

EDGE®

NINTENDO | SONY | MICROSOFT | PC | PORTÁTIL | ARCADE | ONLINE



**PRÉVIA INÉDITA
DO NOVO FIFA 10
E COMO A EA FEZ DA
SÉRIE O MELHOR
FUTEBOL DIGITAL
DE TODO O PLANETA**

**POR QUE A NOVA
GERAÇÃO DE
CONSOLES AINDA
VAI DEMORAR**

**BALANÇO DA E3:
PROJECT NATAL
VITALITY SENSOR
PSP GO E MAIS
SONY NO BRASIL**

EA
SPORTS

EA
SPORTS

TRANSFORMERS

A VINGANÇA DOS DERROTADOS

THE MOBILE GAME



24.06.09

SOMENTE NOS CINEMAS



DREAMWORKS
PICTURES



HASBRO and its logo, TRANSFORMERS and all related characters are trademarks of Hasbro and are used with permission. ©2009 Hasbro. All rights reserved. ©2009 DreamWorks LLC and Paramount Pictures Corporation. Paramount and the Paramount logo are trademarks of Paramount. TM © 2009 Paramount. All rights reserved.

glu™

BAIXE AGORA O NOVO JOGO OFICIAL NO SEU CELULAR!

Acesse: www.glumobile.com.br/transformers2



VEJA COMO É FÁCIL **BAIXAR ESTE JOGO** NA SUA OPERADORA:



ENVIE
TRANSFORMERS
PRA 250

NEXTEL

ACESSE
SUPER JOGOS GLU
NA SESSÃO
DOWNLOADS



ENVIE
TRANSFORMERS
PRA 880

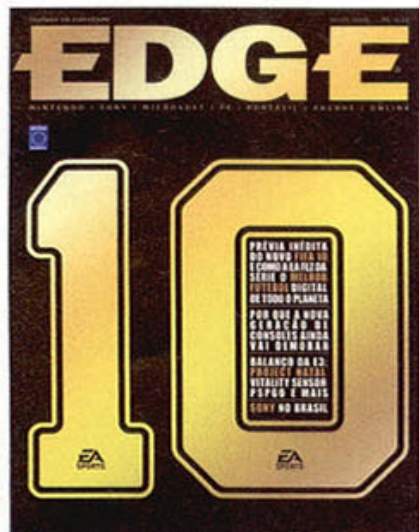


Você, sem fronteiras.

ENVIE
TRANSFORMERS
PRA 9696

vivo

ENVIE
TRANSFORMERS
PRA 250



Na edição de estreia da edição brasileira de **Edge**, relacionamos as principais características da publicação. Entre elas está o estilo jornalístico opinativo, e a presente edição pode dizer um pouco mais sobre este aspecto.

Em nossa reportagem sobre a Electronic Entertainment Expo 2009, nossa posição é clara: a Microsoft saiu vitoriosa. Numa edição do evento que tratou fundamentalmente de tendências (talvez a primeira vez em que isso ocorre desde 2005), a grande batalha foi pela melhor interface entre jogo e jogador. A posição mais radical foi a da Microsoft, que simplesmente eliminou o controle e colocou-se um passo à frente das concorrentes Nintendo e Sony. Não porque o Project Natal, a solução da empresa norte-americana, teve um marketing superior, mas sim pelo seu conceito mais ousado, natural e promissor que o Wii MotionPlus e o PlayStation Motion Controller – a partir da página 10 você conhece melhor esses novos métodos de controle. Sob uma perspectiva mais abrangente, temos a intenção de analisar, não apenas de reportar, as novidades exibidas na feira de Los Angeles.

O número “10” estampado em nossa capa, que remete a lembranças de Pelé e Ronaldinho, é o convite a outra matéria que demonstra nosso estilo contestador. Enquanto *Pro Evolution Soccer*, outrora *Winning Eleven*, continua a ser o futebol digital mais bem-sucedido no Brasil, o pensamento vanguardista dentro da EA Sports virou o jogo e fez de *FIFA 09* a mais autêntica e agradável experiência do esporte virtual. Em nossa matéria de capa, conversamos com os autores para descobrir como os contínuos avanços tornarão *FIFA 10* ainda superior.

Esse caráter opinativo, que não se contenta com o simples descrever, que não quer relatar somente, mas interpretar, é o compromisso de **Edge**. A informação é, para nós, um importante ponto de partida, mas jamais um fim em si mesma. Inquietos, visamos processar, comparar e complementar essa matéria-prima para dar a você, leitor igualmente exigente, um panorama mais amplo sobre os jogos eletrônicos.



www.gamestore.com.br

sua nova loja na internet



Wii™

PLAYSTATION 3

PlayStation 2



PlayStation®Portable

NINTENDO DS™

**GAME
STORE**

www.gamestore.com.br

**Diretores:**

Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Rodolfo Carrara
Tânia Roriz

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz

Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:

Roberto Araújo - MTb. 10.766 - araujo@europanet.com.br

REDAÇÃO

Editores: Fabio Santana e Gustavo Petró

Chefe de Arte: Welby Dantas

Editor de Arte: Jeff Silva

Redator: Vitor Tritto

Revisão de Texto: Marianna Russo

Colaboradores: Alexei Barros, Eric Araki,
Gustavo Hitzschky, Matheus Bourg (tradução),
Nelson Alves Jr. (fotos) e Théo Azevedo (reportagem)

INTERNET

Rodrigo Mourão (coordenador), Rodrigo Blasco e
Anderson Ribeiro

PUBLICIDADE SÃO PAULO

E-mail: publicidade@europanet.com.br

Diretor de Publicidade: Mauricio Dias (11) 3038-5093

Executivos de Negócios

Alessandro Donadio, Angela Taddeo, Flavia Pinheiro,
Claudia Alves, Elisângela Xavier e Rodrigo Sacomani.

Executivos de Contas:

Leandro Blotta, Marcos Roberto e Renata Naomi

Criação Publicitária: Rodrigo Barros e

João Paulo Gomes (11) 3038-5103

Tráfego: Renato Peron (11) 3038-5097

PUBLICIDADE – OUTROS ESTADOS

Brasília: New Business – (61) 3323-0205

Paraná: GRP Midia – (41) 3023-8238

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

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

Publicidade – EUA e Canadá: Global Media
+1 (650) 306-0880

PROPAGANDA: Felipe Silva**CIRCULAÇÃO E PROMOÇÃO**

João Alexandre (Gerente) e Eduardo Teixeira

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL

Tânia Marília Ribeiro e Elisângela Harumi

PRODUÇÃO DE EVENTOS

Aida Lima (coordenadora) e Gabriela Isgroi

LOGÍSTICA

Ézio Sérgio (Gerente) e Bruno Leite

ATENDIMENTO AO ASSINANTE E**VENDE DE EDIÇÕES ANTERIORES**

Coordenadora: Fabiana Lopes – fabiana@europanet.com.br

Atendentes: Anne Iris, Lilliam Lemos, Mari Ehrentreich,
Paula Hanne, Roberta Maciel, Tamar Biffi e Vanessa Araújo
Rua M.M.D.C. nº 121 – São Paulo, SP – CEP 05510-900

Telefone São Paulo: (11) 3038-5050

Telefone outros Estados: 0800-557667

Pela Internet: www.europanet.com.br

E-mail: atendimento@europanet.com.br

ADMINISTRAÇÃO

Cecília Tomazelli (Gerente), Gustavo Barbosa e
Rodrigo Tanikado

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA O BRASIL

Fernando Chignalia Distribuidora S.A. – Rua Teodoro
da Silva, 907 – CEP 20563-900 – Grajaú – RJ

IMPRESSÃO

Proi Editora Gráfica



Os artigos localizados da **Edge Games Brasil** são
de propriedade da Future Publishing, uma empresa
do grupo Future Network, Reino Unido, 2009

O primeiro que mandar um e-mail com o assunto
"Frase secreta" ganha um Energy Tank do Mega Man.



Somos filiados à ANER
Associação Nacional
dos Editores de Revistas



SUMÁRIO

JULHO

Neste mês



MITOS DA CRIAÇÃO

44

A Microsoft prometeu colocar os produtores independentes de volta à ativa. Seis meses após o lançamento, os Xbox Indie Games cumpriram com este propósito?

Todo mês

- 8 **Start**
E3, notícias, entrevistas e mais...
- 26 **Indústria em Foco**
O crescimento nas compras de conteúdo digital sem intermédio de consoles ou PCs
- 28 **Direto do Japão**
Brick Bardo questiona os exageros do sistema de classificação de games
- 78 **Continue**
Maximo, o sucessor espiritual de Ghouls 'N Ghosts
- 82 **Making Of...**
The Incredible Machine e seus puzzles mecânicos
- 86 **Codeshop**
A estratégia de treinamento online para profissionais de jogos do Escape Studios
- 88 **Perfil de Empresa**
Por dentro da Hoplon Infotainment
- 90 **Jogando no Escuro**
N'Gai Croal e o racismo em Resident Evil 5 – parte 2
- 91 **Chuva de Balas**
Steven Poole e as simulações geopolíticas
- 92 **Opa, Meu Nome é Randy**
Randy Smith e a arte de contar histórias
- 94 **Jogo Nosso**
André Penha e o longo caminho de uma ideia até sua execução
- 96 **Cartas**
A opinião dos leitores de Edge



OS ARTILHEIROS DO CAMPEONATO

40

Entenda o que os produtores de FIFA fizeram para melhorar o seu jogo de futebol e vencer a competição, derrotando Pro Evolution



GAROTA SELVAGEM

50

Bayonetta, o projeto bombástico da Platinum, continua a brilhar. Mas será que este fogo continuará até o lançamento?

