doutor Move

Conversamos com o Dr. Richard Marks, pesquisador sênior da SCE e responsável pelo novo controle de movimentos do PS3

"Todos os jogadores merecem um final feliz, e depois que todos nós, jogadores, sentimos todo tipo de emoção com Duke Nukem Forever, fico feliz por estar numa posição com a confiança, o poder e os meios para fazer esse final acontecer."
O presidente da Geacore, Jerry Lawton, tenta por um fim às piadas sobre Duke. Será que agora vai?

"A Capcom precisa rever a sua política de bonificação. Nossos incentivos são inadequados. Além disso, pela estrutura da empresa, é difícil determinar quem está no comando. Tenho brigado há anos para mudar cada uma dessas coisas, mas os executivos têm resistido às mudanças. Eles acham que desenvolvedores são estúpidos e que não conseguem entender o aspecto de negócio. É por isso que eu não posso estar na diretoria."
Além de valcionar sobre a indústria japonesa, Keiji Inafune deu para criticar a própria empresa

"Eles parecem homens de negócios. As garotas das boates usam roupas incríveis. Os anfitriões estão vestidos como anfitriões. Parece que alguém fez a lição de casa direitinho."
Shirokawa, um "chefe de alta hierarquia da yakuza, analisa Nakaza 3 no site Boing Boing. O produtor Toshio Nagoshi com certeza não se importa de ter que pesquisar a fundo

"Muitos de nós fazemos isso desde os sete anos de idade – se alguém é o policial, alguém tem que ser o ladrão, alguém tem que ser o pirata e o alienígena. No multijogador de Medal of Honor, alguém tem que ser o talibã."
Amanda Taggart, relações públicas da Electronic Arts, sobre a ética de um mata-mata em Cabul

É fácil confiar em um hardware. Enquanto o fluxo ininterrupto de artes, imagens e notas à imprensa faz com que os softwares pareçam ser desenvolvidos diante de nossos olhos, ao vivo, o hardware geralmente é revelado quase que em sua forma definitiva. Meses ou anos de engenharia são esquecidos no instante de uma festa num palco.

O Dr. **Richard Marks** (acima) é uma dessas pessoas responsáveis por criar e dar vida a um novo hardware. Tendo estudado aeronáutica no MIT, o respeitado Instituto de Tecnologia de Massachusetts, Marks recebeu seu PhD em Stanford, trabalhando em robótica subaquática antes de voltar seu talento para algo mais útil. Trabalhando no departamento de pesquisa do PlayStation, ele imaginou e criou a EyeToy, lançada em 2003, e depois esteve envolvido na criação de sua sucessora para o PS3, a PlayStation Eye. Seu trabalho então culminou no Move, que usa a tecnologia da câmera em conjunto com os sensores de movimentos de um controle.

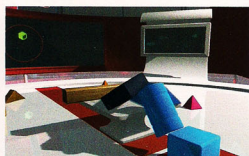
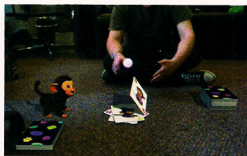
"O motivo de querermos colocar algo em sua mão é que muitas experiências surgem quando você tem um controle. Você pode usá-lo para escolher coisas, ou para atirar"

Como você chegou a essas soluções técnicas para o Move? Consideramos muitas possibilidades. Analisamos muitos sensores – ultrassônicos, magnéticos e por aí vai. Também fizemos o máximo que pudemos de testes apenas com a câmera. O melhor resultado veio da escolha que temos agora. Os sensores dentro do controle são muito bons em ler o ângulo em que estão posicionados e reconhecer o

movimento que está sendo feito. Nós sempre gostamos da câmera porque ela tem uma boa leitura de movimentos – ela sabe onde você está na sala. A câmera também traz vários outros benefícios: ela pode seguir seu corpo, e você pode usá-la para se comunicar – ela tem um microfone. Há muita flexibilidade. E o motivo de querermos colocar algo em sua mão é que muitas experiências surgem quando você tem um controle. Você pode usá-lo para, escolher coisas, ou para atirar.

O que você acha do pensamento da Microsoft, que diz que um controle já é demais? Não acho que o ponto de vista deles seja correto. Quando fizemos a EyeToy, queríamos criar um novo jeito de jogar, mas não queríamos substituir o jeito já existente. Acho que você pode fazer algumas coisas muito bem apenas com uma câmera, ou só com uma câmera 3D, mas há algumas coisas que você não consegue fazer direito. E há outras que são impossíveis. Acho que nosso sistema é muito flexível, porque ainda temos a câmera – ainda podemos fazer tudo que a EyeToy fazia, e mais –, mas também temos esse controle de maior fidelidade que você pode segurar, e ainda tem os botões.

Você não acha que botões podem intimidar certos grupos de jogadores potenciales? Botões são dispositivos de entrada insubstituíveis. Muitos botões podem ser demais, mas um único botão de ação tem muito poder. Os jogadores dedicados precisam mesmo de vários botões para escolher coisas rapidamente.



Os jogos do período de lançamento do Move incluem atualizações de títulos já existentes, como *EyePet: Move Edition* (esquerda); investidas em conceitos já conhecidos, como a compilação de esportes *Sports Champions* (centro); e *Tumble* (direita), um quebra-cabeça que mostra as capacidades de senso de profundidade do controle



Enquanto *The Shoot* (principal) leva os jogadores a fases de ação que se passam em sets de filmagem, *TV Superstars* (direita) usa a PlayStation Eye para colocar seu rosto em um participante de um programa de TV. Porém, nenhum chega perto de percorrer Tóquio em uma cadeira de escritório em *Kung Fu Rider* (extrema direita)

Tentar substituir os botões por gestos não funciona direito.

Para que o Kinect funcione, a Microsoft terá que criar novos conceitos de jogo baseados num ambiente sem controles. Você acha que o Move tem mais potencial para ideias novas e mudanças em conceitos já existentes? Acho que o sucesso da Microsoft vai depender de as pessoas acharem que comprar o Kinect para aquele tipo de experiência faz sentido ou não. Com o Move, quisemos ter a certeza de que tínhamos experiências variadas o suficiente para que ele funcionasse como uma plataforma. Então podemos dizer que, não importa qual tipo de jogador você é, você vai querer esse controle, mesmo que nunca tenha experimentado nenhum jogo antes, e mesmo que você jogue todos os títulos lançados. Acho que o Move é bom em acrescentar uma dimensão de espaço para experiências já existentes. O que as pessoas não percebem direito é que isso é um jeito completamente novo de interatividade. É uma realidade virtual 3D, e se houver uma cena tridimensional, você pode mexer na tela, manipular coisas e navegar naquele espaço de um jeito novo. Essa é a parte que acho que muita gente não percebeu ainda. Ainda não temos muitas experiências mostrando isso, mas estamos começando a tê-las.



Durante nossa entrevista, Marks fez questão de demonstrar a importância da orbe luminosa do Move como parte da leitura de posicionamento, 'enganando-a' ao cobrir a luz lentamente, para simular que está se afastando



Quando os jogos começarão a mostrar o potencial menos óbvio do Move?

Acho que vão descobrir isso ao longo do tempo. Vamos criar mais e mais experiências que usam o Move. Várias equipes não sabiam do que o Move era capaz quando elaboraram o design de seus jogos. Eles sabiam o básico, por isso basearam suas ideias nisso, e o Move dá tal capacidade para esses jogos. Porém, quando você tem o controle nas mãos e começa a usá-lo, percebe que há ainda mais possibilidades para trabalhar. E agora alguns designers já tiveram esse tempo de adaptação, e assim seus conceitos vão evoluir. É como qualquer outra plataforma: isso leva algum tempo.

Então você acha que os jogos do lançamento são conservadores demais?

Eu acho que o que estamos vendo agora é o tipo de experiência que as pessoas sabiam que teriam antes mesmo de poder testar o Move, e são os primeiros designs dos desenvolvedores. Leva um tempo para se especializar quando você cria algo novo. Eu acho que os jogos do lançamento mostram coisas bem variadas: um jogo de tiro, um simulador de esportes, uma coleção de minijogos, e pouco depois, temos um jogo de estratégia em tempo real e outro de ação. Acho que a variedade está aí, e

as maneiras de utilizar o Move vão evoluir num futuro próximo. O jeito mais óbvio de usá-lo é com a precisão perfeita de 1:1 de seus movimentos. Isso vai evoluir e as pessoas vão perceber que o Move é apenas uma fonte de dados.

Você teria uma ideia de quanto tempo vai levar para vermos coisas mais ousadas? Em pouco tempo veremos conceitos novos em doses pequenas, como jogos distribuídos pela rede PSN. Eu acho que os designers vão investigar o que é divertido e o que não é, e as coisas que forem realmente boas vão entrar em jogos maiores.

Quais possibilidades ainda não exploradas o deixam mais empolgado?

Estratégia em tempo real é a resposta mais fácil. É um gênero que não existe nos consoles, e acho que o Move vai mudar isso. Existem meios de explorar isso que são diferentes do que você pode pensar. É possível usar o Move simplesmente como substituto para o mouse, mas há mais aplicações. Ter um navegador e manipular de um mundo virtual 3D permite muitas experiências de jogo novas. Você sente mesmo que está lá, e quer alcançar as coisas e fazer algo com elas. É como se você controlasse algo que está acontecendo num espaço virtual de forma bem direta.

Indústria

EM FOCO

Em parceria com a Screen Digest

Fim da linha para os consoles tradicionais?

Piers Harding-Rolls analisa a crescente concorrência para as plataformas e serviços dedicados a jogos

A transição para a distribuição digital e os serviços de jogos online trouxeram consigo uma forte divisão no intrincado e tradicional mercado de jogos. Junto a outros avanços nos dispositivos, nas interfaces de jogo e nos softwares – impulsionados nessa geração principalmente pela Nintendo –, o aumento da banda larga e da internet móvel foi o maior responsável pela ampliação do público além dos jogadores dedicados. O mercado para as empresas de videogame agora contém uma boa quantia de novos consumidores (ou consumidores em potencial) da grande massa, os quais diferentes dispositivos e companhias de entretenimento estão tentando alcançar.

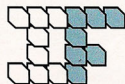
Do lado especializado do mercado, as empresas de aparelhos dedicados a jogos têm tido sucesso em estender a relevância de seus serviços e conteúdos para um público mais amplo, e elas continuam a se

expandir além das fronteiras dos jogadores de consoles. Como mencionado, a Nintendo tem feito isso com muito sucesso, criando interfaces inovadoras e interessantes para seus produtos, com o lançamento de softwares que chamam a atenção de um público maior e bem diferente. Sony e Microsoft tomaram um caminho alternativo, buscando consumidores alheios aos jogos em experiências de entretenimento bem diferentes e opções para redes sociais. Essas fabricantes de consoles veem a expansão do mercado rumo a essa área bem populosa como uma fonte de crescimento para seus negócios já relativamente maduros.

Já no lado não especializado do mercado, a oportunidade é definida pelas experiências não dedicadas a jogos, possíveis graças ao uso diário da banda larga e da internet móvel, abrindo espaço

Angry Birds, jogo para iPhone, é um quebra-cabeça de aparência simples com um estilo de jogo bem profundo, perfeito para atrair o público casual a jogar algo a que ele não teria dado atenção em outro sistema





screen digest

www.screendigest.com

*A Screen Digest é uma das maiores empresas de consultoria do mercado de entretenimento mundial, com sede em Londres, na Inglaterra.



Com *Dragon Quest IX* no DS e *Metal Gear Solid: Peace Walker* no PSP, grandes franquias fizeram a transição para os portáteis, levando os jogos tradicionais para aqueles que talvez não gostem dos grandes consoles



FarmVille segue em frente, com sua variante *FrontierVille* capturando aqueles cansados da já manjada experiência pastoril

para diferentes plataformas e dispositivos. A onipresença da internet e seu papel como plataforma de distribuição, e a natureza relativamente aberta de muitas plataformas de massa, como o iPhone e o Facebook, fizeram da publicação própria algo muito mais barato para os designers independentes – vide a avalanche de conteúdo que aparece nessas plataformas. A distribuição eficiente faz com que essas plataformas agora consigam competir com aquelas dedicadas a jogos, na arena dos consumidores casuais.

A internet não apenas permitiu a distribuição de jogos e serviços, como as plataformas não especializadas perceberam que os jogos são muito cativantes, ajudando a manter níveis de atividade incriivelmente

Atraindo milhões de usuários todos os dias, o iPhone e o Facebook estão bem posicionados para capturar novos consumidores sem a interferência das plataformas especializadas

altos entre seus usuários. Isso se dá graças à inerente flexibilidade dos jogos, que permite que diferentes gêneros e tipos de conteúdo sejam disponibilizados a diferentes segmentos do mercado. Essa capacidade de personalização da experiência e de visar consumidores dessa forma é única no setor de entretenimento.

Então, sob esse novo regime online, nós já podemos ver que os dois tipos de dispositivos e plataformas – aquelas



realmente dedicadas a jogos, como consoles e portáteis, mas podemos também

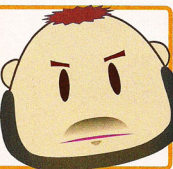
considerar os portais de jogos online e os dispositivos de massa que já citamos anteriormente – estão começando a competir mais diretamente para atrair o mesmo público. A grande questão é: qual deles vai vencer nessa disputada área do mercado? Talvez seja melhor fazer uma pergunta diferente: é mais fácil começar em uma arena mais contida, com os jogadores entusiastas, e então expandir para capturar mais usuários, ou começar com o mercado

casual, com milhões de usuários, e lançar jogos aos montes para ver o que funciona? As tendências recentes apontam para a segunda opção. Temos visto o iPhone e o Facebook devorarem setores bem estabelecidos – o iPhone com os jogos portáteis e o Facebook com os portais de jogos casuais no PC. E esse sucesso está relacionado ao uso diário dessas plataformas. Atraindo milhões de usuários todos os dias, o iPhone e o Facebook estão bem posicionados para capturar novos consumidores sem a interferência das plataformas especializadas. Se essa tendência continuar, é provável que as plataformas dedicadas unicamente a jogos sejam cada vez mais marginalizadas em servir o grande mercado.



Onde estão os otakus?

O produtor Brick Bardo vê uma mudança entre as gerações dos apreciadores de cultura pop



Hoje de manhã eu encontrei um daqueles besouros com chifres na escada da estação de trem. Quando eu era pequeno, costumava ir com meus amigos procurar por esses bichos na floresta perto de casa. Trata-se de um hobby muito popular entre os

garotos daqui, e esse tipo de besouro é o mais desejado.

Falei sobre isso com um amigo na faixa dos 30 anos. Ele disse que nunca foi de caçar esses bichos. A única vez que ele coletou insetos foi quando visitou sua avó no interior e, mesmo assim, ele não os pegou — os comprou num pet shop. Foi aí que eu percebi a diferença entre as nossas gerações. Ambos somos de fora de Tóquio, com 15 anos de diferença. Então, eu gostaria de falar sobre essa diferença a partir do meu ponto de vista — o ponto de vista de um velho otaku!

Recentemente, dei uma palestra para estudantes de um curso de maquiagem em uma escola especializada em visualização e efeitos. Foi falar sobre filmes, é claro. Meu trabalho não tem nada a ver com maquiagem, mas sempre tento me interessar nas coisas a minha volta.

Em suas aulas, são exibidos filmes de diretores como Hitchcock e Kurosawa, mas o interesse deles está em outro lugar: eles adoram filmes de zumbi, e sabem tudo sobre eles. Uma aluna expressa sua frustração aos outros quando lhe dá algum trabalho para

símios de Rick Baker, certo? Lado engano. A resposta: "Do que você tá falando?"

Pois é, estou aqui com estudantes que acham o trabalho de alguém o máximo, mas sequer sabem qual é a história dele. Já vi isso acontecer muitas vezes nos últimos 15 anos.

Antigamente, os grandes artistas tinham um carisma que os mantinha como deuses na Terra, mas hoje em dia os fãs não necessariamente seguem os seus ídolos

casa. A maioria fará referências a Toy Story ou Alice no País das Maravilhas — não a um monstro. Ela quer ser como Rick Baker, que recentemente trabalhou em O Lobisomem.

Rick Baker é um maquiador genial. Suas obras-primas são seus trabalhos nos filmes Greystoke e Nas Montanhas dos Gorilas. Não é errado dizer que esses filmes se apoiaram totalmente no trabalho de Baker. Ele reescreveu muitas páginas no livro de regras dos maquiadores. Acredite nas palavras de um otaku quarentão (eu!) que gosta dessas coisas desde sempre: esse cara é o melhor. Ah, eu pergunto para ela: "Então você já tentou replicar os trabalhos de

Aqui vão mais alguns exemplos. Fãs de Evangelion que não conhecem nada de Love & Pop e Shiki-Jitsu, as outras obras de Hideaki Anno. Fãs de Blade Runner que nunca leram Philip K. Dick. Fãs de Terry Gilliam que nunca ouviram falar de Monty Python. E tem aqueles que querem um emprego numa empresa de videogames, mas nunca tiveram um console... Eu não aguento isso!

Os videogames já são velhos o bastante para terem a sua própria história. É possível traçar pontos com outros tipos de mídia, mas também entre os próprios jogos. Veja o que aconteceu com o cel-shading depois de Jet Set Radio — até Zelda o utilizou. Ou como a



Square influenciou os RPGs. O problema é que os tais jovens otaku estão perdendo seu senso de curiosidade, e isso pode se tornar evidente nas criações do futuro.

É assim que eu vejo um otaku: alguém que tem um profundo conhecimento que não serve para um propósito único e claro. Embora esse conhecimento seja específico, ele está ligado a uma variedade de assuntos que expandem a visão cultural como um todo.

Digamos que você acabou de conhecer Star Wars e adorou o filme, virou fã. Você iria querer jogar o arcade *Star Fire*, da Namco, e comprar a versão para o Famicom. Você então iria assistir a THX-1138 e American Graffiti. Teria vontade de escutar mais clássicos do rock. Também poderia assistir a outros filmes, como A Fortaleza Escondida, que o levaria para Trono Machado de Sangue, também do Akira Kurosawa, que, por sua vez, o levaria para Shakespeare...

A curiosidade dita o rumo de um otaku. Ao menos era esse o significado de otaku na minha época. Todos eram assim. É por isso que muitos deles têm um conhecimento extenso do que é chamado de subcultura

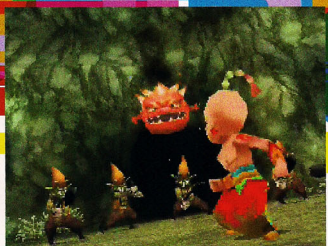


global, incluindo cinema, mangá, jogos, livros e brinquedos. Em contrapartida, porém, há um conhecimento ínfimo sobre jogadores de beisebol, mulheres, atividades ao ar livre e outras coisas que não podem ser incluídas nesse processo de curiosidade.

Sendo assim, há um lado negativo, mas alguns otakus da minha geração mudaram de consumidores para criadores e ajudaram a manter essa subcultura viva.

Por conta do excesso de informação, será que a curiosidade exige esforço demais hoje em dia? Os tempos estão mudando? Antigamente, era impossível falar com um criador. Hoje, com os blogs e o Twitter, você pode facilmente contatar qualquer um deles. Grandes artistas tinham um carisma que os mantinha como deuses na Terra, mas hoje os fãs não necessariamente seguem seus ídolos.

Bem, de qualquer forma, chegamos a esse ponto. Não dá para dizer que a geração atual dos otakus sabe tudo o que deveria. Na maioria das vezes, eles não sabem. Então você se sente um cara velho reclamando da falta de educação e conhecimento. Será que isso acontece só no Japão?



Você não precisa de um videogame velho para absorver a história dos jogos: *Final Fantasy IV* é um dos muitos clássicos da Square que estão disponíveis hoje no DS, mesmo com mudanças (acima)



One Piece Giant Battle!

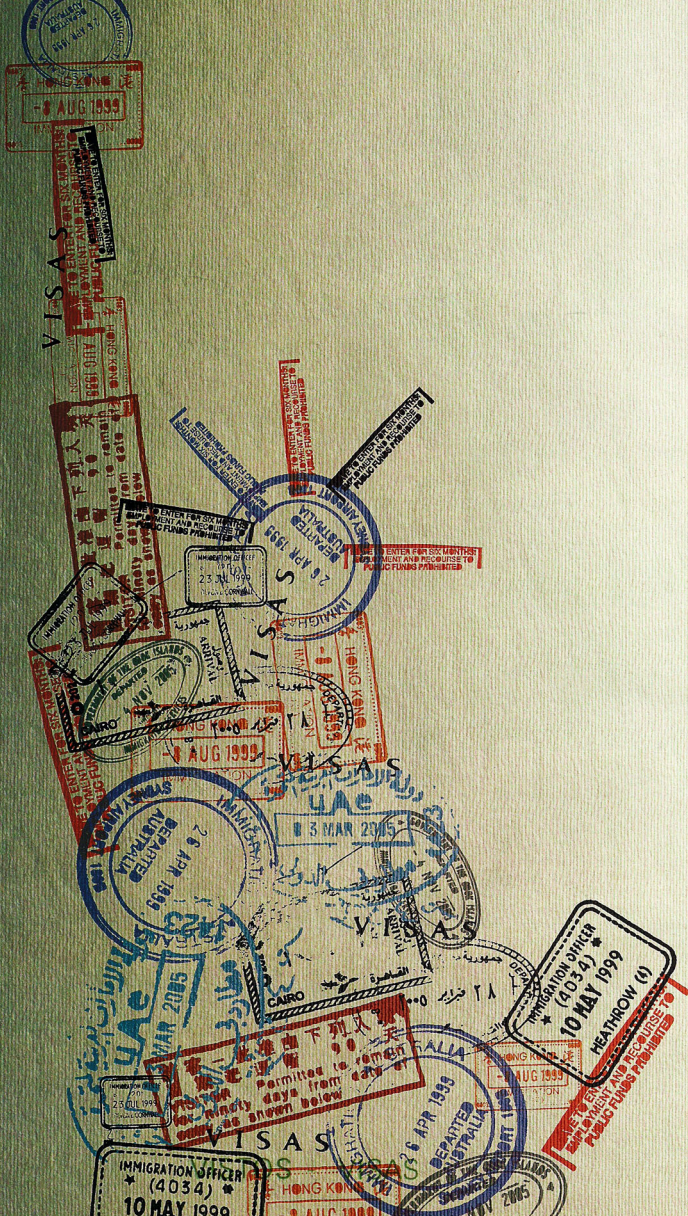


Wii Party

Vendas no Japão: 6 a 12 de setembro Fonte: Media Create

Jogo/venda no período/total acumulado

1. **One Piece Giant Battle!** (Namco Bandai, DS); 131.854 (Lançamento)
2. **Monhan Nikki Poka Poka Aizu Mura** (Capcom, PSP); 55.569 (400.050)
3. **Wii Party** (Nintendo, Wii); 44.908 (960.478)
4. **Ace Combat X2 Joint Assault** (Namco Bandai, PSP); 12.667 (98.012)
5. **Metroid: Other M** (Nintendo, Wii); 11.239 (56.637)
6. **Super Mario Galaxy 2** (Nintendo, Wii); 9.827 (817.363)
7. **Egokoro Kyoushitsu DS** (Nintendo, Wii); 8.172 (167.179)
8. **VitaminX Evolution Plus** (DS, PSP); 7.975 (Lançamento)
9. **Inazuma Eleven 3 Sekai E No Chousen!!** (Level-5, DS); 7.840 (828.379)
10. **Sengoku Eatsu Yugi Hototogisu Dairan** (Irem, PSP); 7.407 (Lançamento)



UMA REVISTA
COM EXCESSO
DE BAGAGEM:
O QUE NÃO FALTA
É CONTEÚDO
PARA A SUA
VIAGEM.

Onde encontrar
Nas bancas de todo o Brasil ou
(11) 3038-5050 (SP)
0800 557 667 (outras localidades)
Compre também pelo site:
www.europamet.com.br



VISTOS - VISAS

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



**ACELERE NAS PISTAS
DO GAME MAIS
IRADO DA INTERNET.**

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.

Um por semana

25

TNT
ENERGY DRINK
COOLERS +
BOMES +
CAMISETAS

campeão da promoção

1 CARRO

TNT
ENERGY DRINK

6

GELADERAS

Uma por mês

175

caixas
de TNT

Uma por dia

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!



Hype

O futuro do entretenimento eletrônico

Mais esperados da **Edge**

The Legend Of Zelda:
Skyward Sword



Jogamos mais uma vez a nova aventura de Link e não vemos a hora de descobrir como as mudanças estruturais se sairão. Este não é o mesmo *Zelda* de sempre.
Wii, NINTENDO

Sonic Colors



A versão mais promissora do ouriço azul nos últimos anos, *Colors* é um típico jogo do Sonic Team: radiante, ousado, veloz e, obviamente, colorido.
DS, Wii, SEGA

Need For Speed: Hot Pursuit



O inédito sistema Autolog promete muitas horas de diversão com os fantasmas dos seus amigos e adversários sempre ameaçando as suas estatísticas.
360, PC, PS3, EA

Antes e depois

Dá para acreditar em anúncios precoces?



Infinite parece ser tão bom que queremos jogá-lo agora. Essa é a arte da instigação, claro, mas não conseguimos deixar de levar em consideração os jogos que acabaram ficando radicalmente diferentes do que eram quando foram revelados

BioShock *Infinite* nos deixa com as orelhas em pé. Do majestoso trailer de revelação ao momento que vimos o mundo de Columbia em tempo real (leia a prévia na página 28), o jogo da Irrational parece ser algo realmente especial. Mas a espera será longa: *BioShock Infinite* não será lançado antes de 2012. Em termos de desenvolvimento moderno, isso é quase uma geração. Nos últimos anos, temos visto jogos que mudaram drasticamente desde o dia em que foram revelados até o momento em que abrimos a caixa da versão final, às vezes para melhor, às vezes para pior. O primeiro *BioShock* teve uma estreia e tanto, e o produto final manteve a atmosfera exibida originalmente, embora elementos importantes de jogabilidade tenham sido ajustados e refinados.

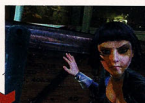
Mas isso é passado: agora, todo mundo quer saber mais sobre *BioShock Infinite*. O jogo ainda ficará no forno da Irrational Games para mais dois anos de refinamento, e sua primeira demonstração gerou mais perguntas do que respostas. Ponto para desenvolvedora: a demo cumpre perfeitamente o seu papel de instigar o público.

Mas também faz você se perguntar sobre quais elementos se provarão realmente empolgantes. Esses conjuntos de estruturas flutuantes

interconectadas – eles fazem parte de um ambiente maior ou atuam de forma independente dos demais? São destrutíveis? Será que todas as grandes batalhas acabam com pontes destruídas e torres desmoronando? Como uma cidade flutuante pode ser despedaçada? As respostas definitivamente mudam a sua interpretação do jogo.

Se Columbia for um playground movido pela física, um no qual você pode vagar livremente e, de certa forma, alterar, então será algo estonteante. Caso contrário, *BioShock Infinite* será apenas outro FPS com brilhantes seqüências de ação que acontecem em um ritmo frenético.

O que vimos até agora literalmente foi o suficiente para fazer várias casas virem abaixo. Se esse tipo de ação for comandada pelo próprio jogador, então *BioShock Infinite* vai instantaneamente parar o topo das nossas listas de presentes de Natal de 2012. E mesmo que esse seja o funcionamento do jogo hoje em dia, ele pode ser bem diferente daqui a dois anos. *BioShock Infinite* será uma presença constante em nosso radar até o seu lançamento, mas em se tratando do que esperar dele quando finalmente chegar ao mercado, é bom ter em mente que muita coisa pode mudar nos videogames ao longo de alguns poucos anos. 



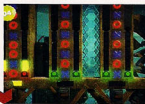
26 **BioShock Infinite**
360, PC, PS3

28 **Warhammer 40,000: Space Marine**
360, PC, PS3

29 **Skulls Of The Shogun**
360

30 **Super Scribblenauts**
DS

31 **Fable III**
360, PC



32 **LittleBigPlanet 2**
PS3

33 **Homefront**
360, PC, PS3

34 **Conduit 2**
Wii

34 **Donkey Kong Country Returns**
Wii



36 **Comic Jumper: The Adventures Of Captain Smiley**
360

36 **Splatterhouse**
360, PS3

PLATAFORMAS: 360, PC, PS3
PRODUÇÃO: 2K GAMES
DESENVOLVIMENTO: IRRATIONAL GAMES
ORIGEM: EUA
LANÇAMENTO: 2012

Bioshock Infinite

A próxima aventura fantástica da Irrational Games vai ao céu, em busca do coração dos EUA



Pergunte às pessoas do que elas mais se lembram em *BioShock*, e muitas responderão com uma única palavra: Rapture. Uma cidade esplendorosamente concebida e construída debaixo d'água, com uma carga imaginativa que até hoje não foi igualada por nenhum outro FPS dessa geração. Entre *BioShock* e *BioShock 2*, ela é um elemento onipotente que molda tudo o que você faz. Talvez seja por isso que sua criadora, a Irrational Games, tenha saído de lá.

BioShock Infinite trocou a água pelo ar, os covis escuros e ambientes fechados do fundo do mar pelo brilho ofuscante e espaço infinito dos céus. Essa nova distopia chama-se Columbia:

uma cidade flutuante que se mantém acima do chão graças a turbinas e grandes balões que sobem e descem no ritmo de suas chamadas.

Mesmo com os breves momentos que nos mostraram, fica claro que o estúdio conseguiu o mesmo resultado. Columbia é um espetáculo lindo e bem estruturado, com suas curvas ao estilo art nouveau e apartamentos construídos sobre equipamentos industriais que mantêm tudo flutuando. É como um doce recheado de aço, ao passo que a visão ocasional do que está lá embaixo é vertiginosa.

A Irrational diz que a cidade é um amálgama das inovações do século 19 – eletricidade, telefones, e estrelas de



Os poderes de Elizabeth são o epicentro do conflito em Columbia. A ideia por trás de tudo no regime de Columbia é a ideologia da raça superior, com toques de eugenia. Junto a modificações do corpo e manipulação genética, essa história pode nos levar a muitos lugares interessantes

As similaridades ainda são óbvias, e este é um mundo incrível para um FPS centrado na narrativa. Nossa demonstração começa em uma rua de paralelepípedos, com um clima inicial familiar. Um cavalo mecânico passa na nossa frente, puxando uma carruagem, enquanto o cadáver de um cavalo de verdade alimenta os corvos do outro lado da rua. Uma dona de casa limpa a entrada de sua casa, que está queimando ao fundo. Logo ouvimos alguém gritando. É um moralista falando sobre o valor de se ter uma arma, ao lado de baldes cheios de armas e placas com a frase 'arme-se'. Aceitar a oferta aciona a primeira batalha do jogo, quando a face do homem se contorce e seus olhos ficam vermelhos,



Booker usa um elegante gancho para se mover pelo cenário – graças a um trilho suspenso no ar que conecta duas torres. A julgar pela posição dele em meio a prédios que flutuam independentemente, também será possível alternar entre eles rapidamente

Columbia é um espetáculo lindo e bem estruturado, com suas curvas ao estilo art nouveau e apartamentos construídos sobre equipamentos industriais

cinema – todas concentradas em uma enorme lista do tipo 'o melhor da América. Diferente de Rapture, ela não é um segredo: Columbia era um experimento à mostra, e desapareceu há 12 anos. Você joga como Booker DeWitt, um agente contratado por alguém que sabe onde a cidade está, enviado para lá para resgatar uma mulher chamada Elizabeth. Portanto, o protagonista tem um nome e uma missão definida, diferente de *BioShock*, no qual o protagonista é tratado como um 'zero à esquerda'.

antes de lançar um bando de corvos em DeWitt e chamar por um tal 'Charles'.

Há um rápido tiroteio, e o pobre Charles é jogado beirada abaixo por Booker, antes de o homem das armas fugir por um sistema de trilhos aéreos. Booker bebe uma garrafa com o rótulo 'Murder of Crows' (Assassino de Corvos) para adquirir o poder usado pelo homem, apresentando o familiar estilo de combate da série. Desta vez, os poderes não cobrem só uma pequena parte da tela, mas praticamente a tela inteira.



Na cola

O teaser de *Infinite* é um dos melhores que já vimos. Há um grande senso teatral: uma tomada passa lentamente por um aquário, e um tema familiar imita o primeiro teaser de *BioShock*, antes que Booker seja jogado em Columbia. É 4 de julho, a Grand Old Flag (um dos grandes hinos nacionais americanos) está tocando em um gramofone enquanto um maestro imita a canção, vemos telecineses através do movimento de rosas vermelhas, torres de uma igreja se mostram ao fundo, a bandeira americana tremula por toda parte, e Booker cai para a morte em meio a isso tudo. É um aperitivo delicioso – pena que teremos que esperar até 2012 para degustar o prato principal completo.

As implicações dos 'alphas' e o assunto geral de eugenia e fascismo que permeia *BioShock Infinite* sugerem uma progressão tentadora: um *BioShock* onde o Big Daddy não é apenas um punhado de músculos sem cérebro, mas sim algo escolhido geneticamente, melhorado e no comando do espetáculo



Eles também são armas mais sensoriais, pois parecem mudar toda a atmosfera de uma cena, tanto no visual quanto na aura do lugar – embora não saibamos se isso é apenas direção de arte ou parte integrante de suas funcionalidades. A promessa do arsenal de *BioShock* era de experimentação, algo que nunca acontecia a menos que o jogador se forçasse a isso. Pensar o que esse conceito poderia fazer nessa área de jogo imensa com prédios destrutíveis é de dar água na boca.

DeWitt logo encontra um bar, e uma batalha – mas ela só começa depois que os clientes o observam por um breve e tenso momento, o que é um detalhe bem interessante. Ele mostra outro poder, levantando uma escopeta da mão do inimigo, virando-a no ar e atirando na cara dele, antes de jogar a arma em suas próprias mãos. A luta vai para fora do bar, Elizabeth aparece, você frita o resto com uma tempestade elétrica com a ajuda da moça, que fica exausta depois disso, e então a cara grande aparece.

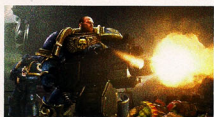
O Big Daddy da vez atualmente é chamado de 'alpha' ou 'handyman' ('pau para toda obra'). Os dedos de porcelana de sua mão gigante são um substituto aterrador em relação à broca do Big Daddy, e onde deveria existir um rosto há algo que parece um coração, sendo alimentado ou alimentando tubos de metal que o suspenham. É estranha combinação de biologia e rebites incômoda; a inteligência

implícita pelo sadismo e pela animação intrincada é assustadora.

A que nós vimos em ação tem a força de um guindaste, e viaja pelos ambientes abertos de Columbia com rigidez e naturalidade, às vezes se movendo quase como um vulto. Eventualmente, com a ajuda de Elizabeth, o suporte de uma ponte o derruba e, enquanto a ponte entra em colapso, ele tenta se livrar, apenas para receber o golpe final de DeWitt. Depois disso, uma figura similar, embora mais parecida com um gárgula, aparece em um telhado próximo antes de uma cena de corte que encerra a demo.

Do início ao fim, nossa demonstração foi uma produção suprema, ao ponto de poder ser um vídeo próprio, que não faz parte de um jogo. Isso nos faz pensar o quanto ela realmente representa o que vamos jogar quando o jogo ficar pronto – mas também demonstra um potencial tremendo. Se havia um ponto negativo em *Rapture*, era que você quase nunca sentia que pessoas realmente haviam vivido nos lugares por onde você passava. O maior desafio de Columbia será passar a sensação certa em um ambiente que, ao que parece, é ainda mais fantástico que a utopia de Ryan. Mas *Infinite* ainda não mostrou quase nada – e essa amostra se concentrou apenas na evolução do ambiente e dos alicerces da série. Quando for revelado totalmente, esperamos descobrir o que vai tornar *Infinite* melhor ou pior que seus antecessores: as diferenças.





Durante a campanha de *Space Marine*, o seu capitão evolui com o uso de cada nova arma, contribuindo para sua habilidade com elas, o que libera de acessórios adicionais a outras armas. São cerca de 15 armas diferentes e também é possível personalizar seu fuzileiro

Warhammer 40,000: Space Marine

A entrada no gênero de tiro em terceira pessoa deixa a estratégia de lado em prol da ação total. Waaagh?

Fazer um jogo de tiro em terceira pessoa apresentando fuzileiros espaciais não é o projeto mais original do mundo, mas quando são os Fuzileiros Espaciais originais, o exército futurista frequentemente copiado da britânica Games Workshop, a história é outra. Tirando *Dawn Of War*, a Relic, e o extraordinário tributo chamado *StarCraft*, o universo do jogo de mesa Warhammer 40,000 quase nunca atingiu seu peso nos videogames, mas talvez o hábitat natural para a escuridão cruel do futuro seja mesmo a ação e o tirotoie.