Hype

RED DEAD REDEMPTION



360, PC e PS3

32



SILENT HILL



Wii

34



DJ HERO



360, PC e Wii

35



UNCHARTED 2



PS3

36

DARK VOID



360, PC e PS3

37

COLIN McRAE: DIRT 2



360, DS e PC

38



A BOY AND HIS BLOB



Wii

39

TONY HAWK'S RIDE



360, PC e PS3

39



Review

INFAMOUS



PS3 66

THE SIMS 3



PS3 68

BOOM BLOX BASH PARTY



Wii 70

FUEL



360, PC e PS3 71

GHOSTBUSTERS



360, PC e PS3 72

MAJOR MINORS



Wii 73



PUNCH-OUT



Wii 74

ZENO CLASH



PC 75

TERMINATOR: SALVATION



360, PS3 75

KNIGHTS IN THE NIGHTMARE



DS 76

MURAMASA: THE DEMON BLADE



Wii 75

EXCITEBOTS: TRICK RACING



Wii 75

THE DISHWASHER



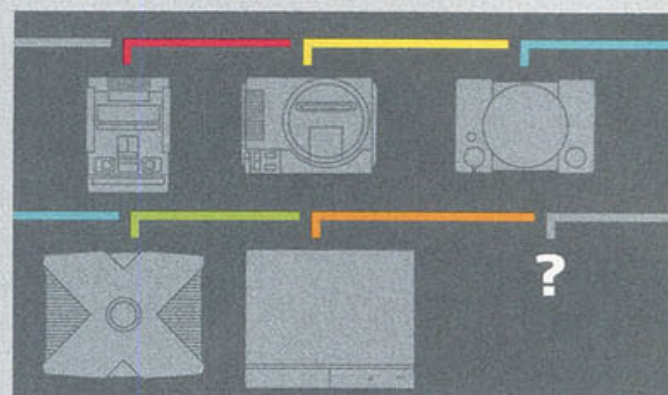
360 75



10

Balanco da E3

Project Natal, Vitality Sensor, PSPgo e outras novidades



16

Geração quando?

A nova geração de consoles já deveria estar por aí. O que estão esperando?

20

A Sony chega ao Brasil

Após anos de especulação a empresa finalmente desembarca no país



21

Em breve

Red Steel, Stalker: Call of Pripjat, The Warriors: Street Brawl, Spore Hero, Spore Hero Arena, Ultima Online: Styglan Abyss, Soul Callibur...



A maior cobertura de todos os tempos

REVISTAS:

Discos & Trópeos para
PlayStation

EDGE

 **XBOX360**
A REVISTA OFICIAL DO XBOX NO BRASIL

NGAMER
A REVISTA DA VIDA GAMES NO BRASIL

Apresentado por:



Realização:

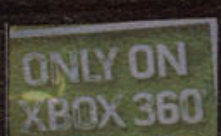


Patrocínio:



Apoio:







EVENTO

Show em movimento

Em meio à recessão, a nova Electronic Entertainment Expo aponta caminhos promissores para a indústria de jogos

Sobre a mesa, muffins de blueberry, rosquinhas açucaradas, torradas com geleia, suco de maçã, Froot Loops numa tigela com leite. Ao redor, homens de negócios e famílias a passeio. A um canto, a repórter do telejornal mantém o ambiente em suspensão. Do Tribunal de Falências de Nova Iorque, três fusos adiante, ecoam repercussões do pedido de concordata da General Motors. No hotel em Los Angeles, sete e qualquer coisa a.m., a refeição matinal parece indigesta para os norte-americanos. É a maior quebra na história da indústria no país, enfatiza-se, e logo haverá pronunciamento do presidente Obama, o novo sócio-majoritário da montadora.

O anúncio, justamente no primeiro dia de E3 2009, parecia um desafio à indústria de games, que não escapa ilesa da crise: registrou queda de receita nos três últimos meses em relação a 2008 nos EUA, representando um déficit de 6,65% no acumulado do ano. E maio foi o primeiro mês com vendas abaixo de US\$ 1 bilhão desde agosto de 2007. Como financiar projetos e, mais importante, valorizar a criatividade em tempos de recessão?

O emblemático acontecimento parecia também um mau agouro para a própria E3, que sinalizava um novo formato para recuperar a relevância e o prestígio perdidos com as duas últimas edições. De uma visitação de 60 mil pessoas em 2006, o evento reformulado passou a 10 mil em 2007, e então 5 mil em 2008. O show de luzes e som fora embora, e com ele o ânimo da indústria e da mídia. A promessa de retorno à proposta original do evento animou, mas ainda não conseguiu dissipar certo ceticismo que nublava os planos da Entertainment Software Association, representante de empresas do ramo e organizadora da E3.

Em face de uma crise financeira mundial, de uma retração no setor, de uma crise de identidade e, ainda, da histeria de uma pandemia, a décima-quinta edição da E3 tinha muito o que provar. Hotel afora, pouca coisa mudou para o cidadão comum desde aquele fatídico 1º de junho; para aqueles que estavam em Los Angeles para as festividades, no entanto, surpresas agradáveis se aproximavam, contra todas as estimativas.

Primeiro compromisso na agenda, coletiva de imprensa da Microsoft. Como de hábito, os eventos privados das três gigantes –

Nintendo, Sony e Microsoft – e de outras empresas antecederam a exposição propriamente dita. A caminho do Galen Center, palco para as revelações do Xbox 360, um clima inusitadamente nublado para o ensolarado estado da Califórnia às vésperas do verão harmoniza com a atmosfera de incertezas que paira sobre a E3. Pela cidade, poucos indícios de que estamos vivendo o mais importante evento da indústria de jogos do mundo; fachadas de prédios com *Final Fantasy XIII* e *The Sims 3*, um Convention Center tipicamente decorado, mas nada tão ubíquo quanto, digamos, a campanha "Welcome Chang3" da Sony em 2005. Outros tempos.

Dez da manhã, abrem-se as portas para a arena universitária poliesportiva, configurada para receber cerca de 4 mil pessoas. O palco foi prodigamente decorado: três telas gigantes, paredes digitalmente animadas, palanques circulares com monitores LCD para demonstrações e painéis laterais adornados com dezenas de consoles. Se alguém estava economizando dinheiro, não era a Microsoft, e logo isso ficaria ainda mais evidente.



Quatro empresas estão diretamente envolvidas na produção de *The Beatles: Rock Band*, assegurando a fidelidade de cada época na carreira do quarteto. Não bastasse a popularidade associada aos nomes "Beatles" e "Rock Band", Ringo Starr e Paul McCartney prestigiaram o evento e geraram publicidade





Dedicação ao jogador intensivo: (a partir de cima, no sentido horário) *Metal Gear Solid: Rising*, *Forza Motorsport III*, *Splinter Cell: Conviction*, *Crackdown 2*, *Halo 3: ODST* e *Modern Warfare 2*. Não faltaram sequências de franquias consagradas na coletiva da Microsoft.

Minutos antes da previsão de início, algo raro, as luzes do Galen Center se apagaram e o show teve início. Uma animação em clima de videoclipe apresentou uma versão estilizada dos garotos de Liverpool, terminando de maneira surreal ao som de "I'm the Walrus" e dando ensejo à apresentação de Alex Rigopulos, presidente da Harmonix, e sua banda de seis integrantes (baixo, guitarra, bateria e, pela primeira vez, três vocais), que tocaram "Day Tripper" no novo The Beatles: Rock Band. Apesar de ser um título multiformato, a escolha da Microsoft por abrir sua coletiva com o aguardado jogo musical dizia muito sobre sua estratégia: apresentar marcas reconhecidas, com amplo apelo e com o envolvimento de gente famosa. Olivia Harrison, esposa de George, e a controversa Yoko Ono fizeram breve aparição, e então os Beattles remanescentes, Paul McCartney e Ringo Starr, subiram ao palco para endossar o

jogo. O público foi ao delírio (houve quem chorasse) e a mídia, especializada e de massa, noticiou a apresentação em tempo real.

Mas a Microsoft estava atenta para as lições ensinadas da pior maneira pela Nintendo na E3 do ano passado: não traia a sua base histórica de usuários. Assim, o recheio da coletiva foi inteiro dedicado aos devotos do console. **John Schappert**, vice-presidente corporativo da divisão do Xbox 360, derrubou as convenções ao anunciar: "Hoje vocês não verão planilhas e gráficos". Aplausos efusivos. "Dez estreias mundiais de jogos que jamais foram mostrados". Os gritos animados ecoam pela espaçosa arena e, num sentido digital, pelos fóruns da internet.

Como a palavra de ordem era mostrar, e não apenas dizer, seguiram-se as dez premiêres, a começar por *Tony Hawk Ride*, apresentada pelo próprio campeão que dá nome à série. A

novidade do décimo jogo é um skate com sensores de movimento que embarçou jogadores no estande da Activision durante a feira. *Shadow Complex* empolgou com seu estilo "Metroidvania" no Xbox Live Arcade, *Joy Ride* mostrou corridas com avatares e aspirações altruístas (ele

será disponibilizado gratuitamente pela Live) e duas sequências de jogos recentes apareceram em vídeo: *Crackdown 2* e *Left 4 Dead 2*. Depois de dois anos nas sombras, *Splinter Cell: Conviction* apareceu totalmente reformulado em uma criativa demonstração ao vivo, e a "revelação" de *Forza Motorsport III* (após diversos indícios vazados) foi pavoneado pela Microsoft com um Audi R8 no palco. Um breve teaser de *Halo: Reach* causou comoção, a primeira demonstração pública de Alan Wake teve reações variadas e o anúncio de *Metal Gear Solid: Rising* foi mais um golpe nas exclusividades da Sony (embora logo saberíamos que há versões para PS3 e PC também). Nos interstícios das dez estreias mundiais, demonstrações jogáveis de *Modern Warfare 2* (que ganhou autonomia sem o prenome "Call of Duty"), *Final Fantasy XIII* (rodando no hardware do Xbox 360) e *Halo 3: ODST* (que incluirá um convite para o teste beta do componente multijogador de *Reach*).

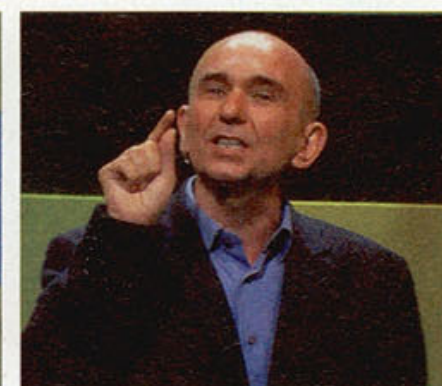
Com mais de uma hora de coletiva e a audiência hardcore agradada, Schappert voltou à cena para anunciar adições para o já robusto sistema do Xbox 360: implementação da comunidade musical Last.fm, filmes e seriados agora em 1080p, integração com a rede social Facebook e uso do serviço de microblog Twitter. Juntamente com a opção Games on Demand, que disponibilizará jogos inteiros por dinheiro real (em vez dos Microsoft Points usados até aqui), esse pacote de recursos integra a vindoura atualização de fim de ano.

Produtos para audiência de massa e jogadores dedicados, funcionalidades expandidas e celebridades celebradas; parecia o suficiente para uma coletiva anual. "As pessoas me perguntam se podemos adicionar controle de movimento. Eu digo a elas que podemos, é claro", afirmou **Dan Matrick**, vice-presidente sênior da divisão Xbox, após a animada exibição de *Metal Gear: Rising*, ensaiando o anúncio de que todos suspeitavam (indícios haviam vazado tempos antes). "Mas, para muitas pessoas, o controle é uma barreira. Pensando nisso, nos questionamos: 'Podemos ir além do controle? Podemos criar jogos e entretenimento que

"Os controles têm se tornado mais e mais complexos, têm ganhado mais botões e têm sido a maior barreira para aquilo que queremos alcançar, que é conectá-lo aos nossos mundos"



Em sintonia com as tendências da rede, a Microsoft irá integrar ao Xbox 360 o Last.fm, o Twitter e o Facebook. O console amplia funcionalidades e se torna, cada vez mais, uma central de entretenimento



A exibição do Project Natal foi o maior petardo da feira. Teve o aval de Steven Spielberg (no alto, à esquerda), ação ao vivo com Ricochet (ao lado), guiada pelo diretor criativo Kudo Tsunoda (acima, à esquerda), e a mágica do designer Peter Molyneux (acima, à direita)



Molyneux impressionou a plateia com as reações do garoto Milo. Através da câmera, ele é capaz de reconhecer diferentes pessoas, acompanhar seus movimentos e ler expressões faciais e entonações de voz – é a nova dimensão da interatividade

todos podem curtir instantaneamente? Podemos fazer de você o controle?'. Sim, podemos", concluiu Mattrick, enquanto um vídeo conceitual tinha início. Nele, lutas, corridas, esportes, variedades. Pessoas interagindo com a máquina, mas sem o intermédio de um controle, sem a necessidade de nenhum dispositivo físico que não o próprio corpo. Lendo, interpretando e codificando cada gesto, um curioso aparato não muito diferente de uma Sensor Bar do Wii na aparência, só que revolucionário em tecnologia e funções. Seu nome: Project Natal.

Uma câmera, um sensor de profundidade, um microfone e um processador. Com este conjunto de dispositivos, o acessório consegue rastrear cada movimento em tempo real, em profundidade, mesmo de múltiplas pessoas ao mesmo tempo, em qualquer condição de iluminação, lê expressões faciais e ainda reconhece voz e filtra ruídos. Com tantas promessas, natural que o projeto inspirasse ceticismo. Prevendo a reação, a Microsoft convidou **Steven Spielberg**, cineasta, formador de opinião e designer de jogos. Tendo experimentado as possibilidades do Project Natal dois meses antes da coletiva, Spielberg não hesitou em dizer que "o que a Microsoft está fazendo não é reinventar a roda; é não ter roda nenhuma".

E como o mote do evento parecia ser, oficialmente, "mostrar na prática", **Kudo Tsunoda**, diretor criativo do projeto, veio apresentar aplicações práticas ao vivo. Interações com o menu de sistema tornaram-se simples, embora a integração com os avatares ainda sofresse de bugs. Uma demo de pintura exibiu possibilidades criativas, e um protótipo de rebater bolar mostrou fidelidade em movimentação intensa – "Este não é um jogo para ficar sentado no sofá usando comandos de chacoalhar predeterminados", ironizou Tsunoda.

E, para dissipar qualquer vestígio de desdém residual, **Peter Molyneux**, criador de *Fable* e novo diretor criativo dos estúdios de jogos da Microsoft, apresentou sua ambição: "Essa coisa que você segura nas mãos tem se tornado mais e mais complexa, tem ganhado mais botões e tem sido a maior barreira para aquilo que queremos alcançar, que é conectá-lo aos nossos mundos". E imersão é justamente o que Molyneux pretende com *Milo and Kate*, uma demo de tecnologia em que você interage com o garoto Milo, que é capaz de reconhecer palavras, cores, entonação de voz e expressão facial e reagir de acordo. Mais: você pode desenhar ou escrever algo numa folha de papel e passar para o garoto através da câmera, e ele fará comentários sobre o conteúdo.

Após quase duas horas de duração, a

coletiva chegou ao fim, dando aos espectadores tempo para processar a sobrecarga de informações – os últimos minutos, especialmente, colaram na mente e eclipsaram anúncios que há até pouco tempo pareciam os picos da coletiva, como a exibição de *Final Fantasy XIII* e a revelação do novo *Metal Gear Solid* no Xbox 360. O evento cuidadosamente arquitetado surtiu o efeito esperado: na TV, os noticiários noturnos comentavam animadamente a nova câmera e as celebridades da coletiva; nos jornais da manhã seguinte, o mesmo espaço de destaque. Ao longo da semana, num recanto restrito do estande da Microsoft, atletas, músicos, atores e jornalistas puderam rebater as bolas de Ricochet e acelerar numa versão adaptada de *Burnout Paradise*.

Sem preço, sem data de lançamento e sem jogos concretos, o projeto já transcende as raia do público jogador, graças à estratégia de marketing da Microsoft, e embarca nas águas azuis desbravadas pela Nintendo. Só que o Project Natal dá um passo além: derruba a necessidade de qualquer dispositivo físico como interface para maximizar intuitividade e usabilidade e, junto aos demais recursos de entretenimento do console, atrair novos usuários. É evidente que o controle convencional coexistirá com a câmera, mas os horizontes ampliados e o prospecto de um lançamento tão badalado



Buscando certamente evitar as reações negativas ao show casual do ano passado, a Nintendo dedicou mais tempo às suas marcas consagradas: *Super Mario Galaxy 2* (acima), *New Super Mario Bros. Wii* (canto direito), *Golden Sun DS* (à direita) e *Metroid: Other M* (abaixo). Um novo Zelda para Wii (esquerda) foi citado em separado. Um inusitado acessório, o Wii Vitality Sensor, foi exibido, mas sem aplicação



quanto o de uma nova plataforma certamente levam o Xbox 360 a caminho de uma vida mais longa e saudável.

O dia inaugural da E3 2009 ainda teve as coletivas de imprensa da Electronic Arts e da Ubisoft, duas das poucas empresas terceirizadas que se encorajaram a gastar dinheiro com eventos próprios este ano. Além das duas, apenas a Konami optou por realizar uma coletiva, bem conservadora, num salão do próprio centro de convenções. E, exceto por um ou outro segmento mais animado e escassos anúncios interessantes,

Às 9h da manhã de terça-feira, dia 2, era a vez de a Nintendo revelar seus planos. O local escolhido foi o Club Nokia, uma casa para cerca de 1200 pessoas, a pouca distância do Los Angeles Convention Center. Talvez ainda sentindo os efeitos negativos de sua coletiva dedicada quase que inteiramente aos jogadores casuais no ano anterior, a Nintendo fez algumas correções de percurso – leves, mas notáveis.

Em pouco mais de uma hora de evento, a empresa japonesa conseguiu encaixar a habitual falácia publicitária, números pomposos e jogos, desta vez para todos os gostos. Para seus seguidores fieis de longa data, revelações como *New Super Mario Bros. Wii*, originário do DS, mas com novo conteúdo e multijogador para quatro pessoas simultâneas; *Super Mario Galaxy 2*, primeira sequência de um episódio 3D a sair para um mesmo console; e *Golden Sun DS*, terceiro jogo da franquia de RPG iniciada no GBA e vista pela última vez em 2003.

Para a audiência expandida, a Nintendo reservou *Wii Fit Plus*, *Wii Sports Resort* e, entre outros, *Style Savvy*, um jogo de moda para garotas que arrancou os mais entusiasmados gritos e palmas de uma audiência predominantemente masculina. Tal reação sarcástica aos jogos femininos foi um meme naquela semana: foi assim quando a EA revelou sua divisão EA Girls, foi assim quando a Ubisoft mostrou

Style Lab: Makeover e foi assim quando a Sony revelou um pacote de PSP lilás com Hannah Montana. Evidentemente, nada contra esse nicho que cresce vertiginosamente; a reação questionava a ideia de destacar esses jogos em um evento que é, historicamente, voltado a um público masculino.

O momento mais indecifrável de toda a E3 foi a revelação do Wii Vitality Sensor por Satoru Iwata, o presidente da Nintendo. O dispositivo é um oxímetro que lê seus batimentos cardíacos e pressão sanguínea pela ponta do dedo. Nenhuma aplicação foi exibida ou comentada.

Ao menos o anúncio de *Metroid: Other M*, uma aventura da Samus em moldes mais tradicionais, desenvolvida pelo Team Ninja da Tecmo, serviu para aplacar a sede dos jogadores de Wii mais assíduos. De outra forma, teria sido uma coletiva modesta, sem nem mesmo a tradicional participação de Shigeru Miyamoto, que este ano preferiu participar apenas de um evento separado – o mesmo em que revelou estar trabalhando em *Pikmin* no ano passado, para não mostrar nada sobre ele neste ano. A uma pequena audiência, Miyamoto mostrou a ilustração teaser do próximo jogo Zelda para Wii.

Enquanto a Nintendo teve uma postura mais blasé, a Sony seguiu o caminho oposto, combativo, opondo-se à Microsoft como podia. E não teve problemas em escolher lado na atualíssima disputa entre casuais e dedicados: fez de sua coletiva uma carta de amor para os fãs e conseguiu, com isso, realizar o evento com o maior nível de decibéis em gritos e aplausos, reações que, antes, eram arrancadas pelas apresentações da Nintendo.