Space Marine é ambientado em Imperial Forge World: um planeta que, na verdade, é uma fábrica, cuspidor máquinas para uma guerra sem fim. Ele foi invadido por milhões de orks, e os Ultramarines são enviados para massacrá-los. Há muitas outras coisas acontecendo – assim que você aterrissa no local, precisa cooperar com um investigador cujo plano sombrio envolve superarmas – sim, tudo não passa de uma desculpa para você puxar o gatilho.

O estilo artístico de Warhammer 40,000 é um trunfo importante: até os melhores jogos do gênero tendem para 'o marrom, o cinza e o musculoso', mas *Space Marine* vem de um mundo diferente. Seus machos alfa vivem confinados em armaduras surradas com ombreiras absurdas, com um tom de azul que contrasta com a massa trêmula de peles esverdeadas, tudo encoberto por uma arquitetura colossal ou limitada em corredores ondulados.

Se algo é em terceira pessoa hoje em dia, acaba sendo comparado a *Gears Of War*, mas essa comparação não funciona com *Space Marine*. Para começar, não há cobertura, e os inimigos são muito mais numerosos: os pequenos gretchin e os orks surgem de todas as direções, formando uma multidão que de alguma forma ultrapassa seu perímetro de destruição. A falta de lugares para se esconder ao lado da contínua massa de inimigos dá a *Space Marine* um ritmo bem diferente do típico jogo de tiro – uma marcha contínua e intensa marcada pelo

apertar do gatilho das armas.

Os inimigos, no entanto, podem usar cobertura. Isso não faz muita diferença. Seu robusto fuzileiro pode correr direto para cima deles esmagando tudo que estiver no caminho, mandando proteções e orks perplexos pelos ares. Tudo isso acontece em meio ao caos, com ambos os lados recebendo e provocando muito dano, acompanhados de muitos efeitos bacanas – o visual fica borrado durante a corrida e, quando uma granada explode perto demais, o áudio é cortado bruscamente antes de retornar ao normal.

A demonstração termina com uma cena, uma espetacular sessão de tiro sobre trilhos que coloca você em uma nave de assalto – parte de uma enorme frota que é atacada por Stormboyz, orks equipados com foguetes. É uma sequência barulhenta, explosiva e variada, na qual você muda várias vezes de posição durante o bombardeio antes da inevitável aterrissagem forçada.

Space Marine pode até ser apenas outro jogo de tiro, mas vem embalado em carnificina gerada em um tiroleiro sem fim. Orks emergem de charnides, saltam de locais mais altos, saem de buracos nas paredes e avançam em números massivos. E então há o tipo de toque que faz *Space Marine* o que ele é: cadáveres, literalmente centenas deles, não desaparecem até que você deixe a área. Afinal, depois de derrubá-los, você pode querer esmagar um por um. Há uma arma tão poderosa no jogo que transforma fileiras inteiras deles em poeira avermelhada. Não é um jogo sutil nem complexo. Apenas um jogo cheio de caras maus, armas e nenhum dado de seis lados à vista.

PLATAFORMAS: 360, PC, PS3
PRODUÇÃO: BETHESDA
DESENVOLVIMENTO: OXIDIAN
ORIGEM: EUA
LANÇAMENTO: NOVEMBRO



Com os punhos

Um dos pontos principais em *Space Marine*, nos disseram, foi fazer o combate mano a mano funcionar. As primeiras impressões sugerem que isso é mais um objetivo visual: ao agarrar um ork, seu fuzileiro simplesmente o frita ao meio com a espada-serra – pedaços dele voam e fazem toda a sujeira que você pode imaginar. Outros tipos de impacto são esmagadores, nojentos e pesados, como combos, agarros e golpes finais. A profundidade não é muito evidente aqui: o sistema de combate é bom, mas não exige mais do que esmagamento de botões.



Estamos enfrentando apenas orks? A resposta da Bethesda para a pergunta é: "Nós só estamos falando de orks". Logo, podemos sonhar com a chance de detonar uma colmeia de Tyrannids



Há muitas opções na porção multijogador, com um modo estilo "passe o controle" encorajando você a formar e quebrar alianças com seus amigos. Partidas online podem ser salvas

Skulls Of The Shogun

Uma pitada de necromancia marca o despertar da estratégia em turnos na Xbox Live Arcade

Após tantos anos passados na escuridão, a estratégia em turnos está reemergindo em uma energética, atraente e colorida nova forma. Desenvolvedoras como Mode 7 e Capybara Games estão promovendo um tipo fugaz de estratégia com pequenas batalhas. A Haunted Temple Studios vai se juntar a elas em breve, agregando ao subgênero seu futuro lançamento para XBLA, *Skulls Of The Shogun*.

“É um ótimo gênero, mas acho que está meio datado”, diz o fundador do estúdio de quatro pessoas – **Jake Kazdal** – designer, artista e animador veterano que trabalhou em títulos como *Rez*, *Space Channel 5* e um projeto cancelado de Steven Spielberg. “As mecânicas não foram atualizadas por muito tempo. Por fim, ele se tornou um gênero de nicho, e eu realmente quero acabar com isso.” *Skulls Of The Shogun* desmonta a fórmula de *Advance Wars* e a reorganiza em um formato mais apropriado para o arcade. Além do visual inspirado nos

animes da década de 1960 (leia “O olho do samurai”), o que atrai a atenção é a inexistência de uma grade nos mapas. Conforme você controla o seu exército de samurais mortos-vivos, a liberdade é irrestrita, removendo parte da rigidez enxadrista pela qual o gênero é conhecido. Em vez de mover um certo número de quadradinhos, a distância que cada samurai pode viajar é indicada por um círculo ao seu redor. Ele pode andar, atacar e se mover de novo – o círculo encolhe para indicar a distância possível com os pontos de movimento restantes.

“Estou tentando simplificar o máximo possível”, diz Kazdal. “A ideia é ter muita profundidade estratégica sem precisar usar 50 unidades diferentes; só temos um punhado, mas são todas balanceadas e funcionam de forma bem diferente. Esse cara é um bateador – ele pode se mover mais longe que os demais. Seu ataque e sua defesa são medianos, mas ele é muito bom em flanquear e roubar recursos. Esse é o soldado – ele é o

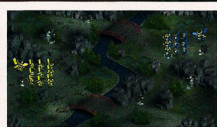
lutador, o cara na linha de frente. Ele tem uma defesa forte, e assim que começa a se fortalecer, é difícil derrubá-lo. Seu oposto é o arqueiro, que é leve e fraco – ele sequer contra-ataca no combate corpo a corpo –, mas tem um grande alcance de ataque e esse ataque de longe é muito poderoso.”

Por fim, há o shogun em pessoa, que é tanto a sua superarma quanto seu calcanhar de Aquiles. A morte do shogun significa fim de jogo, mas ele também é sua melhor unidade de guerra, criando um balanço de risco/recompensa ao permitir que você aumente seus pontos de vida a cada turno no qual o shogun não está lutando. Há outros detalhes interessantes: você tem cinco movimentos por turno, o que mantém o ritmo do jogo e garante que mesmo exércitos de tamanhos diferentes estejam sempre em pé de igualdade. Os inimigos deixam seus crânios para serem coletados – quando consumidos em certas quantidades, eles transformam unidades em demônios guerreiros. Mas há um risco: deixe uma unidade poderosa ser derrubada e você dará todas essas caveiras de presente para o inimigo.

A arte de Kazdal tem um estilo conciso de comunicação: arrozais encolhem conforme os seus recursos são esvaídos; a energia é indicada pela cor das bandeiras nas costas de cada samurai; áreas capturadas (ou assombradas, para usar a linguagem do jogo) são marcadas por bolas de fogo flamejantes. O curioso cenário do Japão feudal e sobrenatural deve bastar para chamar atenção, e com um ajuste prudente e refinamento das mecânicas do gênero, *Skulls* pode muito bem tirar a estratégia em turnos de seu torpor.



As fases e algumas das unidades do jogo são inspiradas nas estações do ano. “No outono, temos o monge dos corvos”, diz Kazdal. “Ele pode usar o poder do vento para parar bolas de fogo, por exemplo”



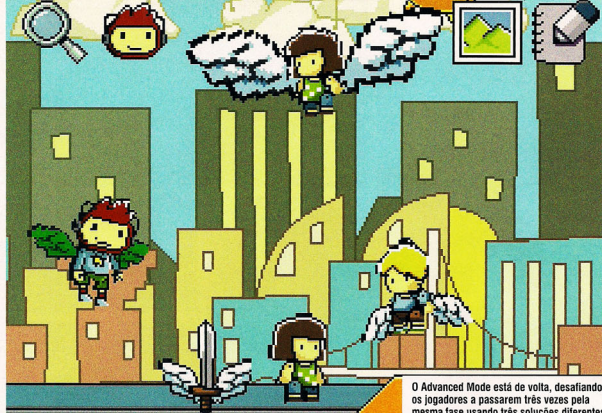
A restrição de cinco movimentos por turno permite mudar a maré da batalha mesmo contra um inimigo com um exército maior que o seu

PLATAFORMA: 360
PRODUÇÃO: INDEFINIDO
DESENVOLVIMENTO: HAUNTED TEMPLE
STUDIOS
ORIGEM: EUA
LANÇAMENTO: 2011



O olho do samurai

“Eu morei no Japão por muito tempo e tive um punhado de experiências estranhas com fantasmas”, disse Kazdal. “Templos assombrados e outras coisas assustadoras. Eu realmente quis explorar isso neste jogo, então deixei o meu conceito de arte de ficção científica de lado e voltei para os meus tempos de animador. A estética é inspirada nos animes dos anos 60. Sou muito fã desse tipo de coisa, antes de tudo se transformar em robôs gigantes e penteados espetados. Eram histórias clássicas com personagens simples e estilizados. Muitos deles eram em preto e branco, e deram duro para comunicar alguma coisa.”



O Advanced Mode está de volta, desafiando os jogadores a passarem três vezes pela mesma fase usando três soluções diferentes



Super Scribblenauts

Louco, assustador e legal?
Sim, há um adjetivo para isso

Como já dissemos antes, as maiores adições em *Super Scribblenauts* – além de um Maxwell controlável pela direcional – são os adjetivos. Gosta dos seus dinossauros fedidos? Bravos? Glamourosos? Sem propósito como muitas das possibilidades podem ser, ainda assim é emocionante acertar uma grande combinação – como a nossa triunfante mescla de ‘assustador’ e ‘homem’, que resultou em um Jason da série Sexta-Feira 13. Ao jogar as primeiras fases de *Super Scribblenauts*, nota-se que o fluxo do jogo é muito mais suave, um passeio mais bonito do que na primeira vez.

Os estágios iniciais do primeiro mundo são tarefas estacionárias, que casam melhor com a natureza ‘pare e pense’ do primeiro *Scribblenauts* do que coisas ambiciosas como seções de plataforma. Descobrir como consertar um carro quebrado, qual criatura tem características em comum com dinossauros e girafas, e – o nosso favorito – como começar uma festa sem álcool na praia, são tarefas que requerem mais atividade neural do que a destreza exigida pelo original.

O Create-a-tron é uma adição bem-vinda à biblioteca de invenções da série. Criar um Frankenstein ou um lobisomem reunindo as peças certas é algo que exige estratégias diferentes, e é bom saber que a máquina ganhou destaque fora do jogo principal, no editor de fases. Na versão que experimentamos não foi possível enganar o dicionário com termos compostos (alguém mais quer ver um homem-morcego?), mas essa é uma falha menor em um jogo com potencial para ser tanto educativo

quanto divertido. Pelo menos, tornados de fogo e patos-crocodilo já foram prometidos pela equipe..

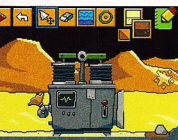
Não é culpa sua se você gastar as primeiras horas, ou dias, fazendo bagunça em um dos nove playgrounds da abertura de *Super Scribblenauts*. Esses cenários em miniatura, a maioria feita de ambientes urbanos e domésticos, são um terreno fértil para seu vocabulário. Ainda que eles pareçam pouco inspirados, são a razão de *Scribblenauts* existir – transformar o ordinário em extraordinário com o poder da linguagem. A linha pela qual o jogo caminha, se cruzada, nos leva de volta à era dos jogos de aventura textual. Parte do apelo é como ele remonta ao uso do cérebro e ao sistema de escolhas de jogos antigos. A diferença é que aqui não há uma linha narrativa. Ao depender de

sua própria imaginação, os produtores não recorreram a nenhuma invenção deles mesmos, o que pode deixar a jornada um pouco descaracterizada. O estágio de adjetivos que encontramos no final do primeiro mundo arrancou algumas risadas com seu desafio de ressurreição – alinhar do mais novo ao mais velho em frente ao caixão libera a recompensa – e sugere um jogo mais encantador na frente.

Como o título sugere, essa não é uma mera sequência, mas um aprimoramento. Os obstáculos nos quais os jogadores tropeçaram da primeira vez foram removidos para permitir que o conceito genial de *Scribblenauts* respire com menos restrições. Como ferramenta de experimentação e educativa, o jogo continua original e divertido.



PLATAFORMA: DS
PRODUÇÃO: WARNER BROS
DESENVOLVIMENTO: 5TH CELL
ORIGEM: EUA
LANÇAMENTO: OUTUBRO
ANTERIORES: E13



Alcance as Starites

Assim como no primeiro jogo, o seu objetivo nas fases de *Super Scribblenauts* é coletar as Starites. Elas são a chave para progredir pelos mundos do jogo e o portal para ganhar alguns Ollars. Usar uma palavra pela primeira vez também rende algumas preciosas moedas, que servem para adquirir novos avatares e dicas. As exigências para liberar as Starites são muitas e variadas, desde equipar um exército para a guerra (o nosso parecia o grupo Village People, mas acompanhado de um mini George Washington só para garantir) até assegurar que a poción de amor de uma bruxa faça milagres com os bichos das redondezas.



Os desafios vão do mundano ao fantástico, exigindo um crescente e criativo uso das palavras conforme o jogo avança e os quebra-cabeças ficam mais complexos



Embora a Lionhead esteja trabalhando para garantir que *Fable III* seja um jogo acessível, já está claro que isso não acarretará uma redução na sua escala ou sensação de espetáculo



Fable III

A Lionhead some com os menus, mas será que essa é uma boa ideia?

Fable II foi a verdadeira definição de uma obra-prima imperfeita – tão imperfeita que ainda provoca discussões na redação da *Edge* se é uma obra-prima ou não –, mas é interessante notar que aquilo que impressionou um jogador pode ter irritado outro. Há tanto os que odiaram as tentativas de deixar o jogo acessível, como a ridicularizada trilha de migalhas de pão, quanto aqueles que sofreram com sua complexidade, como as listas confusas que formavam seus menus.

Mas, como dizem, não se pode agradar a todo mundo ao mesmo tempo, e talvez seja um pouco de maldade da parte de Peter Molineux que o conto do "herói que virou governante" de *Fable III* desafie o jogador a tentar fazer exatamente isso (ou, para aqueles de inclinação sombria, satisfazer a si mesmo às custas dos outros o tempo todo... Sem pagar por isso). As mudanças feitas em *Fable III* prometem dividir ainda mais opiniões que seu predecessor e, provavelmente, aborrecer quem amava *Fable II* do jeito que ele era. Por colocar a crescente acessibilidade no topo de seus objetivos, algumas decisões parecem contraindutivas. Por exemplo,

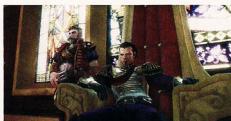


as sempre importantes interações com os cidadãos agora são pessoais, iniciadas pelo jogador, então seu herói não vai mais poder ficar parado na praça e atrair uma multidão de admiradores – saindo da taverna e de suas casas – simplesmente arrotando e fazendo tolices. Isso é meio decepcionante.

O tão falado sistema sem menus também nem sempre cumpre o que promete – ao menos não durante o tempo que passamos com a demo do jogo. As lojas podem não apresentar um "menu", mas você ainda examina os itens um a um de um jeito que lembra muito o ato de usar um menu. Contudo, o Sanctuary – o menu principal – funciona perfeitamente, aparecendo

instantaneamente ao apertar o botão Start (que, no mínimo, é mais rápido que o menu tradicional de *Fable II*), e acessar o vestiário para ajustar seu guarda-roupa é um modo muito mais rápido de acertar o seu visual do que o sistema antigo. As salas parecem ter um espaço limitado, o que nos leva a questionar se quanto mais roupas você obtiver, mais elas ficarão escondidas no que, afinal, não deixa de ser outro tipo de menu. Infelizmente, a sala de troféus estava trancada durante a demonstração, por isso não pudemos dar uma espiada para descobrir se as Conquistas são acompanhadas de algum item dentro do jogo, o que poderia agregar um pouco mais de valor a elas além do arrepiro que sentimos ao ouvir o som de desbloqueio.

O maior benefício do Sanctuary é ser imediatamente compreensível e instantaneamente usável por qualquer jogador que já saiba como controlar o herói e interagir com o mundo. Conforme o jogo ganha complexidade – o jogador vai estabelecer taxas enquanto enfrenta missões –, a facilidade de uso do Sanctuary e o mapa totalmente 3D do reino devem impedir que o jogo se aprofunde no território das planilhas, mas estamos curiosos para saber se isso realmente acontecerá.



A revolução que ocorreu após os eventos de *Fable II* significa que você notará tecnologias mais avançadas, o que dá ao mundo do jogo um visual mais evoluído

PLATAFORMAS: 360, PC
PRODUÇÃO: MICROSOFT GAME STUDIOS
DESENVOLVIMENTO: LIONHEAD STUDIOS
ORIGEM: REINO UNIDO
LANÇAMENTO: OUTUBRO



Acessibilidade na mira

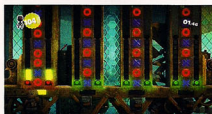
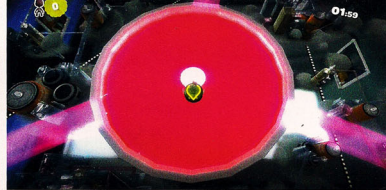
Pouca coisa mudou no sistema de combate de *Fable III* e, novamente, ele parece pouco intuitivo para os veteranos. Ataques de curta e longa distância ainda têm os seus próprios botões, para que você alterne entre eles de forma fluida, mas o sistema de seleção de trava de mira saiu de cena em prol de um mecanismo de mira de acordo com ameaça e da remoção dos indicadores na tela. Infelizmente, nosso estilo de jogo – como um pistolero em constante movimento – raramente nos permitiu atrair em quem gostaríamos, nos deixando na esperança do possível retorno do velho esquema.

Welcome to Crashy Bash! The aim of the game is to knock opponents into the electric barrier. Use the left stick to move and press X for a boost!

Close



Com o novo editor de cenas, é possível passar instruções usando personagens do jogo. Você pode até incluir a sua própria dublagem



Super Block Race é um exemplo rudimentar de um jogo de ritmo e ação, todo programado com os microchips de *LBP2*, que permitem esconder dos jogadores os mecanismos internos dos jogos

LittleBigPlanet 2

Experimentamos os frutos precoces das ferramentas de criação da Media Molecule

Então, como você criará o seu próprio jogo em *LBP2*? Três exemplos revelados originalmente durante a apresentação da Sony na E3 oferecem um vislumbre do excitante potencial da nova caixa de ferramentas da Media Molecule.

Um acréscimo importante é o posicionamento de câmera. Não há mais a limitação de uma visão lateral e você pode olhar para as suas criações de qualquer ângulo imaginável. Um dos jogos, *Crashy Bash*, é visto de cima, e a 'fase' inteira — uma pequena arena circular com muros eletrificados — permanece fixa no centro da tela. O objetivo é empurrar os oponentes para a borda usando um carrinho de bate-bate, e assim que a partida começa, o que se vê é um espetaculoso barulhento que dispensa maiores comentários. Os vários modos como a câmera pode ser posicionada ainda são mantidos em segredo, mas ouvimos dizer que você poderá criar um jogo em terceira pessoa, colocando-a atrás do *SackBoy*.

Crashy Bash também usa o novo tipo de fase 'competitiva'. Isso dá a cada jogador (até quatro em modo cooperativo) uma pontuação, e você determina a origem dos pontos. Em *Crashy Bash* um jogador pontua quando conduz outro jogador para a destruição, mas essa é só uma maneira de usar e dar significado para sua mecânica.

Em *Rocket Funland*, outro estágio demonstrado, pontos são recebidos ao explodir seus adversários com foguetes. O lança-foguetes não é uma ferramenta pré-fabricada (*LittleBigPlanet* não é tão cruel), mas improvisado com um novo acessório, o *Creatorator*. É um chapéu para o *SackBoy*, do qual pode surgir qualquer objeto, a qualquer velocidade ou ângulo, com um toque no botão R1. Nesse caso são foguetes, mas pode ser qualquer coisa que você desbloquear ou criar. Não temos certeza se isso significa que você poderá atrair caminhões uns nos outros, mas temos esperanças de que isso seja possível.

Rocket Funland também apresenta a

Segundo Alex Evans, cofundador da Media Molecule, esta pequena arena de baixa gravidade pode ser criada em pouco mais de 20 minutos com as ferramentas mais básicas do jogo



PLATAFORMA: PS3
PRODUÇÃO: SCE
DESENVOLVIMENTO: MEDIA MOLECULE
ORIGEM: REINO UNIDO
LANÇAMENTO: NOVEMBRO
ANTERIORMENTE: £13, £15



Faixas coloridas

Entre os novos materiais disponíveis para criação está o 'holograma', que brilha com luz fluorescente e é ideal para criar jogos com estética retrô. Ele faz parte do tema *Hand Made Arcade*, uma mistura de pixel art e imagética de jogos 8-bit, claramente influenciada pelas criações originais dos usuários (tivemos uma leve impressão de que todos os estágios eram homenagens a jogos do passado). Um participante do teste beta até usou a holografia para fazer um painel no jogo.

pequena questão da gravidade, outra variável nova. Você pode aumentar ou diminuir a gravidade da fase, simulando uma caminhada espacial e distorcendo a altura dos pulos.

Essas criações ainda envolvem um *SackBoy* se movendo em um espaço físico, mas desta vez esse não é um requisito necessário, como ilustra o último jogo que vimos, *Super Block Race*, que mostra o mascote da Sony na parte inferior da tela, sentado em um dos novos *Direct Control Seats* que permitem mapear comandos no *DualShock 3*. Com quatro pilares de círculos vermelhos e cruzes azuis ordenados aleatoriamente, o objetivo aqui é acertar o padrão com os botões do controle. Falhas resultam em penalidades no tempo, o que dá a vantagem aos oponentes. É um exemplo desconcertante da flexibilidade de *LBP2*: um jogo tão longe do gênero da plataforma quanto possível. Tudo nele requer uma astúcia cuidadosa, da duração das penalidades à pontuação dos jogadores.

Fazer seus jogos não será fácil, mas com uma vasta seleção de ferramentas e menus mais intuitivos para usá-las, o sistema está anos-luz à frente do bem intencionado *Kodu*, da Microsoft. Tentar imaginar todas essas engrenagens girando ao mesmo tempo é de dar nó no cérebro. Mas, seja você um criador ou um jogador, *LBP2* será uma experiência sem igual.

Homefront

História de sobrevivência da THQ mostra invasão aos EUA

Uma montagem de reportagens de telejornal inicia o vídeo de abertura de *Homefront*. Uma batida de tambores vibrante é a trilha sonora de uma mistura de material histórico e lendas distópicas cuja mensagem é clara: a Coreia está vindo. Os Estados Unidos estão sucumbindo ao poder de um grupo invasor de países afiliados à Coreia do Norte, uma 'batata quente' política, e desta vez são os ianques que estão na defensiva. A equipe de desenvolvimento garante que se trata de uma trajetória para uma guerra que foi 'estudada' e 'analisada', cujo desenrolar parte de uma unificação da Coreia em 2015, e se desenvolve com uma aliança japonesa em 2018 a uma invasão dos EUA em 2025. Ah, e uma epidemia de gripe que derruba boa parte da população norte-americana para que o campo de batalha esteja mais justo.

Portanto, *Homefront* poderia ser rotulado como uma peça de propaganda sobre segurança nacionalista, ou atacado como uma ferramenta para promover a posse de armas. Mas, por baixo de seus temas mais nebulosos, parece haver um competente jogo de tiro.

A versão não jogável que nos foi apresentada cobria dois capítulos com ambientações, tons e demandas diferentes. O primeiro colocava o jogador dentro da comunidade invadida por um EUA sitiado. Localizada em um bairro



Personagens norte-americanos têm um visual mais terrestre do que seus perigosos inimigos do Oriente, e há um quê de colapso em algumas de suas vestimentas. A porção multiplayer já foi anunciada, mas ainda não revelada



A narrativa é revelada a conta-gotas por meio de elementos no mundo do jogo, como um rio radiativo do Mississippi sugerindo um país dividido. Alguém mais espera por equipamentos à *Metro 2033*?

anteriormente suburbano, os jardins se transformaram em um híbrido de barracas e áreas recreativas. Há uma atmosfera de ameaça iminente, graças à segurança armada e à humanidade fragilizada – crianças brincando em balanços, sem ter noção do desastre em potencial que poderia estar à sua espera, provocam um som de fundo perturbadoramente dissonante. Há uma sofisticação na arte e no design de roupas que consegue evocar, simultaneamente, uma sensação tradicional de rebelião (todo mundo usa bandana) e patriotismo (quem resiste a um cinturão americano com a tradicional águia durante uma crise nacional?). Seu parente mais próximo – e parâmetro na própria THQ – é *Metro 2033*, que, em seus melhores momentos, conseguiu criar um contraste similar entre desespero e a tenacidade do espírito humano.

As armas são baseadas em design militar moderno e evoluíram de acordo com as modificações sugeridas por soldados com experiência de campo (a mira de um rifle pode ser reforçada para evitar que ela se solte com o impacto dos tiros, por exemplo). A segunda seção



A nação em ruínas de *Homefront* foi criada a partir de uma versão modificada do motor Unreal Engine 3. O ataque ao depósito é frenético e angustiante conforme você tenta se esquivar de soldados em chamas

mostrada fazia um bom uso dessas armas. Ambientada no estacionamento de um distrito cheio de armazéns, ela também transmite a sensação de uma sociedade abalada pela guerra.

Há concessões feitas em prol do drama que apelam para recursos como grandes explosões e câmera lenta, de forma a enfatizar o perigo e tirar o tom realista. Comparada à calma do capítulo anterior, é praticamente um grito de guerra. A cena começa com um ataque a patrulheiros coreanos – soldados mascarados armados até os dentes. O assalto à base envolve uma bomba incendiária que põe fogo nos soldados e desencadeia uma grande gritaria. É uma cena para estômagos fortes, que expressa o horror da guerra de uma forma pouco vista em anos de carnificina em FPS.

Ainda que seja competente na maior parte do tempo, há um nível de conveniência anormal em algumas das cenas do roteiro que chega a fletar com uma ingenuidade digna de quadrinhos. Os personagens principais sobrevivem de forma espetacular depois de ondas e mais ondas de explosões e chuvas de

teiro. Mas com bastante tempo até o lançamento, a Kaos está claramente reservando algumas das suas cartas na manga. O estúdio cresceu rapidamente desde suas origens com o mod *Desert Combat* de *Battlefield 1942* (baseado na Guerra do Golfo) até *Frontlines: Fuel Of War*, e agora com o seu primeiro título exclusivo para consoles, *Homefront*. Nessa jornada, o estúdio nova-iorquino evoluiu pouco a pouco, aumentando a sua ambição e o tamanho da equipe. E ambição é algo de que a Kaos certamente vai precisar – assim como ousadia, principalmente para entrar no disputado campo de batalha dos FPS no ano que vem.



Áudio orgânico

Todos os momentos de destaque da demo que testamos eram enaltecidos pelo ótimo design de áudio, e o diretor de áudio, Matt Harwood, está trabalhando duro para valorizar sua pesquisa e a improvisação de seu esforço. Testar e gravar armas reais foi um verdadeiro trabalho de pesquisa – foram usadas desde metralhadoras a rifles – cujo resultado parece ter valido a pena. Um detalhe bacana é sobre o tanque Goliath. O que é o som desse monstro de metal surgindo durante o ápice do ataque a um depósito? O cachorro de Harwood mastigando pedras de gelo.

PLATAFORMA: WII
 PRODUÇÃO: SEGA
 DESENVOLVIMENTO: HIGH VOLTAGE
 SOFTWARE
 ORIGEM: EUA
 LANÇAMENTO: 2010

Conduit 2

Após um lançamento bem conduzido, a High Voltage mostra melhorias óbvias

The Conduit pode ser caridosamente descrito como uma 'boa tentativa' de criar um FPS para agradar ao público entusiasta do console da Nintendo, mas após vender razoavelmente bem para um jogo de empresa terceira no Wii, a High Voltage retorna para mais uma investida, abandonando o artigo 'The' no processo.

Com ambientação, visual e design de fases sendo os principais problemas de *The Conduit*, a High Voltage voltou à prancheta com a equipe, reutilizando o motor gráfico Quantum3 do primeiro jogo, concentrando-se em uma direção de arte unificada e oferecendo uma variedade bem maior de ambientes para as fases. Ele começa em uma plataforma petrolífera localizada sobre o lendário continente perdido de Atlântida e passa por EUA, Sibéria, Amazônia e China.

Embora o jogo de continuidade direta à história de *The Conduit* – no papel do agente secreto Michael Ford, o jogador enfrenta uma invasão alienígena secreta que planeja controlar a humanidade –, os



Esse Leviatã (topo) é o guardião de Atlântida que ataca a plataforma de petróleo, danificando a estrutura. Metralhadoras fixas posicionadas em pontos estratégicos devem ser usadas para acertar os pontos fracos da enorme criatura, naturalmente

gráficos mais trabalhados e as locações mais interessantes fazem o jogo parecer mais com uma sequência espiritual de *Perfect Dark*, algo ainda mais reforçado por um leque interessante de armas e dispositivos, como o Phase Rifle (capaz de perfurar paredes) e o Vortex Blaster, inspirado no filme Distrito 9, que recolhe as balas disparadas pelos inimigos antes de lançá-las contra eles.

Obviamente, tudo isso seria irrelevante se a progressão continuasse sendo um passeio pouco atraente por corredores repetitivos. A High Voltage prometeu uma



maior possibilidade de ações para os jogadores, com rotas alternativas em cada estágio e a habilidade de virar mesas e usar os elementos do cenário para se proteger. E, de fato, a nossa experiência na plataforma petrolífera da demo foi agradavelmente variada.

Conduit 2 pode provar que, mesmo obtendo sucesso comercial, desenvolvedores podem aprender com seus erros. Jogadores de Wii sedentos por FPS – até mesmo os que se decepcionaram com *The Conduit* – devem ficar de olho neste aqui.



Donkey Kong Country Returns

Donkey Kong retorna, mas é como se ele nunca tivesse ido embora

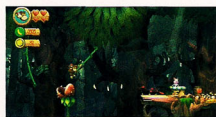
Embara já tenham se passado oito anos desde que a Rare foi comprada pela Microsoft, fãs que ainda veneram as criações do estúdio nas eras 16 e 64-bit devem ter ficado perplexos quando a Nintendo anunciou, na E3 deste ano, não apenas uma versão 'reimaginada' de *GoldenEye* produzida pela Activision, como também um novo *Donkey Kong Country*.

A Rare redefiniu o personagem dentro da própria cronologia da Nintendo, então

talvez seja por isso que a empresa deixou o novo jogo a cargo da Retro Studios, que fez seu nome com a série *Metroid Prime*.

No entanto, a Retro obteve um sucesso tão grande com a mudança da perspectiva de Samus que a sua atualização 2.5D para *Donkey Kong Country* parece um tanto tímida. O 'returns' (retorno) do título é mais honesto do que o 'new' (novo) de *New Super Mario Bros.*, já que, exceto pelas melhorias gráficas, não há grandes diferenças dignas de nota para quem consegue o original – o novo jogo tem tudo o que você espera de um DKC: sequências em carrinhos de mineração, barris-canhão e cipós para se balançar. Até os controles são idênticos aos de antigamente, com os sensores de movimento sendo exigidos apenas para fazer DK esbofetear o chão ao chacoalhar o Wii Remote.

A principal novidade – o modo multijogador simultâneo – com um segundo jogador controlando o Diddy Kong, equipado com seus barris a jato e sua pistola de amendoim – não parece uma adição grande o bastante para substituir a sensação de déjà vu (assim



Embora não seja revolucionário como a transição de 2D para 3D de *Metroid Prime*, *Returns* pode apresentar algumas surpresas interessantes

como em *New Super Mario Bros. Wii*, quando morrem, os personagens voltam à ação, mas dentro de barris em vez de bolhas). Infelizmente, tirando os gráficos pré-renderizados em 3D que surgiram com a estreia da série no SNES em 1994, o design de *Donkey Kong Country* nunca ameaçou os melhores jogos do Mario, então a Retro vai ter que usar um pouco daquela magia que tornou *Metroid Prime* tão especial para que esse seja realmente um retorno bem-vindo.



O motor Quantum3 lida com efeitos de reflexo e de bump mapping sem grandes problemas, o que faz de *Conduit 2* um dos jogos mais visualmente cintilantes do Wii



PLATAFORMA: WII
 PRODUÇÃO: NINTENDO
 DESENVOLVIMENTO: RETRO STUDIOS
 ORIGEM: EUA
 LANÇAMENTO: NOVEMBRO



O estilo de jogo simples e a atenção dada aos sílios são uma espécie de tributo à Rare. Desde que a dificuldade não se torne absurda como nos antigos jogos, tudo bem para nós



**SIMPLESMENTE
FAZ
TUDO**

**AGORA É
OFICIAL PS3
NO BRASIL**



PlayStation.



PLAYSTATION 3 AGORA É OFICIAL SONY BRASIL.
Isso significa muito mais confiabilidade, suporte e **1 ano de garantia**
com assistência técnica que só quem é oficial pode oferecer.
Seja oficial. PlayStation 3 exclusivo da Sony Brasil.



Central de Relacionamento Sony:
4003-7669 São Paulo e regiões metropolitanas
ou 0800 880 7669 - demais localidades.

Distribuído por © 2010 Sony Brasil Ltda. Todos os direitos reservados. Fica proibida a reprodução total ou parcial sem permissão por escrito. Imagens meramente ilustrativas. Sony e PlayStation são marcas comerciais registradas da Sony Corporation. Todas as outras marcas comerciais são de propriedade de seus respectivos donos.

SONY
make.believe

Comic Jumper: The Adventures Of Captain Smiley

A Twisted Pixels usa tinta e papel para uma aventura de HQ em progressão lateral

A XBLA tem sido rotulada como um verdadeiro campo de extermínio das desenvolvedoras independentes, mas ao menos uma delas, a Twisted Pixel, conseguiu se ajustar perfeitamente ao sistema. Sua conquista foi produzir dois títulos originais que estão entre os mais vendidos – *The Maw* e *'Slosion Man* –, cada um com

seu respectivo design e senso de humor anárquico. O terceiro título da desenvolvedora, *Comic Jumper*, continua essa tradição individualista, com o Captain Smiley, personagem que parece vir direto das HQs, saltando das páginas dos livros escolares pertencentes ao chefe do departamento de criação da Twisted Pixel, Josh Bear.

Captain Smiley passa por quatro 'edições' e 12 fases, cada uma dividida em partes distintas de ação corpo a corpo (POW! SOCI!) e de tiro (BOOM!) que, de forma surpreendente, parecem ter saído de uma típica criação da Treasure, com um fluxo consistente de inimigos e uma intensidade nos ataques que mantêm o jogador se movendo de cenário a cenário.

Ainda mais interessante, porém, é o quão distinta é cada aventura de Captain Smiley, abrangendo um amplo espectro da história das HQs norte-americanas, do estilo de Frank Frazetta com o bárbaro Nanoc The Oblivator ao nosso favorito, Improbably Paper Pals, cujo

Captain Smiley pula de quadro em quadro, exibindo uma arte brilhante e colorida. Na história, ele e seu ajudante bobo enfrentam o ego de seus inimigos



Você passa a maior parte do tempo espalhando os adversários, com combos bem-sucedidos resultando em inimigos sendo lançados em direção à tela ou ao fundo dos cenários. Mas isso, é claro, também pode acontecer com você

estilo de desenho à la Jack Kirby dá vida a robôs espaciais e coadjuvantes ridículos como o Menino Origami e o Garoto Papel. Se há uma preocupação da nossa parte, é o fato de que, assim como *Deathspank*, o senso de humor (na maior parte apresentado por Star, o colega falante de Smiley) pode se tornar cansativo ao longo de um jogo bastante roteirizado.

Mas com *The Maw* e *'Slosion Man*, a Twisted Pixel cria jogos que, mesmo sendo pouco diversificados, encontraram um público bem receptivo na Live Arcade, e a desenvolvedora conhece seus fãs. *Comic Jumper* não se estorça muito para reinventar essa fórmula; em vez disso, promete oferecer uma experiência sólida para os fanáticos por histórias em quadrinhos e pelos títulos anteriores da empresa.



Splatterhouse

A Namco dá um novo significado para a expressão 'sangue bom'

“Q uanto mais sangue, mais poder”. Esse é o mantra da equipe por trás de *Splatterhouse*. Dr. West está tramando seus planos satânicos mais uma vez nesta releitura do original, lançado em 1988, no qual um cidadão comum chamado Rick se transforma em um guerreiro brutal com sede de sangue ao adquirir a violenta Máscara do Terror. Descerebrado é a palavra de ordem: *Splatterhouse* não tem vergonha de não exigir nada do cérebro do jogador, e seu

desafio consiste em reduzir todos os inimigos a pó, removendo todos os membros possíveis no processo. Destrói os seres 'corrompidos' que escaparam do inferno e foram parar na base de West é sua única preocupação, ainda que algumas seções cruas e pouco inspiradas de plataforma tenham aparecido durante a nossa demonstração não jogável.

Um jogo de ação em terceira pessoa que figura melhor ao lado de *Hunter: The Reckoning* do que de *God Of War*, até o presente momento *Splatterhouse* apresenta uma ação um pouco oscilante – vítima de alguns problemas sérios de colisão (algo que, esperamos, pode ser consertado até o lançamento) e do exagero em sua vontade de mostrar sangue, tomando-se até um pouco desagradável de se olhar.

A equipe de design claramente canalizou seus recursos no sistema de desmembramento anômico: a pele e os ossos de Rick se regeneram depois do combate e a possibilidade de usar pedaços de mortos para abrir portas e progredir é tão excessiva quanto sádica. O *Splatterhouse* original pode ter sido



feito no Japão, mas ele foi inspirado pelos filmes de terror norte-americanos dos anos 1980, os novos desenvolvedores pareciam ansiosos para aumentar a dose de horror e elevá-lo ao nível de um subgênero mais recente: a 'tortura pornô'.

Se isso não for suficiente para saciar a sua sede de sangue, a inclusão dos três *Splatterhouse* originais – inclusive a versão japonesa que, barrada pela censura, nunca chegou ao Ocidente – talvez ajude na tarefa. Em sincronia com sua fonte de inspiração e certamente correspondendo às expectativas de seus desenvolvedores, o novo *Splatterhouse* parece elevar o conceito de nojo a outro patamar em termos de jogo.



Calabouços vermelho-sangue e catacumbas cheias de inimigos forçam o jogo a fundo para a sua jornada pelo inferno. Um cenário pós-apocalíptico foi citado, mas não mostrado



FEBRAJOGA

Federação Brasileira de Jogadores de Games

visite: WWW.FEBRAJOGA.COM.BR

Jogos em Teste
Lançamentos
Entrevistas
Confrontos (Clás)
Promoções
Rankings
Bate-Papo
Rádio FEBRAJOGA

Venha você também para a Família FEBRAJOGA

A Febrajoga (Federação Brasileira de Jogadores de Games) é uma empresa 100% Brasileira e única no país.

Fundada no Estado de São Paulo, mas com o objetivo de atender todo o Brasil, a Febrajoga é voltada exclusivamente aos Jogadores de Games. O nosso objetivo é cuidar dos interesses dos nossos sócios, possibilitando a compra de jogos, plataformas e outros produtos relacionados realmente originais e com valores menores.

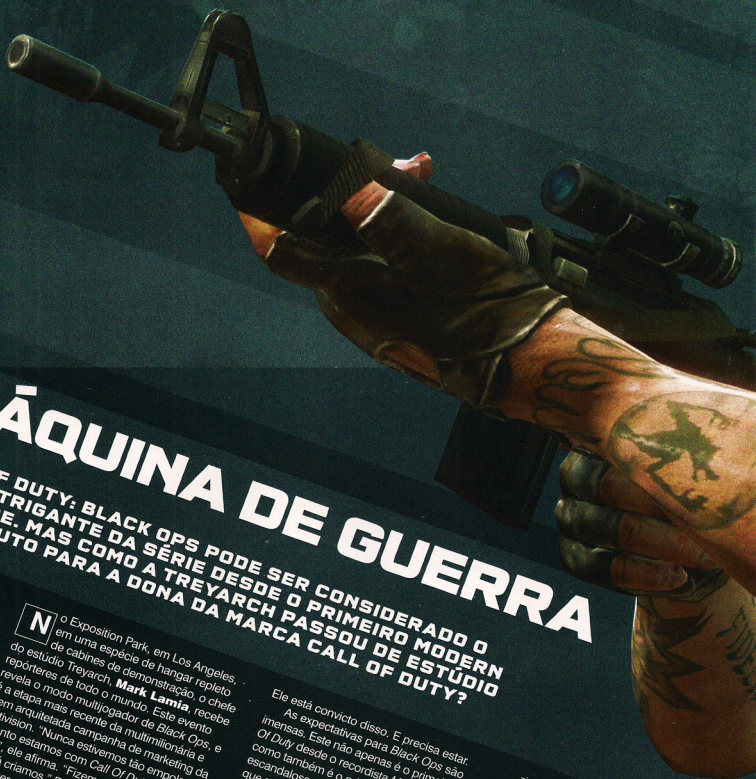
- ✔ *Mais Conteúdo e Novidades antes de todo Mundo!*
- ✔ *Mais Descontos e Benefícios*
- ✔ *Mais Interatividade*



GAMES! ESTE MUNDO É NOSSO!

Parceiros:





MÁQUINA DE GUERRA

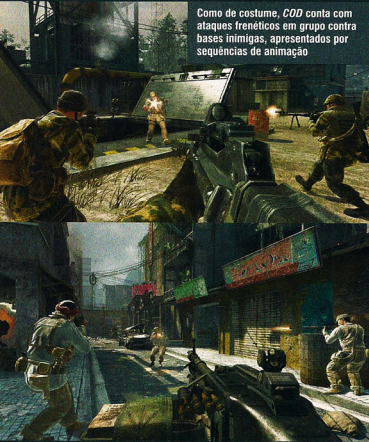
CALL OF DUTY: BLACK OPS PODE SER CONSIDERADO O MAIS INTRIGANTE DA SÉRIE DESDE O PRIMEIRO CALL OF DUTY: MODERN WARFARE. MAS COMO A TREYARCH PASSOU DE ESTÚDIO SUBSTITUTO PARA A DONA DA MARCA CALL OF DUTY?

No Exposition Park, em Los Angeles, em uma espécie de hangar repleto de cabines de demonstração, o chefe de cabines de demonstração, o chefe de repórteres de todo o mundo. Este evento revela o modo multijogador de *Black Ops*, é a etapa mais recente da multimilionária e bem arquitetada campanha de marketing da Activision. "Nunca estivemos tão empolgados quanto estamos com *Call of Duty: Black Ops*", ele afirma. "Fizemos o melhor jogo de qualquer pré-lançamento, e já ouvimos muito isso tudo. Mas Lania diz isso com seriedade."

Ele está convicto disso. E precisa estar. As expectativas para *Black Ops* são imensas. Este não apenas é o primeiro *Call of Duty* desde o recordista *Modern Warfare 2*, como também é o primeiro *Call of Duty* que se seguiu após a demissão dos cabeças escandalosa desintegração da Infinity Ward. Jason West e Vince Zampella. *Black Ops* marca uma nova era, uma em que os reis de COD já não existem, e na qual a Activision tenta dividir seu megaproduto em diversos gêneros, entre diversos estúdios. A Treyarch, a sempre submissa equipe de apoio no ciclo de criação de COD, agora foi promovida a titular.

TÍTULO: CALL OF DUTY: BLACK OPS
PLATAFORMAS: 360, PC, PS3, Wii
PRODUÇÃO: ACTIVISION
DESENVOLVIMENTO: TREYARCH
ORIGEM: EUA
LANÇAMENTO: NOVEMBRO





Como de costume, COD conta com ataques frenéticos em grupo contra bases inimigas, apresentados por seqüências de animação



Um ataque a uma fábrica de armas russa provavelmente colocará os jogadores frente a frente com os soldados da Spetsnaz, especialistas em se esquivar e em combate corpo a corpo. Eles não vão se esconder atrás de abrigos



Mark Lamia, chefe de estúdio

Este fato é algo que a equipe está levando 100% a sério. *Black Ops* certamente é o jogo mais bonito da Treyarch. A equipe usa uma versão atualizada do motor de seu próprio *World At War*, rodando a 60 quadros por segundo, com fluxo de texturas e uma série de técnicas avançadas de iluminação dinâmica para oferecer um estonteante espetáculo de explosões, destruição de ambientes e sangue jorrando. O jogo é também a tentativa mais ambiciosa da produtora de contar uma história explorando territórios

"TENHO SIDO INCRIVELMENTE VAGO SOBRE A HISTÓRIA, POIS ACHO QUE SERÁ O QUE MAIS SURPREENDERÁ A TODOS"

desconhecidos. Passado *World At War*, a decisão de evitar o terreno saturado da Segunda Guerra foi tomada bem cedo, e também a de abalar as convenções da série. O período da Guerra Fria, bem menos explorado em jogos, pareceu o local perfeito para começar.

"Quando analisamos aquela época, decidimos que não queríamos nos limitar a um único conflito", diz Lamia. "Fizemos muitas pesquisas sobre o Vietnã, pois é o conflito mais importante daquela era. Mas também estudamos a Baía dos Porcos e operações da CIA... Olhamos também para atividades guerrilheiras na África e na América do Sul. Podíamos ter encaixado nosso jogo em praticamente qualquer uma dessas partes do mundo. Queríamos mesmo destacar as operações secretas, quase clandestinas. E quando decidimos isso, percebemos que poderíamos usar todas essas guerras históricas como pano de fundo. Então, apesar de o enredo remeter ao Sudeste Asiático, e tudo começar em meio à Ofensiva do Tet, não é um jogo sobre a Guerra do Vietnã."

A equipe começou com pesquisas sobre as unidades que antecederam as Forças Delta, pequenas equipes de especialistas contratadas durante os anos 1950 e 1960 para operações clandestinas, geralmente com objetivos anticomunistas. Eles chegaram ao Grupo de Observações e Estudos, formado em 1964, que analisa táticas de guerra psicológicas ou fora do convencional usadas durante o conflito no Vietnã. Um antigo soldado do grupo, John Plaster, deu detalhes aprofundados disso tudo

em um livro sobre suas experiências, que formou a base para a narrativa de *Black Ops*. Os designers também consultaram Hank Keirse, o Tenente Coronel reformado que foi consultor para as equipes de COD desde o primeiro jogo. Ele relatou suas experiências ao comandar uma companhia mecanizada na Alemanha no começo dos anos 1980, treinando soldados para reagir a uma eventual invasão soviética.

"Com isso montamos uma linha do tempo de tudo o que estava acontecendo no mundo naquela época, e tínhamos ideia do tipo de jogo que queríamos fazer", explica Lamia. "Queríamos enfatizar a variedade de locais, e que as pessoas percebessem o grande número de ambientes diferentes, e também de objetivos e de ritmos – há uma enorme quantidade de fases distintas. E tecemos tudo sobre um pano de fundo histórico."

Certamente, a variedade existe. As três fases do modo campanha que a Treyarch revelou até agora acontecem em 1968, mas em locais bem diferentes. A missão

Victor Charlie é um combate sangrento pelas selvas do Vietnã, com o personagem Sargento Mason sobrevivendo a uma queda de helicóptero pouco antes de nadar pelo rio Huong, atacar uma vila vietcongue e escapar pelo labirinto de túneis. Playback permite ao jogador controlar um helicóptero (algo inédito na série) enquanto decola de um campo de prisioneiros no Laos, aterrorizando soldados inimigos e travando combates aéreos. E há a WMD, retratando um ataque a uma instalação de produção de armas localizada nos picos congelados dos Montes Urais.

Isso é muito bom para diversificar a jogabilidade, mas temos uma repetição do enredo de *Modern Warfare 2* – um amontoado incoerente de cenários vagamente associados. Lamia reconhece a preocupação, mas está convicto de que a Treyarch uniu todos esses componentes em uma experiência narrativa inteligente, misturando no conjunto as noções de clandestinidade e ambiguidade. "Você sabe por que aconteceu a Invasão da Baía dos Porcos?", ele pergunta. "Talvez tenha ocorrido apenas para acobertar algo. Talvez não. Você não saberia dizer. Naquela época, a comunicação era diferente, e as informações eram passadas de forma diferente. Com isso em mente, é possível ter uma ideia do tipo de força criativa com que pudemos trabalhar no jogo."

Lamia não confirma, mas parece que *Black Ops* não usará a narrativa convencional de um jogo de guerra. Informações iniciais mostravam uma seqüência em que um soldado aparece amarrado, e nele injetam um narcótico que aumenta suas capacidades. Quando perguntamos se Alucinações do



ANIMAÇÃO E INTELIGÊNCIA

Uma das metas de *Black Ops* é combinar a IA dos inimigos com animações melhoradas, adicionando credibilidade às reações. Em certa parte, o jogo retrata as tropas especiais russas, os Spetsnaz. Para aprender mais sobre eles, a Treyarch consultou o ex-agente **Sonny Puzik**, que discutiu as principais táticas e treinamentos. "Pesquisando sobre os soldados Spetsnaz, aprendemos que eles fazem muitos movimentos para evitar serem atingidos", diz o animador chefe **Jimmy Zielinski**. "Antes de serem bons atiradores, eram treinados para evitar serem atingidos. Faziam muitos rolamentos, andavam de lado – chamavam isso de 'sair do X'. Logo percebemos que este seria um inimigo muito criativo para colocarmos contra o jogador. Se você olhar para um Spetsnaz, ou apontar sua arma, ele fará algo diferente – dará um passo para o lado, rolará ou virá em sua direção com tudo, em vez de se esconder. Queremos surpreender os veteranos de COD. Eles vão precisar mudar a forma de agir. Alterar comportamentos é algo assustador. Esta é uma franquia clássica, as pessoas esperam por certas coisas. Fazer mudanças neste sentido é algo assustador."

As armas são baseadas na vida real. A equipe vai a campos de tiro para testar o máximo possível, anotando tempos de recarga e gravando sons

MÁQUINA DE GUERRA



Passado, o filme de **Adrian Lyne** sobre um grupo de soldados americanos que serviram de cobaia para drogas psicoativas, foi uma influência, ele meramente sorri e responde: "Tivemos muitas influências. Tenho sido incrivelmente vago sobre a história, pois acho que será o que mais surpreenderá a todos. É diferente de qualquer outro *COD*, é algo totalmente original."

"Eis o que posso contar", ele continua, após alguma insistência. "A história é narrada do momento em que você coloca o disco até o fim da campanha. Você joga com diferentes personagens ao longo da trama, mas é algo literal, que vai desafiá-lo a compreender o que está acontecendo. É muito imersivo, e a história está amarrada a tudo o que se faz – você não dirá 'Não entendo como a história e o jogo se encaixam', mas sim 'Como essas peças todas se encaixam?' É preciso entender os motivos por trás de todas elas – afinal, são operações governamentais clandestinas. Nós abordamos tudo o que estava acontecendo naquela era de uma forma bem interessante."

Multijogador é outra área de *COD* em que a Treyarch está deixando sua marca. A desenvolvedora pegou o sistema de avanço por experiência que marcou os três últimos jogos e adicionou uma nova moeda, os Pontos COD. É preciso conquistá-los jogando partidas multijogador ranqueadas, para então gastar em armas ou equipamentos que normalmente não estariam disponíveis. Mas não dá para simplesmente juntar um bolão e comprar tudo – algumas classes de armas ainda precisam ser habilitadas pela experiência, de forma que é preciso ser um jogador talentoso e experiente para ter em mãos a arma mais devastadora.

Para aproveitar ao máximo o sistema de pontos, a equipe de design adicionou duas novidades: os Contratos e as Apostas. No primeiro, os jogadores podem aceitar tarefas específicas com limite de tempo para serem executadas nas partidas multijogador. Por exemplo, Contratos de Mercenários pagam por atingir um determinado número de mortes; Contratos de Operação recompensam o trabalho em equipe; e Contratos de Especialistas oferecem desafios diversos. O modo de Apostas provavelmente será a estrela entre os competidores, oferecendo quatro tipos de modalidades em que os jogadores podem apostar seus pontos em seus desempenhos – apenas aqueles que terminarem entre os três primeiros vão abocanhar parte da bolada. O modo 'Um na Cabine' é uma eliminatória em que cada jogador tem apenas uma bala; se gastarem, precisam recorrer ao combate corpo a corpo. O 'Jogo de Armas' é uma nova versão de uma popular modalidade do clássico *Counter-Strike*, em que os jogadores vão passando de arma em arma, ganhando melhorias sempre que abatem alguém. São modos inovadores, altamente competitivos e com ênfase em dominar todos os tipos de armas de COD.

No entanto, a adição da nova moeda já levanta controvérsias – cogita-se que logo será possível utilizar dinheiro real para adquirir os Pontos COD. O diretor de design do modo multijogador, **David Vonderhaar**, entretanto, acha que essas moedas são uma ideia genial que vai





Os típicos mapas altamente detalhados mostram uma série de ambientes urbanos, completos com muros despençando e interiores demolidos

MEDO E TENSÃO

Black Ops faz uso inovador da "Captura Total da Atuação", uma técnica que grava simultaneamente os movimentos do ator, suas expressões faciais e diálogo, em vez de pegar cada um desses elementos em separado. As seqüências de animação foram filmadas na The House Of Moves, o imenso estúdio de captura em LA usado pela maioria dos filmes de Hollywood e pelos desenvolvedores de jogos. O projeto forçou os limites do estúdio, aparentemente sobrecarregando sua capacidade elétrica. "Nós explodimos o transformador deles!", gargalha Lamiá. "Black Ops exigiu que comprássemos mais câmeras do que podiam comportar. Só pergunt 'Isso vai para a nossa conta?'"

Para acentuar os elementos emocionais de cada atuação, a equipe de animação desenvolveu os "mapas de tensão", um método que captura e replica as linhas faciais com perfeição. "Isso nos permite capturar os pés de galinha do ator, ou as rugas ao redor de seu nariz", explica Lamiá. "Assim, quando os atores falam ou ficam furiosos, você pode ver todas as expressões dos personagens, e isso ajuda a perceber o estado do espírito deles, mesmo que saia."

Para montar este mapa, a equipe tem uma câmera focada em cada ator durante todo o processo de captura, colocada para captar todos os seus movimentos. O animador chefe Adam Rosas mostra um clipe de uma sessão de captura com um ator encenando um dos personagens principais, Woods. "Trazemos as gravações desta câmera para o Motion Builder, e mantemos tudo bem à mão durante a animação. Estudamos para onde seus olhos estão apontando. Então podemos dizer 'o olhar incomodado dele é para este lado'", explica Rosas. "A tecnologia ainda não consegue capturar os movimentos dos olhos, então usamos estas câmeras como referência. Recriamos as cenas meticulosamente, fazemos diversos ajustes e examinamos isso quadro a quadro. E fazemos tudo à mão."



David Vonderhaar, diretor de design do modo multijogador



Josh Olin, gerente de comunidade

mexer e brincar com nossas decisões em relação ao dinheiro. "Quando decidimos que era hora de evoluir o sistema de destravamentos, e tivemos a ideia dos pontos, começamos a pesquisar diferentes tipos de pessoas e o que faziam com seu dinheiro. Algumas investiam, como no modo Contrato. Outras iam para Las Vegas todos os fins de semana – daí o modo Apostas. Os Pontos COD dão origem a um pequeno universo capitalista dentro do jogo!"

Originalmente desenvolvido como uma ferramenta de criação de fases interna, o Treino de Combate é outra novidade chave, permitindo aos jogadores programar competições contra inimigos controlados pelo computador. Como Vonderhaar explica, "Eles têm comportamentos inteligentes, tentam roubar itens de recuperação, podem conseguir seqüências de mortes, mas são bonecos de treino. É uma boa forma de sentir o gostinho do multijogador sem ter ninguém xingando sua mãe". A personalização também foi levada em consideração com o editor de emblemas, que permite aos clãs adicionar seus símbolos em armas. Há ainda o modo Replay, que grava partidas e permite editá-las. É um sistema simples, intuitivo e expansível que dará origem a replays cheios de estilo no YouTube.

Até o momento, quatro mapas multijogador foram revelados, e todos passam uma sólida sensação de *Call Of Duty*. Launch é uma base militar densa, com vários andares e uma área de lançamento de foguetes; Radiation é uma base nuclear russa em decomposição; Cracked é uma cidade em ruínas, com lojas destruídas e crateras nas ruas; e Summit é a fase da neve, com uma série

de construções militares. São cenários clássicos, repletos de locais semiescondidos para atiradores de elite, corredores longos e salas centrais amplas para batalhas desesperadas. Há estruturas inteligentes entre esses espaços, como escadas e passagens, permitindo aos inimigos trocarem muitos tiros enquanto vão de um ponto ao próximo. É um design clássico de sucesso para multijogador.

"Este é um jogo baseado na infantaria, você tem de medir bem a

importância disso", diz **Josh Olin**, gerente de comunidades da Treyarch.

"Veja o cenário Launch, por exemplo, em que o foguete decola. Se você estiver preso sob as turbinas, vai morrer, mas há um local ali para ser explodido no modo Procure e Destrua, e também um local importante para o modo Destruição. Então é preciso planejar seus avanços calculando o momento em que o foguete decolará. Isso pode ser usado para vencer o jogo. Por exemplo, no modo Capture a Bandeira, pratiquei

"OS BONECOS DE TREINO SÃO UMA BOA FORMA DE SENTIR O GOSTINHO DO MULTIJOGADOR SEM TER NINGUÉM XINGANDO SUA MÃE"

distância dos combates", diz Vonderhaar. "Temos regras para isso. Tenho uma apresentação em PowerPoint com mais de cem slides com exemplos visuais explicando as boas distâncias para um confronto, e falando das oposições entre aqueles que evoluem pacientemente e os que apressam as coisas, e que cores tudo isso deve ter para indicar o contraste. Nós a chamamos de Bíblia do Design de Fases Multijogador, e a levamos muito a sério. Mas as regras também existem para serem quebradas, e, assim que você tem um mapa pronto com essas regras, pode começar a experimentar coisas mais estranhas."

Uma dessas 'coisas mais estranhas' são os cenários interativos. Em diversos mapas há botões para abrir portas ou ativar eventos temporários, como o lançamento do foguete – coisas para chamar a sua atenção além do tiroteio. "Não acho que a comunidade tenha compreendido totalmente a

com minha equipe aqui na Treyarch para pegar a bandeira, correr com ela para baixo do foguete exatamente no momento em que as turbinas do foguete são ativadas para que os perseguidores terminem queimados ou sejam obrigados a dar a volta."

No mapa Radiation, há uma série de portões que só podem ser abertos ou fechados por meio de um painel de controle em uma plataforma próxima. Isso pode ser decisivo no modo Dominação, como aponta Olin. "Se você capturou aquele ponto, é importante reunir sua equipe ali e fechar as portas. Assim, a única forma de ser atacado é pelos túneis. A partir daí, o caminho dos inimigos fica previsível, e eles não podem pegá-lo de surpresa. Isso pode mudar totalmente o desenrolar de uma batalha."

E, naturalmente, há novas recompensas por mortes em seqüência. Algumas são versões renovadas e levemente alteradas das já conhecidas: o UAV se torna um planejador espião,



A fase multiplayer Launch traz um foguete que pode incinerar soldados com suas turbinas. Este é um dos elementos interativos adicionados para apimentar as disputas online



O mapa multiplayer Summit acontece em uma base nas montanhas russas, com direito a pontes de cordas e teleféricos



o ataque aéreo vira uma equipe de morteiros e os cães de ataque são, bem, cães de ataque (mas aparentemente muito mais mortais). Há alguns itens inéditos também. Muitos comentaram sobre o divertido carro de controle remoto, uma recompensa por acabar com três inimigos consecutivos. Ele permite carregar explosivos contra qualquer inimigo desatento. Mas é difícil de controlar, geralmente travando no cenário ou passando direto pelo seu alvo. Por outro lado, se fosse muito simples de operar, logo seria algo usado por todos.

Isso é parte do equilíbrio que, a julgar pela versão disponível no evento de revelação do modo multiplayer, é bem executado. "Isso é o resultado de muitos testes", explica Vonderhaar. "Todas as tardes, por volta das três ou cinco horas, nos divertimos um pouco nesses mapas. Qualquer um da equipe é convidado a participar e analisar o mapa, e jogamos passando o controle para o próximo." Quem estiver jogando tem o direito de opinar. Perguntamos: "O que você mais gostou? E o que não gostou?" Então passam o controle adiante. Algumas vezes isso pode levar meia hora, em outras quase duas, até que finalmente digo "Voltem ao trabalho!"

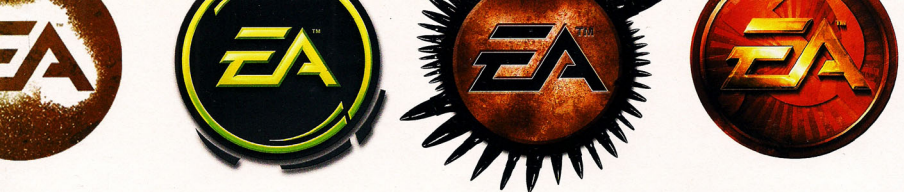
Há diversos elementos ainda não anunciados. Já foi amplamente divulgado que haverá um modo cooperativo para quatro jogadores, mas a Treyarch mantém os detalhes a sete chaves. O modo Nazistas Zumbis, tão popular em *World At War*, certamente estará presente. De fato, a forma como a história por trás daquele modo foi desenvolvida e explorada em diversos conteúdos exclusivos para download também pode indicar o futuro de *Black*

Ops, como explica Lamia. "Continuamos a evoluir a ideia dos Zumbis Nazistas depois de *World At War*. Conversamos com alguns dos membros mais dedicados de nossa comunidade, e eles foram capazes de evoluir o conteúdo – e assim criamos nossa lenda de zumbis."

"E espero que haja formas de fazer o mesmo com este jogo. Achamos legal oferecer conteúdos criativos adicionais – consideramos este jogo quase um episódio novo para um jogo que já foi lançado. Não vou lhe dizer que este é nosso principal foco, mas está em nossos genes criar aqui algo que gostaríamos de ver lá." Então isso significa que continuarão a contar a história da Guerra Fria nas décadas de 1970 e 1980 por meio de episódios disponíveis por download? "Deve haver pequenos fatos e histórias assim dentro de *Black Ops*. O mais empolgante da conectividade online é poder receber as opiniões imediatamente e ser capaz de responder. Só é preciso um trabalho extra para criar coisas novas. Depois preciso dos recursos e do tempo para trabalhar nelas!"

Certamente, há uma crença na Treyarch de que *Black Ops* será o marco que definirá o futuro da equipe. Um futuro em que eles poderão colocar seus experimentos em prática, seja na forma de uma narrativa não linear, regada a narcóticos, ou na de um enredo que se expande ao infinito com downloads numerosos. A renovada Infinity Ward pode até voltar a atrair todas as atenções para si se anunciar *Modern Warfare 3*. Mas, por enquanto, o que define o que é *Call Of Duty* é um estúdio veterano de Santa Monica que acredita ter criado seu melhor jogo.





O IMPÉRIO CO





CONTRA-ATACA

**MAIS ENXUTA E RADICALMENTE REMODELADA,
A ANTIGA LÍDER INCONTESTÁVEL ENTRE AS
PRODUTORAS TERCEIRIZADAS TEM COMO
META RECONQUISTAR O PRIMEIRO LUGAR**



O acontecimento que deu início às mudanças tornou-se uma fábula na indústria de videogames. Em agosto de 2007, **John Riccitiello**, o recém-coronado presidente da Electronic Arts, reuniu seus 160 principais executivos num centro de convenções em Nova York e disse que a empresa estava em crise. Ele via a EA como um gigante que cresceu demais, mal-equipado para enfrentar a economia mundial em recessão e o mercado digital em rápida evolução. Um artigo pessimista na Business Week, de fevereiro de 2010, apontou que a companhia perdeu dinheiro por 11 trimestres consecutivos, e um investidor chegou a afirmar que "a credibilidade da diretoria é praticamente nula".

O remédio de Riccitiello foi amargo. Inicialmente, decidiu enxugar a empresa, demitindo funcionários e fechando estúdios decadentes. De outubro de 2008 a novembro de 2009, a companhia cortou mais de 2.500 cabeças, e estúdios periféricos como Pandemic, Black Box e Westwood foram fechados ou absorvidos. "Estive na EA durante a maior parte da minha carreira", diz o chefe da EA Games, **Frank Gibeau**, "e muitos dos caras que decidimos deixar para trás eram pessoas com quem trabalhei por muito tempo, assim como alguns dos estúdios. Considerando ainda o que estava acontecendo com a economia global... foi um processo nada agradável".

Ricciello também anunciou que estaria reduzindo drasticamente a lista de lançamentos. Havia jogos medíocres demais, várias sequências pouco inspiradas. "Era nossa estratégia de 'menos, maiores, melhores'", esclarece o diretor de operações **John Schappert**. "Há alguns anos, lançamos 67 jogos; neste, foram 36. Nosso objetivo é garantir que os títulos que lançamos sejam realmente incríveis."

Então, três anos após iniciada a nova EA, em que pé está a empresa? A revolução de Ricciello está funcionando?

Muitos analistas concordam que a EA está dando o melhor de si para explorar os setores emergentes de jogos digitais, sociais e casuais. O grande plano de Ricciello incluía engordar as vendas decadentes de jogos em caixas com lucros advinhos destas novas áreas – ainda que o processo tenha começado antes de seu mandato. Em 2005, a produtora comprou a desenvolvedora de jogos para celular Jamdat por US\$ 680 milhões, ganhando tanto um estúdio talentoso quanto duas marcas chave licenciadas: *Tetris* e *Bejeweled*. No ano seguinte, a EA asiática lançou *FIFA Online* com sucesso na Coreia do Sul, uma versão gratuita com microtransações. Este foi o primeiro exemplo de uma série consagrada tornando-se um produto com este modelo. Sua continuação rende hoje mais de US\$ 1 milhão por mês em itens virtuais, para mais de cinco milhões de usuários cadastrados.

Desde então, Ricciello trouxe o modelo de microtransações para o coração da empresa. A aposta inicial em *Battlefield Heroes* foi seguida por *Tiger Woods Online* e *Lord Of Ultima*. Atualmente, o ambicioso MMOG de corrida *Need For Speed World* e a versão global de *FIFA Online* estão em fase beta. O foco, segundo a EA, é suprir as necessidades de uma base emergente de usuários casuais que se recusam a pagar para começar a jogar.

O vice-presidente sênior do grupo online global da EA, **Andrew Wilson**, acredita que



ESTRATÉGIA: CONVERGÊNCIA



Peter Moore, chefe da EA Sports: "Vamos anunciar como os jogos vão integrar mais entre as plataformas quando estivermos mais próximos do lançamento de *FIFA 11*. Pode ser algo simples, como reconhecer o gol parabenizá-lo por um gol. Estamos falando de jogos que dizem 'Eu sei quem você é, sei qual é o seu time e aqui está algo feito sob medida para você no seu iPad, com base no que sei'. Isso está ligado ao nosso sistema Nucleus ID, e ao nosso banco de dados sobre suas experiências em jogos de futebol".

as forças que levaram à explosão das microtransações no Oriente vão dar vida nova ao Ocidente. "As pessoas na Coreia do Sul, China e Sudeste Asiático nos dizem: 'Não é que não queremos pagar pelo produto – queremos que vocês nos provejam que o produto é bom para que possamos jogar' com nossos amigos. Se conseguirmos isso, pagaremos para melhorar e expandir nossa diversão". É a mudança do 'crie, lance e reze para que eles comprem', para o 'crie, lance e convença-os de que pagar é uma boa ideia'."

Tem sido um aprendizado duro.

Battlefield Heroes atraiu análises medíocres e foi altamente criticado no início deste ano, quando o método de pagamento mudou, tornando praticamente impossível progredir no jogo sem pagar por novas armas.

"A percepção era 'Droga, a EA destruiu o jogo, nunca mais vou jogar'", diz **Patrick Soderlund**, vice-presidente sênior e gerente geral de grupo para os jogos de tiro em primeira pessoa e de corrida da EA Games. "Entretanto, ironicamente, quando mudamos a forma de pagamento, ganhamos jogadores, e tudo agora é rentável. Vejo isso como um projeto para cinco anos. Vamos continuar a investir e a modificá-lo. Consideramos um bom sucesso."

Tão bem-sucedido que, aparentemente, a equipe de *Heroes* agora é uma unidade separada, com mais de 100 funcionários trabalhando em mais títulos com microtransações. A EA aprendeu rápido com o que era basicamente um experimento com venda de itens virtuais. Na metade do ano passado, Gileau literalmente salvou o jogo de estratégia *BattleForge*, reduzindo o preço da versão em caixa e aumentando o preço do conteúdo pago. Subitamente, a empresa tinha jogadores pagando mais de US\$ 100 por um item especial.

Se o ramo de itens virtuais é um enigma, então a EA está em vantagem, por ter começado a resolvê-lo primeiro. Enquanto a Activision Blizzard concentra suas forças em colossos para consoles e em seu título *WoW*, a EA está experimentando novos modelos e



Battlefield Heroes é o primeiro jogo lançado pela EA que usa propagandas e microtransações. É possível jogar os níveis iniciais de graça

públicos. "Claro, é nos consoles que temos a maior parte de nossos lucros", confirma Schappert, "mas US\$ 750 milhões de nossos lucros neste próximo ano serão do setor digital. Somos a produtora líder no ramo de jogos para celular; vendemos mais aplicativos no iPhone que qualquer outra empresa. Quando fazemos projeções, vemos que este setor cresce tão rapidamente que estamos correndo ao máximo nesta direção. É por isso que compramos a Playfish no segundo trimestre do ano passado".

A compra da Playfish levou a EA diretamente para o centro da revolução dos jogos sociais. US\$ 400 milhões parecia dinheiro demais a se pagar naquela época. Então, em julho, a Disney desembolsou US\$ 600 milhões na desenvolvedora rival, a Playdom, e de repente a negociação da EA pareceu quase modesta. Apesar de, no consenso geral, a EA ter feito uma bela jogada (o segmento está evoluindo rápido demais para entrar no páreo partindo do zero com um novo estúdio interno), não é fácil lançar esses produtos. O Facebook mudou as regras de notificação e proibiu terminantemente as desenvolvedoras de transmitir as novidades para seus jogadores, removendo assim uma potencial fonte de divulgação. A consequência foi uma grande queda no número de usuários ativos em todo o mercado, com desenvolvedoras como a Playfish e a Zynga perdendo milhões de



FIFA Superstars é um exemplo dos avanços da EA em jogos sociais. Todas as marcas podem ser trabalhadas neste novo mercado

empenho da empresa em criar modos para múltiplos jogadores online é inigualável: "No geral, investimos mais na conectividade e na inovação que qualquer outra equipe de desenvolvimento, estúdio ou produtora no mundo".

Para suavizar a transição, a EA está trazendo executivos de outras áreas de atuação, aprendendo os truques de ramus baseados em serviços. "Estamos de olho especificamente nos serviços pela internet", diz Schappert. "Eles têm muitas técnicas de

as equipes apoiaram." Não tem sido altamente popular, mas, diferentemente do presidente da Activision Bobby Kotick, Ricciotti não tem considerado a possibilidade de cobrar assinaturas para jogar online. Pelo menos não ainda.

Mas, em meio a todas essas mudanças, da adoção de novos modelos de negócios à decisão de investir em plataformas emergentes, a EA ainda não encontrou o caminho para sair do vermelho. A empresa começou o ano reduzindo duas vezes suas projeções financeiras, eventualmente afirmando aos analistas que espera perder entre US\$ 197 milhões e US\$ 295 milhões ao final do ano fiscal de 2011.

Quando falamos com o especialista em economia dos videogames **Nicholas Lovell** na última Develop Conference, ele disse: "Meu maior medo é que os investidores da EA percam a paciência com a estratégia de John Ricciotti. Ele está tentando mudar a rota de um petroleiro. Meu palpite é que ele se arrisqu coastando que levaria três anos, quando na verdade levará sete. Os investidores de ações

"HÁ ALGUNS ANOS, LANÇAMOS 67 JOGOS; NESTE, 36. NOSSO OBJETIVO É GARANTIR QUE OS TÍTULOS QUE LANÇAMOS SEJAM INCRÍVEIS"

jogadores e levando analistas a sugerir que o Facebook havia atingido o limite como plataforma de jogos lucrativa. Neste mercado turbulento, a EA Playfish lançou quatro jogos — o simulador de cidades *My Empire*, as casas de bonecas virtuais *Hotel City* e *Restaurant City*, e o inevitável *FIFA Superstars*. Desses, apenas *Hotel City* está na lista dos 25 mais jogados. O diretor-chefe de finanças Eric Brown recentemente apontou que os jogos da EA no Facebook tinham mais de 52 milhões de usuários ativos por mês; um número impressionante, mas é apenas uma fração dos 260 milhões da Zynga.

Em outros setores, a companhia está empenhada em repensar o relacionamento com o jogador dedicado, passando pela árdua transição de uma empresa que vendia jogos para uma provedora de serviços. Assim, conteúdos disponibilizados por download se tornaram uma fonte de estabilidade. "É absolutamente essencial", diz Schappert. "Todos os títulos para consoles têm conteúdos extras disponíveis no dia e no pós-lançamento. Alguns são gratuitos, outros pagos, mas pensamos nisso como um serviço. Acabaram-se os dias em que você lançava um título e se esquecia que ele existia."