Às 11h10 da manhã de terça-feira, após a viagem com o fretado da Nintendo até os estúdios da Sony Pictures em Culver City, iniciou-se a coletiva com a demo jogável mais impressionante de todo o evento: *Uncharted 2*, intenso, belo e exagerado. Deliciosamente exagerado, como nenhum filme de Hollywood poderia ser. O PlayStation 3 ainda teve outras surpresas, como o anúncio de *Agent*, da

A Sony não teve problemas em escolher lado na disputa entre casuais e dedicados: fez de sua coletiva uma carta de amor para os fãs e conseguiu o maior nível de decibéis

tais reuniões foram acontecimentos bocejantes em moldes desgastados.

Entre as fabricantes de console, claro, ainda tínhamos duas outras coletivas, respeitando a já tradicional sequência: Microsoft se apresenta na segunda-feira, Nintendo na manhã de terça e Sony logo após a Nintendo (apenas 2006 desvirtuou esta ordem na história recente da E3). Com a dona do Xbox 360 fazendo um excelente uso da iniciativa – seu blitzkrieg ainda estava fresco na memória de todos –, restava saber se as concorrentes iriam se acuar ou fazer algum ataque desesperado.



Embora Microsoft e Sony também tenham flertado com o público casual, a Nintendo segue como a mais dedicada ao segmento: acima, *Wii Fit Plus*; à direita, *Style Savvy*, jogo para tweens que arrancou aplausos – pelos motivos errados



Rockstar North, e *Final Fantasy XIV*, sucessor online do décimo-primeiro da série, ambos tentando trazer de volta o equilíbrio e a relevância das exclusividades. Outros títulos demonstrados em tempo real foram *MAG*, com uma partida de 256 pessoas online, *God of War III*, mais bonito, porém sem avanços conceituais, e o inédito *ModNation Racers*, jogo de corrida personalizável e compartilhável nos moldes de *LittleBigPlanet*. Em trailers, o encanto de *The Last Guardian*, nova obra da equipe por trás de *Ico* e *Shadow of the Colossus*, e a velocidade de *Gran Turismo 5*, ainda sem data de lançamento.

O portátil da Sony foi incrementado com o PSP go, com tela que desliza, memória interna de 16 GB e sem drive de UMD – todos os jogos serão baixados diretamente pela PlayStation Store. O preço, porém, foi recebido com desânimo: US\$ 249,99 quando o sistema chegar às lojas norte-americanas em outubro. As mais importantes novidades apresentadas para o sistema foram *Gran Turismo PSP* e *Metal Gear Solid: Peace Walker*, apresentados por seus criadores Kazunori Yamauchi e Hideo Kojima, respectivamente.

E poderia ter ficado assim, com sua base de usuários plenamente satisfeita, mas a Sony usou de sua típica estratégia “observar e reagir” ao trazer para o palco uma exibição de um controle com sensor de movimento (que, de certa forma, o SixAxis e o DualShock 3 já têm), que ainda não tem nome (é apenas “Motion Controller”, por ora) e que foi mostrado apenas com demos de tecnologia cruas (sem aplicações concretas, como o Project Natal fizera um dia antes). E embora a Sony ainda não tenha anunciado o preço do acessório, ele já tem uma época de lançamento prevista, ao contrário da iniciativa da Microsoft: primeiro trimestre de 2010. Ainda assim, semanas após a E3, a Sony ainda não havia disponibilizado os kits de desenvolvimento para empresas terceirizadas, enquanto a Microsoft já havia enviado mais de uma centena do Project Natal.

A solução da Sony, uma combinação da câmera EyeToy com um pequeno bastão que utiliza uma esfera iluminada e botões, mostrou possibilidades interessantes e um



Ode aos fãs (acima, em sentido horário a partir do topo): *God of War III*, *Uncharted 2*, *The Last Guardian* e *Final Fantasy XIV*. A apresentação do Motion Controller (abaixo) foi curiosa, mas não empolgou. O novo PSP go (à direita) mergulha de vez na era da distribuição digital



reconhecimento de movimento 1:1. A decisão de revelar e lançar o produto em um estágio tão prematuro, porém, dá indícios de que o controle de movimentos seguirá pela mesma trilha de outros recursos (XMB, PSN, Home, Troféus...): estreiar como der, para depois corrigir falhas e implementar funções. Típico da verticalidade da Sony, que ainda tem dificuldades em integrar recursos num pacote coerente. Sem contar que, historicamente, o parco suporte à câmera EyeToy justifica um eventual cinismo por parte do consumidor.

Depois de se destacar em 2008 com a New Xbox Experience e o anúncio inesperado de *Final Fantasy XIII* para Xbox 360, a Microsoft mais uma vez sai vitoriosa. E a margem só não foi maior porque Sony e Nintendo também cresceram bastante em relação ao show do ano anterior.

Em 2009, os jogos se tornaram mais pop. A trilha sinalizada pela Nintendo se tornou estrada, e os consoles partiram em comitiva em direção

ao mercado de massa, apoiados por uma reunião de celebridades como jamais aconteceu. Através de novos hardwares (Project Natal, Wii Motion Plus e PlayStation Motion Controller), esta geração atípica se reinventa e tende a durar mais do que os ciclos típicos – ou a mudar completamente o conceito de geração.

A E3 ainda prosseguiu ao longo da semana, até o dia 4 de junho, apoiada sobre as bases dos anos de ouro do evento: estandes gigantes, decoração excêntrica, som alto, garotas distribuindo panfletos, gente da indústria correndo de um lado para o outro. 41 mil pessoas passaram pelos pavilhões do Los Angeles Convention Center e movimentaram o mercado de jogos eletrônicos, contrariando moléstias físicas e financeiras. A feira firmou-se como o dinamismo que estava deixando de ser e já afixou datas para o ano que vem: 15, 16 e 17 de junho de 2010. Em nossa agenda, compromisso marcado: café-da-manhã com muffins, rosquinhas, torradas... e um teste concreto das tecnologias anunciadas hoje.



**A maior
cobertura
de todos
os tempos**

REVISTAS:

PlayStation

EDGE

XBOX 360

NGAMER

Apresentado por:



Realização:



Patrocínio:



Apoio:



Matheus Silva Designer

Réplica Kratos, Dark Odyssey(God Of War) - 20cm de altura

Imagens meramente ilustrativas | Gamestown é uma marca registrada da Peacock Serviços de Informática e Comércio Ltda. Todas as outras marcas e personagens apresentados aqui pertencem aos seus respectivos proprietários.

TELEVENDAS: 11 2148-8132

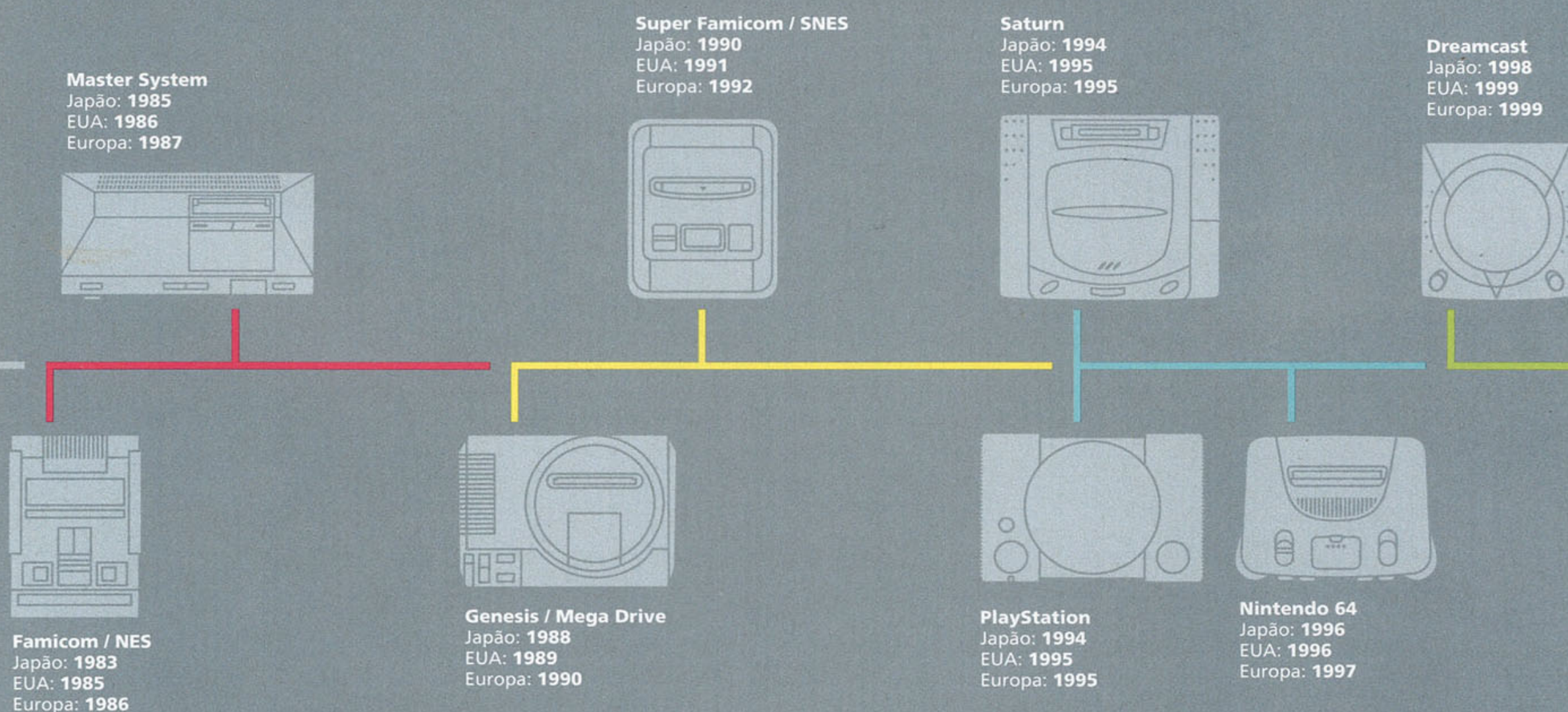
GamesTown, as réplicas mais iradas você encontra aqui.



Dezenas de réplicas de personagens de games e filmes por preços espetaculares, garanta já a sua!

Geração distante

Uma nova linha de consoles deveria estar sendo anunciada, mas não há um protótipo sequer no horizonte. Estamos esperando pelo quê?

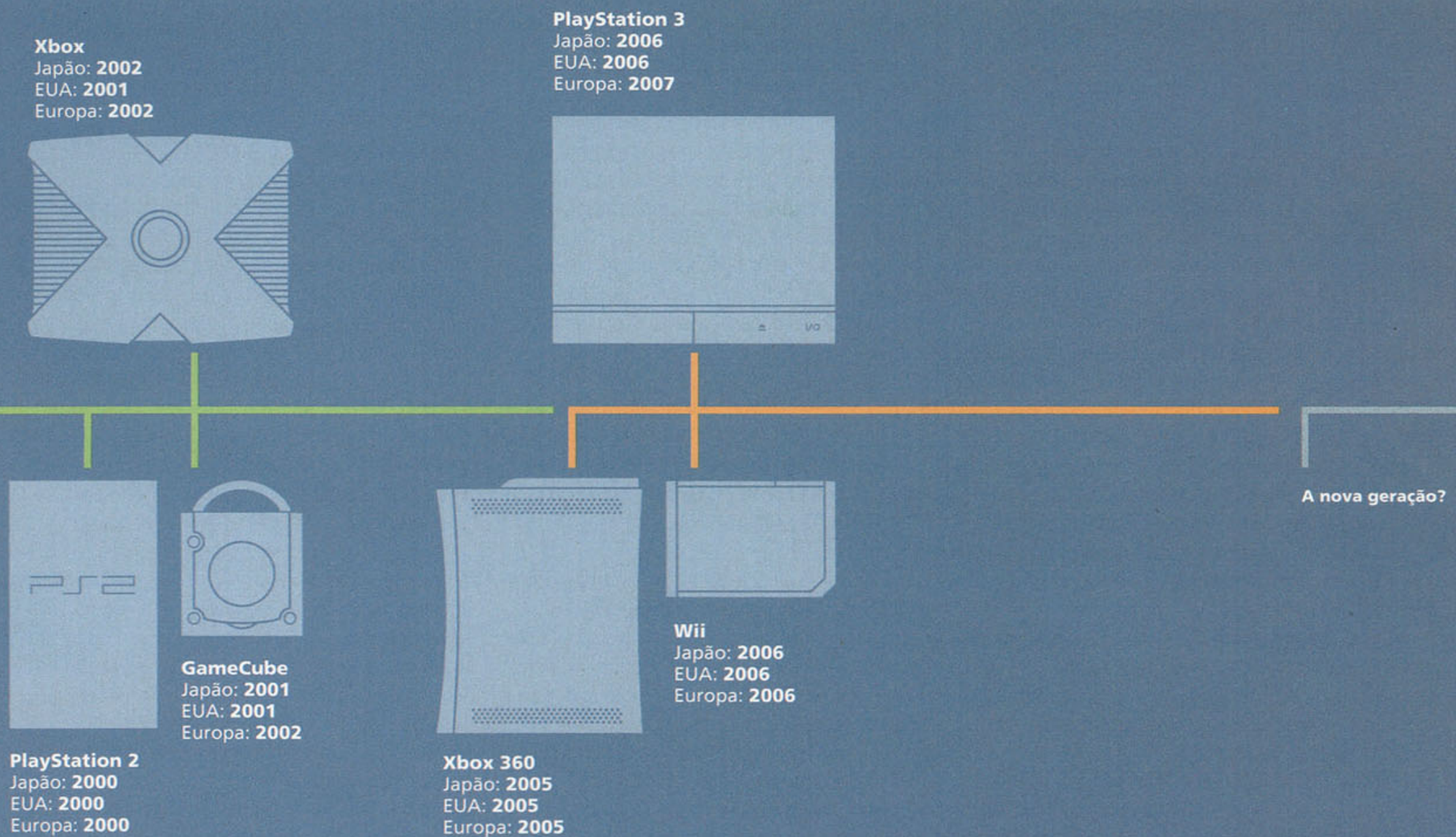


Observando a linha do tempo acima, fica claro que, desde o NES, bastavam cerca de cinco anos para que uma nova onda de tecnologia lavasse a indústria de games e inundasse o mercado com promessas de trazer tudo o que havia de mais novo, de mais rápido, de melhor. A mudança sempre esteve pronta para dar as caras. Diferenças regionais, eventualmente, dificultavam um pouco, fazendo com que, vez ou outra, alguns territórios recebessem um console antes dos outros; ou que soubessem da aposentadoria de determinada máquina pelo simples fato de uma melhor ter sido lançada do outro lado do mundo. Aconteceu com a Sega e seu saudoso Master System, lançado na Europa em setembro de 1987 apenas para ser aposentado 13 meses depois, com o lançamento japonês do seu sucessor, o Mega Drive.

Iniciado com a chegada do Xbox 360 em 2005, o ciclo atual de consoles parece não ter pressa para acabar. Com a E3 ainda na boca do povo, há poucas esperanças de assistir a qualquer anúncio por parte de Sony, Nintendo ou Microsoft no que diz respeito à chegada de novas plataformas que darão um salto tecnológico comparado aos videogames atuais. Durante reunião executiva realizada em maio, o Presidente da Electronic Arts, **John Riccitiello**, compartilhou um pensamento parecido: "Embora estejamos em um período incerto, continuamos a acreditar que teremos um ciclo de hardware mais extenso e que iremos registrar consideráveis taxas de crescimento em nossas diversas linhas de serviço". O mesmo vale para **Bobby Kotick**, presidente da Activision, que em encontro semelhante pouco tempo depois, disse achar que ainda há muita estrada pela frente para os consoles atuais e evitou

antecipar quando acontecerá uma mudança significativa no cenário atual. Ainda, em junho, ele disse que se a Sony não reduzir os encargos de produção para o PS3, a produtora pode abandonar a plataforma. Dentre as grandes produtoras, apenas a Ubisoft de **Yves Guillemot** arrisca prever quando novos videogames chegarão ao mercado. Em janeiro, ele disse que espera novas máquinas já entre 2011 e 2012 e, em maio, garantiu que seus estúdios darão suporte a elas. Analista renomado da Wedbush Morgan Securities, **Michael Pachter** discorda radicalmente dessa afirmação. Em relatório enviado recentemente a um grupo de investidores, afirmou: "Não esperamos que uma 'nova geração' comece antes de 2013".

Caso Riccitiello, Kotick e Pachter estejam certos, significa que a atual geração será o foco das produtoras por, no mínimo, oito anos. O que isso significa para



os estúdios e para as distribuidoras? E para as fabricantes? E o que isto significa para você? Mesmo após descobrir o truque de resolução dinâmica que Wipeout HD utilizou para obter resolução de 1080p, é preciso esperar por tudo que a Sony prometeu quando decidiu que apresentaria a "verdadeira" alta definição com o PS3? Ou você tem medo da desigualdade cada vez maior entre o potencial de um PC top de linha e o seu heroico Xbox 360?

Não que os seus temores realmente importem, uma vez que – nas palavras de Pachter – o público não desempenha papel algum neste cenário. Em um cenário no qual a Nintendo fez o impensável com o Wii e conquistou novos jogadores tendo em suas mãos uma tecnologia nada superior àquelas oferecidas por consoles ainda da geração anterior, um grupo de jogadores entusiastas, por conta de sua proporção reduzida, pouco influencia no

sucesso imediato de um console recém-lançado. E isso partindo do pressuposto de que você, enquanto um destes jogadores, de fato deseja uma nova máquina. Pode acontecer, por exemplo, de você estar perfeitamente satisfeito com atualizações de firmware e com o lançamento de conteúdos adicionais, seja para aperfeiçoar a experiência previamente adquirida – como é o caso da Sony com o PS3 – ou para redesenhá-la de forma a varrer erros e adicionar novas funcionalidades, como agiu a Microsoft ao lançar, em novembro do ano passado, a chamada NXE (Nova Experiência Xbox, em português). Por lidarem com máquinas que não são mais estáticas como há alguns anos, fabricantes como Sony, Nintendo e Microsoft estão investindo ao máximo em seus aparelhos atuais, tornando qualquer tentativa de introduzir uma nova geração de consoles em um negócio pouco rentável.

Teriam pouco a ganhar – ou, paralelamente, muito a perder.

A necessidade de lucrar ao máximo com a atual geração é importante e inevitável. Relatórios financeiros datados de junho de 2008 não apenas culpam o PS3 por um prejuízo superior a US\$ 3 bilhões nos cofres da Sony como também indicam que sua fabricante continua perdendo dinheiro (cerca de US\$ 612,4 milhões só no ano fiscal que terminou em março passado) ao mesmo tempo em que venda de jogos cresce e os custos de produção do console diminuem. Enquanto isso, a Microsoft parece ter finalmente transformado sua divisão de entretenimento em um negócio rentável desde 2007, após ter perdido US\$ 4 bilhões produzindo o Xbox original. Estimativas financeiras recentes, no entanto, ainda não registram o impacto causado pela expansão de três anos no programa de garantia do Xbox 360, um rombo de aproximadamente US\$ 1 bilhão resultante de problemas como as

É importante ressaltar que a Nintendo encontra-se em uma posição muito diferenciada em relação a Sony e Microsoft. Com o bolso cheio de dinheiro e poderosa frente às produtoras, a companhia japonesa tem condições para construir um novo console. Pachter, contudo, se mostra convicto de que um eventual "Wii HD" iria apenas se equiparar ao poder do PS3 e do 360. "Eles (a Nintendo) sempre tiveram o plano de conquistar algum terreno com o Wii para depois trazer o Wii HD. Não sei se é para o final de 2010 ou para o ano seguinte, mas ele está a caminho", conta. O lançamento desta versão em alta definição exigiria cautela. Distribuidores e desenvolvedores se mostram incrivelmente confortáveis ao lançarem títulos para a geração atual, uma vez que os custos foram reduzidos e os processos de produção, modernizados. Se vier mesmo com um sistema capaz de facilitar ainda mais a ponte entre projetos desenvolvidos no PS3 e no 360, a Nintendo garantirá que franquias licenciadas, como *FIFA*, *Call of Duty*, *Guitar Hero* e *GTA* sejam imediatamente associadas ao aparelho desde o primeiro dia em que ele estiver à venda.