Wilson também argumenta que o

aquisição e retenção, além de estratégias que podem ser aplicadas em jogos. Contratamos pessoas responsáveis por programas de fidelidade consagrados. Se olharmos bem, o Gun Club [o sistema de milhagem da EA para seus fãs de jogos de tiro] é um sistema desses! O interessante é que, apesar de não ganharmos tantos clientes quanto várias dessas companhias online, é muito fácil lucrarmos com os que conseguimos."

A EA também tem sido rápida em reagir — nem sempre com sucesso ou com o apoio dos consumidores — a atividades menos recomendadas. Para se proteger da pirataria, experimentou sistemas de gerenciamento de direitos digitais como o SecuROM, que os usuários consideraram invasivo e restritivo, e foi rapidamente abandonado em meio a uma rebelião na comunidade. Mais recentemente, ela instaurou o EA Sports Online Pass, que cobra uma taxa de US\$ 10 de compradores de jogos usados para acessar conteúdo online que era originalmente gratuito aos primeiros donos. "O Online Pass é um recurso para reduzir o crescente custo de manter as capacidades online de alguns dos jogos de maior sucesso", diz **Dave Rutter**, o produtor chefe de *FIFA*. "É algo que decidimos como empresa, e todas

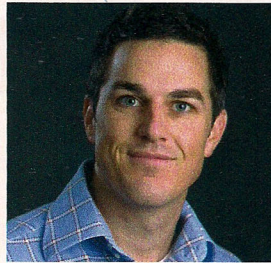




públicas geralmente querem lucros rápidos e temo que não tenham a paciência para colher os frutos. O que seria particularmente ruim para John, já que seu sucessor ganharia todos os méritos por todo o trabalho duro que ele vem fazendo".

Mas o petroleiro está virando. As vendas consideráveis de *Mass Effect 2* e *Battlefield Bad Company 2* foram estabilizadoras quando a EA anunciou as previsões para o quarto trimestre. Pouco depois, *FIFA Road To World Cup* vendeu seis milhões de cópias. O catálogo mais reservado de lançamentos desta E3 trazia um *Madden* transformado, *Dead Space 2* e novos começos com *Need For Speed: Hot Pursuit* e *Medal Of Honor*. Além disso, há um gigante importante em vista: *Star Wars: The Old Republic*. "Ele será a aposta mais agressiva da EA para embarcar no mercado multibilionário dos MMORPGs", diz o analista **Jesse Divnich**, da EEDAR. "Se tiver sucesso, o jogo pode facilmente gerar mais de US\$ 500 milhões ao ano."

E o programa Parceiros da EA, que cuida de vendas, distribuição e divulgação para desenvolvedoras independentes, certamente tem prosperado durante a gestão de Riccitiello. Valve, Crytek, Harmonix, Epic e Insomniac agora estão a bordo, oferecendo pesos pesados como *Crysis 2*, *Bulletstorm* e *Rock Band 3* ao conjunto. E a vinda dos fundadores da Infinity Ward, agora parte da Respawn Entertainment, teve um gostinho de vitória sobre a Activision, apesar de o chefe do programa Parceiros da EA, **David DeMartino**, afastar qualquer sugestão de que a EA estivesse envolvida com a debandada da Infinity Ward. "Queria poder levar mais méritos por ter dado este golpe na Activision, mas quando você demite dois de seus funcionários mais criativos, praticamente abre as portas para que as pessoas os sigam. Os dois estavam desempregados, e com certeza fomos rápidos em agarrar a oportunidade."

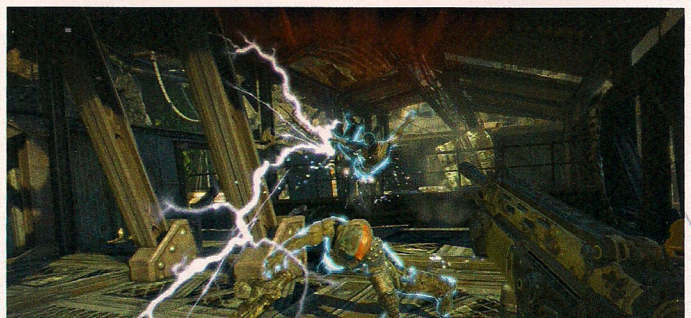


Topo: Andrew Wilson, vice-presidente sênior do grupo online global da EA. **Acima: Dave Rutter**, produtor chefe da série FIFA

A opinião desses desenvolvedores é que a EA é uma presença prestativa, não restritiva. O Klei Entertainment é um dos menores estúdios do programa EA Arthouse, criado para incentivar o talento independente, e o presidente **Jamie Cheng** ficou surpreso com o processo. "No começo, pensei: 'Trabalhar com a EA? Nunca ouvi nada de bom sobre esse tipo de negócio! Comecei um estúdio independente. Não sei se quero trabalhar com esses caras'. Mas, desde então, tem sido uma incrível e divertida experiência."

Algo bem diferente da EA da década de 1990, quando estúdios como a Bullfrog e Westwood foram impiedosamente assimilados ao grupo, geralmente com resultados desastrosos. E dominar essas negociações pode ser um elemento vital para o sucesso futuro da produtora, como Divnich afirma. "Nos últimos 18 meses, temos visto uma mudança significativa para um modelo de publicação independente por parte de estúdios grandes como Valve, Respawn e Bungie. A melhor oportunidade para a EA e para outras produtoras é se concentrar nessas parcerias de desenvolvimento. Apesar de os lucros e as margens serem menores nesses acordos de distribuição, ainda é um dinheiro que não pode ser ignorado. Fechar esses acordos de exclusividade multimilionários é crucial para garantir sucesso a longo prazo nesta indústria."

Por fim, uma das mudanças mais importantes, mas de menor repercussão na mídia, são as que Riccitiello vem realizando no ambiente de trabalho. Seis anos atrás, um blogue reclamando sobre as longas horas de



The Old Republic (topo) e **Bulletstorm** (acima) representam as relações fortes da EA com desenvolvedoras. Ambos são títulos de destaque



Pioneiro como jogo de alta qualidade na XBLA e PSN, *Battlefield 1943* quebrou barreiras dentro da EA em termos de estratégia e distribuição

ESTRATÉGIA: ALOCANDO RECURSOS



Patrick Soderlund: "*Battlefield 1943* nasceu como uma maneira de empregarmos recursos que antes ficavam parados entre os projetos. Quando se têm equipes grandes, depois que elas terminam algo, não se pode alocar 40 ou 50 pessoas em outro projeto imediatamente – eles podem não ter o que fazer pelas próximas cinco semanas. Então, colocamos duas pessoas em 1943 em tempo integral – um produtor e um designer – e colocamos um fluxo constante de pessoas dentro e fora do projeto. Quando alguém concluía alguma outra coisa, acabava trabalhando em 1943 por duas semanas. Era a oportunidade perfeita para que os membros fizessem o que quisessem. Muitos de nossos jogos gratuitos e conteúdos para download nasceram assim".

trabalho em um estúdio não especificado deu origem ao episódio "EA Spouse", em que a noiva de um funcionário apontava para as condições abusivas, transformando a EA num símbolo da cultura impiedosa da indústria de jogos. "Nossa filosofia 'menos, maiores, melhores' melhora principalmente o processo de desenvolvimento", diz Schappert. "Parte das depressões que enfrentamos foram causadas pelo desenvolvimento extenuante de nossos títulos. Não tínhamos tempo entre as etapas para desenvolvermos grandes ideias, ou para dar às nossas equipes tempo para executá-las. Mas não é mais assim que fazemos. Introduzimos alguns novos produtos muito bons, e damos às equipes tempo para desenvolvê-los. Faz oito anos desde o último *Need For Speed: Hot Pursuit*, e estamos trabalhando em *Medal Of Honor* ao longo dos últimos três anos."

"ACABARAM-SE OS DIAS EM QUE ALGUÉM LÁ DE CIMA DECIDIA QUE TÍNHAMOS DE FAZER UM TIPO DE JOGO. AGORA PODEMOS TRAZER IDEIAS ARRASADORAS"

Conversando com as equipes, parece que as horas extras ainda são inevitavelmente parte do processo de desenvolvimento de um jogo. A diferença é que o esforço agora está dentro do contexto de criar jogos realmente melhores, sobre os quais os funcionários têm mais controle criativo. *Dead Space* é o garoto propaganda desta nova era, surgido das



A Criterion teve três anos para repensar *Need For Speed* com *Hot Pursuit*. A produtora diz que os dias de sequências anuais estafantes acabaram

pesquisas de um pequeno grupo de produtores executivos e aprovado quase que imediatamente. "A partir daquele momento, havia uma decisão consciente de colocar de lado séries já existentes e se arriscar mais com marcas originais", diz Shereif Fattouh, produtor associado do estúdio Visceral, de *Dead Space*. "Algumas das principais forças criativas do estúdio estavam trabalhando em outros projetos, até que *Dead Space* realmente uniu toda a equipe."

Este não foi um exemplo isolado – em pouco tempo tornou-se a regra na empresa. "Acabaram-se os dias em que alguém lá de cima vinha e decidia que tínhamos de fazer este ou aquele tipo de jogo", comemora **Darren Potter**, produtor da EA Bright Light. "Agora podemos trazer ideias arrasadoras. O conceito de *Spare Parts* [jogo de aventura que chegará em breve à PSN e XBLA] veio

de dentro do estúdio e foi enviado ao [chefe da EA Play] Rod Humble. Começamos a pensar: 'Bom, há um mercado aqui na XBLA, mas em vez de fazer jogos pequenos, por que não fazemos jogos de alta qualidade que podem ser baixados?' Achamos que era uma ideia legal – é um ambiente diferente para criar algo."

"Tivemos ideias fenomenais vindas dos lugares mais malucos", continua Wilson. "O modo Be A Pro no *FIFA* foi uma delas. Alguém veio e disse 'Olha, acho que posso criar um modo que vai ser legal para jogar sozinho'. Era um engenheiro de câmera – um funcionário recente, mas realmente apaixonado. 'Se eu puder trabalhar em paralelo, acho que posso lhe trazer um protótipo que funcione'. Deixamos que tentasse, e então ele voltou com o Be A Pro. Agora, cada vez que esse cara vem com uma ideia, montamos. Experimentamos e incentivamos a cultura de que as ideias independem da hierarquia, e que devem desenvolver a equipe."



Crysis 2, da Crytek, recentemente foi adiado para março de 2011. Nenhum motivo foi dado, mas talvez possa ser uma indicação de que a EA está dando aos desenvolvedores mais tempo



Com *Medal Of Honor* (abaixo), *Crysis 2*, *Bulletstorm* e a série *Battlefield*, a EA planeja tomar o controle dos jogos de tiro da Activision. E o foco principal da empresa para os consoles



De certa forma, a filosofia da experimentação foi incorporada à cultura da empresa. Os estúdios da EA agora funcionam como cidades-estado, regiões separadas e semiautônomas dentro do império global. "O mais importante, que leva aos melhores produtos possíveis, é dar a eles a liberdade para criar suas próprias culturas", diz Gibeau. "É um processo muito profundo e metódico. Nossos estúdios têm a oportunidade de desenvolver suas próprias personalidades, sua liderança." Por isso, a EA Redwood Shores se tornou a Visceral Games, a EA Guildford virou a Bright Light. E a criadora de *Burnout*, Criterion, não se tornou a EA Guildford. O pensamento é simples: com um nome, vem a identidade, e com a identidade vem o orgulho e o comprometimento.

Mesmo nos títulos de esportes anuais, a EA está dando margem para novas ideias. A equipe de desenvolvimento de *FIFA* foi dividida em duas: a maioria dos funcionários trabalha nas versões anuais, e outra parte, menor, desenvolve novos elementos para a jogabilidade. O exemplo mais recente são os goleiros controláveis, que possibilitam partidas de 11 x 11 – uma ambição da EA Sports desde que o online começou a ser explorado.

Entretanto, é evidente que o crescimento

dos setores digital e casual permanecerá como elemento chave na estratégia da EA. Na EA Play, **Rod Humble** está trabalhando em títulos que expandam o apelo da produtora para além dos jogos tradicionais. O primeiro exemplo será seu pacote de construção, o *Create*. "Ao longo dos próximos anos, as áreas de crescimento são realmente simples", ele começa. "Quero dizer, cite uma forma de entretenimento em que romances, comédias e dramas não estão no topo dos mais vistos – a resposta são os videogames. Quero tentar preencher esta lacuna. É algo

"AS ÁREAS DE CRESCIMENTO SÃO CLARAS. VAMOS EXPLORAR JOGOS INTELECTUALMENTE ESTIMULANTES OU QUE OFEREÇAM QUALIDADE DE VIDA"

óbvio. Vamos explorar jogos intelectualmente estimulantes ou que ofereçam melhorias para sua qualidade de vida. Já fizemos isso com jogos de exercícios e de música, nos quais as pessoas podem se sentir estrelas por algum tempo – mas veremos novas áreas surgindo."

Gibeau, por outro lado, vê um futuro em que a EA lida ainda mais profundamente com as novas formas de distribuição, citando o lançamento digital de *Battlefield 1943* como inspiração. "Foi um experimento e funcionou muito bem. Nem tudo tem de ser lançado como um grande jogo de PS3 – é preciso ter desses, mas também variar os modelos de distribuição e oportunidades, diferentes preços e entretenimentos, dar experiências pequenas ou criadas exclusivamente para isso. Você pagaria US\$ 15 por seis horas de jogo, em vez de US\$ 60 por 60 horas? Podemos misturar isso tudo?"

A EA está expandindo o mercado, redefinindo os limites entre jogos embalados, conteúdos digitais e modelos de microtransações. *FIFA Ultimate Team*, por exemplo, é uma adição baixável para *FIFA 09* e *FIFA 10*, e permite aos jogadores montar times dos sonhos com os melhores jogadores do mundo. Os usuários podem

conquistar novos jogadores vencendo torneios online, ou comprar pacotes de jogadores por dinheiro para aumentar sua equipe rapidamente – uma estratégia clássica de microtransações escondida dentro de um conteúdo exclusivo para download. Também há projetos simbólicos interessantes, como o aplicativo para Facebook *Go To Hell*, usado para promover *Dante's Inferno*, o sistema de indicação de amigos do *Battlefield Heroes* no Facebook; e o conceito *Live Broadcast* apreçoado por Peter Moore, que transmite partidas e visa a transformar jogos online em um esporte profissional. A EA Sports também acabou de assinar com a UK Premier League como sua parceira oficial de tecnologia esportiva, trazendo suas formas de apresentação – e suas propagandas, claro – para as transmissões ao vivo das partidas. É semelhante ao acordo com a ESPN nos EUA. A EA quer que os mundos esportivos reais e virtuais sejam idênticos – e quer controlar nossos relacionamentos com ambos.

Quanto às plataformas emergentes, como o iPad, Facebook e smartphones, o próximo passo é trazer títulos mais desafiadores: "O que estamos percebendo [na Coreia do Sul]

é a evolução do modelo de microtransações", diz Wilson. "Antes, não importava a qualidade do jogo, bastava a interação social – e é neste ponto que estamos agora, com o Facebook. Os jogadores asiáticos evoluíram para jogos de verdade. Jogos de tiro em primeira pessoa, estratégia em tempo real e MMORPGs são grandes lá – todos com aquela conexão social. Então, olhando para o futuro, acreditamos que os jogadores do Facebook vão evoluir como na China e na Coreia do Sul – vão procurar por jogos de verdade, mais interativos e imersivos, mas com essa conexão social. Então vejo no Facebook uma oportunidade para nós."

A ambição, de acordo com Schappert, pode passar a noção de convergência – a ideia de que você poderá utilizar seu mesmo progresso nas diferentes versões de um mesmo jogo. "Não, não vamos converter todo o nosso catálogo de jogos para todas as plataformas. Mas queremos que as diferentes versões estejam conectadas entre si de alguma forma. Francamente, há uma proliferação de plataformas. Há dois anos, não havia iPhones, e agora todos aqui me mostram aplicativos para o Google – para eles, nada é interessante se não for feito para

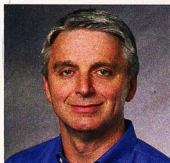


aparelhos Android! Precisamos que este mundo se estabeleça um pouco para que possamos respirar. Então podemos dizer "Vamos fazer isso funcionar junto." É nesta direção que estamos seguindo."

A grande pergunta é: a EA pode ter tudo isso? Será que ela teria sucesso no setor tradicional de consoles e nos reinos emergentes de jogos casuais e sociais? Um veterano da indústria não está certo disso, e sua visão sobre a EA é importante. Afinal, ela fundou. "A favor deles, a EA usou seu tamanho e sua influência estratégica para adquirir a Jamdat e a Playfish", diz **Trip Hawkins**. "Ela tem demonstrado boa vontade para chegar às novas plataformas, algo que não se vê em outras grandes empresas de jogos."

"Mas começar a fazer novos jogos dentro de um bom estúdio não é o bastante. Olhando os próximos 50 anos, não apenas da indústria dos jogos, mas de qualquer mídia, todo conteúdo será distribuído digitalmente por diferentes redes e para vários dispositivos. Provavelmente todos os dados estarão nas nuvens, de forma que o público poderá usar qualquer computador ou sistema e qualquer rede para acessar as marcas que quiser. Não vejo nenhuma empresa falando sobre implementar esta visão. Se você der aos estúdios a liberdade criativa, eles farão o que sempre fizeram: pegar sua plataforma favorita, suas ideias prediletas e criar uma história que dificilmente dará ao produto um valor estratégico de longo prazo."

Mas a EA segue em frente. Divulgados no início de agosto, os números do primeiro trimestre fiscal indicam um retorno aos lucros (US\$ 96 milhões) que surpreendeu muitos analistas. E 35% dos lucros da empresa vieram do setor digital: US\$ 188 milhões, comparados aos US\$ 124 milhões do mesmo período do ano passado. Este valor foi gerado pelos novos conteúdos para FIFA Ultimate Team 2, *Dragon Age* e *Mass Effect 2*, pelas vendas digitais de *Battlefield Bad Company 2*, e mais vendas de títulos como *Scrabble* para celulares. "Estamos faturando



Topo: John Schappert, diretor de operações. **Dentro:** Rod Humble, vice-presidente sênior da EA Play. **Acima:** o presidente John Riccitiello



em cima de metade do número de jogos que tínhamos três anos atrás", Riccitiello disse aos investidores. "Somos líderes nas plataformas mais fortes, e temos uma ampla e crescente base de consumidores digitais, em sinergia com nosso catálogo de produtos físicos."

Três anos atrás, logo após uma fusão de US\$ 18 bilhões, a Activision Blizzard se tornou a maior produtora terceira de jogos do mundo, derrubando a EA de seu posto. Agora a EA o quer de volta. Ela certamente tem uma forte lista de lançamentos para 2010/11, mas a Activision tem *StarCraft II*, *Call of Duty: Black Ops* e *Guitar Hero: Warriors of Rock*. Vai ser uma disputa acirrada.

GibEAU mostra bom humor ao falar sobre estar na segunda posição. "É um alívio!", brinca. "Antes eu era o líder norte-americano no ramo de produção, e foi quando colocamos a EA Sports no topo – éramos os senhores do mercado, constantemente atacados. Tenho de confessar, deixar o império para nós tornamos os rebeldes é algo divertido."

No coração desta guerra está uma nova disputa simbólica. Há alguns anos, era FIFA x PES – levou muitos anos, mas a EA triunfou. Agora é *Medal Of Honor* contra *Call Of Duty*. E GibEAU está pronto. "Qualquer coisa que conseguirmos com *Medal Of Honor* neste ano será uma vitória. Eles são os líderes – cada cópia que eles não venderem é um problema; cada uma que eu conseguir, é lucro. Isso nos permite exercer muita criatividade no desenvolvimento e nas equipes de marketing. Não há aquela pressão intensa para vender 20 milhões de unidades até o fim do ano. Estamos apenas curtindo!"

"E sabemos que não vamos reconquistar em apenas um ano – vai demorar ainda mais alguns, como foi com eles. *MOH* deu início ao gênero, era o jogo número um, mas *COD* foi lançado e, com o tempo, acabou vencendo. Quer saber?" Ele se inclina para a frente, com um sorriso conspirador. "Nós sabemos bem como isso funciona."

ESTRATÉGIA: MISCIGENAÇÃO



Frank Gibeau: "Uma das coisas em que acreditamos é que a mistura de gêneros funciona. É a combinação de dois genes. Quando analisamos *NFS* este ano, estávamos tentando trazer à série aquilo que deu certo em *Left4Dead* e fez evoluir os jogos de tiro em primeira pessoa. O gênero de corrida anda estagnado, as partidas online não são mais divertidas neste tipo de jogo – você enfrenta 16 caras e termina em oitavo. Isso não é particularmente divertido. Então imaginamos que em *Hot Pursuit*, e no próximo jogo que estamos preparando, para 2012, precisávamos revolucionar o gênero. Tentamos inovar, mesclar dois gêneros e ver que tipo de experiência podemos criar".



A marca FIFA continua no centro da máquina da EA, se estendendo para os jogos sociais e para os segmentos de smartphones e de microtransações. A equipe de desenvolvimento para consoles foi dividida em duas, permitindo foco em adições à jogabilidade



HISTÓRICO RARO

REMEMORAMOS OS MAIS DE 25 ANOS DE JOGOS DA RARE,
UM DOS PRINCIPAIS ESTÚDIOS DE DESENVOLVIMENTO DO MUNDO

Poucas empresas têm um nome tão apropriado.

Basta ver como a Rare sobreviveu até hoje –

poucos estúdios formados nos anos 1980 chegaram até aqui, e menos ainda os que permaneceram na vanguarda da mídia. Podemos também apontar o legado da empresa – tamanha profusão de nostalgia é uma conquista de poucas companhias, assim como a impressão duradoura que jogos como *GoldenEye 007* deixaram na indústria como um todo. Mas a Rare foi rara desde o começo: fundada há 25 anos na pequena cidade de Ashby, numa região rural da Inglaterra, seu propósito era se diferenciar dos estúdios ocidentais da época, já que seu foco estava no então novo console da Nintendo.

O chefe de estúdio **Mark Betteridge** o chama de “belezinha grande, cinza e quadrada”, e a empresa realmente deve muito de seu renome ao NES.

Betteridge calcula que por um período de 18 meses

a Rare era a única empresa de idioma inglês a

fazer jogos para NES, e isso fez dela a escolha óbvia para produtoras e licenciadoras no mundo ocidental. A reputação do estúdio perante a Nintendo converteu-se

em uma parceria duradoura que ensinou os títulos mais adorados da Rare: *Donkey Kong Country*, *GoldenEye 007*, *Banjo-Kazooie* e *Perfect Dark*. Hoje sob os auspícios da Microsoft, a Rare se encontra novamente no papel de desbravadora, peça-chave no plano da Microsoft para transformar o Xbox 360 com o periférico Kinect.

Para celebrar o 25º aniversário da Rare, nós visitamos o Manor Park, o rancho que abriga os 200 funcionários da empresa em Twycross, a pouco mais de dez quilômetros da sede original. O lugar é cercado por lagos com patos, adornado com jardins esmerados e delimitado por cercas de segurança. Ao longo das próximas seis páginas, o veterano Betteridge, juntamente do produtor executivo **Nick Burton**, o diretor de criação

George Andreas e o chefe de design **Gregg Mayles**, conta as histórias secretas dos 25 anos da Rare.

O tema recorrente é a ambição, embora disfarçada pelos olhos cômicos, trocadilhos e itens colecionáveis – e contrabalançado pela modéstia burlesca.

“Se a Rare deixasse de existir amanhã”, nós perguntamos ao final, “o que vocês colocariam em sua lápide?” Mayles é rápido em responder: “Dois grandes olhos em cima”. Parabéns, Rare. Nos vemos nos 50.



WIZARDS & WARRIORS

PLATAFORMA: **NES** PRODUÇÃO: **ACCLAIM**
LANÇAMENTO: **1987**

Mark Betteridge: Este jogo deu início à Acclaim no ramo do entretenimento. E também o jogo com a pior animação de pulo de todos os tempos – e sei exatamente qual é o motivo. *Ghosts 'N Goblins* saiu para arcades na mesma época, e eu me lembro de tê-lo visto e pensado: “Não seria legal se tivéssemos um pulo assim, com as pernas e braços abertos?” *Wizards & Warriors* exigia pulos nos pulsos, então cobamos não copiando a animação da Capcom, mas não foi só por isso. Os personagens eram sprites de oito por oito pixels, e esse era o tamanho máximo que o hardware conseguia exibir em uma mesma linha. Se fosse maior, o sprite simplesmente desaparecia. Se nosso personagem fosse mais largo, quaisquer objetos próximos iriam sumir quando ele pulasse. Por isso ele pulava com as pernas fechadas.



KILLER INSTINCT

PLATAFORMA: **ARCADE, SNES**
PRODUÇÃO: **MIDWAY, NINTENDO**
LANÇAMENTO: **1994, 1995**

MB: Eu trabalhei em *Killer Instinct* como engenheiro. Foi uma dupla estratégia com a nova tecnologia – fazíamos um jogo para arcade e outro para console. Era uma época em que jogos de sucesso eram aqueles baseados em filmes e seqüências. Pensamos que seria adequado fazer algo de qualidade e obter sucesso no segmento de arcades, para então levar o jogo para o mercado doméstico sem gastar milhões de dólares em um produto que não nos pertencia. O hardware da *Killer Instinct* tinha um único processador. Não havia chip gráfico, então toda a renderização tinha que ser feita via software. Foi um processo aterrorizante. O jogo inteiro foi escrito em assembler e sem depuração – se o jogo travasse, não conseguimos uma resposta da placa para descobrir o motivo.



DONKEY KONG COUNTRY

PLATAFORMA: **SNES** PRODUÇÃO: **NINTENDO**
LANÇAMENTO: **1994**

MB: Donkey Kong estava em repouso na época, e a Nintendo queria trazê-lo de volta. Por volta daquele período, a Nintendo comprou parte das ações da Rare – muito por conta do investimento que aquele projeto exigia. Queríamos equipamento de renderização de última geração – cada máquina custava mais de US\$ 350 mil. Então decidimos comprar uma e renderizar algumas artes nela. Estávamos produzindo *Killer Instinct* para arcade, e o Sr. Miyamoto veio nos visitar. Mostramos a ele o personagem TJ Combo na estação da Silicon Graphics, e então ele disse: “Parceiro bom, mas como vai ficar no Super NES?”. Não era nada simples – tínhamos que criar um software para converter as imagens de 16 milhões para 16 cores. **Gregg Mayles:** Mas a Nintendo gostou do que viu. *Aladdin* tinha saído para Mega Drive e era muito bonito. O pessoal da Nintendo disse: “Queremos um jogo mais bonito que aquele, que use a tecnologia de vocês e que tenha Donkey Kong”. Nós criamos tudo, menos o próprio Donkey. O plano original era usarmos Donkey Kong Jr. como o parceiro do herói, mas nós o reformulamos até ele se tornar Diddy Kong. A Nintendo não ficou muito feliz, queriam que ele parecesse mais um Donkey Kong de fraldas. Mas nós queríamos algo mais dinâmico, que pudesse saltar por aí – então prosseguimos com o nosso novo personagem, mas decidimos dar a ele um outro nome. Tínhamos várias opções – ele se chamou Dinky Kong por um bom tempo, mas, quando fomos fazer o registro do nome, tivemos problemas com uma fabricante de brinquedos. O que mais me lembro é o quanto sofremos para reduzir as gigantescas imagens renderizadas pelas estações gráficas para um tamanho minúsculo. Lembro-me de ter virado noites e noites buscando o melhor resultado. Era como um grande quebra-cabeças. Todas as fases foram projetadas em folhas de Post-it coladas sequencialmente – ainda tenho todas elas. Nós pensávamos em elementos para as fases – por exemplo, clipe – e inventávamos muitas variações para elas. Depois, desenhávamos tudo nas folhas de Post-it e colávamos na ordem. Entre os elementos, desenhávamos pedaços de cenário para conectar tudo. E assim que todas as fases foram criadas.



BATTLETOADS

PLATAFORMA: **NES** PRODUÇÃO: **TRADEWEST**
LANÇAMENTO: **1991**

MB: *Battletoads* foi o encerramento perfeito para o NES, como *Donkey Kong Country* foi para o Super NES – extrapolou o hardware e deu adeus em grande estilo. Tivemos fases com deslocamento variado, com paralela, os tubos verticais rotativos. Parecia que estávamos fazendo coisas que não eram possíveis naquele hardware. No final da primeira fase, quando você chega ao chefe, só é possível ver as pernas dele, porque não dava para desenharmos nada maior. Depois, a perspectiva muda para a visão do próprio chefe. Tentamos fazer o chefe parecer maior do que realmente era. Ainda recebemos muitas cartas sobre este jogo. Em retrospecto, devíamos ter feito a terceira fase mais fácil.





GOLDENEYE 007

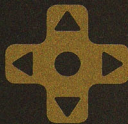
PLATAFORMA: **N64** PRODUÇÃO: **NINTENDO**
LANÇAMENTO: **1997**

MB: Quando a Nintendo nos perguntou se queríamos fazer o jogo, nós dissemos "Bem, na verdade, não". Não era exatamente o que estávamos fazendo – estávamos tentando criar nossas próprias marcas, e jogos licenciados de filmes têm muito controle por parte da empresa detentora dos direitos. Mas a Nintendo insistiu bastante. Quando assinamos o contrato, a ideia era lançar o jogo próximo ao lançamento do filme. Ultrapassamos não apenas essa data, mas também do lançamento em VHS e até mesmo da estreia na televisão. Recebemos uma carta da Nintendo, dizendo que deveríamos cancelar o projeto, mas nunca dissemos isso para a equipe.

GM: GoldenEye foi para a E3 junto com outros jogos nossos, e eles chamavam muita atenção, enquanto GoldenEye ficava com os quiosques vazios. Pensamos: "Ah, meu Deus... isso vai ser um desastre. Que bom que temos o Banjo". E aí, como todo mundo sabe, 007 vendeu muito mais que os outros. Geralmente, quando um jogo é lançado, nós nunca mais o jogamos. Você trabalha tanto tempo nele que não quer nem olhar. Mas foi diferente com GoldenEye – costumávamos jogá-lo na hora do almoço todo dia, sem falta. A gente comia nossos lanches o mais rápido possível. Acho que paramos só uns sete anos depois.

George Andreas: Quando estávamos produzindo GoldenEye, ninguém botava muita fé no jogo, nem mesmo dentro da empresa, exceto pelo time que trabalhava no jogo. Nós estávamos numa equipe diferente na época, e me lembro de ouvir conversas de que o projeto não estava indo muito bem. Eu vi o jogo em várias etapas da criação, e vi uma amostra quando faltavam uns quatro meses para o lançamento, e pensei "Jesus, isso não parece muito bom mesmo". Mas tudo se encaixou muito próximo do final.

MB: Nós nem colocamos o multijogador até uns dois anos depois do nosso prazo de entrega inicial. Para falar a verdade, no início ele era um jogo bem diferente: um jogo de tiro com movimentação sobre trilhos. Depois, descobrimos uma configuração que funcionava. Fizemos uma demo bem no começo, com um personagem na tela; você podia atirar em partes diferentes do corpo e ele reagia a isso. Pensamos "Hrmt! Isso parece bom". E começamos a dar mais controle ao jogador com os rifles de precisão. Poder se movimentar furtivamente e derrotar um inimigo do jeito que você quer – isso deixou o ritmo do jogo um pouco mais lento.



BLAST CORPS

PLATAFORMA: **N64** PRODUÇÃO: **NINTENDO**
LANÇAMENTO: **1997**

GM: Chris Stamper [cofundador da Rare] estava trabalhando em um conceito para arcades chamado Diggers ou algo assim. Tinha uns veículos de escavação que você podia controlar, quase como os jogadores de *Killer Instinct*. O processo de produção era literalmente: "Vamos quebrar um monte de coisa – como podemos fazer isso?" Era bem o oposto de Banjo, em que, quando tínhamos a ideia, chegamos rapidamente a um plano para todo o jogo. Acho que isso mostra como são as equipes da Rare – cada uma tem suas diferenças e estilo de trabalho.

GA: Sempre houve um ar de competição entre as equipes, também. Todas queriam superar as demais. Quando você ouvia que um projeto não estava indo muito bem, você dizia "Ótimo! O nosso vai ser melhor!" Mas era legal, era saudável.



BANJO-KAZOOIE

PLATAFORMA: **N64** PRODUÇÃO: **NINTENDO**
LANÇAMENTO: **1998**

GM: Tudo começou com o *Project Dream*. Queríamos fazer um jogo parecido com *Zelda* com a nova tecnologia [usada em DKC]. Mas o SNES já estava em seus últimos dias, por isso o plano não durou mais que umas poucas imagens antes de mudarmos para o então Ultra 64. Ficou claro que não poderíamos ter o mesmo visual 2D, então tínhamos esse sistema proprietário 3D, algo que ainda não era um motor gráfico poligonal. O personagem era um garoto com uma espada – um garoto normal que entrou em uma aventura mágica, lutando contra piratas – mas tudo isso sumiu, restando apenas o vilão principal, Blackheart, que aparece nos jogos do Banjo. O garoto não servia mais, aí começamos a experimentar. Tivemos um coelho que durou apenas uns três dias. O último personagem que criamos foi um urso com uma mochila nas costas.

MB: Banjo se parecia um pouco com um personagem que tínhamos feito para *Donkey Kong Country* antes do *Donkey Kong*. Não era o mesmo personagem, mas também era um urso. E a ideia da mochila veio quando estávamos no Japão para um evento, e muitas crianças estavam usando aquelas mochilas – eram daquele material meio brilhante. Elas vieram para cá uns anos depois, mas no Japão todas as crianças que iam para a escola as usavam como um item da moda.

GM: Chegamos a um ponto em que não conseguíamos mais fazer o que queríamos com aquela tecnologia – estávamos ultrapassando os limites do hardware. Tentamos simplificar, deixando o jogo 2D igual ao *Donkey Kong Country*, mas com certa profundidade 3D, assim você poderia escolher caminhos. Foi então que *Mario 64* foi lançado, e dissemos "OK, de volta ao planejamento". Jogamos tudo fora, reprogramamos nosso motor gráfico e mantivemos o Banjo. Kazooie apareceu depois. Uma das coisas que queríamos era um pulo duplo, mas ficava estranho. Alguém sugeriu que um par de asas saísse da mochila de Banjo para dar o impulso extra. Depois percebemos que o urso tinha que correr mais rápido, porque demorava décadas para percorrer as fases – aí colocamos essas pernas que saiam da mochila. Então as coisas ficaram claras. Foi assim que Kazooie nasceu. E depois foi como empurrar uma pedra ladeira abaixo. O resto do jogo foi feito em torno das habilidades do personagem. Acho que gastamos 16 meses no *Project Dream*, e quando mudamos para o Banjo, levamos uns 14 meses do começo ao fim, incluindo a programação do motor 3D.



JET FORCE GEMINI

PLATAFORMA: **N64** PRODUÇÃO: **NINTENDO**
LANÇAMENTO: **1999**

GA: Não foi o Tim [Stamper] que sugeriu que no final de *Jet Force* você tinha que voltar aos mundos e coletar todos os Tribals?

GM: Isso era algo que tínhamos planejado para o primeiro *Banjo*. A bruxa iria transformar a irmã do Banjo em um sapo, e ele teria que passar por todos os mundos novamente. Mas achamos que não conseguiríamos fazer isso a tempo.

GA: Acho que foi uma boa decisão.

GM: Mas aí acabamos colocando isso em *Jet Force*.

GA: Para o desespero de vários jogadores.

GM: Fico pensando em que ponto deveríamos ter parado com os colecionáveis. Acho que chegamos ao máximo com *Dinosaur Planet* [Star Fox Adventures]. Depois de *Banjo*, tivemos a ideia de algo chamado *Supercollector*, em que o único objetivo do jogo era ficar coletando coisas.



CONKER'S BAD FUR DAY

PLATAFORMA: **N64** PRODUÇÃO: **NINTENDO**
LANÇAMENTO: **2001**

MB: Nosso humor não tinha limites, não perdávamos nem a nós mesmos – mas algumas empresas não ficaram felizes: “Olha, preferimos que vocês não façam isso, não faz parte da nossa estratégia”.

Lembro de quando mostramos para a Nintendo, para o Sr. Arakawa [fundador da Nintendo of America] e para Howard Lincoln, que era o presidente na época – era uma cena em que Conker urrava nos monstros de fogo. O Sr. Arakawa estava rachando de rir, mas Howard Lincoln, um advogado formado em Harvard, ficou lá sentado: “Não achei graça”. Achei engraçado ele não achar engraçado. Sim, havia uma barreira na Nintendo contra jogos adultos. Mesmo com *GoldenEye*, por exemplo, enfrentamos resistência contra sangue e ferimentos. A certa altura, tínhamos um final em que todos os personagens se abraçavam – eles estavam todos bem! Era como uma farsa.