Um console assim apenas adiaria qualquer desejo de saltar rumo a uma nova geração por parte dos fabricantes de jogos. Isto porque as produtoras investiram tanto na criação de jogos para os consoles atuais que a ideia de transferir todos estes recursos para uma geração recém-iniciada pode ser tudo, exceto atraente. Desenvolvedores encontram-se em situação parecida. "O 360 e o PS3 são hardwares admiráveis", diz **Martyn Chudley**, da Bizarre Creations, que emenda: "Pessoalmente, sinto-me muito feliz no ponto em que estamos, com bons níveis de performance, ferramentas e tecnologias aperfeiçoadas e com uma



Fundador da Shiny, David Perry é a cabeça por trás do GaiKai, um promissor sistema de streaming de jogos baseado em Flash, e um ativo disseminador da ideia de que o modo tradicional como os consoles são vistos está ruindo

experiência estável dos usuários, sobretudo por meio da interação entre a Xbox Live e o 360. Obviamente, temos também uma robusta e interessante base de jogadores".

Chudley já desenvolveu jogos para PlayStation e Dreamcast e, por ter produzido alguns dos títulos de lançamento do primeiro

"Fazer jogos para um hardware recém-lançado é como tentar construir o sistema de freios de um carro enquanto o veículo corre desenfreadamente em direção a um penhasco"

Xbox e de seu sucessor, sabe bem o que significa "arrumar as malas" para uma nova geração. "Tentar fazer um jogo quando não há cadeia de produção ou 'engine' pronta e quando você não tem ideia de o que a plataforma é capaz pode ser uma imensa dor de cabeça", diz. "Fazer jogos para um hardware recém-lançado é como tentar construir o sistema de freios de um carro com peças recauchutadas, tudo isso enquanto o veículo corre desenfreadamente em direção a um penhasco. Falando por mim, eu gostaria de ficar com a atual geração de máquinas por ao

menos mais dois ciclos de jogos."

Em meio a toda essa discussão, uma plataforma é genuinamente livre das mudanças de geração. Com novas placas de vídeo e CPUs sendo lançadas mensalmente, o PC sempre deu tom ao patamar técnico aspirado pelos consoles. Mas com PCs de ponta se mostrando capazes

de rodar jogos como *Crysis* em fantásticas resoluções e com todos os benefícios visuais providos pelo DirectX 10, os consoles de mesa estão ficando para trás. Daqui a três anos, será que as mesmas

pessoas que comprem um videogame em seu lançamento não terão gravitado em torno do computador pessoal em busca de algo melhor? Pachter está certo de que isso não é relevante, e diz: "Jogos para PC representam atualmente uma fatia tão pequena do mercado que a existência ou não de diferenças na qualidade é praticamente irrelevante". Mas a questão é complexa, sim, e mais ainda por conta de mudanças que a jogatina para PC vem enfrentando atualmente, quando os líderes dos setores de tecnologia buscam novas funções para suas GPUs, considerando-as ferramentas ideais para tarefas pesadas como simulações físicas e de Inteligência Artificial. E para quem teme que o elemento visual acabe em decadência, **Roy Taylor**, da Nvidia, disse há um ano: "Se trouxemos os gráficos para um patamar em que as pessoas os julgam como



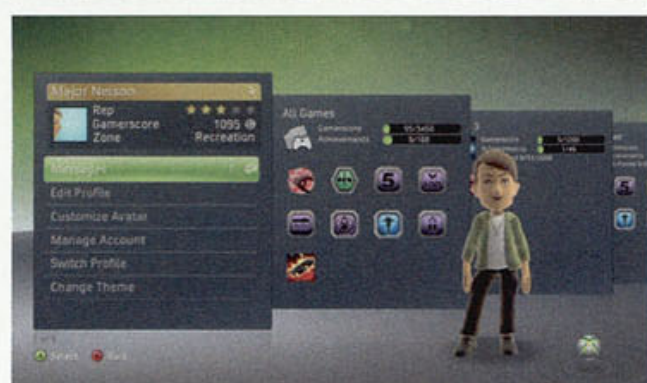
Designer da Bizarre Creations, Chudley – responsável pelo game *Blur* (à esq.) – define uma nova geração como uma "montanha-russa de emoções". O entusiasmo inicial tende a desaparecer conforme o hardware deixa a desejar



Como rodam em servidores remotos, serviços de streaming como o OnLive dispensam a sucessão de tecnologias



Pouco a pouco, a Sony adicionou novas funções ao PS3 – como a Photo Gallery e a PlayTV –, estendendo suas capacidades originais por meio de uma mistura entre esforços de software e hardware



A Nova Experiência Xbox da Microsoft adicionou novas funcionalidades ao 360, melhorando seu apelo junto ao público. A combinação de novas revisões com um hardware aperfeiçoado pode ser o suficiente para enganar enquanto a nova geração não vem

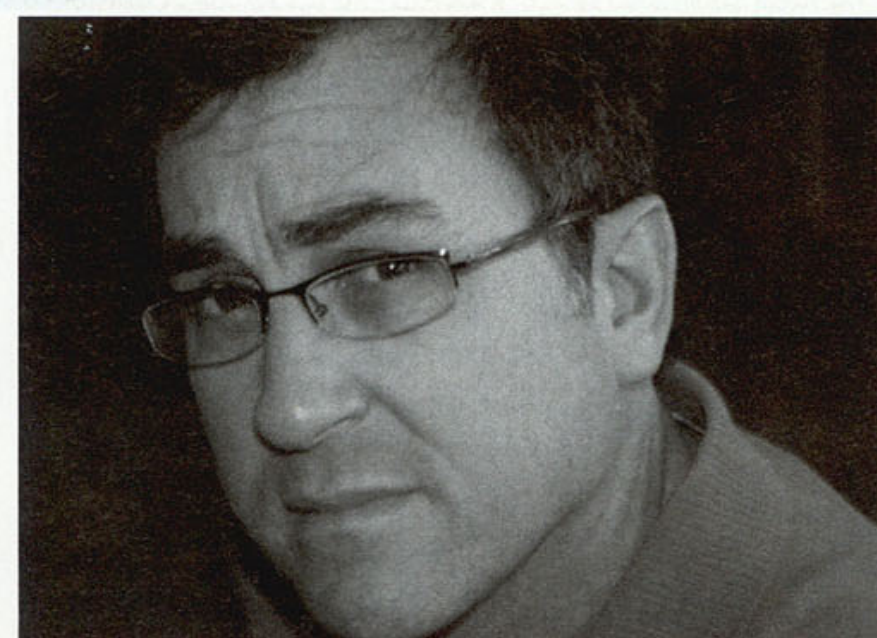
bons o suficiente, então não. Eu acho que chegamos a um ponto no qual os gráficos-base situam-se em algum ponto ao redor do que vemos em *Crysis*, e isto é demais. Não precisamos de mais fotorrealismo e, sim, de mais coisas acontecendo". Agora, poderiam os produtores continuar criando jogos que se aproveitam deste poder ao mesmo tempo em que podem ser facilmente convertidos para a atual geração de consoles? Ou um possível desequilíbrio neste sistema poderia afetar o desenvolvimento de futuros títulos para PC?

Retomando o assunto sobre jogadores de consoles mais hardcore: seria este grupo grande o suficiente para causar alguma revolução frente às estratégias de hardware? "Agora que estamos trabalhando com a Activision, temos de pensar de forma mais abrangente e a audiência hardcore é simplesmente muito pequena em números", afirma Chudley. "Para sobrevivermos enquanto um estúdio com mais de 200 pessoas, precisamos pagar as contas, e até mesmo vender um milhão de cópias hoje em dia não cobre todos os custos – então, precisamos olhar além deste público. Jogadores hardcore sempre querem algo novo, mas será que eles realmente se importam se *GTA V* rodará em um novo console ou em um que eles já possuem? A maioria das pessoas se importaria apenas com um jogo melhor – quando *God of War II* foi lançado, quantos jogadores não se perguntaram se ele era realmente um jogo para PS2? Todo

game ficará melhor em uma plataforma já existente."

Enquanto isso, o conceito de consoles como eles atualmente são vem sendo remodelado. Pode até ser difícil imaginar futuros serviços de jogos via streaming, como o OnLive, o GaiKai de David Perry ou o projeto Otoy da AMD – já praticamente implementado junto às infraestruturas de banda larga contemporâneas – mas seus potenciais não podem ser ignorados. "O conceito é óbvio", diz Perry. "Nós bancamos a parte principal, então o hardware é consideravelmente mais caro do que aquilo que as pessoas normalmente comprariam e, assim, sua experiência enquanto jogador pode ir aonde o mundo estiver. Por exemplo: você preferiria ter um console encostado na sua estante por oito anos antes de poder ter um gostinho sobre qual seria o próximo passo, ou simplesmente ter a chance de acompanhar as coisas enquanto elas acontecem? Eu gostaria de vivenciá-las."

E, então, temos a Apple. Pachter acredita que há sentido por trás da ideia de seguir o sucesso do iPhone e criar um computador multifuncional capaz de executar mídias (no estilo da Apple TV), suportar comunicação por IP e videoconferências, como o Skype, além de rodar aplicações como as da App Store – tudo isso valendo-se de uma tecnologia já à venda dentro de seus Macbooks. Talvez não estaríamos diante de uma nova geração propriamente dita e, sim, de uma jogada que acabaria fazendo pelos consoles o que o iPhone fez pelos dispositivos de mão.



O futuro dos jogos

Palpites de Michael Pachter para a nova geração

SONY

"Não há a menor chance de a Sony lançar um novo console enquanto não sentir que ele é rentável e enquanto não enxergar um fim à exploração do PS3. Este provavelmente não será o cenário até 2012 ou 2013." Pachter ainda aponta para a grande quantidade de versões diferentes do PS3 colocadas à venda – apenas na Europa, já são quatro modelos distintos.

NINTENDO

"Quem disser que a Nintendo está chegando com um novo console capaz de avançar em direção às tecnologias do PS3 e do 360 está sob o efeito de drogas." O analista supõe que um eventual Wii HD, com lançamento previsto para 2010, conte com um hardware equivalente ao da concorrência – e deixa claro que nenhum "next-gen" da Nintendo verá a luz do dia antes de 2015.