PERFECT DARK

PLATAFORMA: **N64** PRODUÇÃO: **NINTENDO**
LANÇAMENTO: **2000**

GM: Queríamos criar nossa própria marca, em vez de fazer o próximo jogo do Bond. O básico do jogo ainda era *GoldenEye*, mas boa parte das ideias loucas foram sugeridas quase como brincadeira – como a Laptop Gun e a habilidade de enxergar através das paredes. Não acho que tínhamos um plano definido. *Banjo 2* originalmente teria um modo contra-operativo – algo que foi parar em *PD*. O fantasma devia segui-lo, entrando em qualquer inimigo para que o segundo jogador o controlasse. Havia mil e um problemas para consertar, e a fase de testes nos esgotou, mas *PD* foi seguindo em frente.

GA: Era possível controlar o Elvis a certa altura, não?

MB: Você podia pegar a Game Boy Camera e colocar seu próprio rosto nos personagens.

GM: [Mas] havia uma preocupação com a resposta negativa quando os jogadores colocassem fotos de seus professores.



DONKEY KONG 64

PLATAFORMA: **N64** PRODUÇÃO: **NINTENDO**
LANÇAMENTO: **1999**

MB: Não foi você quem fez o rap, George?

GA: Você tinha que tocar nesse assunto? Fui eu e o Chris Sutherland – que também fez vozes para *Killer Instinct* e *Banjo*. Ele é calado, mas, quando entra num estúdio, muda de personalidade. Ele virou um mano do gangsta rap, andando pelo estúdio com aqueles gestos do gueto. O rap ficou maior do que deveria. Depois do lançamento, eu estava numa loja de brinquedos em Nova York, e comecei a ouvir o DK Rap. Pensei: “Deus do céu, isso me segue até aqui”. Mas foi legal – havia algumas famílias em volta do N64, e as crianças estavam dançando e balanço palmas. Eu passei reto e peguei a escada para o próximo andar.



STAR FOX ADVENTURES

PLATAFORMA: **GAMECUBE**
PRODUÇÃO: **NINTENDO**
LANÇAMENTO: **2002**

MB: No começo era *Dinosaur Planet*. Trabalhamos nele por um bom tempo, apostando que os dinossauros voltariam à cultura popular. Um *Jurassic Park* havia sido lançado no início do desenvolvimento, com muito sucesso. Foi a Nintendo que sugeriu que usássemos o Fox – eles acharam que ele seria um bom personagem fora da nave. Eu acho que ele se encaixou bem, embora muitos fãs de *Star Fox* provavelmente prefiram a série tradicional. Mas não é difícil de perceber o problema. Não acho que as pessoas odiem o que fizemos com o personagem, como ele se movimentava ou o visual dele no jogo – é só que algumas pessoas gostam mesmo de jogos de tiro espacial.



CRABBED BY THE GHOULIES

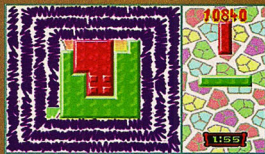
PLATAFORMA: **XBOX** PRODUÇÃO: **MICROSOFT**
LANÇAMENTO: **2003**

GM: A transição entre o hardware do GameCube e do Xbox foi um pouco atribulada, mas não foi tão ruim. Naquela época, *Ghoulies* era o que era – um jogo para o GameCube, e para o público da Nintendo. De repente, se tornou um jogo de Xbox, com um mercado bem diferente. Tentamos reagir a isso e tornar o jogo um pouco mais atrativo para aquele público. E tivemos um pouco de sucesso, mas se tivéssemos mais tempo, poderíamos ter avançado muito mais para adaptar o título ao público alvo do Xbox daquela época.

GA: O acordo com a Microsoft aconteceu relativamente rápido, e foi bem recebido internamente. Ninguém estava muito infeliz por estarmos indo para a Microsoft.

GM: Recebíamos cartas de ódio todos os dias. Quando abríamos o e-mail, era uma avalanche.

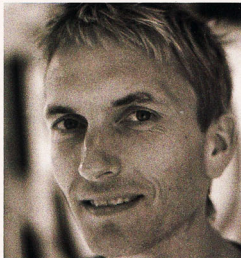
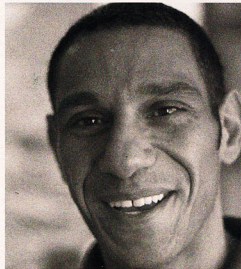
MB: Nós ainda recebemos esses e-mails.



IT'S MR. PANTS

PLATAFORMA: **GBA** PRODUÇÃO: **THQ**
LANÇAMENTO: **2004**

GM: Esse deve ter o recorde de jogo com mais nomes. Começou como *Spodge*, depois *Autocracker*, e então *Animal Crackers* e *Sunflower*. Donkey Kong combinava com o tema, aí colocamos krentlings e barris. Com a transição para a Microsoft, não podíamos mais usar Donkey Kong – voltamos ao início. Nenhuma de nossas marcas parecia servir – então pensamos: 'Por que não usar o Mr. Pants, do nosso site [onde ele era o mascote]? Assim que decidimos isso, surgiu o visual infantil. Nossos artistas desenhavam com a mão esquerda, para que os personagens parecessem ruins de propósito. Porém, naquele ponto, nosso humor sarcástico e malandro já estava ultrapassado. Estávamos amadurecendo também – até certo ponto.



De cima para baixo: Nick Burton, produtor executivo de tecnologia e comunicações; Mark Betteridge, chefe de estúdio; George Andreas, diretor de criação; Gregg Mayles, chefe de design



PERFECT DARK ZERO

PLATAFORMA: **360** PRODUÇÃO: **MICROSOFT**
LANÇAMENTO: **2005**

GM: Só fomos saber que ele seria um jogo de lançamento do Xbox 360 bem tarde na fase de desenvolvimento. Eu acho que é justo dizer que a transição do Xbox para o Xbox 360 foi mais difícil que a do GameCube para o Xbox. Parece ter nos afetado mais. Acho que por causa do salto em termos de visual, que era muito maior, e com os projetos se aproximando do fim, levamos muito mais tempo para refazer os gráficos e elevá-los ao nível exigido pelo novo hardware. É muito raro ter um jogo que simplesmente funcione, que tenha um desenvolvimento tranquilo do começo ao fim. Há obstáculos no caminho – alguns pequenos, outros bem maiores, que podem chegar ao ponto em que você tem que recomegar tudo com outras pessoas. *PDZ* provavelmente foi um meio termo entre esses dois pontos.



KAMEO: ELEMENTS OF POWER

PLATAFORMA: **360** PRODUÇÃO: **MICROSOFT**
LANÇAMENTO: **2005**

GA: Fiz parte do projeto do início ao fim, portanto, de certa maneira, é meio difícil falar dele. Começou no GameCube, e, se você se lembrar, foi um dos jogos demonstrados na E3 junto com o console. Depois, ele pulou para o Xbox. Nós mudamos um pouco a direção por causa do novo público-alvo. Dizíamos que a Kameo era uma elfa, mas ela era mesmo uma fada. Tentamos disfarçar algumas vozes, mas não deu muito certo. Era um jogo de uma fada para pessoas que gostam de atirar e matar coisas. Em retrospecto, seria melhor ter recomçado do zero. Por fim, pulamos para o Xbox 360, para lançá-lo com o console. Não faltava muito para terminá-lo [quando isso aconteceu]. Mas as vendas foram muito boas.



BANJO-KAZOOIE: NUTS & BOLTS
 PLATAFORMA: 360 PRODUÇÃO: MICROSOFT
 LANÇAMENTO: 2008

GM: *Nuts & Bolts* começou como uma releitura do primeiro *Banjo*. Porém, lançamos *Conker: Live & Reloaded* e não teve a recepção que esperávamos. Isso nos fez repensar as coisas. Conteúdo gerado pelo usuário era a grande moda da época, e aí pensamos se poderíamos colocar parte do design nas mãos do jogador. Muitas das piadas do jogo eram direcionadas ao *Ghoules*, que não fez muito sucesso. Mas, em vez de esquecermos que ele existiu, pensamos: "Vamos nos divertir um pouco". Então você chegava em uma prateleira de tranqueiras e ela estava cheia de cópias do *Ghoules*. Acho que, se tivéssemos colocado as luzes vermelhas da morte do Xbox 360 (na fase Logbox 720), poderíamos ter tido algum tipo de problema, mas estávamos bem cientes de que estávamos mantendo o nível. Não havia nada maldoso naquilo, apenas pensamos que uma fase dentro de um computador seria uma boa ideia.



VIVA PIÑATA
 PLATAFORMA: 360 PRODUÇÃO: MICROSOFT
 LANÇAMENTO: 2006

GM: Esse começou em um PDA da Microsoft, e a ideia era que você mandasse mensagens de texto com animais para seus amigos. Nós jogamos *Animal Crossing* e *Harvest Moon*, e queríamos fazer algo naquele estilo, baseado em uma cadeia alimentar. Tínhamos um painel enorme coberto de notas de lembretes com todos aqueles animais ligados por linhas. Com isso, tínhamos algumas coisas mais sérias para lidar, como morte – e sexo também, ou a dança do acasalamento – que ficou no jogo. Eu me lembro que tivemos várias formas de lidar com a morte. Algumas delas eram bem maldosas. Tínhamos animais sendo espancados com pás e comida. No final, as piñatas acabaram apenas se quebrando. Mas, originalmente, elas eram destruídas no jardim, e todos os outros animais chegavam para comer cada pedaço delas.



AVATARES DO XBOX 360
 PLATAFORMA: 360 PRODUÇÃO: MICROSOFT
 LANÇAMENTO: 2008

GM: A ideia original tinha a ver com o MSN – ter uma representação de quem estava conversando com você.
GA: Começamos assim, mas havia um espaço em que as pessoas poderiam interagir umas com as outras. Era uma visão muito maior para todo o sistema.
GM: A ideia só decolou depois do lançamento do 360.
GA: Melhor dizendo, foi depois do lançamento do Wii. Nick Burton: Os Avatares parecem desproporcionais por causa das mãos e cabeças grandes, mas o esqueleto por baixo é quase proporcional – quase. Fizemos ajustes para ter a coordenação com seu corpo [com o Kinect].
GA: Os jogos do Kinect usam Avatares levemente diferentes, mas, se você os comparar lado a lado, dificilmente notará a diferença.



KINECT SPORTS

PLATAFORMA: 360 PRODUÇÃO: MICROSOFT
 LANÇAMENTO: 2010

GM: Foi um dos maiores desafios de design de que consigo lembrar. Tem sido um processo de reeducação.

GA: Nós fomos ver o Kinect quando ainda era o Project Natal – um hardware muito prematuro, montado com fita adesiva. Kudo Tsunoda [lider do Kinect] nos telefonava e dizia: "Vocês têm que vir dar uma olhada nisso". Ele estava tentando conseguir apoio interno para que o projeto saísse do papel. Nós olhamos algumas das primeiras demos e perguntamos algumas coisas. Estávamos impressionados com o potencial, mas o que víamos não despertava esse potencial, e só na hora do voo de volta é que a ficha caiu. Estávamos irreduzíveis com o pensamento de que precisávamos de um botão, de algo que desse um retorno, que iniciasse uma ação. Demorou um bom tempo – fizemos alguns protótipos e então percebemos que não precisávamos de um botão. E nós fomos muito sinceros com o Kudo na época, e o Peter Molyneux também foi, dizendo que era preciso ter algo na sua mão. Foi um desafio convencer alguns designers. Você acaba voltando ao esquema de controle tradicional. É complicado.

Uma das primeiras coisas que um designer fez foi mapear os botões do controle para diferentes partes do corpo na frente dele. Logo depois percebeu: "Pois é, isso não vai dar certo".

GA: Tivemos centenas de protótipos, desde empinar uma pipa até bater asas e voar.

NB: Temos um jogo de golfinhos fazendo cocô. **GA:** Nosso desafio como designers é imaginar como podemos usar as coisas. Antes de *GoldenEye*, as pessoas diziam que jogos de tiro em primeira pessoa nunca funcionaríamos nos consoles. Antes disso, diziam que os jogos não dariam certo fora dos arcades.

GA: E que "não dá para fazer um jogo de plataforma em 3D". **GM:** A reação inicial ao Wii foi bem maldosa pela maioria das pessoas. Para mim, é apenas um desafio. Antes de me aposentar, eu gostava de fazer um jogo de peça gênero que não há por aí. Se você continuar fazendo a mesma coisa sempre, é claro que ela ficará melhor, mas todos sabemos que nosso tempo nessa indústria é limitado, e você tem que fazer com que cada dia valha a pena e faça a diferença.





DISK GAMES
DESDE 1992



(19) 3741-4100

WWW.DISKGAMES.COM.BR

AV. ALBERTO SARMENTO, 725
CASTELO - CAMPINAS - SP



OS MELHORES ACESSÓRIOS



AS MELHORES PRÉ VENDAS



OS MELHORES JOGOS

Entregamos em todo o Brasil



LUCIANO A. MORAES (19) 3242 2744

Review

Novos jogos avaliados em texto e números

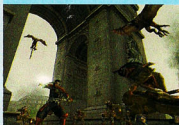
Os preferidos do Edge

Pure



Como a campanha de *Split/Second* se esgotou, voltamos ao simulador off-road da Black Rock. Acelerar e realizar manobras de forma sensata é uma verdadeira arte.
360, PS3, DISNEY

Onimusha 3



Ainda hoje vale a pena tirar o PS2 do armário e rodá-lo só para assilar o vídeo de abertura. O combate é a gratificante coleta de orbes são apenas um bônus.
PS2, CAPCOM

StarCraft II



Ainda estamos nos Terrans, tentando otimizar o tempo de criação das primeiras unidades. São pequenos detalhes que tornam esses minutos iniciais tão tensos.
PC, BLIZZARD

Um pouco mais de Reach

A história da análise perdida



Não é difícil se impressionar com as mochilas a jato de *Halo: Reach*, mas as muitas camadas do jogo criadas pela Bungie não podem ser devidamente avaliadas com apenas algumas horas de teste

Há uma ausência notável na seção de análises desta edição – *Halo: Reach*. Mas não é preciso entrar em pânico, pois ainda há muitos títulos de peso nas páginas a seguir, como a reinvenção tridimensional de *Castlevania* feita pela MercurySteam e o trabalho da Blue Castle Games em *Dead Rising 2*.

Não tínhamos como incluir *Reach* nestas páginas porque não tivemos tempo suficiente para testá-lo antes do fechamento. Como vem acontecendo cada vez mais com lançamentos de certa magnitude, o acesso à versão final do jogo antes do lançamento (que aconteceu poucos dias antes de finalizarmos esta edição) durou um dia, o que nos garantiu apenas 13 horas de jogo.

Tais eventos se tornaram constantes no nosso calendário. Há muita coisa em jogo com o sucesso de títulos como *Reach*, e a importância deles faz com que os mais afobados arruinem suas surpresas ou, na pior das hipóteses, os distribuam ilegalmente. É compreensível que a Microsoft não queira liberar centenas de cópias do jogo semanas antes do lançamento, dependendo apenas de honestidade e de acordos de confidencialidade para que nada disso aconteça.

O ato de limitar o tempo que um

analista pode passar com um jogo e oferecer alguns quitutes poderia muito ser visto como uma tentativa de aumentar a média do título em sites como Metacritic. Conspiradores sempre tocarão nesse assunto, mas a verdade é que canapés não importam – o que importa é o jogo. É por isso que sessões coletivas de análise frequentemente são um desserviço para os jogos. *Alan Wake*, um jogo que dura de dez a 12 horas, poderia ser analisado dessa maneira. Mas isso não funciona com *Halo: Reach*.

A grandeza do jogo (ou a falta dela) está em sua amplitude. Correr para terminar a campanha solo e jogar apenas algumas horas do modo multijogador em rede local não é o bastante. Estamos falando de ficar sem testar os modos Forge, Theatre e Firefight, o sistema de evolução no multijogador, a escala de dificuldade, a jogatina cooperativa, etc.

Portanto, decidimos publicar a análise de *Reach* na próxima edição. O jogo parece ser um final ideal para a despedida da Bungie no comando da série, mas para ler as nossas conclusões sobre ele, você vai ter que esperar até o mês que vem.

As velhas regras dos videogames estão mudando, mas sempre tentaremos lidar com elas mantendo os nossos valores.

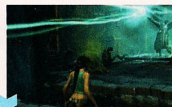
62 **Castlevania: Lords Of Shadow**
360, PS3



64 **Dead Rising 2**
360, PS3

66 **Valkyria Chronicles 2**
PSP

68 **Kane & Lynch 2: Dog Days**
360, PC, PS3



70 **Lara Croft And The Guardian Of Light**
360, PC, PS3

72 **R.U.S.E.**
360, PC, PS3

74 **Sports Champions**
PSP3

75 **Start The Party**
Kung

75 **Kung Fu Rider**
PS3

76 **Wii Party**
Wii

76 **Quantum Theory**
360, PS3



78 **Shank**
360, PS3

78 **Scott Pilgrim Vs The World**
360, PS3

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



CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

PLATAFORMAS: 360 (VERSÃO TESTADA), PS3
LANÇAMENTO: OUTUBRO PRODUÇÃO: KONAMI
DESENVOLVIMENTO: MERCURYSTEAM
ANTERIORMENTE: E05, E16



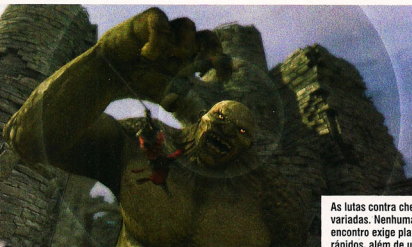
A invasão ao covil de uma bruxa mostra alguns dos interiores mais bem feitos do jogo. A transição da parte exterior para o santuário interno ocorre sem cortes, ajudada pelos carregamentos em segundo plano, graças ao fato de a história ser contada em pequenas fases

Para o Conde Drácula de Bram Stoker, a primeira impressão era o segredo para conseguir a presa desejada. Atraindo sua vítima com uma aparência inócua, o Conde era um mestre da imitação, assim como é o *Castlevania* 3D criado pela MercurySteam.

A cópia é quase perfeita. Durante as primeiras seis horas, *Lords Of Shadow* é um *God Of War III* com a mitologia grega substituída por contos góticos. Goblins, wargs, lobisomens, um cavalo falante e uma águia gigante: todos são bons substitutos para medusas e cia. Até mesmo o crucifixo acorrentado de Gabriel é igual às lâminas de Kratos, balançando o personagem de ponto a ponto, espalhando morte e violência e, claro, perfurando o peito dos amaldiçoados.

É quase um choque quando os vampiros se tornam os inimigos. *Lords Of Shadow* é tão enraizado no mundo do horror gótico (uma visita ao laboratório elétrico de Frankenstein é um dos pontos altos) que ficamos pensando se a nova equipe de desenvolvimento esqueceu completamente o legado da série. Talvez seja resultado da mudança feita pela Kojima Productions no meio do projeto, mas sem dúvida é um ponto positivo o fato de os castelos cheios de candelabros ficarem reservados ao terço final do jogo.

Combos podem durar períodos ridículamente longos, atordoando grupos de inimigos antes de abri-los ao meio com uma finalização



As lutas contra chefes são numerosas e variadas. Nenhuma é frustrante, e cada encontro exige planejamento e reflexos rápidos, além de um dedo resistente



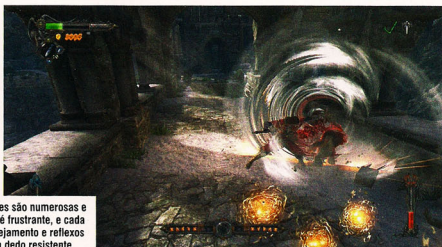
Quando a MercurySteam resolve entrar no território da Konami, ela o faz sem cerimônias: goblins e afins dão lugar a morcegos e demônios, trazidos à vida com um brilhante olhar artístico.

Partes de plataforma e cenas de corte são usadas para quebrar a monotonia dos combos contínuos e fornecer momentos recompensadores. Atravessar picos gelados para chegar a um castelo gigantesco e soturno é incrível e tem o clima certo: escalar os precipícios vertiginosos é de tirar o fôlego, com regulares alusões aos saltos bidimensionais de antigamente. É nessa hora que você percebe que o segmento de abertura, repleto de seres

emblemáticos brilhantemente criados e animados, era apenas um tutorial épico e bonito.

O combate, como manda a tradição dos Belmont, é a razão de ser do protagonista Gabriel. Com todos os itens, magias e armas no arsenal, é um prazer controlá-lo. Magias de luz e das trevas são alternadas para curar ou destruir, o que significa que para cada maníaco medieval há uma chance de se recompor e reviver, caso você gerencie seu recursos corretamente. Os combos podem durar períodos ridículamente longos, fatiando grupos de inimigos até atordoá-los, antes de abri-los ao meio com uma finalização de um botão.

Ao não correr nenhum grande risco com sua jogabilidade, *Lords Of Shadow* acerta em quase todos os fundamentos. A câmera, contudo, é uma inconveniência ocasional, pois sua perspectiva fixa às





Duas lutas contra chefes que acontecem cedo no jogo são inspiradas em *Shadow Of The Colossus*. Ambos os inimigos são muito altos, fazendo chover pedras em seu pequeno retalhador de demônios



vezes deixa você na mão contra projéteis que vêm de fora da tela, e uma visão em primeira pessoa faz muita falta em algumas salas com quebra-cabeças. Mas isso é perdoável graças à grande variedade de movimentos e melhorias disponíveis, comprados com o dinheiro ganho em missões e quebra-cabeças.

Em uma concessão estrutural à série *Castlevania*, a história é dividida em pequenas partes, motivada por um dos maiores incentivos do jogo: o tal 'fator replay'. Em sua primeira partida, você deve conseguir uns 50% dos tesouros, destruindo alguns desafios cronometrados bem rigorosos e revelando quantos itens você deixou de pegar. Voltar às fases normalmente é o melhor jeito de prosseguir de modo geral, especialmente nas dificuldades elevadas, que exigem uma lista de golpes completa e um grande estoque de água benta. O fato de as cenas de corte poderem ser puladas é uma prova da necessidade em ser breve nos desafios de tempo, e também do exagero das mesmas. As várias cenas de Gabriel andando com mapas antigos ao fundo são arcaicas e repetitivas, acompanhadas por uma trilha sonora grandiosa que vende o guerreiro brutal como um santo purificando uma terra impura. Embora a produção se mantenha o tempo todo no mais alto nível, ela nunca empolga ou recompensa com algo que não seja sua nota básica de manjação. Porém, há momentos de brilhantismo no casamento de cenas pré-renderizadas com ação no próprio jogo. Montar uma das várias bestas costuma proporcionar



Algumas finalizações são particularmente cruéis. Em algumas delas, Gabriel parece ter uma sede de sangue de dar orgulho a Kratos. A variedade de execuções só se equipara à abundância de oponentes, desde um escorpião mecânico até uma matilha de lobisomens

momentos de ação, como escalar uma parede ou saltar sobre ruínas.

O que as concorrentes da MercurySteam devem aprender é que menos pode se tornar mais em um jogo tão inflexível quanto esse. Levando em torno de 15 a 20 horas na primeira partida na dificuldade média, *Lords Of Shadow* testa a sua resistência. A variedade de desafios e a extensão da narrativa do jogo ajudam no processo, mas mesmo assim é um alívio chegar às partes finais, o que significa que talvez seja necessário esperar até que seus dedos se recuperem para jogar novamente e completar tudo.

De qualquer forma, esta empreitada 3D de *Castlevania* é um sucesso maior do que qualquer um poderia esperar, dadas as suas origens nada convencionais. Deve agradar mais aos fãs de ação que aos de vampiros, mas suas tendências plagiárias representam uma maneira astuta de assegurar que a série comece um bom caminho fora do mundo 2D, onde teve tanto sucesso. [B]



Cavaleiro de fantasmas



Atordando seus inimigos, Gabriel pode usar algumas das criaturas maiores como quiser. Cada uma tem suas próprias habilidades, desde socos até investidas que derrubam portas, e cada espécie aparece quando você mais precisa dela. Fazer uma ponte de tela de aranha é só um exemplo, mas, no geral, é uma mudança de ritmo bem-vinda na hora certa. Mas é bom ter cuidado, pois combos exagerados podem ser usados contra você – acabar matando o seu meio de transporte fará com que outra criatura enorme apareça, para desespero de seus dedos.



Assim como na série *God Of War*, você não pode controlar a câmera, que se afasta na hora das lutas e se aproxima na hora da aventura, resultando em falhas ocasionais



DEAD RISING 2

PLATAFORMAS: 360, PS3 (VERSÃO TESTADA)
LANÇAMENTO: OUTUBRO 2010
DESENVOLVIMENTO: BLUE CASTLE GAMES
ANTERIORES: E06, E08, E15



Entre completar missões e resgatar sobreviventes, Chuck precisa dar a droga antizumbificação, Zombrex, para sua filha Katey (acima). Encontrar a próxima dose é um objetivo secundário constante

O ato de abertura de *Dead Rising 2* já coloca os jogadores no olho do furacão. A primeira cena – um massacre zumbi em que o herói Chuck Greene dirige em volta de uma arena lotada de mortos-vivos com um par de motosserras acoplado em sua moto – consegue em um instante superar o nada desconsiderável gosto pelo exagero presente no primeiro jogo. Cinco minutos – e uma incrivelmente rápida epidemia zumbi – mais tarde, e Greene está se escondendo em um refúgio acessado através dos dutos de ventilação de um shopping, além dos quais há uma infinidade de zumbis, sobreviventes a serem resgatados, psicopatas a serem mortos e mistérios a serem desvendados – ou seja, nenhum motivo real que justifique a demora de quatro anos para se replicar exatamente o modelo do primeiro *Dead Rising*.

Apesar deste shopping, o Royal Flush, representar somente uma parte da versão de Las Vegas em *Dead Rising 2*, Fortune City, há outro próximo, além de uma faixa de lojas em construção na parte baixa da região. A liberal distribuição de cassinos de tamanho moderado, cheios



de máquinas caça-níqueis, crupiês e dançarinas, é a característica mais diferente do jogo quando comparado ao Willamette Mall do *Dead Rising* original, mas ainda assim parece um shopping com temática de Vegas. Há uma boa razão para isso, é claro – poucos cenários passam a ideia de fim do mundo como uma meca capitalista totalmente tomada e, o mais importante, poucos ambientes são tão fáceis de serem transformados em um playground.

Dead Rising 2 não é um mundo aberto; é uma caixa de brinquedos. Não há uma única construção em Fortune City que não tenha suas prateleiras forradas com armas inovadoras, suas salas cheias de itens ridículos ou suas araras de roupas alinhadas com verdadeiros atentados à moda. É essa enorme gama de possibilidades – o fato de que você pode vestir um macacão estilo Elvis e

pantufas de coelhinho antes de passear com um triciclo rosa em meio a uma multidão de zumbis – que torna tão tentador ignorar as arestas mal aparadas de *Dead Rising 2*.

E isso antes mesmo de você começar a criar os seus próprios itens usando as habilidades de faz-tudo de Chuck, que permitem aos jogadores manufaturar uma série de armas e itens absurdos. Por que bater na cabeça dos zumbis com um remo de caiaque se você pode amarrar uma motosserra em cada ponta? E você quer mesmo ignorar aquele pesado e inconveniente urso robô na vitrine da loja de brinquedos quando pode prender um rifle de assalto em sua mão e colocá-lo para atirar? É este último ponto o que mais afeta a jogatina: fazer as combinações torna os engraçados, porém inúteis, itens que você usava uma vez e esquecia no primeiro jogo em algo



Fortune City está abarrotada de minijogos e distrações, incluindo este touro mecânico (acima), caça-níqueis e até uma cabine de vidro cheia de dinheiro sendo soprado para cima, lembrando os programas de auditório do Silvio Santos





Assim como no primeiro jogo, certos zumbis servem de hospedeiros para as rainhas do parasita responsável pela epidemia. Matar um destes faz com que a cabeça dos zumbis próximos exploda

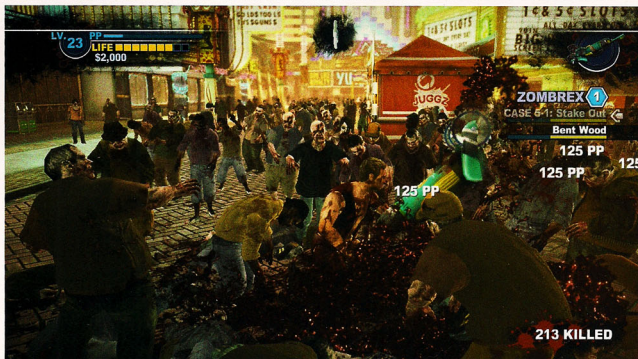
potencialmente letal. E quanto mais difícil de fazer, mais idiota, e mais repugnante o item, mais 'PP' (os pontos de experiência que no primeiro jogo eram dados como recompensa pelas fotos tiradas) ele tende a render.

Embora o debate pré-lançamento tenha girado em torno dos ajustes feitos pela Bio Castle no sistema de gravação de *Dead Rising* – removendo o limite de um único progresso por jogo – isso trouxe uma alteração mais sutil, porém crucial em sua dinâmica. *Dead Rising* fazia seus jogadores escolherem entre duas missões secundárias colocadas em lados opostos do mapa, com uma contagem regressiva rolando o tempo todo, e seu sistema de gravação assegurava que os jogadores ficassem comprometidos com a escolha feita.

Dead Rising 2 é mais leniente. Há tempo o suficiente para investigar cada pista que aparece, e mesmo quando não há,



Não satisfeita em distribuir suas páginas pela *Empire City of Mafia II*, a *Playboy* encheu *Dead Rising 2* com suas capas também (esquerda). Elas são até modestas se comparadas a outros elementos do jogo (direita)



que o do jogo original, ele também não é menos frustrante. Controlar Greene pode se tornar confuso quando um maníaco com um caco de vidro está pulando pela sala, e embora algum armamento feito à mão possa equilibrar as chances, nas primeiras fases os jogadores são deixados por conta de um sistema de evolução de níveis que distribui upgrades aleatórios de energia e espaço no inventário para determinar o quão bem preparado eles poderiam estar. Em um certo momento, o segredo



Embora bicicletas possam ser modificadas com pinturas e armas, a melhor opção é a cadeira de rodas, que permite a Greene reclinar o assento para descansar enquanto truca zumbis

Tolere os chefões, entretanto, e você terá passado pelo pior que *Dead Rising 2* tem a oferecer, embora seja difícil ignorar o fato de que todas as suas falhas – que incluem ainda o manejo pobre de veículos e algumas missões pouco inspiradas – já existiam no jogo de 2004. Mas assim como os zumbis que povoam seus cenários, o que *Dead Rising 2* apresenta não é nada individualmente, mas prova ser irresistível como um todo, com uma intoxicante vastidão de coisas para se ver, itens para encontrar, minijogos para jogar, armas para construir e piadas para achar graça. Muitos jogos podem ser tão desajeitados ou frustrantes quanto este, mas nenhum é tão insanamente, violentamente e atrativamente maluco. [7]

Você pode vestir um macacão estilo Elvis e pantufas de coelho antes de passear com um triciclo rosa em meio aos mortos-vivos

a presença de mais espaços para gravações significa que você ao menos pode voltar e tentar; o medo de salvar em um ponto muito avançado na missão foi totalmente eliminado. O jogador pode facilmente passar o jogo inteiro correndo de objetivo a objetivo, sem nunca se tornar íntimo das armas e piadas inclusas nos pequenos detalhes de *Fortune City*, como os períodos de ociosidade do primeiro jogo (quando você chegava dez minutos mais cedo a seu destino, só para ter certeza) o encorajavam a fazer.

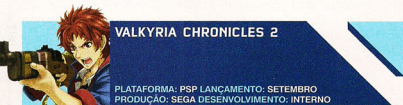
E, ainda assim, o sistema de gravação é rígido o bastante para tornar os encontros com os chefes um incômodo. Apesar de o elenco de sobreviventes psicóticos não ser menos interessante

para derrotar o chefe pode estar bem à vista – uma pistola d'água poderia encharcar o maníaco com o lança-chamas, por exemplo, mas mesmo assim o processo ainda é de tentativa e erro, e raramente divertido. Uma das regras das fições de zumbis determina que são os outros humanos, e não os mortos-vivos, que representam as maiores ameaças de *Dead Rising 2*, mas os motoqueiros de *Despertar dos Mortos* nunca prenderam seus sobreviventes em animações baratas e infinitamente repetitivas. Quando um psicopata proporciona alguma outra coisa que não seja mais uma luta no final de uma missão, esse momento se torna um destaque por definição.

Realidade crua



Apesar de os jogadores mais tarde poderem reproduzir a moto destruidora que aparece na primeira canção de *Dead Rising 2* (acima), o show *Terror Is Reality* está longe de ser o foco do jogo. Em vez disso, ele compõe uma coleção de minijogos que formam o modo multijogador competitivo de *Dead Rising 2*. Os jogadores competem para ver quem mata o maior número de zumbis em um curto período de tempo, levando como prêmio uma quantia em dinheiro que é transferida para o modo solo. O jogo também apresenta um modo cooperativo que permite entrar e sair a qualquer momento, para que você e um amigo possam desfrutar juntos da sangüinolência escrachada de *Fortune City*.



VALKYRIA CHRONICLES 2

PLATAFORMA: PSP LANÇAMENTO: SETEMBRO
PRODUÇÃO: SEGA DESENVOLVIMENTO: INTERNO



Para um jogo portátil, VC2 pode ser muito trabalhoso. Não há opção de reinício instantâneo: você precisa 'desistir' da batalha, selecioná-la novamente na tela de instruções e reposicionar o seu esquadrão. Um processo que leva dois minutos, 16 toques de botão e três telas de carregamento

É difícil jogar *Valkyria Chronicles 2* e não ter a sensação de que ele foi rebaixado. O primeiro jogo era uma bela e pouco acolhida mistura de estratégia por turnos com mecânicas de tempo real, e conquistou fãs devotados no PS3. Esta sequência, no entanto, teve que passar por uma adaptação para o PSP (embora ela também não tenha sido bem-sucedida), mas um ultraje bem mais elementar – o jogo foi mandado de volta para a escola.

A nova jornada estratégica da Sega assume um espírito de Harry Potter. O elenco precisa lidar com questões típicas de colegas – romances adolescentes, política estudantil e provas de conclusão de semestre – ao mesmo tempo em que forma a vanguarda das forças armadas da nação contra um grupo de rebeldes insurgentes.

Ambientado dois anos após os eventos do jogo original, no qual a pequena nação de Gallia foi invadida pelas forças do Império, *Valkyria Chronicles 2* coloca os heróis da Classe G contra o Exército Revolucionário de Gallia, um bando de aristocratas que vem tentando derrubar a regente do país depois que ela revelou pertencer a uma raça repudiada.

O combate praticamente não sofreu

É possível deslocar um atirador de elite até uma posição favorável e então usá-lo repetidas vezes para derrubar um pelotão inimigo inteiro



Todos os veículos de Gallia têm esse ponto fraco brilhando em azul na parte traseira, que os lanceiros podem destruir com um foguete preciso. Mas cuidado com a parte frontal, pois os morteiros podem ferir múltiplos soldados



alterações. No início de um turno, você seleciona unidades a partir de uma visão estratégica aérea. Ao escolher uma unidade, você passa a controlá-la diretamente, correndo em busca de cobertura e atirando em terceira pessoa. Uma fonte de 'pontos de comando' determina quantos movimentos você pode fazer por turno, e uma barra de 'pontos de ação' para cada unidade limita o quanto elas podem se deslocar a cada movimento. As unidades só podem fazer um ataque por movimento, mas é possível, por exemplo, deslocar um atirador de elite até uma posição favorável e então consumir seus pontos de comando com esta mesma unidade repetidas vezes para derrubar um pelotão inimigo inteiro. É um sistema tão flexível e gratificante quanto na estrela da série – o problema, aqui, é que há bem menos espaço para respirar.

A passagem para o PSP exigiu que os campos de batalha de Gallia fossem divididos em setores menores,

conectados por acampamentos que podem ser capturados por quaisquer dos lados – ganhe o controle de uma base inimiga em uma área e você pode começar a mobilizar suas tropas na próxima área. Embora esse esquema possibilite reviravoltas dramáticas no andamento das batalhas – de um momento para o outro você pode posicionar soldados atrás das linhas inimigas –, isso também significa que as batalhas de *Valkyria Chronicles 2* parecem constritas e breves quando comparadas com a amplitude e a escala do jogo original. E o problema é agravado pelo limite de unidades mais restritivo. Depois de espalhar um máximo de seis unidades por três pontos diferentes de um cenário, você percebe que suas opções táticas vão ficando limitadas. O resultado é um jogo que não foi otimizado para um sistema portátil, mas simplesmente picotado para caber em um. Para piorar, o jogo o obriga a passar pelas mesmas mapas repetidas vezes, apenas com variações no posicionamento dos inimigos e ajustes nos objetivos para distinguir as missões.