MICROSOFT

"Eu acho que a Microsoft é tola – não, eu não deveria chamá-los assim; eles não são bobos –, acho que ela é corajosa o suficiente para trazer um novo console mais cedo." Pachter imagina que a novidade poderia ser anunciada já em 2012 ou 2013, mas cutuca a relutância de certas produtoras, que sentiriam na pele as dificuldades de se desenvolver para um novo console, já que deveriam produzir ainda outras versões para o PS3 e para o Wii HD.

No momento, a única certeza é a de que jamais houve tanto dinheiro em jogo dentro de um mercado que se mostra maior e mais complexo do que em qualquer outro momento de sua história. Quem acabará guiando a indústria – se serão as distribuidoras ou os desenvolvedores – permanece incerto, mas, ao menos durante os próximos três ou quatro anos, todos precisarão confiar no consumidor. São os jogadores que continuarão dando suporte ao conteúdo disponível atualmente, garantindo que as empresas finalmente capitalizem sobre os pesados investimentos realizados previamente. "O consumidor não muda seu comportamento enquanto não sabe que algo novo está a caminho", garante Pachter. Se ele estiver mesmo certo, então precisaremos esperar até que os personagens de peso estejam realmente prontos para agir – e que, ao menos enquanto isso, nos mantenham ocupados com seus truques e habituais aperfeiçoamentos.



**APRESENTAMOS O NOVO LIMITE
DOS PLANOS DE HOSPEDAGEM UOL HOST.**



HOSPEDAGEM ILIMITADA UOL HOST.

O UOL HOST acaba de lançar seus novos planos, sem limites de transferência de dados e sem limite de domínios, com preços a partir de R\$ 7,90*. Além disso, suporte técnico, construtor de sites, e-mails e o mais moderno Painel de Controle para administração da sua hospedagem. Agora o céu é o limite para a audiência de seu site.

0800 723 6000
www.uol.com.br/host

MAIS DE
100.000
CLIENTES JÁ UTILIZAM!

A PARTIR DE

R\$ **7,90*** MÊS

HOSPEDAGEM ILIMITADA



UOL HOST
QUALIDADE EM SERVIÇOS WEB

*Nos primeiros 3 meses, depois R\$14,90. Promoção válida até 30/06/2009.



ENTREVISTA

Enfim, a Sony no Brasil

Empresa anuncia o lançamento oficial de toda a família PlayStation no País e quer consoles e jogos baratos

Demorou demais. Foram anos de especulações, notícias imprecisas e, principalmente, muita expectativa. Mas, na E3 2009, a Sony finalmente colocou fim à espera: a linha PlayStation chegará em 2009 ao Brasil, que é justamente o próximo país a recebê-la. O lançamento foi anunciado durante a E3 e detalhado por **Mark Stanley**, diretor e gerente da Sony Computer Entertainment America para a América Latina, em entrevista à **Edge**.

Não apenas o PlayStation 2, mas também o PlayStation 3 e o PSP serão colocados à venda em território nacional. No caso do PS2, é provável que o console seja fabricado no Brasil, como acontecerá com os jogos. É a estratégia da Sony para usufruir os incentivos fiscais e baixar os preços. A companhia também se movimenta para, junto ao governo, rever a controversa carga tributária que incide sobre os videogames no Brasil.

Só assim, pensa a Sony, será possível desenvolver o potencial do País no setor de games, tornando-se o maior mercado da América Latina em alguns anos.

Confira os principais trechos da entrevista de Stanley para saber os detalhes:

PS2 made in Brazil?

"Ainda não decidimos se o PS2 será fabricado no Brasil ou importado, mas já temos o apoio da Suframa (Superintendência da Zona Franca de Manaus) para poduzi-lo, o que aliviaria a alta carga tributária que incide sobre os produtos importados. Com os incentivos do governo, o preço ficaria tremendamente menor. Caso o console seja

fabricado no País, haveria oportunidades de exportá-lo para outros países da América do Sul, onde há baixa incidência de impostos."

Jogos mais baratos?

"Os jogos de PS2 serão fabricados no Brasil com o objetivo de diminuir o preço final entre 20% e 30% em relação ao que é praticado atualmente no mercado. A pirataria é um problema global, e a solução envolve educar o consumidor sobre os benefícios de adquirir o produto original. Porém, nossa responsabilidade é tornar os games mais acessíveis."

Blu-Ray

"Parte de nossa estratégia é educar o consumidor sobre todos os recursos do PS3, não apenas enquanto uma máquina para jogar, mas também com recursos de Blu-ray, conectividade, rede online, etc. É algo que já fizemos e, no Brasil, não será diferente."

Sony versus impostos

"A Sony tem uma história de enormes investimentos no Brasil. É uma grande operação: temos fábricas de TVs, câmeras, computadores, além de 1.200 empregados em Manaus. Para os olhos do governo brasileiro, a Sony entrando no cenário traz muito mais credibilidade para a questão dos impostos que incidem sobre os videogames. Outras companhias conversaram com o governo sem o compromisso de investir no País de fato. Como a Sony já fez grandes investimentos, podemos trazer tal argumento à mesa, o que nunca foi feito

À esquerda, títulos como *Tekken*, *Resident Evil*, entre outros, podem chegar ao Brasil mais baratos se o governo revir a carga tributária sobre os videogames



Mark Stanley, diretor da SCEA para a América Latina

antes. Esperamos que o governo seja mais receptivo à discussão."

PlayStation Network

"Ainda não temos uma data para o lançamento da PSN no Brasil. É provável que o console comece a ser vendido antes e que lancemos a PSN pouco tempo depois. O time por trás dela é uma equipe global, que trabalha com todas as regiões do mundo, então o processo é demorado."

Demorou, hein?

"Levou muito tempo para o PlayStation chegar à América Latina, falando de modo geral. No começo, sequer havia oferta suficiente para atender ao mercado norte-americano e outras regiões. Foi aí que o problema começou. A conversa demorou alguns anos até a companhia montar estrutura suficiente para atender tais mercados. Sabemos que demoramos para chegar, mas temos a oportunidade agora."

Brasil, o maior

"O Brasil tem todo o potencial para se tornar o principal mercado de games da América Latina. Nos próximos três anos, pode igualar o México, atual primeiro colocado, e em cinco anos pode até ultrapassá-lo. São 200 milhões de pessoas e o PlayStation é muito popular. Temos uma grande fatia do mercado mesmo sem estarmos atuando nele oficialmente. A estratégia no Brasil é conseguir baixar preços. Mesmo assim, o potencial é claríssimo."

EM BREVE

Jogos e novidades que chegam nos próximos meses

Red Steel 2

PLATAFORMA: Wii PRODUÇÃO: UBISOFT



O ambicioso jogo merece uma segunda chance – mesmo que você precise de um Wii MotionPlus para ter certeza de que vale a pena. O título “mede” a força que você põe nos golpes por conta do novo apetrecho.

Stalker: Call Of Pripyat

PLATAFORMA: PC PRODUÇÃO: INDEFINIDA



Mistérios circulam ao redor da tentativa fracassada dos militares de recuperar o CNPP. Então, o serviço secreto da Ucrânia manda um único soldado para investigar o que realmente aconteceu.

The Warriors: Street Brawl

PLATAFORMA: 360 PRODUÇÃO: PARAMOUNT



Você sabe contar? Quatro modos: story; co-op, local e online; versus, e batalha contra chefes. Quatro jogadores ao mesmo tempo. Tudo isto por 800 Microsoft Points. Gênero do jogo? Pancadaria rolando solta, é claro.

Spore Hero / Spore Hero Arena

PLATAFORMAS: DS E Wii PRODUÇÃO: EA



Mais detalhes da sopa primordial vão aparecendo enquanto você recebe, no Wii, 250 partes de corpos para salvar o planeta. A versão portátil, *Arena*, é um jogo ao estilo *Pokémon* com lutas online.

Ultima Online: Stygian Abyss

PLATAFORMA: PC PRODUÇÃO: EA



Comemorando os 12 anos de *Ultima Online*, você tem a chance de ser uma gárgula com o misterioso poder “mysticism” e de lutar contra chefes de “dificuldade nunca antes vista”. Cadê o jogo de verdade, EA?

Soul Calibur: Broken Destiny

PLATAFORMA: PSP PRODUÇÃO: BANDAI NAMCO



Tão fiel quanto a versão portátil de *Tekken 6: Dark Resurrection*, da Namco Bandai, e igualmente redesenhado para o PSP. O modo para um jogador inclui mais 80 missões que unem os modos versus e survival.

BioShock 2

PLATAFORMAS: 360, PC E PS3 PRODUÇÃO: 2K GAMES



“Os fãs queriam multiplayer e nós demos”, diz a 2K Games. Verdade seja dita, deram. Mas quem cuida da distribuição de pontos experiência no modo deathmatch é a Digital Extremes. Que Deus tenha piedade de todos nós.

PixelJunk #4

PLATAFORMA: PS3 PRODUÇÃO: SCEE



Simulação dinâmica de fluidos é o foco do novo jogo da Q-Games, no qual tanto a água quanto a lava impõem desafios para as suas estratégias. A caça por sobreviventes no subterrâneo também abre espaço para chefes.

Katamari Forever

PLATAFORMA: PS3 PRODUÇÃO: BANDAI NAMCO



A “maior coleção de fases, modos, canções e primos que se tem notícia” chega em 1080p. Com história nova, visual refinado e cooperativo local, resta esperar até o final do ano pelo jogo e ver que ele vai atrasar só por tradição.

WEBGAME DO MÊS
Spewer
www.newgrounds.com/portal/view/494129

Criar um jogo sobre vômito parece infantil. E ninguém poderia culpá-lo por não jogar *Spewer* quando as outras habilidades de seu personagem incluem engolir tudo outra vez.

Mas a mecânica principal da jogabilidade de *Spewer* esconde a física de um jogo de plataforma em 2D criativo e, mais surpreendentemente ainda, com uma estética precisa. Sendo assim, não ligue para um pouco de vômito.

A substância viscosa que espirra do seu personagem pode, entre muitas outras coisas, preencher buracos ou impulsioná-lo durante

saltos. Você pode até flutuar na gosma, mas se você despencar sobre ela, afundará lentamente – e sempre há estacas esperando para eliminá-lo.