Embora o design de mapas tenha





Atacar por trás resulta em um ponto de exclamação no melhor estilo *Metal Gear* e dano extra. Porém, é difícil determinar o quão perto você pode se aproximar sem chamar a atenção dos soldados inimigos

sido o elemento mais comprometido na transição de plataforma, ele não é o único. O visual do primeiro *Valkyria Chronicles* capturava com perfeição a atmosfera de uma década de 1930 alternativa e fantástica, com traços a lápis sobrepostos a um mundo colorido em suaves tons pastéis. VC2 mantém o esquema de cores, mas, sem a estética de pintura à mão, esses matizes suaves muitas vezes parecem simplesmente monótonos.

Já que a passagem para o hardware do PSP exigiu tais prejuízos, cabe aos novos modos multijogador locais a responsabilidade de justificar a mudança de plataforma. O modo Versus oferece um desafio muito além daquele imposto pela IA limitada, mas é o modo cooperativo que leva adiante a tradição da série de brincar com a fórmula dos jogos baseados em turno – e o faz abandonando totalmente a convenção de que os jogadores devem obedecer a uma sequência de turnos. Com você e até três amigos correndo pelo campo de batalha em tempo real, é preciso coordenar bem os ataques, mesmo sob fogo inimigo. Invista contra um inimigo estando próximo a um aliado e seu



amigo pode oferecer suporte, dobrando a efetividade de seus ataques naquela rodada. O cooperativo também é a melhor situação para usar a nova classe com armadura – seu escudo que rebate projéteis só é útil quando um amigo pode aproveitar a distração para surpreender os inimigos por trás.

Entre uma missão e outra, VC2 volta para a sala de aula. A Academia Militar Lenseal funciona como uma central para escolha de missões, pesquisa com armas e evolução do esquadrão (vide "Rotina estudantil"). Também é durante suas passagens pela academia que os personagens se desenvolvem na trama – a vida cotidiana dos estudantes de Lenseal é contada por meio de diversas vinhetas opcionais feitas para destacar os personagens que você levou para o campo de batalha recentemente. O mais surpreendente nesses segmentos de



Você pode remover instantaneamente uma unidade posicionada no campo de batalha ao custo de um ponto de comando – útil para mover rapidamente suas unidades entre diferentes áreas de um mapa

história é a maturidade de seus temas, tratando de assuntos tão diversos quanto sexualidade, racismo, política e ética do serviço militar, tudo de uma maneira que, embora seja superficial, consegue evitar o melodrama aguçado ou o didatismo patronizante. Esses segmentos, contudo, não contêm os aspectos de simulador acadêmico da série *Persona*, que lhe serviu de inspiração, e é difícil não ignorar quase todas as cenas, assistindo apenas às essenciais.

Depois que *Metal Gear Solid: Peace Walker* mostrou como adaptar uma série complexa de um console doméstico para o PSP *Valkyria Chronicles 2* parece uma oportunidade perdida. Seu sistema de batalhas ainda é uma excelente alternativa para o rigoroso jogo de xadrez da maioria dos RPGs estratégicos, mas a sequência da Sega parece comprometida pelo seu novo habitat, em vez de otimizada para ele. Não há nada de errado em voltar para a escola, é claro; o problema é que *Valkyria Chronicles 2* tinha sido aprovado.

[6]

Rotina estudantil



Entre as batalhas, a Academia de Lenseal representa uma central de operações controlada por menus, com opções para gerenciar suas tropas. Uma visita ao campo de treinamento permite que você distribua pontos de experiência entre os estudantes (a evolução é feita por classes, não por unidades individuais) e mude a classe de unidades que ganharam 'crédito' suficiente em batalhas – os batedores podem se tornar atradores ou até batedores veteranos com armadura pesada, por exemplo. Vá para o prédio da engenharia e você pode melhorar armas e adquirir peças para o seu tanque personalizável, usando projetos recebidos ao derrubar alvos especiais durante as missões.



Unidades V2 brilhantes têm um escudo poderoso e um rifle laser que pode aniquilar um soldado em segundos. Localizar e destruir a fonte de energia escondida nesses cenários pode reduzir a capacidade dessa ameaça



Ataques cooperativos duplicam o dano em potencial, mas exigem coordenação. Selecionar unidades simultaneamente garante pequenos bônus



KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

PLATAFORMAS: 360 (VERSÃO TESTADA), PC, PS3
LANÇAMENTO: AGOSTO PRODUÇÃO: SQUARE ENIX
DESENVOLVIMENTO: IO INTERACTIVE
ANTERIORMENTE: E09



Sujeira industrial e urbana não costumam se destacar em imagens de revista, mas o design de ambientes da IO consegue extrair beleza da feiura: o reflexo de lâmpadas de vapor de sódio em piscinas cheias de água imunda é um dos melhores exemplos disso

Ao final de *Dog Days*, nossos anti-heróis, Kane e Lynch, já foram violentamente brutalizados e agredidos – para não mencionar as medonhas modificações corporais feitas pela faca de um gangster. Mas é a cidade que, no final das contas, leva a pior na luta contra a dupla criminosa. A sequência do jogo de tiro em terceira pessoa da IO Interactive recria uma Xangai em seus momentos mais obscuros, um pesadelo urbano, sufocado por arranha-céus apertados e ruas em decadência, no qual o hiper-realismo é engolido por um neon saturado ou pela luz do sol filtrada por uma grossa camada de poluição. Não se trata de uma homenagem ou de uma tentativa de fidelidade jornalística, mas sim de uma poderosa cidade fictícia, faz com que a cena de abertura de *Dog Days* seja uma experiência alarmante. Conforme a cidade se comprime com seu horizonte irregular e suas ruas barulhentas, as faixas lineares se mostram ao mesmo tempo claustrofóbicas e evocativas, sugerindo um lugar maior e mais confuso.

Por razões que aparentemente não são dignas de explicações em nenhuma das concisas cenas de corte, o assassino de aluguel Kane se reúne ao seu velho parceiro Lynch (agora um personagem jogável) em Xangai para um último trabalho. O trabalho dá errado – como sempre – e os dois precisam correr atrás de uma maneira de se libertar durante seis horas de tiroteio baseado em um



sistema de cobertura cujos encontros com policiais e traidores são consideravelmente familiares. É uma transição decepcionante. Nas sequências iniciais, a dupla sai em perseguição a um ladrão e sua garota conforme eles fogem por telhados e apartamentos. Ainda que o formato de checkpoints e de furtivos que aguardam pacientemente por você não seja capaz de surpreender quem já jogou *Assassin's Creed*, a corrida se torna excepcionalmente frenética e desorientadora graças à câmera em terceira pessoa que tenta simular os movimentos e a qualidade de uma filmadora de mão. Mas com o desenrolar do jogo, a ambição vai evaporando gradativamente. Essa sequência de perseguição se revela uma exceção em vez de uma regra, e o jogo acaba se resumindo a uma sucessão de confrontos similares em salas diferentemente decoradas.

Para um jogo de tiro, essa talvez seria uma premissa consideravelmente sólida, mas *Kane & Lynch* corre o risco de não cumprir nem com suas promessas mais básicas. O sistema de cobertura é estranho e artificialmente predeterminado, de forma que você fica encostado nas superfícies, mas com partes do corpo totalmente expostas. Às vezes, Kane passa por Lynch enquanto eles estão atrás da mesma parede e a cabeça de Kane atrapalha a sua visão. Para completar a decepção com o sistema pouco refinado, o arsenal não convence. Tirando poucas exceções, as armas disponíveis passam a sensação de serem levíssimas, além de terem um péssimo alcance e uma precisão vergonhosa – a retícula na tela parece ser mera sugestão de onde as balas podem atingir.

Durante as duas primeiras horas de jogo, é possível perceber tais falhas graças à austera promessa transmitida pelos

O sistema de cobertura é estranho e artificial: você fica encostado nas superfícies, mas com partes do corpo totalmente expostas



asquerosos cenários de *Dog Days*, que, somados à sugestão de interações mais grandiosas e dramáticas das cenas de corte, parecem ser mera introdução. Mas trata-se de uma expectativa que é frustrada rapidamente – as opções de combate são insuficientes até para manter o jogo interessante ao longo de seu curtíssimo tempo de duração. Com o alcance das armas extremamente limitado e a impossibilidade de alternativas diretas de ataque, as mesmas táticas acabam sendo necessariamente recicladas por diversas vezes. As batalhas acabam se resumindo a esperar que os inimigos suicidas venham correndo em sua direção



Os inimigos foram projetados para proporcionar diversão, não realismo, e frequentemente correm para a morte na sua direção. E, ao se protegerem, eles também se certificam de deixar expostas grandes partes de seus corpos



e ir avançando cuidadosamente por uma série de pequenas paredes.

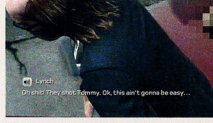
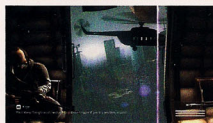
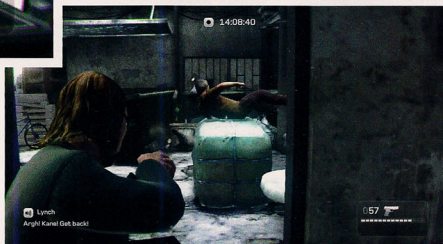
Os primeiros tiroteios da dupla, que se passam nas ruas movimentadas da cidade, conseguem contextualizar essas mecânicas em situações dramáticas e envolventes – viaturas policiais derrapam para bloquear o seu caminho e pedestres saem correndo e gritando quando ouvem disparos. Mas a segunda metade do jogo apresenta à dupla de criminosos uma interminável sequência de cenas familiares de pura desolação industrial – almoxarifados, estações abandonadas de trem e docas –, cada uma apresentada com um realismo monótono, sem nenhuma interação efetiva no desenrolar da ação a não ser atuar como espaço para uma disposição de homens prontos para serem mortos.

Quando finalmente há sinais de variedade, a IO não sai de sua zona de conforto. Algumas seções exigem ação furtiva, mas quase instantaneamente voltam ao velho padrão de tiroteios. Uma sequência em um helicóptero tem toda a movimentação predeterminada pelo jogo, e sua interferência na ação se resume a mirar com a analógico direito em intervalos de cinco segundos para dar continuidade a um metódico tiroteio contra outro helicóptero. Mas mesmo que a sequência desaponte no seu nível de interação, o modo como ela é criada consegue impressionar, com as janelas de um arranha-céu se desfazendo conforme seus tiros destroem móveis e guardas no local. Você até tem uma visão panorâmica das fases seguintes – posteriormente, o jogo se passa nas mesmas suítes de luxo que você destruiu com a metralhadora do helicóptero.

No cerne de *Dog Days* está essa tensão entre uma estética sedutora e uma ação pouco convidativa. A IO entende de

drama, é literal em sua recriação dos gângsteres e criou criaturas genuinamente intrigantes com a sua dupla de criminosos que têm a habilidade inata para lidar com desastres. Mas a ambição do estúdio não se realiza de forma completa por não saber exatamente o que fazer com eles – há um pedaço muito pequeno de história que sustenta uma sequência de tiroteios pouco original. Mas ainda que não tenham sido apresentados a esses personagens de forma muito profunda, a IO ao menos merece o crédito de não tornar isso necessário.

Assim como em vários jogos, muitos dos defeitos são parcialmente ocultados quando se joga no modo cooperativo, e também há uma extensa lista de modos multijogador (leia 'Roubo cooperativo'). Mas, como uma experiência solo, *Dog Days* parece subdesenvolvido. Suas ideias mais promissoras não cumprem seu papel, e seus sucessos são marcados por pequenas falhas invasivas. A cidade violenta e as lentes através das quais ela é filmada fazem com que você passe pelas partes menos cativantes do jogo sem perder totalmente o interesse, mas a sensação que fica é que o verdadeiro crime depois de todo esse derramamento de sangue é o fato de o título não superar as expectativas de seus poucos (e sombrios) momentos de inspiração. [6]



O estilo visual à la YouTube, com imagens tremidas e estouradas, acrescenta um senso de urgência à ação. Os mosaicos que escondem certos detalhes são um toque de classe

Roubo cooperativo



Os modos multijogador de *Dog Days* são tão complicados que o único modo justo de testá-los é na internet. Entretanto, já é óbvio que eles são criativos e, inicialmente, divertidos. O modo básico, *Fragile Alliance*, coloca os jogadores cooperando em um assalto, pegando o dinheiro e lutando para chegar ao veículo de fuga. Em qualquer momento, os membros do time podem trair os demais e roubar o dinheiro só para eles. Tal dinâmica certamente cria uma brilhante sensação de paranoia, mas a pontuação meio controversa encoraja táticas que não são muito coerentes com o cenário.



LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

PLATAFORMAS: 360, PC, PS3 LANÇAMENTO: AGOSTO
PRODUÇÃO: SQUARE ENIX DESENVOLVIMENTO:
CRYSTAL DYNAMICS ANTERIORMENTE: E12

Sob a tutela da Square Enix, sua mais nova dona, a Crystal Dynamics trabalha em cima da maior reliquia de todas: o gênero de exploração de calabouços nos consoles. Depois de suar a camisa para criar *Legend*, *Anniversary* e *Underworld*, desenvolver um jogo casual baixável parecia apenas uma tentativa de ganhar dinheiro fácil. No entanto, mesmo este sendo apenas um subproduto da série principal, a equipe de desenvolvimento sabe como proporcionar momentos empolgantes até mesmo nos mais simples e pequenos pacotes.

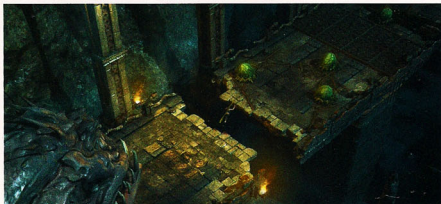
The Guardian Of Light é o que *Tomb Raider* teria sido há 14 anos se a Core Design tivesse optado por criar um jogo de exploração de catacumbas infestadas por criaturas sobrenaturais com visão isométrica em vez de trabalhar para definir o gênero de ação em terceira pessoa. A diferença é que a Crystal Dynamics renderizou tudo com tecnologia de ponta, utilizando um design de mapas e enigmas que acrescenta uma profundidade frequentemente

ausente nesse arcaico gênero.

Jogando sozinho, a melhor forma de descrevê-lo é como um *Baldur's Gate* com metralhadoras. Se isso soa interessante, melhor pensar duas vezes antes de atirar: com inimigos usando bolas de magia teleguiadas, isso pode se tornar mais uma maldição do que uma vantagem. Você é constantemente forçado a deixar de atirar para rolar a fim de se proteger e coletar kits de primeiros socorros, mas, felizmente, há um generoso sistema de gravação automática (e, mais tarde, uma minigun) para suavizar a dura realidade do gênero. O modus operandi de Lara – saltar, escalar e, sim, empurrar rochas – é traduzido com facilidade na nova perspectiva fixa, tornando a navegação natural e intuitiva.



As minas explosivas são uma das armas mais úteis do jogo. Elas são usadas com eficácia em alguns dos enigmas mais cerebrais da aventura



Os melhores momentos nas fases se dividem em batalhas contra chefes e sequências que exigem reflexos rápidos

Princesa das vendas?



Após adquirir a Eldos no ano passado, a Square Enix não teve problemas para revelar os números de vendas da franquia desde seu surgimento, expondo os altos e baixos de Lara em mais de uma década de lançamentos multiplataforma. Como era de se esperar, nenhuma versão vendeu mais que a primeira, de 1996, que por pouco não chegou aos 8 milhões. Mais interessante é o fato de o decepcionante *Angel Of Darkness*, de 2003, e o revigorante *Legend*, de 2006, terem vendido quase a mesma coisa – cerca de 3 milhões de cópias. *Underworld* vendeu menos ainda, mas esperamos que isso não desanime a Crystal Dynamics durante o desenvolvimento do próximo episódio da série.



As habilidades de Lara permaneceram intactas. Rolar para fugir de armadilhas e acabar caindo em um abismo ainda faz parte da experiência

Os enigmas – alguns micro (encontre artefatos, ative pontes) e outros macros (mapas inteiros formados por pequenos calabouços interligados) – quase sempre envolvem dizimar um grupo de inimigos, e não são só o resultado de uma abordagem estilo arcade, mas também uma concessão para um público não tão empenhado em busca de diversão barata à la desenho animado (as cenas de corte são imagens estáticas em vez de longas animações).

O modo multijogador raciona as duas principais ferramentas de Lara – uma lança que pode ser usada para escalar e um gancho retrátil para balançar – entre dois jogadores e cria uma progressão que, em vez de dar preferência, exige cooperação. Mais do que uma opção, o design do jogo muda para acomodar dois personagens, apresentando pequenas mudanças nos enigmas para manter os veteranos do modo solo sempre em alerta. Isso significa que ambos os modos de jogo são experiências definidas a partir de uma mesma base, e não duas coisas que competem entre si.

Como o título do jogo sugere, essa mudança parece ser uma demonstração da consciência da franquia perante o surgimento de uma concorrência sem precedentes. Ele certamente cumpre o seu papel de passatempo no intervalo entre o lançamento dos jogos principais, mas não há como não ter a impressão de que uma série que trata de grandes aventuras deveria estar tentando algo mais grandioso.

GRANDES GAMES PARA GRANDES JOGADORES

NINTENDO DS. Wii. XBOX 360 PC PS3 PlayStation.2 PSP



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



R.U.S.E.

PLATAFORMAS: 360 (VERSÃO TESTADA), PS3, PC
LANÇAMENTO: SETEMBRO PRODUÇÃO: UBISOFT
DESENVOLVIMENTO: EUGEN SYSTEMS ANTERIORMENTE: EGO

Surpresa de guerra



Um dos conceitos mais bizarros dos RTS, o neveio de guerra, faz muito mais sentido aqui. As posições dos inimigos estão sempre visíveis no mapa, mas a identidade de cada tipo específico de unidade só é revelada quando uma unidade aliada está com o inimigo dentro de seu campo de visão. Você sabe onde a ação vai ser realizada, mas a natureza e a severidade da ameaça permanece escondida. Claro, há sempre a chance de seu oponente ter usado a Ruse 'Radio Silence' para esconder a posição de suas unidades. Neste caso, você só terá conhecimento da unidade inimiga no momento da emboscada ou, possivelmente, quando usar a carta 'Spy Plan', que exibe todos os inimigos dentro de determinada seção do mapa.

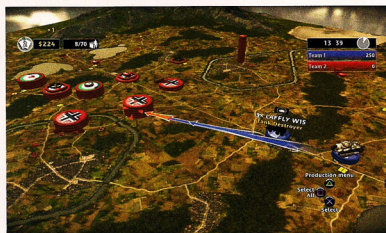
Você joga como um general em *R.U.S.E.*, observando o desenrolar da batalha de dentro de uma tenda de comando, a quilômetros de distância da ação. Você estuda as possibilidades olhando mapas pontuados por contadores, que representam unidades aliadas e adversárias marchando para frente e para trás em movimentos suaves e abstratos. Contudo, simultaneamente, você também joga na pele de um observador nas linhas de frente, controlando a câmera ao redor de suas tropas conforme elas buscam por cobertura, captando respingos de sangue e massacres de tanques em tempo real, enquanto suas ordens de larga escala são obedecidas de forma irrimediavelmente detalhada. Trata-se de um casamento de diferentes perspectivas que só poderia ser realizado em um videogame, em que uma simples alavanca analógica pode fazer uma câmera voar desde a visão divina do teatro da guerra digna de um general até as tendas dianteiras dos soldados de frente.

A técnica de zoom também captura visualmente a abordagem sistemática do RTS de Segunda Guerra da Eugen Systems, que é renderizado como um jogo de tabuleiro em turnos, ainda que aconteça em tempo real, esperando que você observe, reaja e, por meio do uso de Russes (cartas de habilidade), tente superar e antecipar as ações de seus



Cada unidade tem o seu próprio alcance visual, o que permite criar emboscadas com eficácia, posicionando a infantaria em áreas arborizadas, onde o poder ofensivo dela é triplicado

Embora a campanha apresente duas histórias diferentes, uma com o ponto de vista dos aliados e outra dos adversários, há seis facções para controlar no modo multijogador, cada uma com suas próprias variações de tipos de unidades, separadas entre as sete categorias existentes



oponentes enquanto o embate rola solto. O tamanho dos mapas facilita a estratégia em uma escala grandiosa e ambiciosa, e logo no começo da campanha solo você estará atacando e defendendo em inúmeras frentes. As ordens de movimento para as tropas são sinalizadas através de grandes setas chamativas e, ainda que a ação seja tortuosamente lenta quando se assiste a seus tanques e sua infantaria navegarem pelo cenário, a precisão dos comandos permitida pela perspectiva aproximada é minuciosa.

Os mapas são divididos em seções, nas quais você pode usar as Russes. Elas oferecem vantagens de inteligência e contra-inteligência temporárias, como revelar a identidade de todas as unidades inimigas dentro de uma área, ou esconder todas as suas unidades dos radares inimigos. Essa mecânica ajuda a adicionar estratégias de curto prazo nas batalhas, afastando as jogadas táticas do velho sistema de correr para construir o maior exército no menor tempo possível, dando lugar a algo muito mais sofisticado e inovador. A opção de selecionar unidades para preparar emboscadas permite que você manipule a estratégia de seu oponente, podendo enganá-lo



O uso de micro-objetivos na campanha solo é bem-sucedido, com pontos extras distribuídos ao completar uma determinada manobra sem perder um tanque, por exemplo

de forma a fazê-lo focar em um tipo de unidade contra a qual você é forte, por exemplo. Esses jogos psicológicos trazem elementos novos e excitantes para as competições.

Mas o maior trunfo da Eugen foi combinar todas as complexidades do jogo de maneira totalmente acessível. Ao desenvolver simultaneamente para PC e console, a desenvolvedora francesa encontrou uma maneira de simplificar estratégias complexas em poucos botões, enxugando a interface sem prejudicar as possibilidades táticas. Os ambientes conservadores e a falta de um enredo atraente podem não animar muito os veteranos dos jogos de estratégia em tempo real, mas no que diz respeito aos padrões do gênero, *R.U.S.E.* inova de uma forma que vai além da pura perfumaria. Por conta disso, ele merece um público mais amplo do que os seus atuais rivais de peso permitem que ele tenha. [8]



VEJA AS PRÓXIMAS ETAPAS E PARTICIPE
ACESSE: WWW.EXTRA.COM.BR/FUTEBOLDIGITAL

MOSTRE QUE VOCÊ É CRAQUE.
APROVEITE ESTAS OFERTAS.

OFERTAS
VALIDAS
DE
3/10
A 24/10/10



Console PlayStation 3
 slim preto

15x 46,60
 sem juros
 nos cartões Extra (0+15)
 A vista 699,00

Console
 PlayStation 3

15x 133,27
 sem juros
 nos cartões Extra (0+15)
 A vista 1.999,00



Joypad sem fio 2.4ghz
 16008 Clone

- Compatível com PS2
- Sistema de vibração

3x 26,66
 sem juros
 nos cartões Extra (0+3)
 A vista 79,99



Mini Volante Bright

- Compatível com PS2, PS3 e PC
- Função vibratório
- Volante emborrachado.

10x 13,00
 sem juros
 nos cartões Extra (0+10)
 A vista 129,99



extra.com.br
 É mais que rápido, é extra rápido.

Televendas: 4003-0363[®]

Ofertas válidas de 3/10/2010 a 24/10/2010 ou enquanto durarem os estoques. Após essa data, os preços voltam ao normal. Verifique a disponibilidade dos produtos na loja mais próxima. Garantimos a quantidade mínima de 5 unidades de cada produto por loja em que ele esteja disponível. Para melhor atender nossos clientes, não vendemos por atacado e reservamos-nos o direito de limitar, por cliente, a quantidade dos produtos anunciados. Planos de pagamento nos cartões de crédito Extra: em 3x (0+3) sem juros, 10x (0+10) sem juros e em 15x (0+15) sem juros válidos somente para os produtos anunciados nestes planos; somente nos cartões Extra. As parcelas serão debitadas na data do vencimento do cartão de crédito do cliente. Pagamento à vista pode ser feito em dinheiro, cheque, cartão de débito ou com os cartões de crédito MasterCard, Union Club, Visa, RedeBanco (crédito), American Express, Aura, PayPal. Total (incluindo somente nas lojas de Campinas), Sorocaba (incluindo somente nas lojas de Araraquara, Campinas, Carapicuíba, Itatiba, Iju, Mauá, Mogi das Cruzes, São Carlos, Sorocaba, Balzaia e em todas as lojas Extra Eletrol ou Vale Shop. No site www.extra.com.br as ofertas e formas de pagamento podem ser diferenciadas. Consulte condições para pagamento com cheque na loja. Fica reservada eventual retificação das ofertas aqui veiculadas.

Ofertas válidas para todas as lojas Extra Hipermercados e Extra Eletro.

Não são todos os produtos que estão disponíveis nas lojas Extra Hipermercados e Extra Eletro, podendo variar de acordo com o estoque ou sortimento de cada loja. Consulte a loja mais próxima.





SPORTS CHAMPIONS

PLATAFORMA: PS3
LANÇAMENTO: SETEMBRO PRODUÇÃO: SCE
DESENVOLVIMENTO: ZINDIGI GAMES

Vestido para o sucesso



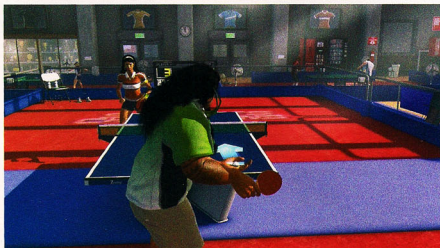
Cada evento tem copas para completar e coisas para destruir. Você acabará vasculhando as vestimentas disponíveis antes de escolher a sua, mesmo considerando que os efeitos são puramente cosméticos. Os modos de desafio são destravados logo no começo e fornecem uma boa variação a alguns eventos, mas ainda parecem pouco inspirados (jogar friseiras através de aros; bater em áreas específicas de um manequim acinzentado). Os diferentes cenários adicionam um certo tempero às atividades: começamos jogando nosso friseira através de uma paisagem de gramados verdejantes e terminamos em abismos subterrâneos pouco iluminados. Mais ênfase em modalidades online e competição entre perfis teria da do um fôlego a mais ao pacote. No momento, porém, Sports Champions parece pouco atraente e um tanto vazio para um título tão caro.

Técnicamente, Sports Champions é capaz de massacarar Wii Sports e seu irmão Resort. Na verdade, porém, nenhum dos jogos vendedores de periféricos de Wii está preocupado com o controle 1:1, a precisão de subpixel e os gráficos em alta definição proclamados pelo Move. Será que muitas pessoas se importam com o rastreamento pouco preciso do tênis do Wii, ou com o fato de seus avós ignorarem o tutorial antes mesmo de conseguir acertar três strikes seguidos? Sem dúvida, o relatório de vendas dará a resposta.

Das seis opções oferecidas aqui, você provavelmente irá tentar Gladiator Duol primeiro. É está certo — é uma simulação de lutas de espada com certa sutileza, combinando a emoção de golpear seu oponente no rosto com a oportunidade de jogar taticamente (a menos que treine antes, sua avó tende a ser espancada). Segure o botão T para mover o braço com o escudo e use os outros botões do controle para fazer uma manobra e se livrar do oponente. Ficou encurralado? Use o golpe com o escudo para forçar uma abertura. Seu inimigo golpeia como um louco? Bloquee cada golpe para encher seu medidor, então faça-o pagar por sua inocente displicência com um recompensador, embora programado, movimento especial. É um ponto alto do controle de movimento que, como a maioria dos eventos em Sports Champions, parece tão bom jogando



Sim, o jogo roda em alta resolução e apresenta efeitos decentes de iluminação, mas, de forma geral, o visual não tem muita personalidade, assim como acontece com a Home



sozinho quanto com outro jogador.

Depois temos as respostas diretas aos maiores sucessos de Wii Sports. Table Tennis é menos consistente, mas mostra a tecnologia tão bem quanto. Depois de algumas partidas, cortadas e voleios se tornam instintivos, mesmo considerando que o sucesso reside na escolha do contragolpe, não no tempo de reação e destreza. A PS Eye é também usada em toda a sua extensão, capturando mudanças na posição do corpo e passos para trás para retomar o controle depois de uma cortada do oponente.

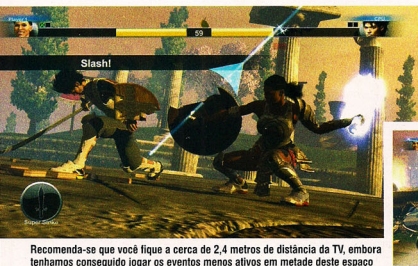
Disc Golf é um dos eventos mais simples e mais bonitos, pelo menos até o seu disco sair do curso e revelar falhas na geometria. O mesmo pode ser dito sobre Beach Volleyball, embora você não precise jogar mal para que os defeitos apareçam (na verdade, faça qualquer movimento fora do convencional e o pulso de seu avatar se contorcerá dolorosamente para compensá-lo).



A ausência de uma ferramenta para criação de avatares, juntamente aos estereótipos sem graça dos personagens existentes, deixa o jogo com um aspecto ultrapassado. O mesmo pode ser dito sobre os menus e a fria trilha orquestrada

O arco e flecha é um dos poucos que genuinamente extraem algum benefício do uso de dois controles de movimento, e embora alguns minijogos mostrados mais tarde adicionem variações na jogatina que aproveitem a física bem feita, é difícil se empolgar com o ato de mirar em um alvo e soltar um gatilho, mesmo quando venta um pouco. Então temos a bocha, que prova que não importa o quão bem seja emulado, se revezar para jogar uma bola em outra bola não é o tipo de atividade adequada para mostrar toda a emoção prometida pelo hardware da Sony.

Sports Champions reside em um limbo entre simulação, demonstração técnica e jogo em grupo, e seus personagens entre o estereótipo cultural, os avatares da Home e a caricatura de Athlete Kings, cruzando os braços e piscando para a câmera ou dando sorrisinhos antes de sua performance. É um ponto de destaque neste início de carreira do Move, mas do tipo incapaz de superar o charme ou a acessibilidade de seus rivais de Wii, apesar da tecnologia melhorada. Por este motivo, Sports Champions pode ter dificuldades para encontrar um público que vá além da onda de adeptos iniciais do Move.



Recomenda-se que você fique a cerca de 2,4 metros de distância da TV, embora tenhamos conseguido jogar os eventos menos ativos em metade deste espaço





KUNG FU RIDER

PLATAFORMA: PS3 LANÇAMENTO: SETEMBRO
PRODUÇÃO: SCE DESENVOLVIMENTO: JAPAN STUDIO



Você pode escolher entre dois personagens, ambos com vozes engraçadas: Tobin, um detetive reclamão, e Karin, que é... ah, deixa pra lá. Seus peitos respondem à física do jogo, e suas poses provocativas são um tanto confusas em termos de resposta visual

Qual o propósito do controle por movimento? Diminuir o espaço entre interação e ação? Tornar o controle uma questão de intuição ao invés do aprendizado por repetição que se faz necessário ao apertar botões? Não haveria como saber com base em *Kung Fu Rider*, um jogo de corrida de obstáculos feito para o Move que exige tanto do controle que a câmera PlayStation Eye chega a ficar confusa dada a variedade de movimentos.

O conceito é alegremente bobo, e executado com as cores ricas e a vibração dos clássicos da era Dreamcast. Você precisa atravessar as ruas de Hong Kong, empoleirado em uma cadeira de escritório que roda ligeiramente para baixo de barricadas e sobre rampas, coletando dinheiro pelo caminho. Há muitas ameaças que podem fazê-lo sair voando: trabalhadores desceados atravessam as ruas carregando escadas, carros surtos nos cruzamentos repentinamente, e criminosos locais armados de porretes aguardam à espreita. Frequentemente, as ameaças não podem ser vistas com antecedência, não só porque o seu personagem normalmente encobre o centro da tela, mas também porque elas foram projetadas para não serem vistas.



A PS Eye tira fotos de você durante o jogo, que podem ser vistas ao fim de cada fase



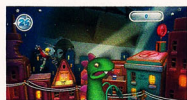
START THE PARTY

PLATAFORMA: PS3 LANÇAMENTO: SETEMBRO PRODUÇÃO: SCE DESENVOLVIMENTO: SUPERMATIVE GAMES ANTERIORMENTE: E16

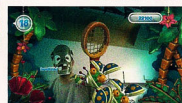


Em se tratando de festa, *Start the Party* é um evento curiosamente discreto. As bexigas foram cheias, as bandeiras foram penduradas e as bebidas foram preparadas, mas os convidados, ao que parece, estão com medo de se enturmar. Cada um dos nove minijogos demonstra habilmente as qualidades do Move, mas o fazem de maneira isolada. Evitam a repetição, mas sacrificam a profundidade.

Os jogos vão da pintura de formas geométricas e cortes de cabelos ao salvamento de pessoas de plástico de um dinossauro feito de massa de modelar. Muitos deles funcionam de forma brilhante. O fato de a imagem do jogador aparecer na tela não impacta de maneira negativa a fidelidade da experiência com o Move, e os movimentos são reproduzidos perfeitamente. Seja acertando insetos ou delicadamente conduzindo uma aeronave, o jogador raramente se sente menos do que totalmente no controle. O único que falha em se destacar é um jogo em que o objetivo é estourar bolhas, mas isso ocorre mais por causa do estilo confuso de apresentação do que por conta de alguma incapacidade do controle em reconhecer profundidade.



O jogo de salvamento se torna tenso pela presença do inexplicavelmente assustador monstro-godzilla, mas os controles se limitam a torções de punho com o Move



A rodada rápida é inspirada em *WarioWare*, mas apesar da alegre direção de arte, o senso de humor bizarro da série da Nintendo faz falta

Tudo isso é divertimento bom e saudável, mas a realidade é que não se trata de nada que já não tenhamos visto antes. Somente o jogo de caçar fantasmas se atreve a ir além das fronteiras estabelecidas pelo Wii, ao fazer com que os jogadores cubram a esfera brilhante do controle para se esconder de um espírito.

Apesar de bons, os jogos são limitados pela falta de sofisticação, algo que não pode ser perdoado mesmo em um jogo voltado para crianças e jogadores casuais. Combinar os movimentos encontrados em jogos separados poderia ter ajudado, mas um modo de jogo rápido que faz exatamente isso ao colocar microjogos em sequência acaba fazendo com que as já raras atividades pareçam ainda mais descartáveis.

Não ajuda em nada o fato de o modo multijogador local ter sido dispensando em prol de um estilo em que os jogadores se revezam com um único controle. É uma medida que diminui a sensação de competitividade em que outros jogos do tipo se destacam.

No fim, é mais um esquentado do que uma festa. Mas do tipo que demonstra, de forma competente, que todos os ingredientes para se construir uma compilação de minijogos capaz de rivalizar com as que fazem parte do catálogo do Wii estão presentes. [5]



Wii PARTY

PLATAFORMA: WII
LANÇAMENTO: OUTUBRO (EUA)
PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: ND CUBE

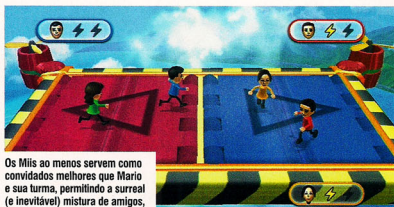
“Este jogo é totalmente baseado na sorte”. No que diz respeito às primeiras instruções, o primeiro minijogo que encontramos em *Wii Party* não inspira muita esperança. Some a isso a migração dos talentos de *Mario Party* para a *Nd Cube* – trazendo junto o formato de jogo de tabuleiro – e *Wii Party* ameaça tropeçar na clássica armadilha do gênero: a habilidade perde em importância para o uso do dado. De fato, os dois modos de tabuleiro centrais – uma floresta e uma jornada ao redor do mundo cheia de reviravoltas irritantes – parecem sobras de um *Mario Party* abandonado.

Os próprios jogos são uma mistura. Alguns são ótimos; outros são enervantes. Os melhores colocam os jogadores em confronto direto, tentando derrubar uns aos outros em partidas de espiroboal ou tentando socar seus rivais por trás, em uma abordagem brilhantemente literal do ato de ‘atacar pelas costas’. Jogos que desafiam os participantes a correr são menos bem-sucedidos; sem a interação maliciosa entre os jogadores, as tarefas se tornam fáceis e repetitivas. Verdade seja dita,

os 80 jogos oferecidos exploram todas as funcionalidades do *Wii Remote* (vendido junto com o controle, o jogo se torna um belo substituto para *Wii Play*), e o fazem com a típica precisão da Nintendo.

Então, por que dificultar tanto o acesso? Versões de bingo, Roda da Sorte e jogo da memória sofrem com a apresentação arrastada e a falta de profundidade. Esperar tanto por tão pouco vai contra a energia impetuosa dos jogos. Em vez disso, grupos de quatro jogadores acabam tendo que se voltar para os modos menos glamorosos em busca de diversão, mergulhando no cardápio de minijogos para uma partida melhor de cinco. Se o acesso imediato funciona para dez minutos de divertimento, por que esta opção ficou escondida em um submenu?

Somente *Balance Boat* engrena de verdade. Dois jogadores colocam seus *Mii* em um navio pirata e o sucesso cooperativo em um minijogo decide a diferença de tamanho entre os passageiros. Unir minijogos manuais bobos a tarefas manuais bobas representa um lampejo de diversão em um pacote em sua maior parte incoerente. **[5]**



Os *Mii* ao menos servem como convidados melhores que *Mario* e sua turma, permitindo a surreal (e inevitável) mistura de amigos, celebridades e notórios ditadores

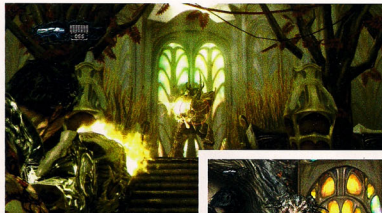


Um modo recita jogos reais, pedindo que você esconda o controle em sua sala ou passe-o delicadamente para o outro jogador (acima) como em uma versão para Wii do jogo *Pinote*



QUANTUM THEORY

PLATAFORMAS: 360 (VERSÃO TESTADA), PS3
LANÇAMENTO: SETEMBRO PRODUÇÃO: TECMO KOEI
DESENVOLVIMENTO: TEAM TACHYON
ANTERIORES: E10



Se problemas na qualidade de *Quantum Theory* foram o motivo do atraso de seis meses, a versão para resenha pinta um quadro miserável sobre o estado em que o jogo deveria estar no começo do ano. O resultado final é tão fraco que foi preciso um pequeno debate na redação para que todos se convencessem de que esta era mesmo a versão pronta para ser avaliada.

Os desenvolvedores de *Quantum Theory* se voltaram para o Ocidente ao elaborar o jogo, e copiaram *Gears Of War* sem perdão, a ponto de reproduzir os resumos mal-humorados do nada chamoso protagonista de pescoço grosso ao pegar munição. Mas o *Team Tachyon* não saqueou mais do que trivialidades; além do verniz dos jargões machistas, o estúdio não mostra o menor entendimento das qualidades vencedoras de *Gears*. Há cobertura e há tiros, mas o tributo vai só até aí. O jogo dispensa a variedade de *Gears* – a oportunidade de manejar armas de fogo, mofoseras e granadas para imprimir o gosto do jogador em qualquer cenário de combate. Mesmo os detalhes mais básicos deixam a desejar –, as armas atingem os inimigos com rajadas



Syd se junta a vários aliados ao longo do jogo. Nas inossas e cinzentas paisagens urbanas, a força de resistência humana vaga atraindo ineficientemente

O jogo faz uso do motor Unreal Engine 3, mas as texturas são básicas e sem nitidez, enquanto os modelos dos personagens beiram o ridículo

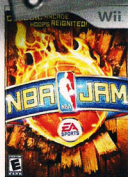
fracas, dando pouco retorno da sua eficiência antes de o modelo desaparecer instantaneamente, substituído por uma textura de mancha borrada. Visualmente, o jogo como um todo oscila entre o notavelmente pobre e a adequação mais básica.

O jogo tem algumas ideias próprias, mas incapazes de esconder a pobreza dos seus fundamentos. A civilização foi quase totalmente destruída pelas *Arks* – enormes torres vivas, originalmente construídas como moradias utópicas, mas cujos sistemas imunológicos se voltaram contra a humanidade. O misterioso protagonista, inadequadamente chamado Syd, tem o compromisso de destruí-las, tentando chegar ao topo com a ajuda de sensuais aliadas que de algum modo estão ligadas às torres. Mas o conceito de arquitetura viva é uma trama citada apenas de passagem em um jogo cuja mecânica banal está infestada por fracas batalhas contra chefes, checkpoints irregulares, picos de dificuldade e mortes instantâneas resultantes do design incoerente. É normal se queixar de jogos que tentam e falham, mas a única intenção de *Quantum Theory* é a cópia, e o resultado é desprovido de imaginação e cru em execução. Ao contrário do seu nome, ele sequer tenta se afastar das mecânicas clássicas – e acaba apenas as diminuindo. **[3]**

BIG BOY Games

DIVERSÃO DE VERDADE

BIG BOAS



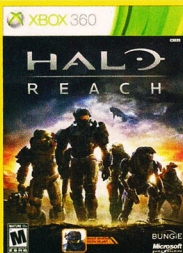
NBA JAM
Wii



Pro Ev. Soccer 2011
PS3



Ps2 GoW Greatest Hits
Super Promoção



Lançamento - Halo Reach
Dublado ou Legendado



Odyssey to West
PS3



NBA 2k11
PS3



Lords of Shadows
PS3



BEN 10 U.A.
PS3



Force Unleashed 2
PS3



Medal of Honor
PS3



G. Hero Warriors
PS3



Two Worlds
PS3



NBA Elite 11
PS3



Fallout N. Vegas
PS3



Naruto Ultimate 2
PS3



EA Sports MMA
PS3



VANQUISH
PS3



Fifa 11
PS3

PROMO
P.S.3

K. Hearts Birth by Sleep..... R\$ 125,10 à vista
God of War Chains of Olympus..... R\$ 69,52 à vista
Final Fantasy Crisis Core..... R\$ 78,32 à vista
Memory Pro 2 GB..... R\$ 48,40 à vista
Metal Gear Solid: Peace Walker Special Console Ed
Acamp. Jogo e Memory Stick 2Gb..... 10x R\$ 79,90

PROMO
CONSOLE

God of war 2 Greatest Hits..... R\$ 34,32 à vista
Headset Original..... 10x R\$ 16,90
Mag..... R\$ 78,32 à vista
Devil May Cry 4..... R\$ 69,52 à vista
Metal Gear 4..... R\$ 87,12 à vista
Call of Duty Modern Warfare 4..... R\$ 122,32 à vista

Av. Dr. Alberto Sarmiento, 879, Castelo - Campinas - SP
(19) 3381.2712 / (19) 3381.2777

www.bigboygames.com.br



SHANK

PLATAFORMAS: 360, PS3 (VERSÃO TESTADA)
LANÇAMENTO: AGOSTO PRODUÇÃO: EA
DESENVOLVIMENTO: KLEI ENTERTAINMENT



O herói é convincente durante a ação, mas deixa a desejar quando precisa demonstrar emoção (de novo, igual ao Schwarzenegger)

Shank é bruto. Com seu temperamento explosivo e um pescoço incrivelmente grosso, ele avança pela curta, porém cruel, aventura como Arnold Schwarzenegger em sua melhor forma, mas sem as frases de efeito toscas. O jogo em si também é cinematograficamente inspirado, devendo tanto às produções mais movimentadas de Tarantino quanto aos pioneiros do gênero como *Double Dragon*. A violência é caricata, adulta e gratificante.

O combate encoraja o esmagamento de botões, mas isso só é realmente eficaz quando combinado com um cauteloso controle de multidão. Recursos típicos do gênero como arremessos e granadas reduzem o número de inimigos, e um ataque especial combinado ao uso inteligente das armas de fogo permite que o herói fuja da confusão ao saltar em direção a um inimigo distante. É um sistema elegante e aparentemente complexo que transforma a limitada área 2D de jogo em uma virtude.

Os melhores momentos do jogo são os mais frenéticos – na maioria das vezes, pelo menos. Até mesmo os jogadores mais habilidosos passam nervoso quando inimigos maiores (adicionados para aumentar

uma curva de dificuldade que, do contrário, é praticamente nula) entram em ação. O som de um chute se aproximando é mais um insulto do que um aviso quando percebido no meio de um combo. Igualmente irritante é o mau posicionamento de inimigos, o que permite que eles o derrubem de beiradas sem a menor chance de escapatória.

O modo cooperativo também não é tão bem-sucedido quanto poderia ser. É uma experiência igualmente intensa – às vezes, até demais. O quebra-quebra resultante pode se tornar confuso (heróis e vilões são muito parecidos no calor da batalha) e tentativas de esquivar de ondas de inimigos podem fazer com que a ação ultrapasse os limites da tela.

Assim como os filmes que o inspiraram, *Shank* tem mais estilo do que conteúdo. Parece fantástico, mas está longe ser um jogo longo e não exige muito do seu cérebro. Como um exemplo de diversão casual, no entanto, trata-se de um título consistente.

[6]



Cenas que exibem só a silhueta dos personagens destacam o clima de filme



SCOTT PILGRIM VS THE WORLD

PLATAFORMAS: 360, PS3 (VERSÃO TESTADA)
LANÇAMENTO: AGOSTO PRODUÇÃO: UBISOFT
DESENVOLVIMENTO: INTERNO

Golpes rápidos, fortes, bloqueios e especiais: *Scott Pilgrim Vs The World* tem todas as opções que você espera encontrar em um básico jogo de pancadaria arcade, mas algo a mais acontece sob essa espessa cobertura pixelada que remete a *Streets Of Rage*. A última criação da Ubisoft está no centro de uma singular mistura de mídias e memes com sabor retrô – uma na qual os elementos que a constituem estão entrelaçados de uma forma tão densa que você tem a impressão de que a tela da TV pode explodir a qualquer momento, inundando a sua sala com emoticons japoneses, fotos de gatos em situações hilárias e outras coisas do tipo.

Embora este seja um jogo baseado em um filme que, por sua vez, é baseado em uma série de HQs fortemente influenciada por videogames, felizmente não é preciso se aprofundar muito no emaranhado intertextual para aproveitar sua ação. Por baixo das placas internas e da promoção da marca, é revigorante descobrir que, no fundo, *Scott Pilgrim* é um agradável e genuíno jogo de

pancadaria: uma longa e punitiva caminhada por estágios temáticos, cada um culminando em uma batalha contra um dos sete malignos ex-namorados da sua amada.

As lutas, embora rígidas, são competentes (e frequentemente estilosas), os detalhes são excelentes, e o jogo, apesar de ligeiramente insípido em modo solo, torna-se brilhante quando jogado com outros amigos. O aprimoramento de personagens – o único recurso “moderno” usado pela Ubisoft – também se encaixa muito bem à ação, habilitando novos movimentos para aumentar a escassa lista inicial.

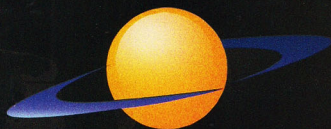
Demasiadamente calculado para ser uma adaptação realmente agradável, o que *Scott Pilgrim* deixa a desejar em inspiração, ele compensa com puro profissionalismo. Ele pode não ter o mesmo charme espontâneo do seu material de origem, mas ainda assim é uma fraude detalhada e inteligente: uma divertida fábula de entretenimento corporativo para um público que provavelmente não vê contradição nisso.

[6]

O estilo retrô vai do visual ao sistema de gravação. Em outras palavras, como uma experiência solo, o jogo pode ser um pouco estafante



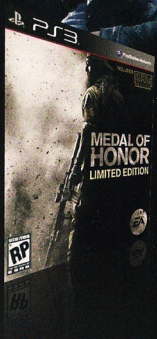
A arte foi criada pelo desenhista Paul Robertson e a trilha sonora pela banda nova-iorquina Anamanaguchi



Netunia
.com.br

MEDAL OF
HONOR
LIMITED EDITION

PS3 XBOX360



PS3 XBOX360

Siga-nos no Twitter: www.twitter.com/netuniagames

TELEVENDAS:

(11) **38257600**

CONFIRA OS LANÇAMENTOS!

GAMES@NETUNIA.COM.BR

CONSULTE NOSSAS
FORMAS DE PAGAMENTO



(preços especiais para revenda)

VISITE NOSSO SITE **WWW.NETUNIA.COM.BR**





Como a Square Enix usou tanques sorridentes e um elenco de cem criaturas diferentes para dar vida nova a um mundo antigo

Os consoles portáteis têm um poder muito peculiar: a capacidade de trazer à tona o melhor e o pior das desenvolvedoras. Enquanto muitas equipes tropeçam, seja se empenhando em tarefas quixotescas para espremer um modelo já existente em um espaço menor, seja simplesmente acompanhando as migalhas da letargia e minijogos dos novos consoles, existem alguns poucos corajosos que veem na mudança de tecnologia uma oportunidade para também mudar de direção. Em vez de recuar ou refazer, eles oferecem digressões das suas principais franquias. Novos títulos que, sim, exploram os pontos fortes da plataforma mais recente, mas que também exercem um novo olhar sobre o material de origem.

portátil que nos rendeu simuladores de arte europeia, aulas de direção e um jogo que ensina ao usuário como obter o máximo das suas próprias expressões faciais. E mesmo quando *Rocket Slime* combina estilos de jogo – alguns conhecidos, outros recém-criados – ele consegue fazer com que os seus desconcertantes níveis de ingenuidade pareçam ser inteiramente naturais. O jogo muda de velocidade sem nunca prejudicar o seu ritmo, encaixando vertiginosos trechos de complexidade dentro de minijogos de varrer folhas. Ele impressiona sem confundir, e traz uma riqueza de novas ideias a uma das licenças mais veneráveis dos videogames. Como ele consegue isso?

Definitivamente, não é limitando as

Rocket Slime muda de velocidade sem prejudicar o seu ritmo, encaixando vertiginosos trechos de complexidade dentro de minijogos de varrer folhas

É irônico, talvez, que *Dragon Quest* seja a série que tipifica mais completamente essa abordagem. O mundo de um jogo de RPG se preenche rapidamente – de personagens, é claro, mas também de convenções, e os RPGs não ficam muito mais convencionais do que a criação de **Yuji Hori**. As monolíticas séries japonesas de fantasia têm circulado pelo mesmo território desde 1986, e embora *Dragon Quest* sempre tenha oferecido grandes histórias ao jogador, a série passou a tratar suas mecânicas de forma muito cautelosa. *Dragon Quest Heroes: Rocket Slime*, no entanto, foi uma reversão completa de tudo isso. Com o aparecimento da série no DS pela primeira vez, em um jogo desenvolvido pelo enigmático estúdio japonês TOSE (um grupo de profissionais cujos melhores trabalhos geralmente não são creditados), a história se tornou absolutamente mínima, enquanto as mecânicas foram encorajadas de maneira gloriosa a porver e modificar, propagando-se em formas inesperadas.

O resultado é um jogo modesto, sem dúvida, mas que desafia completamente o gênero. *Rocket Slime* não é apenas um dos títulos mais divertidos do DS, mas também um dos mais difíceis de classificar – e isso levando em consideração um dispositivo

suas ambições ou forçando o jogador a atravessar um segmento infinito de tutoriais. Em vez disso, *Rocket Slime* começa com fogos de artifício, tanto comemorativos quanto metafóricos, enquanto Boingburg, a sonolenta capital de Slimeria, é invadida pelo perverso Plob. Como os nomes sugerem, o que se segue não é uma aventura das mais ativas – particularmente para aqueles que esperam o peso e o drama de uma narrativa tradicional de *Dragon Quest* –, mas a espontaneidade na montagem das cenas silenciosamente cumpre esse papel da mesma maneira. O que sobra por trás dos escorregões, trocadilhos e personagens excêntricos, então, é uma ordem do dia relativamente tradicional: restaure o reino e resgate seus amigos.

É um consentimento: não é apenas a narrativa de *Rocket Slime* que, a princípio, parece tradicional. Em seu nível mais simples, o jogo da TOSE é uma espécie de *Castlemania* esqualido, visto que a busca pelos amigos raptados de Rocket leva o jogador por uma série de ambientes temáticos bem simples. No decorrer do caminho, você ganha novos poderes que permitem abrir diferentes partes do mapa.



LUGAR DE SLIME É NO TANQUE

Muito do encanto de *Rocket Slime* reside nas maravilhas mecanizadas retumbando na sua direção por cima de cada colina, e a armada de tanques do jogo é de fato um atestado da localização inteligente do título e do brilhante design dos veículos. Dar a uma árvore de metal gigante um nome inspirado em um clássico dos JRPGs talvez seja algo bastante simples, mas o talento da Square Enix para trocadilhos quase nunca perde a força, e tanques como *Fort Knight*, e *Daemontion Man* são as caras na arena. Os gráficos atingem um nível excelente, ficando entre *Robot Wars* e *Pokémon*. E para os inteiramente dedicados, existe um bom modo de torneio esperando por você depois dos créditos finais da campanha principal.



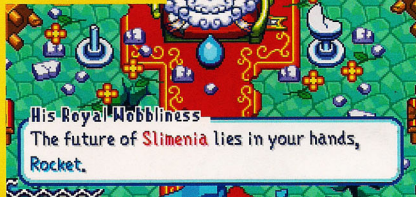
No entanto, as paisagens visitadas não mostram nada que já não foi visto em outros cenários bem estabelecidos em jogos de aventura: uma floresta labiríntica lotada de fortalezas de madeira e poços e uma árvore rochosa de chefe, um deserto com esteiras de areia que tentam desviar o jogador do caminho certo, e os picos rochosos de Mount Krakatoa, com seus buracos escondidos e o cume coberto por neve.

Ainda assim, existe um cuidado com o refinamento do começo ao fim, como se o desenvolvedor estivesse preparando o jogador para as reviravoltas que estão por vir com a garantia de que até mesmo a mecânica mais simples será a mais intuitiva possível. A exploração fora do mapa sempre é recompensada com algum tipo de mimo — e quase sempre leva o jogador aonde ele precisa estar em seguida, visto que os caminhos paralelos, compostos por estruturas em formato de ferradura, extrinam a necessidade de refazer o caminho de volta — enquanto barreiras bem grossas marcam a área e não deixam dúvidas sobre quais localidades você ainda não pode visitar, ou quais são os deleites que o aguardam quando você estiver pronto para eles.

As primeiras fases do jogo já possuem combinações interessantes de ideias, e um exemplo disso é a opção de coletar objetos e inimigos aleatórios durante suas explorações. Depois, você pode despejar-lhes dentro de carrinhos de mina que percorrem todos os ambientes em uma malha de trilhos que se conecta à sua casa. É claro, o caminho pelos trilhos é uma forma de fornecer, quando for preciso, uma saída rápida de qualquer fase (uma consideração incomum para um jogo que você provavelmente



De reis antiquados a freiras caladas, os Slimes são criaturas bem esquisitas. Os melhores irão ajudá-lo nas batalhas de tanques, podendo recarregar os canhões ou defendê-los dos intrusos



jogará no ônibus), mas ele vai muito além disso. O gene da coleta repousa dentro das profundezas do DNA da maioria dos jogadores de RPG, e a busca infinita por tesouros é uma oferta atraente de metajogo, mesmo que você não sabia o porquê de estar guardando tudo aquilo.

E de repente, não mais que de repente, você descobre que estava acumulando todas aquelas tranqueiras para as batalhas de tanques, pois, após uma hora e pouco de jogo, você participa de uma série de batalhas mano a mano contra máquinas da

morte ridícula e enfeitadas, e cujas pinturas e armas estranhíssimas são correspondidas por nomes divertidos. Com o passar do tempo, você contra *Enforcer*, um tanque armado com um enorme garfo (*fork*, em inglês), e uma imensa árvore oca chamada de *Chrono Twigger*, por exemplo. Mas eles não estão lá apenas preenchendo o papel de chefes — eles são um estilo de jogo inteiramente distinto que foi acoplado à jornada principal.

Além de ser a mudança mais surpreendente no tom de *Rocket Slime*, o combate entre tanques também é, felizmente, a mais bem-sucedida. Um dos motivos para isso é o fato de a desenvolvedora ter criatividade e energia para transformar um elemento tão incongruente em uma solução natural. Como um craque matando a bola no peito de frente pro gol, a TOSE simplesmente se recusou a parar, acumulando peculiaridades e, no processo, apresentando batalhas mecanizadas como nunca se viu antes.

Rocket Slime permite que você aborde as batalhas de tanques de várias formas. Você pode destruir a





Assim como nas aventuras principais de *Dragon Quest*, a capela sempre é um bom lugar para salvar seu progresso. Muitas das tradições e deixas sonoras da série estão presentes



se uma lrrrtaball luta de igual para igual com uma Kabomamite, ou se alguma coisa consegue derrotar uma Hero Sword em alta velocidade. É claro que, até lá, você já estará preparado para o próximo compromisso da agenda inquieta do jogo.

Ainda que *Rocket Slime* seja uma profusão de novas ideias, ele é sustentado por um estilo bem antigo de ofício. Por conta das mudanças muito rápidas entre exploração, pancadaria, gerenciamento de recursos, lutas contra chefes e batalhas de tanques, o jogo da TOSE deveria, com toda a certeza, ser um desastre completo. Felizmente, a sua cuidadosa noção de progressão – aprendizagem, talvez, durante um dos muitos portes anônimos de RPG da desenvolvedora – garante que os jogadores da jornada barulhenta de *Rocket* se mantenham na direção certa independentemente de quantas vezes o peculiar senso de aventura do jogo tente confundí-los.

E assim, tudo no mundo de *Rocket* se movimenta para fora e para frente com honestidade e simplicidade. Da

Além de ser a mudança mais surpreendente no tom do jogo, o combate entre tanques também é, felizmente, a mais bem-sucedida

seu carregamento em um dos canhões trazem um quê multiterrefa de *Diner Dash* a um sistema que já aborda de maneira inteiramente incomum o conceito de RTS de investidas rápidas.

Depois de algum tempo, você pode aprimorar o seu próprio tanque e escolher nas cidades salvas uma tripulação de companheiros, que, por sua vez, têm forças e fraquezas diferentes. Ao atribuir a eles cargos específicos dentro do seu tanque, você pode se concentrar melhor na dinâmica de combate entre canhões e descobrir

exploração que se inicia a cada nova (e divertida) habilidade, passando pelos recursos básicos que podem ser combinados para criar itens melhores e maiores, até as batalhas de tanques, que permitem melhorias constantes em seu modelo *Schleiman* para que, nos momentos finais do jogo, você possa literalmente levá-lo para o céu. Entretanto, a verdadeira espinha dorsal da aventura está em sua casa, em Boingburg, onde os seus amigos resgatados formam um tangível medidor de conclusão do jogo.

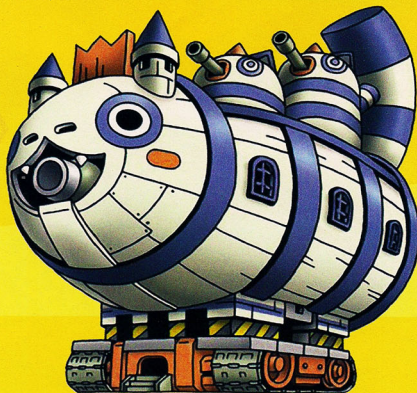
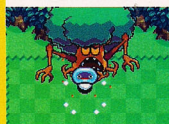
A fria abstração das porcentagens é substituída por 100 pequenos camaradas prontos para serem resgatados – cada um deles com seus próprios pontos fracos e trajes de gala, mas todos se coçando para lhe enviar uma carta de agradecimento por tudo que você fez.

Enquanto os RPGs continuarem inteiramente atolados em tradições e os fás das grandes séries continuarem pedindo que as mesmas grandes histórias sejam recontadas mais uma vez, são as esquisitices e ramificações de tipos como *Rocket Slime* – um jogo leve, fascinante e, em alguns aspectos, importante – que se tornarão cada vez mais irresistíveis tanto para os jogadores quanto para os designers. No caso da TOSE, a oportunidade de desbravar um território inexplorado dentro de uma franquia clássica resultou em um trabalho que serve como um caderno de rascunhos de um desenvolvedor e, também, um jogo: uma aventura feita a partir de algumas conceitos principais novos e dúzias de enfeites rabiscados. Se você busca inventividade e drama – e algumas estranhezas para acompanhar as suas aventuras –, então o lugar certo talvez não seja mais aquele épico conservador que se desenrola na tela da sua TV, mas o pequeno e vigoroso encanto que vive dentro do seu console portátil.



O SEGUNDO SLIME DO PEDAÇO

Rocket Slime não foi o primeiro subproduto de *Dragon Quest* feito pela TOSE, já que um primeiro jogo da série, intitulado *Shogeki no Shippo Dan*, foi lançado no Japão para GBA em 2003. Embora permaneça indisponível no Ocidente, sua história é em grande parte idêntica à da sequência, com um único Slime embarcando em uma perigosa jornada para libertar seus amigos de sequestradores. *Shogeki no Shippo Dan* não possui os combates entre tanques de *Rocket Slime*, mas é nele que aparece pela primeira vez o distinto sistema de inventário do jogo de DS, no qual você carrega seus objetos em cima de sua cabeça.



MAKING OF... HARVEST MOON

Apesar de ter sido desenvolvido e lançado no final de uma temporada, o atípico RPG de Yasuhiro Wada cultivou um produtivo nicho do mercado

PLATAFORMA: SNES PRODUÇÃO: NATSUME/NINTENDO DESENVOLVIMENTO: PACK-IN SOFT ORIGEM: JAPÃO LANÇAMENTO: 1996 (JAPÃO), 1997 (EUA)

Por ter sido lançado para o Super Nintendo pouco tempo depois da estreia do PlayStation e do Nintendo 64 no Japão, *Harvest Moon* não deveria ser um nome instantaneamente reconhecível. Naquela época, outros jogos de visão aérea e com animação baseada em sprites (com a óbvia exceção de *Pokémon Red e Green*) sofriam para serem lembrados em meio ao clamor pelo novo. Com *Harvest Moon* foi diferente, e não somente por causa do seu sucesso improvável. Ele era (e ainda é) único pela sua síntese lúdica e cuidadosa de um RPG de ação com um simulador cujo sentido cresce progressivamente pela sua natureza delicadamente bondosa.

O jogo apresenta uma confortável realidade alternativa na qual vacas sorriem e amizades são seladas com presentes oriundos da produção leiteira – um lugar onde o trabalho

pesado sempre tem as suas recompensas. Ele pinta uma figura idílica da simplicidade e benevolência típicas da vida rural, uma ideia que provou ser especialmente atraente para os habitantes do Japão urbano. O conceito de *Harvest Moon* floresceu nos primeiros anos de trabalho do criador – e, posteriormente, diretor –

Desde garoto, Wada sempre amou jogos, especialmente o *Zelda* original, cuja influência de mundo aberto pode ser vista na apresentação de *Harvest Moon*. Ele, que passou dois anos mexendo com publicidade após se formar na faculdade e atuou como produtor em seus primeiros anos na indústria de jogos, nunca

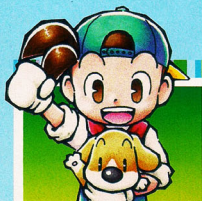
“Sentíamos que nenhum outro jogo transmitia aquela sensação de prazer. A alegria de cultivar coisas é a mesma em todo o mundo”

Yasuhiro Wada na indústria de videogames em Tóquio (uma metrópole que supera qualquer outra em termos de crescimento), onde primeiro lhe ocorreu a ideia de transformar a vida no campo em um jogo. “Eu fui criado na cidade rural de Miyazaki, em Kyushu”, ele diz, “e acho que isso me influenciou bastante”.

havia trabalhado em um título original antes de *Harvest Moon*. “Depois de atuar como assistente de produção em jogos para PC Engine, eu acabei produzindo vários. Nessa época, eu estudei a estrutura completa dos videogames e as mecânicas de jogo em sua essência, decifrando toda a lógica por conta própria.”







HARVEST MOONVILLE

A opinião de Wada sobre o fenômeno *FarmVille* é surpreendentemente positiva. "Para uma simulação econômica e satisfatória, *FarmVille* se comporta extremamente bem", diz. No entanto, Wada se apressa em diferenciá-lo de *Harvest Moon*, afirmando que – como todos que jogaram ambos os jogos já sabem – as similaridades entre os títulos são apenas superficiais. "A mecânica de jogo de *FarmVille* não é orientada pela ação. Ela é uma amalgama da construção de coisas com o seu gerenciamento por meio de números", observa. "Ele até pode parecer com *Harvest Moon* de diversas maneiras, mas o conceito de *Harvest Moon* era de ação total em tempo real. E conforme a série progrediu, ela também se tornou mais popular por conta da sua caracterização e dramatização. Eu não acho que é possível comparar os dois. Certo, o que eu posso dizer é: se eu não tivesse feito *Harvest Moon*, *FarmVille* nunca teria nascido."



O rascunho original de *Bokujou Monogatari* (algo como Conto da Fazenda) foi terminado em 1993, mas o jogo ainda passou três anos em desenvolvimento na Pack-In Soft, que naquela época tinha uma péssima reputação. "Antes de eu entrar, ela era uma desenvolvedora de jogos bem ruins", ri Wada. "Mas durante os anos que eu passei lá, a empresa foi apropriadamente reorganizada e, apesar de a equipe ser bem pequena, todos estavam lá pelo mesmo motivo. O resultado disso era poder trabalhar à vontade. Era um ambiente muito bom."

Produzir um jogo 2D de visão aérea e para Super Nintendo num momento em que o 3D havia acabado de entrar no mercado de massa foi, no mínimo, uma tentativa extremamente corajosa, mas Wada percebeu que isso tinha suas próprias vantagens. Inabulado pelo enorme rebulhão que os consoles de 32 e 64-bit criavam na mídia japonesa, Wada tinha a certeza de que *Harvest Moon* alcançaria um público mais amplo em uma plataforma já estabelecida. "Eu acreditava que se conseguíssemos fazer algo interessante, independentemente do console, seria um sucesso", afirma. "Quando um novo aparelho é lançado, é inevitável que tanto a atenção da mídia quanto dos jogadores fique voltada para ele, mas o SNES estava sendo distribuído por todo o planeta, e muitas pessoas tinham um."

A Pack-In Soft sofreu com vários imprevistos durante a produção de *Harvest Moon*, dentre eles uma reestruturação e, mais dramaticamente, a dissolução de



O trabalho duro e honesto é o tema central e o conceito motor de *Harvest Moon*. Seus esforços são refletidos em um empreendimento agrícola em ascensão, e no respeito cada vez maior do povo da cidade

toda a equipe do jogo – composta por oito pessoas – na reta final do ciclo de desenvolvimento, deixando Wada praticamente sozinho na tarefa de preparar o jogo para o seu lançamento. "O time se desmanchou durante a última fase do projeto. Nós estávamos trabalhando na produção com uma empresa de fora, e essa empresa foi à falência", ele explica. Apesar das dificuldades, Wada se recusou a deixar o projeto desmoronar. "Sempre foi minha intenção terminar e lançar [*Harvest Moon*]... Eu acabei dando os toques finais ao jogo como diretor. Na segunda

popular", ele diz. "*Harvest Moon* tinha que ser um jogo sem lutas, um jogo como nenhum outro, e um jogo palpável de ação em tempo real. Esses foram os nossos três princípios, e permanecem sendo a nossa característica."

O momento que tornou cara para Wada e o resto da equipe de desenvolvimento que o conceito estava funcionando é o mesmo que fisga a maioria dos jogadores de *Harvest Moon*: "Foi na hora em que, na primeira versão jogável, nós molhamos uma semente e, depois de um dia, ela se tornou uma plantinha. Sentíamos que nenhum outro jogo transmitia

"Harvest Moon tinha que ser um jogo sem lutas, um jogo como nenhum outro, e um jogo palpável de ação em tempo real"

aquela sensação de prazer. A alegria de cultivar coisas é a mesma em todo o mundo".

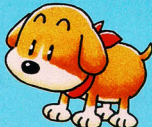
Ver a sua fazenda evoluir de um único broto para uma economia agrícola é a recompensa mais singela da experiência de *Harvest Moon*. A paciência é uma virtude em extinção dentro dos videogames, mas é o traço principal exigido e cultivado pelo jogo no jogador, fazendo com que ele espere pelo nascimento das plantas, o crescimento das amizades, o amadurecimento dos animais e a acumulação de recursos. As mecânicas de jogo de *Harvest Moon* não guardam nenhuma semelhança com qualquer um dos títulos lançados em sua época – Wada era inflexível quanto à ideia de "um jogo como nenhum outro" –, mas existem algumas pistas que remetem ao



seu título predileto na infância. "Eu utilizei várias sugestões de *Legend of Zelda* no design do jogo", ele admite. "Por exemplo, você pode atear fogo a qualquer árvore na versão de *Zelda* lançada para o Famicom Disk System, da mesma maneira, você pode cultivar em todo pedaço de terra do seu rancho. Também acho que mecânicas como arrancar pedaços de grama ou quebrar pedras foram influenciadas por ele."

Talvez exista em *Harvest Moon* a nostalgia de um Japão menos urbanizado. Seus pastos verdejantes, as extensões montanhosas, a terra e as velhas casas caindo aos pedaços não estão muito distantes do ambientalismo saudosista visto nos filmes de Hayao Miyazaki. Mas Wada não vê a apreciação da natureza necessariamente como uma saudade do passado. "A diferença não é entre o agora e o que já foi; é entre o rural e o urbano", explica. "Em outras palavras, não é que antigamente era bom, e sim que o campo era bom... A ideia de que o passado era melhor é uma crença no fim do progresso, do avanço ao futuro, e eu não gosto muito disso. Dizer coisas boas do campo é um sentimento natural daqueles que vivem nas cidades, assim como aqueles que moram na zona rural são atraídos para as metrópoles. Eu gosto de ambos."

Embora Wada nunca tenha imaginado que o seu primeiro jogo pudesse ser lançado do outro lado do globo, *Harvest Moon* chegou tardiamente aos



EUA em 1997 e à Europa no ano seguinte, tornando-se um dos últimos lançamentos do SNES por lá – e um dos mais raros. Problemas de localização, causados principalmente pela grande quantidade de texto envolvido em todos os diálogos e momentos tortuosos do fazendeiro com os vários habitantes da cidade, assombram a série até hoje, e frequentemente atrasam o lançamento da versão ocidental do jogo em relação à japonesa. E apesar de a maior parte das características orientais de *Harvest Moon* ter permanecido intacta em seu lançamento internacional, o jogo não passou inteiramente sem censura – todas as referências à álcool foram substituídas pela palavra "suco" nos EUA.

Em grande parte baseados nas reações dos jogadores, os títulos subsequentes da série expandiram as opções sociais e agrícolas dos seus fazendeiros virtuais. Desde o

primeiro *Harvest Moon*, os jogos são lançados com um questionário dentro da embalagem para o consumidor enviar suas opiniões e sugestões – uma tradição que a Marvelous, a atual equipe de desenvolvimento, respeitosamente apoia no Japão. E apesar do tempo, Wada acredita que os princípios centrais do jogo original não se descaracterizaram ao longo dos últimos 14 anos. "Partindo dos nossos três princípios iniciais, *Harvest Moon* continua sendo um jogo sem lutas com uma natureza realmente tátil", pondera. "Ele não é mais um jogo como nenhum outro porque estamos vivendo em um mundo com *FarmVille!*" Entretanto, o fato de mais de 75 milhões de pessoas interagirem com um jogo de fazenda talvez seja a prova mais forte do conceito de *Harvest Moon*. Um legado e tanto para um simples RPG em 2D lançado nos últimos suspiros de um console.



FAZENDA VIA SATELITE

A versão mais obscura do *Harvest Moon* original, na verdade, não é a extremamente limitada edição PAL do jogo (abaixo). Uma incursão de *Harvest Moon* foi difundida em formato episódico pelo desconhecido e absurdamente caro Satellaview da Nintendo, um modem via satélite – exclusivo do Japão – para Super Famicom, que recebia transmissões de dados de jogos por meio da emissora japonesa ST.GIGA. Durante um período de quatro semanas em setembro de 1996, os assinantes do Satellaview receberam quatro episódios de *Harvest Moon* e uma narração dublada via Soundlink para guiá-los e apontar os pontos mais notáveis do jogo. É a curiosidade mais valiosa para os fãs de *Harvest Moon* e historiadores da Nintendo, agora extinta em um formato ROM difícil de emular e em vídeos no site NicoNicoDouga (o YouTube japonês de videogames).



A educação de Yasuhiro Wada em Kyushu – a ilha mais rural e meridional do Japão – teve uma influência considerável no desenvolvimento de *Harvest Moon*

Codeshop

Por dentro do desenvolvimento de jogos

Explosão subsônica

O Periscope Studio, com sede em Hamburgo, está usando o seu próprio motor para definir músicas interativas em jogos

Bem abaixo das ruas de Hamburgo há uma agitação. Em uma fábrica de submarinos da 2ª Guerra Mundial, um bunker muito abaixo da superfície da cidade, você encontrará o perspicazmente nomeado Periscope Studio. A construção, antes acostumada com o ruído de metal e rangidos da criação de máquinas de combate, agora ecoa ao som de obras-primas da música dos jogos.

"Nossa especialidade é a produção de áudio e ferramentas que a envolvam", diz **Cornelius Wiegmann**, chefe de marketing da Periscope. "Somos uma companhia nova, criada em 2007 por três membros – agora somos oito." O principal produto da companhia é o Psai (Periscope Studios Audio Intelligence, ou "Inteligência de Áudio do Estúdio Periscope", do inglês), a ser lançado no final deste ano.

O foco do Psai é criar as trilhas de um jogo dinamicamente. É uma ferramenta que facilita o trabalho de um compositor, e pretende criar trilhas musicais equivalentes a filmes para jogos modernos de livre exploração. Wiegmann explica: "O Psai é uma solução simples para um problema complexo – e pode ter um grande potencial para áudios interativos."

Peguemos um RPG, por exemplo. Você está em uma floresta sombria e então chega a um campo de batalha. Tocar uma música épica. Então, você volta alguns passos por ter esquecido um item. Pega o item, retorna, e a música é a mesma. Está sempre nos scripts".

Thorsten-Tobias Heinze, gerente de produto do Psai em Londres, explica esta deficiência como algo remanescente dos primeiros jogos criados. "Uma das maiores preocupações que tínhamos antes de começar a desenvolver este motor era que a música nos jogos ainda seguia uma trajetória fixa. Nas décadas de 80 e 90, a jogabilidade era fixa, fases que seguissem em frente até o objetivo lá no final." Com a chegada da liberdade de exploração, os jogadores puderam perceber as falhas nas trilhas, que expõem buracos ou transições ruins.

O objetivo da Periscope é produzir músicas com a qualidade de filmes, como conta Wiegmann: "as trilhas de um filme são condizentes com cenas dramáticas e cinematográficas para tocá-lo – queremos fazer o mesmo com os jogos". Heinze vai além, acreditando que as indústrias de filmes e jogos estão prestes a se fundir. "No cinema, eles têm uma tecnologia que puxa a trilha perfeita para cada cena. A necessidade



Cornelius Wiegmann

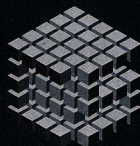
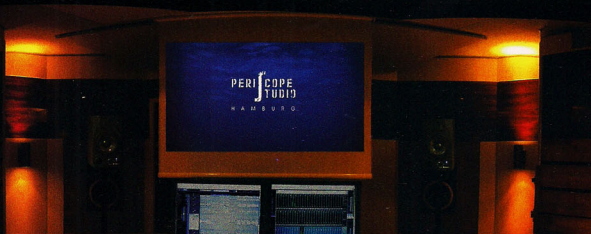


Thorsten-Tobias Heinze



O escritório da Periscope é repleto de equipamentos para produção de áudio, até mesmo um estúdio completo para que a equipe possa testar o Psai

www.periscopestudio.de



de motores de música interativa como o Psai será muito maior à medida que filmes e jogos se aproximarem.”

A visão de Wiegmann sobre a música interativa é convincente: “Digamos que você está lutando contra alienígenas e sua energia cai – a música reagirá a isso, como se uma orquestra estivesse ficando nervosa em resposta ao jogo. É isso o que queremos alcançar, um som que se adapta e é emocional. Digamos que você está jogando *Bad Company 2*. Você usa um franco atirador e eu um batedor. Eu teria uma música forte, que muda constantemente, cheia de ritmo e sons. Você teria uma música calma, silenciosa, que se adequa ao que você faz ali. Se o batedor está se aproximando de forma sorrateira, precisamos de outro tipo de música”.

Heinze continua: “em jogos de espionagem, o jogador poderia ser alertado da possibilidade de ser descoberto apenas pela música. O Psai é muito reativo aos fatores externos. Você teria música de ação para combates a curta distância e, quando francos atiradores aparecerem, a música pode mudar de tom para permitir reação. Queremos fazer como nos filmes, em que tudo se encaixa a cada cena e faz

o todo ficar mais atraente, mais imersivo para quem assiste”.

A Periscope chegou ao design de seu motor da perspectiva do produtor de áudio, com ferramentas que os criadores de músicas precisam para trabalhar com desenvolvedores de jogos. Heinze explica a ciência. “Temos uma IA que usa tabelas sequenciais definidas por compositores. Os compositores primeiro criam em Cubase ou Logic e inserem no motor Psai. Eles então definem os



O Psai foi projetado a partir da perspectiva de um compositor, e os instrumentos (acima) que adornam as paredes do estúdio da Periscope são uma indicação deste foco



“Os desenvolvedores apenas definem o que precisam e a trilha segue a direção que desejarem”

valores para cada tema, e assim que estiver terminado, podem exportar e inserir diretamente no motor.”

O Psai foi criado especificamente para tornar o trabalho do compositor muito mais simples. “Seu compositor precisa entregar as trilhas de todo o jogo, e o designer pode encaixá-las onde bem entender. Você separa por temas – então tem um de floresta, um no mar, outro dentro de uma cidade. Quando as mudanças no jogo acontecem, o designer pode alterar

o local em que os temas ocorrem. Normalmente, o compositor tinha de refazer tudo. Desta forma, você pode mudar apenas o gatilho, e o compositor não precisa fazer nada de novo.” A intenção é permitir que compositores mantenham suas visões, permitindo ter a trilha completa pronta nas primeiras etapas do desenvolvimento. O designer então usa os gatilhos do Psai para colocar tudo dentro do jogo, em vez de chamar o compositor sempre que algo precisar ser mudado. Heinze vê isso como uma mudança no trabalho do compositor: “eles serão muito mais independentes. Os desenvolvedores apenas definem o que precisam e então a trilha segue a direção que desejarem. O compositor não é obrigado a esperar para começar depois que os elementos do jogo estão prontos, o que significa que ele pode começar a trabalhar já no primeiro dia”.

A simplificação é o ponto da Periscope. Heinze afirma que reduzir o tempo de desenvolvimento de alguns dos processos mais trabalhosos permite às equipes se focar em tornar o jogo mais divertido. “Queremos transformar isso em algo simples, como plugar um USB no computador. Os desenvolvedores só precisam de um compositor, e pronto – o resto é feito por eles mesmos.”



De novo e de novo

O Psai tenta reduzir a repetição, alterando ou mesclando trilhas existentes de novas formas, mesmo se o jogador tentar a mesma ação seguidas vezes, como Heinze explica: “tendo uma trilha, podemos criar cinco vezes a quantidade de músicas, então isso é ótimo para manter a atenção dos jogadores. Um único MP3 rodando repetidamente é entediante.” O Psai também sabe quando você já ouviu aquela trilha. “Mesmo passando por ambientes com o mesmo tema, a transição pode ser variada. Então, se você for de uma cena de ação para uma de espionagem, e então de novo, o motor sabe, e muda a transição. Isso acaba com o áudio repetido.”



Perfil de empresa

Os representantes da indústria nacional

■ **NOME:** Ongame

■ **FUNDAÇÃO:** 2005

■ **FUNCIONÁRIOS:** 55



■ **DIRETOR:** Eduardo Kim

■ **URL:** www.ongame.com.br

■ **TÍTULOS SELETOS:**

With Your Destiny, Metin 2, Hero Online, Asda Story, KartR Crazy, Aika Online e Point Blank



O ponto forte do MMORPG *Aika Online* são as guerras, que podem contar com até 2 mil jogadores simultâneos. Outro destaque é o sistema de Pran, que consiste de uma tala que acompanha o jogador para ajudá-lo nas missões do jogo



O FPS *Point Blank* traz um modo de missões de invasão, onde o jogador, sozinho ou com amigos, enfrenta ataques comandados pelo CPU. É possível destruir algumas partes do cenário, conferindo mais realismo às partidas e um elemento estratégico aos combates



■ **LOCALIZAÇÃO:**

São Paulo, SP

■ **PROJETOS ATUAIS:**

Aika Online, Point Blank

■ **SOBRE A EMPRESA:**

O mercado de jogos online no Brasil ainda está longe de se igualar ao da Ásia ou mesmo ao da Europa, mas encontra-se em franco crescimento. Em meio a novos entrantes que acirram ainda mais a competição, a Ongame, uma das pioneiras no cenário nacional, busca novas alternativas para se manter entre os líderes, com lançamentos de diferentes gêneros, de RPG a tiro em primeira pessoa.

A Ongame foi fundada em uma época na qual mal existia um mercado de MMOs no País e, embora os brasileiros já ocupassem servidores estrangeiros, problemas de lentidão e de comercialização atrapalhavam a experiência. Foi então que um jogo em especial chamou a atenção da empresa: *Gunbound*, que já contava com 200 mil jogadores brasileiros abarrotando os servidores gringos. A Ongame lançou o jogo com servidores e métodos de pagamento locais, além do idioma e suporte em português.

Em maio deste ano, a Ongame sofreu um

golpe delicado, quando deixou de ser a representante oficial de *Gunbound* no Brasil – a Softnrx, desenvolvedora do jogo, decidiu publicá-lo por conta própria por aqui. “É um tanto triste para nós, mas é uma mera questão de interesse em um mercado em que não podemos decidir tudo sozinhos”, explica Eduardo Kim, diretor da Ongame.

Por anos, *Gunbound* se firmou como uma verdadeira febre no Brasil, boa parte disso graças ao trabalho de marketing e comunidade feito pela Ongame. “Ficamos tristes por não podermos oferecer o serviço tão pedido pelos fãs, mas contratos são contratos e negócios são negócios”, diz Kim. O executivo deixa claro que não há ressentimentos com a Softnrx: “Muito pelo contrário: desejamos que a Softnrx faça um belo trabalho com *Gunbound*, trazendo a mesma alegria para todos os fãs do jogo”.

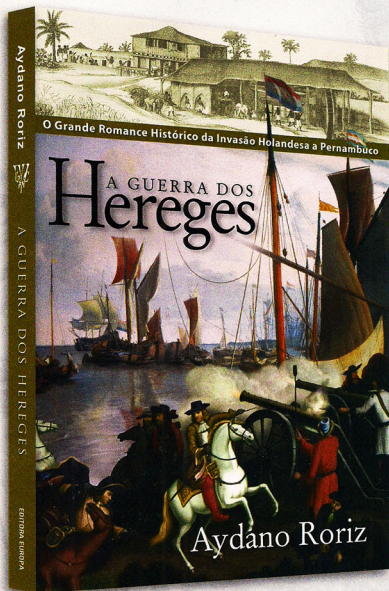
Mas a vida segue em frente e a Ongame agiu rápido, não apenas trazendo novas opções,

como *Aika Online* e *Point Blank*, mas também investindo em alternativas diferentes, como webgames que podem ser jogados no site da empresa. Disponíveis em português, os jogos são feitos por uma parcela da Ongame na Coreia, a Enistudio. “Sempre estamos pensando em diversificar a gama de entretenimento aos nossos usuários, o que nos levou a trazer os jogos em Flash”, conta.

Recentemente, o Brasil viu a chegada de novas empresas focadas em jogos online – estrangeiras, por sinal –, como Aeria Games e Gala-net, intensificando a competição em um mercado que tem como líder a Level Up!, com uma quota estimada em 70%. Para Kim, isso é bom, já que a vinda de companhias de fora ajuda a indústria a se fortalecer e crescer: “Independentemente de qual seja a empresa, apenas esperamos que ela faça a sua parte e ajude a expandir cada vez mais rápido esse mercado no Brasil”.

“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

Piet Heyn
Corsário Holandês
1577 • 1629



Amalia van Solms
Princesa de Orange
1602 • 1675



Felipe IV
Rei de Espanha
1605 • 1665



Matias de Albuquerque
Governador
de Pernambuco
1595 • 1647



Frederik Hendrik
Príncipe de Orange
1584 • 1647



Constantino Huygens
Diplomata Holandês
1596 • 1687



**Conde-duque
de Olivares**
Primeiro-ministro
de Espanha
1587 • 1645

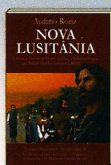


Maurício de Nassau
Futuro Governador
do Brasil Holandês
1604 • 1679

NAS LIVRARIAS



Outros Romances Históricos de Aydano Roriz



Nas melhores livrarias ou pelo telefone (11) 3038-5050 ou www.europamet.com.br



POR ROGER TAVARES

JOGO DE ORNITORRINCOS Academia, ciência e crítica dos jogos

Estudar jogos eletrônicos: o discurso da paixão

Muitas pessoas encaram a graduação como uma espécie de continuação dos estudos. Uma maneira de entrar no mercado de trabalho, ou apenas de aumentar a sua rede de contatos. Mas, acredite: um curso superior é muito mais do que isso. É mais do que 'realizar o seu sonho de trabalhar com jogos'. É ficar durante anos debatendo o mesmo assunto diariamente, fazendo trabalhos nos finais de semana, é relacionar-se quase que exclusivamente com pessoas que compartilham o mesmo interesse, que vão transformar o seu modo de ver e de pensar o mundo, de uma maneira quase irreversível.

Isto é, supondo que você vá fazer o curso na sala de aula, e não no boteco.

Ser jogador nem sempre é algo necessário para ingressar na área de videogame – muitas vezes até atrapalha

Sem desmerecer a importância do boteco no ensino superior, no qual se descansa, mas também se ampliam os debates e as críticas que muitas vezes não encontram espaço na sala de aula. Mas essa importância é complementar, e não primária, e algumas pessoas exageram. Sem noção mesmo.

Estudar jogos eletrônicos e conseguir um emprego na área são duas coisas diferentes. Ser jogador é uma terceira coisa, e nem sempre necessária para ingressar na área – muitas vezes até atrapalha. A frieza e a distância de quem olha de fora são, dependendo do caso, mais importantes do que aquele discurso comum da paixão: 'Para estudar jogos, tem de ser apaixonado'. Em Semiótica, chamamos isso de

significante vazio, como uma coisa que é bonita, que todo mundo comenta, que até convence, mas que não tem relevância alguma. Esse é um conceito importantíssimo para os semioticistas que analisam, por exemplo, os discursos políticos (não, não é uma piada). Mas, voltando ao ponto, ninguém vai contratá-lo porque você é um apaixonado. Vão contratá-lo, sim, porque você é persistente, organizado, acima da média. Porque você foi além do mínimo que as faculdades conseguem entregar para os seus clientes. Porque você se destacou entre aqueles que mantiveram uma nota 'para passar'. Porque você foi a eventos, em vez de ir a churrascos. E, principalmente, porque você não caiu naquela armadilha infeliz de que 'no

considero, em sua maioria, muito bons, pelo menos no projeto. É sempre muito difícil manter-se entre o ideal e o possível. Normalmente, uma instituição de princípios mantém-se entre esses dois horizontes. Outras simplesmente adotam um curso que elas já possuem, e adicionam algumas 'matérias sobre jogos'. São os famosos caça-níqueis. Cuidado com esses cursos. Não escolha seu curso pelo preço ou pela posição geográfica. Entre no website dele e consulte o programa detalhado semestre por semestre. Alguns cursos pendem mais para a área de exatas, outros para a de humanas. Qual delas é a sua? Pesquise o currículo dos professores. e, se possuírem, também o famoso currículo Lattes. Se a instituição não possuir ou não quiser divulgar essas informações, vá à escola e converse com a coordenação. Eles têm essas informações, e nem sempre divulgam para não serem plagiados. Aproveite o passeio e converse também com os professores e com os alunos. Vá à biblioteca e veja se eles têm livros sobre jogos eletrônicos – sim, rapaz, além da internet existem muitos livros sobre esse assunto, e eles são importantes. Peça licença para conhecer o laboratório e veja se eles têm softwares bacanas, jogos ou apenas tralhas da internet. Veja se as pessoas são educadas, se elas estão contentes. Observe, converse, pergunte. Separe um dia inteiro para fazer isso, afinal, você vai passar os próximos anos de sua vida lá. Ande, fale, pesquise, pense. Use o Twitter se for necessário, mas não caia no romantismo do sonho ou da paixão. Não escolha seu jogo – digo, seu curso – pelo folheto.

mercado a gente aprende'. Caia na real: nenhuma empresa tem tempo de ensinar. Ainda mais empresas de uma área emergente, como a dos jogos. Empresas precisam de profissionais formados, não só com conhecimento técnico, mas que sejam organizados e produtivos. Poucas empresas conseguem manter estagiários. Estes profissionais saem muito caro, são um investimento inviável para muitas empresas. E aquelas que tratam estagiários como 'mão de obra barata' estão fadadas ao fracasso.

Jogos no Brasil ainda são uma área emergente, e isso traz uma série de problemas na hora de projetar um curso de dois ou quatro anos. Eu já fui consultor em diversos deles, e os

Roger Tavares, PhD, é 'doutor em videogames', pesquisador, e fundador de Gamemultura.com.br. Contate-o pelo Twitter: @rogergtavares



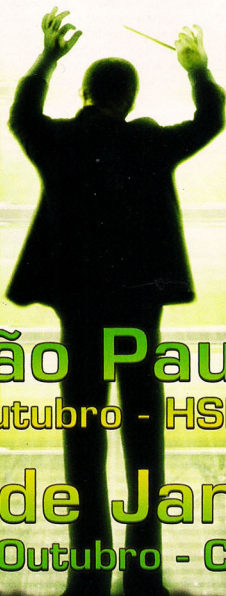


APRESENTA

VIDEO GAMES LIVE™

Sucesso absoluto em
2006, 2007, 2008 e 2009

Aguardem a 5ª Edição do maior evento
da Game Music que o mundo já viu.



São Paulo

08 de Outubro - HSBC Brasil

Rio de Janeiro

10 de Outubro - Canecão

www.videogameslive.com.br

PATROCÍNIO

REALIZAÇÃO

APOIO

PROMOÇÃO



SECRETARIA
DE CULTURA

Conexão
Cultural



CGW

PlayStation

N.GAMER

XBOX

EDGE



POR N'GAI CROAL

JOGANDO NO ESCURO ...porque as pessoas se negam a enxergar

Show, a alma do negócio

Embora a maior parte da minha carreira como jornalista tenha sido dedicada a escrever sobre tecnologia de consumo, meus chefes na revista Newsweek me deixavam cobrir outros assuntos, especialmente filmes e música. Dessa forma, eu pude ver de perto como outras indústrias de entretenimento se apresentam para o mundo. Minha experiência favorita foi o MTV Video Music Awards, do qual eu participei em 1996 e 1997. Foi impressionante ver o quão inferior era a experiência ao vivo em comparação à envolvente experiência de assistir em casa: como um membro da plateia, o palco parecia apertado; o fluxo do espetáculo tinha um ritmo bizarro de pausas e reinícios; e a coisa toda tinha um palpável aspecto abafado. Essa foi a

direito a dúzias de gráficos criados no PowerPoint, trailers de jogos futuros com seis minutos de duração, ou demonstrações de jogos multijogador nas quais era difícil entender o que estava acontecendo.

Felizmente, o advento da cobertura televisada de eventos como a E3 parece ter estimulado as empresas a intensificar a porção 'show' do negócio.

Quando a Microsoft revelou, na E3 2008, que o serviço de vídeo sob demanda Netflix estava a caminho do Xbox 360, um de seus executivos fez o anúncio. Este ano, para divulgar a parceria com a rede esportiva ESPN, a Microsoft recorreu a dois âncoras do canal, que anunciaram a novidade com suas falas inimitáveis e suas tiradas inteligentes, para diversão da plateia.

no público da E3 com uma apresentação de dez jogos, incluindo um trailer 3D de *Crysis 2* e demonstrações ao vivo de *Dead Space 2* e *Need For Speed: Hot Pursuit*. Ao atender aos interesses do público, a apresentação da EA teve um impacto maior do que teria se abordasse gráficos e papo corporativo.

A Activision, por outro lado, trocou os típicos estandes gigantes do evento por um pequeno conjunto de salas de reunião. Isso porque a companhia fechou a arena ao lado do LA Convention Center para um show que contou com a presença de artistas como Usher, Soundgarden, Eminem e Rihanna, exibindo vídeos de *Call Of Duty: Black Ops*, *Guitar Hero: Warriors Of Rock* e *DJ Hero 2* entre as apresentações. O evento foi tão grandioso que eu fiquei surpreso ao saber que a produtora não havia feito uma parceria com algum canal para transmiti-lo na TV. Mas uma coisa é certa: quem conseguiu entrar no show saiu de lá impressionado com o poder da Activision.

O último exemplo dessa tendência é do que eu tive mais receio inicialmente: a decisão da Valve de mostrar *Portal 2* com uma série de vídeos que demonstravam os aspectos do jogo. Na E3, geralmente esperam-se ver demonstrações ao vivo. Então, quando um dos cabeças da Valve ligou um aparelho de DVD, eu comeci a resmungar. Mas, dada a quantidade de pessoas que a Valve estava acomodando e a complexidade das novas mecânicas de *Portal 2*, a inteligência na escolha da empresa ficou evidente quando a seção de perguntas e respostas começou. A lição que se tira disso tudo? Que qualquer padrão da E3 pode ser melhorado — desde que isso resulte em um bom espetáculo.

N'Gai Croal é escritor e consultor de design de jogos. Você pode acompanhá-lo na rede em necroal.tumblr.com

O advento da cobertura televisada parece ter estimulado as empresas a intensificar a porção 'show' do negócio

primeira vez que eu assisti a um evento feito para TV ao vivo, e a frase que diz que as pessoas em casa estão "no melhor lugar do show" finalmente fez sentido.

Eu comeci a participar da E3 em 2000. O destaque do evento naquele ano foi chegar na Sony para a festa do PlayStation ao lado de Stevie Case e John Romero, que na época estavam na Ion Storm, e ter que parar a cada dois ou três passos por causa dos fãs (fãs de Romero e Case, é claro). Nos anos seguintes, mesmo com as festas se tornando cada vez mais luxuosas e as coletivas de imprensa mais reluzentes, ainda faltava uma certa sensação de espetáculo por parte de algumas empresas. Não era raro ver executivos mostrando números de venda, com

A Nintendo criou uma memorável imagem de palco quando o presidente Reggie Fils-Aimé apareceu cercado por uma quantidade absurda de mulheres portando o novo 3DS — só faltou elas formarem uma fila e dançarem como se estivessem em um cabaré. Quanto à Sony, fãs da atual campanha de marketing do PlayStation 3 foram recompensados com a aparição do falso executivo Kevin Butler, que fez piada da concorrência.

Esse movimento em direção a uma melhor produção do espetáculo não ficou limitado às fabricantes de console. No ano passado, a Electronic Arts estava tão decidida a demonstrar a amplitude de seus títulos que até incluiu o jogo *Charm Girls Club* em sua coletiva de imprensa. Este ano, a produtora focou diretamente



Participe do Campeonato Brasileiro de PES2010

★★★★★★★★★
PES2010
PRO EVOLUTION SOCCER



CAMPEONATO
BRASILEIRO DE
FUTEBOL DIGITAL
2010

KONAMI



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

★★★★★★
PES2010
PRO EVOLUTION SOCCER

Cobertura Oficial:

EDGE

REVISTA
PlayStation



POR STEVEN POOLE

CHUVA DE BALAS Atire primeiro, pergunte depois

Por que 'jogar' FarmVille?

Parece um passatempo de criança: um colorido mundo isométrico de berinjelas, tomates e enxadas, com simpáticos porcos perambulando pelo terreno e uma interface de usuário que remete à década de 1980. E, mesmo assim, *FarmVille* tem 80 milhões de jogadores. Por que tantas pessoas jogam essa porcaria? Não é porque elas são estúpidas. O segredo de *FarmVille* está na sagaz integração com o Facebook. E isso talvez nos faça pensar se os 'jogos sociais' podem, em um sentido político mais amplo, ser antissociais.

Ao menos é isso o que diz a polêmica tese do artista e teórico A. J. Patrick Liszkiewicz. Ele não consegue acreditar que as pessoas continuem jogando *FarmVille* porque ele é divertido (como qualquer um pode confirmar a

Como muitos usuários não querem decepcionar seus conhecidos, o jogo então obtém lucros reais ao explorar a honestidade das pessoas. Isso funciona, mas é algo desumano e depreciativo. David Hayward, da agência especializada em conteúdo digital Pixel-Lab, chama essa abordagem de 'foda com os usuários'. Liszkiewicz, por sua vez, conclui que *FarmVille* é uma classe de "aplicações sociopáticas", descrita como "aplicações que usam a sociabilidade das pessoas para controlá-las e satisfazer os interesses dos seus donos".

Uma crítica similar é feita de forma eficaz com *Cow Clicker*, a excelente paródia criada por Ian Bogost. Você clica em uma vaca e então precisa esperar seis horas para clicar novamente. Amigos podem clicar nos seus cliques. Cliques

para fugir de suas rotinas diárias de trabalho, para passar algum tempo construindo mundos simples e compartilhá-los com amigos de mentalidade similar".

A questão continua sendo se essa forma de escapismo e construção de mundos é ou não uma pueril armadilha geradora de lucro na qual os usuários acabam se envolvendo, como moscas em uma teia de aranha. Afinal, é isso o que os desenvolvedores desses tipos de jogos consideram como a principal razão para o sucesso dos mesmos. No recente livro de Tom Chatfield — *Fun, Inc* (sem tradução para o português) —, por exemplo, o autor relata, de forma acirrada, a confissão de um desenvolvedor de jogos de Facebook que diz que seu trabalho consiste em "descobrir o comportamento desejável para os seus jogadores" e então induzi-lo, como se os usuários fossem meras peças a serem manipuladas. Além disso, Chatfield aparentemente considera uma boa notícia o fato de tais jogos serem "a área que cresce mais rapidamente em capacidade de entreter, manter e conectar consumidores do século 21", mesmo que ainda existam jogadores que não queiram necessariamente ser 'mantidos' ou 'conectados' como meros 'consumidores'.

Mas chega desse papo. Eu fecho o Facebook e pego meu PSP: agora estou em uma praia e um sargento enlouquecido está gritando comigo: "Se você vai ficar af parado na frente do inimigo, talvez seja melhor se matar logo de uma vez!". Eu posso estar jogando sozinho, mas ao menos estou enobrecendo um homem com uma visão autêntica. 'Jogadores sociais', unam-se: só o que vocês têm a perder são as suas correntes.

Steven Poole é o autor de Trigger Happy: The Inner Life Of Videogames (sem tradução para o português). Visite-o em stevenpoole.net

FarmVille é, de certa forma, uma utopia digital construída com maestria: um mundo fértil onde nada de ruim acontece

quem ainda não experimentou: não é) ou por causa das 'recompensas' sem sentido que ele oferece; em vez disso, eles continuam jogando porque o jogo "envolve os usuários em uma tela de obrigações sociais. Quando os usuários se conectam ao Facebook, eles são informados que seus vizinhos lhes enviaram presentes, postaram bônus em seus murais e ajudaram nas fazendas dos outros. Em troca, elas são obrigadas a devolver as cortêsias". É como um complexo e extenso Natal em família, só que diariamente. E isso se traduz em um enorme faturamento para as desenvolvedoras, pois pagar com dinheiro de verdade para pular as partes mais entediadas do jogo se torna algo muito tentador.

garantem mais cliques. Você pode até obter mais cliques ao comprá-los usando a moeda corrente do jogo, que também o permite transformar sua vaca em uma vaca de aço, ou até em uma 'vaca-ovelha'.

A jogabilidade de *Cow Clicker* é praticamente nula; o que ele não replica de seu alvo de gozação são os ingredientes de idílio rural que *FarmVille* emprega de forma tão implacável para paparicar seus usuários na fantasia de uma produtiva fazenda orgânica e uma coesa comunidade local. *FarmVille* é, de certa forma, uma utopia digital construída com maestria: um mundo fértil e previsível onde nada de ruim acontece e o esforço é sempre recompensado. Como um defensor de *FarmVille* escreveu em reposta a Bogost, "[As pessoas] jogam esses jogos sociais





POR CLINT HOCKING

FILOSOFANDO COM CLINT HOCKING Cultura de convergência

Parte dois:
A nova roupa do imperador

Imagine uma realidade alternativa na qual os jogos de corrida são pессimos e só existem em dispositivos portáteis. E eles nunca deixam você dirigir de fato. Você tem algumas dúzias de modelos de carros e alguns motores diferentes. Você pode mudar pneus e aerofólios, escolher entre alguns tipos de para-choque, grades e esquemas de iluminação, trocar a pintura e decorar o veículo com adesivos antes de compartilhá-lo com seus amigos. Nos melhores jogos, o seu carro pode correr contra outros, mas lembre-se — nada de dirigir. Os carros completam automaticamente uma volta em um circuito oval e o vencedor é anunciado.

O que eu acabei de descrever não é um jogo de corrida em uma realidade alternativa, e sim o estado atual dos jogos de design de moda, mas usando jogos de

O primeiro é o problema de criatividade. Similar ao nosso jogo de corrida bizarro, a maioria dos jogos de moda permite aos usuários misturar e adaptar seus designs a partir de um conjunto predefinido de materiais. O jogo então avalia 'sucesso' baseado na similaridade àquilo que ele está pedindo. Se o jogo pede [rosa] [algodão] [vestido], então um vestido rosa de seda é melhor que um suéter rosa de lã.

O problema é que isso não é design em nenhum sentido significante. Na melhor das hipóteses, trata-se de personalização de avatar, o que dificilmente sustenta um jogo inteiro, independentemente do gênero. Infelizmente, projetar um editor livre utilizável por jogadores casuais e capaz de gerar uma variedade praticamente infinita — e então projetar um sistema de apoio que avalie o impacto do design criado pelo

forneceríamos o contexto necessário? Eu acredito que tudo pode servir hoje em dia, e acho que o jogo para fazer isso deveria se chamar 'Grand Theft Auto: Garment District' [Garment District é o bairro da moda em Nova York].

'GTA:GD' não só permitiria criar qualquer peça de roupa que você possa imaginar, como também projetar uma boutique e compartilhá-la. A partir daí, outros jogadores poderiam se inscrever para que elas substituíssem as lojas padrão do mundo do jogo. As roupas não ficariam disponíveis apenas para dez milhões de Niko Bellics, mas se infiltrariam em dez milhões de Liberty Cities, como as roupas criadas pelos aspirantes a estilista fazendo parte da vida de milhões de NPCs.

A popularidade de certas marcas e de certos estilos individuais (definida com base na coleta de dados do que todos os Nikos vestem) disseminaria uma simulação de evolução cultural de preferências que determinaria a roupa de cada cidadão assim que ele surgisse no mundo do jogo. Os jogadores receberiam um feedback por suas criações. Isso daria aos jogadores que sonham em ser designers de moda uma sensação real de como é criá-la, assim como jogos de corrida nos dão a sensação real de como é pilotar um carro de corrida.

O mais importante é que esse tipo de jogo intramida cria conexões entre as pessoas. É algo que pode dissipar o ressentimento de uma filha que sente falta de atenção paternal, ou a frustração de um pai por comprar para ela um jogo que ele sabe que é ruim. É algo que pode uni-las de uma nova maneira, e que cria um novo e essencial contexto no qual os jogos saúdam e encorajam as jogadoras em vez de se aproveitar delas de forma ridícula.

Clint Hocking é diretor de criação na LucasArts e atualmente trabalha em um projeto não anunciado. Acesse seu blogue: www.clicknothing.com

Os jogos de design de moda vivem em um gueto cor-de-rosa de aparelhos portáteis que fazem lavagem cerebral nas garotas

corrida no lugar deles para mostrar que jogos de moda vivem em um gueto cor-de-rosa de aparelhos portáteis que fazem lavagem cerebral nas garotas. Por outro lado, o jogo de corrida está entre os gêneros mais importantes da indústria, liderando o grupo em direção ao futuro junto com um grande número de tecnologias importantes, como renderização, física, capacidade online e personalização de conteúdo. Por quê?

Exceto pela vergonhosa falta de diversidade de indústria, a razão para os jogos de moda serem ruins é que os problemas de design inerentes aos bons jogos de moda são mais difíceis de resolver do que os dos jogos de corrida.

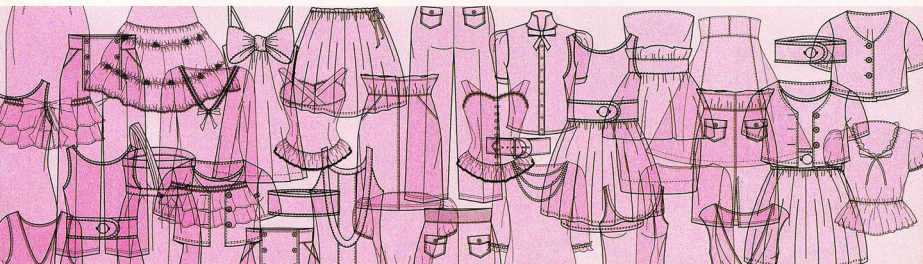
Eu acredito que existam dois grandes desafios para criar um bom jogo de moda.

usuário em outros sistemas de jogo — é um desafio extremamente difícil.

Spore, no entanto, resolveu isso, portanto agora temos uma prova de que isso pode ser feito. O que vem em seguida?

Em seguida, há o problema do contexto. A moda precisa de mais do que designers. Ela precisa de pessoas para vesti-la, para serem influenciadas por ela, para ficarem bem — e mal — com ela. O contexto de interação de pessoas se expressando através da escolha de suas roupas é o que caracteriza a moda, assim como o contexto de explorar os limites de um carro para completar uma volta mais rápida que outra pessoa é o que caracteriza uma corrida.

Então, mesmo que pudéssemos criar um editor similar ao de Spore para criação de roupas no iPhone ou no DS, como





Cartas



Edição 16

DISCUSSÃO

Edge Online
Os melhores comentários recebidos pelo Twitter da revista: twitter.com/redgebr
Tópico: Máquina do hype.
Simples: quando o jogo é bom, é divulgação necessária; quando é ruim, é hype. Isso a despeito da quantidade de divulgação.
[@regames](https://twitter.com/regames)

Se achar que consegue lidar e entregar um produto à altura, é uma ótima estratégia de marketing. Caso contrário...
[@thalesmm](https://twitter.com/thalesmm)

Se o hype for muito grande e o jogo for mediano, ele será considerado uma droga, e vice-versa. Portanto, o hype pode ser bem perigoso.
[@alexandre_soare](https://twitter.com/alexandre_soare)

Um exagero muitas vezes prejudicial. Faz os jogadores esperarem algo além da realidade e muitas vezes termina em decepção.
[@Spartan1590](https://twitter.com/Spartan1590)

Li um ótimo artigo sobre como jogadores em geral não querem que os jogos sejam analisados com obras de arte (tinyurl.com/boingsamus). O estopim do artigo foi uma resenha no site G4 que, a meu ver, cometeu uma tremenda injustiça com *Metroid: Other M*.

Samus Aran é uma orfã, criada por seres alienígenas. Na idade apropriada, ela entrou para a Federação Galáctica — e, como todo recruta, teve um superior. Após

acatar estas ordens, os homens também são. Onde está a misoginia?

Sejamos honestos: o choque por descobrir que o protagonista do primeiro *Metroid* era mulher aconteceu porque Samus fazia tudo exatamente como um homem faria. O desenvolvimento do personagem à época lá pouco além de um Rambo espacial com seios — e ela aparecia de biquíni depois. Se isso é o modelo de que precisamos para combater a misoginia em jogos, estamos feitos.

Other M está aí para tornar a protagonista alguém real, crível. Se precisamos de mais protagonistas icônicas nos jogos, temos que desenvolvê-las

algum tempo, ela se rebelou e passou anos como caçadora de recompensas, viajando sozinha pela galáxia. Por que é tão estranho que ela projete uma figura paterna e respeite o seu antigo mentor ao reencontrá-lo?

Além disso, as tais ordens são dadas a todos os membros do esquadrão, inclusive aos homens, e se resumem a um simples "evitem usar equipamento X porque pode comprometer a integridade da nave". Se esta Samus é "submissa" por

Other M está aí justamente para tornar a protagonista alguém real, crível. Se precisamos de mais protagonistas icônicas nos jogos, temos que desenvolvê-las também — torná-las fortes o tempo todo, como verdadeiras máquinas de destruição, apenas promove o mesmo tipo de personagem raso que os videogames com frequência usam.

Ao usar a oportunidade para atacar o Team Ninja — e com certa razão, considerando a série *Dead Or*



Em *Other M*, Samus paralisa de medo ao deparar com Ridley. Definitivamente, uma mudança do caráter destemido da heroína. Porém, muitos ignoram tais aspectos. Fabio "Sooner" faturou um jogo por abordar o assunto



Carta do Mês

Fatura um jogo sortido

Alive — a resenhista cometeu uma injustiça tão grande com *Other M*, que não tem nada a ver com isso, quanto os jogos cometem com as personagens femininas: reduzir uma obra ao mínimo necessário para chamar a atenção. E, no processo, acaba advogando uma protagonista feminina mais rasa.

Fabio "Sooner"

Em sua análise para o G4, Abbie Heppel também critica aspectos funcionais do jogo. Os argumentos não diferem muito da maioria das análises; a diferença está nos pesos. Heppel valoriza aspectos semióticos que também abordamos, embora perifericamente — de fato, a Samus de *Other M* é uma personalidade diferente do resto da série, e isso não tem relação nenhuma com o fato de ela ser mulher. O que o artigo do Boing Boing conclui é que o grande público não está habituado a ler — ou aceitar — críticas que transcendam os limites das costumeiras análises pragmáticas. É esse tipo de texto mais transcendental é uma abordagem que nós praticamos e defendemos na Edge.

Mande seu e-mail: edge@europanet.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

NOVO CURSO

ILLUMINATA

DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA

© Projeto desenvolvido pela equipe de professores MELIES.

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.

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



EDGE
EUROPANET.COM.BR



OUTUBRO 2010

R\$ 9,90

RETRO AVENGERS



RETRO AVENGERS



Retroavengers

Preservando a cultura gamer!

Scans: [crimsonphoenix](#)

Edição: [anderbass](#)

Revista: [evil_arthas](#)



Esse trabalho é gratuito e distribuído de maneira digital na internet.

Se você pagou por ele, foi enganado! Denuncie!

<http://retroavengers.blogspot.com.br/>



para doações entre em contato através do email retroavengers@gmail.com