Uma fase típica do jogo envolve encontrar algum meio de passar pelos quebra-cabeças até chegar à saída – sempre cuidando do seu vômito como se fosse um filho, prestando atenção nas suas reservas e o absorvendo após cada desafio.

É comum haver várias coisas acontecendo ao mesmo tempo e, quando somamos isto à sua mecânica fácil, temos a qualidade que fará superar a imagem grotesca e gulosa do jogo.

Indústria

EM FOCO

Em parceria com a Screen Digest*

Como transações online ajudam lojas offline

Piers Harding-Rolls analisa o crescimento nas compras de conteúdo digital sem intermédio dos consoles ou PCs

Distribuição digital de games e seu impacto em lojas reais, especializadas em jogos, são assuntos que vêm sendo discutidos há anos – e que recebem destaque crescente com esta modalidade tomando cada vez mais espaço. A opinião geral era de que, quando ocorresse a transição de produtos físicos para um conteúdo exclusivamente distribuído online, os pontos de venda reais seriam excluídos do mercado e substituídos por estabelecimentos virtuais, como o Steam ou a Direct2Drive, ou mesmo pelas próprias gigantes produtoras de hardware, que venderiam por meio das capacidades online de seus consoles. Entretanto, avanços recentes envolvendo a disponibilização de conteúdo distribuído pela internet ou de serviços online em lojas serviram para

colocar este dogma em xeque.

Anteriormente, já haviam realizado um bom número de experimentos envolvendo a distribuição online em lojas. Eles se focavam em oferecer títulos, atualizações e conteúdo conseguidos exclusivamente pela internet, todos para PC. Entretanto, o número de clientes que procurava por este tipo de oferta em lojas – que não faziam por si só, de graça no conforto do lar – era pequeno. Com a ameaça iminente da distribuição digital diretamente para consoles, devido à chegada dos hardwares com fácil acesso à internet, a chance das lojas reais no ramo parecia definir.

Alguns avanços recentes surgiram para mudar esse panorama. Nos últimos anos, houve um crescimento desenfreado do uso de cartões pré-pagos e de códigos digitais pessoais (os PINs) usados em assinaturas, aquisição de moeda virtual e de pontos

para liberar conteúdo exclusivo ou, mais recentemente, jogos. Essas mudanças ocorreram no mercado de jogos online de PC – que

Considerando-se que sempre foi do interesse de empresas controlar a distribuição digital em suas plataformas, por que estão se abrindo a terceiros?

se viu obrigado a desenvolver novas formas de transações que atendiam à sua expansão recente. Elas se mostravam crescentes no mercado de consoles, já que as empresas notaram a efetividade da ação tanto em jogos online quanto em outros serviços, como músicas no iTunes. Nos Estados Unidos, é comum ver prateleiras de lojas abarrotadas de cartões pré-pagos dos mais diferentes jogos e serviços online.

Assim, apesar de as plataformas com acesso à internet direcionarem a uma rede própria, fechada e exclusiva, as gigantes estão se abrindo lentamente ao mercado de vendas online e permitindo que isso ocorra por intermédio de terceiros – um avanço surpreendente.

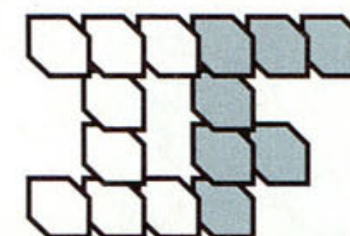
Considerando-se que sempre foi do



A expansão *The Lost And Damned* de *GTA IV* pode ser comprada em qualquer loja, mas ainda precisa ser baixada para o 360

XBOX LIVE[®]

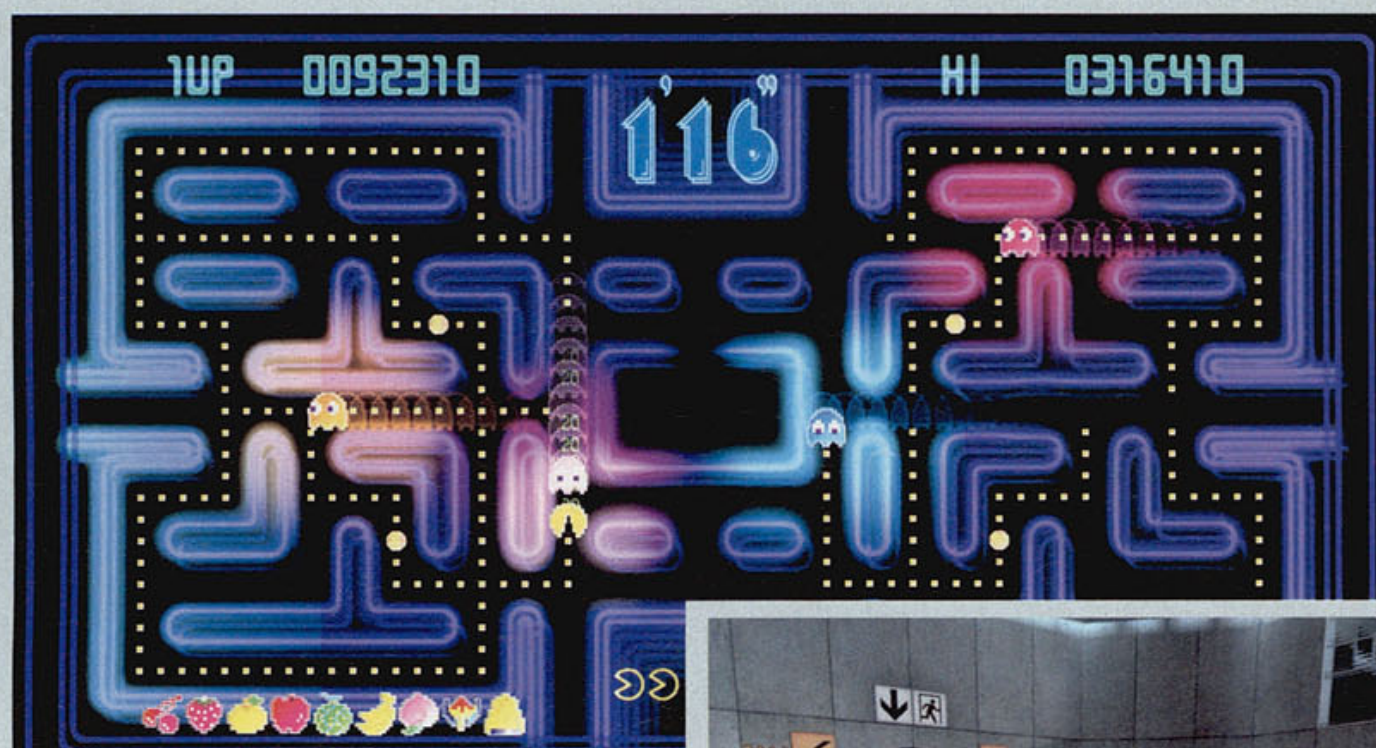
arcade



screen digest

www.screen digest.com

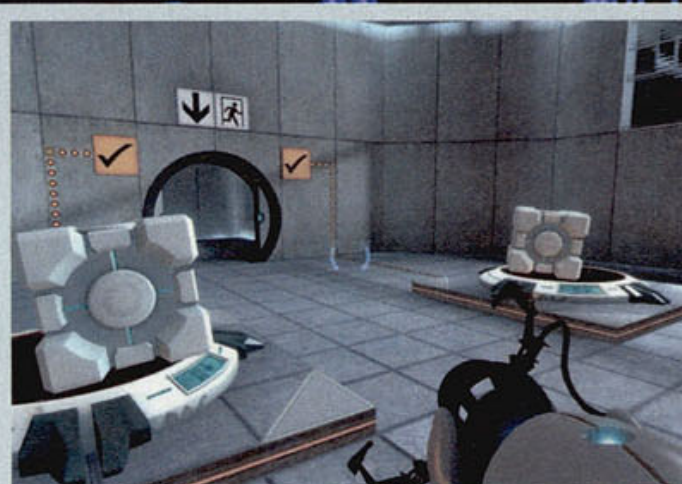
(*A Screen Digest é uma das maiores empresas de consultoria do mercado de entretenimento mundial, com sede em Londres, na Inglaterra)



interesse de empresas como Sony e Microsoft controlar a distribuição digital em suas plataformas, como esse avanço ocorreu? Uma das razões foi a necessidade de aplacar o temor que existia entre os proprietários de lojas reais. Afinal, essas empresas precisam manter fortes relações com os vendedores se esperam vender seus consoles. Mas este não foi o único motivo. As produtoras continuaram a se manifestar contra a natureza ditatorial do canal de distribuição de conteúdo online nas plataformas. Abrir o mercado a terceiros coloca uma pedra sobre estes assuntos e abre meios para expor aos consumidores os produtos e serviços digitais fora do ambiente online. Isso tudo sem mencionar que a estratégia abala o mercado de jogos usados, um problema que a indústria como um todo considerava prioritário.

Com o advento da distribuição online terceirizada, o mercado está se tornando muito mais competitivo. Essas ações recentes demonstram que empresas detentoras dos consoles perceberam a importância da exposição de suas marcas, tanto no mercado real quanto no virtual. Para completar, essas mudanças podem gerar uma competição entre vendedores, impactando nos preços ao consumidor final – o que é ótimo para todos nós.

Os avanços também levantam algumas perguntas importantes. Seria a estratégia de usar lojas reais como pontos de venda de serviços virtuais uma forma de preparar o terreno para um negócio exclusivamente online? Com o crescimento dos



consumidores que baixam jogos ou acessam conteúdos diretamente em seus consoles, é inevitável que uma parcela significativa acabe ignorando os intermediários e comprando diretamente da fonte. A resposta a isso dependerá da evolução do papel das lojas na cadeia de distribuição, que precisam achar seu nicho por meio de brindes ou vendas direcionadas a usuários sem cartões de crédito. Oferecer um preço competitivo também pode ser um fator determinante.

Este modelo é comercialmente viável aos vendedores? As margens de lucro para esse tipo de transação são bem menores do que com jogos reais. Isso, somado ao fato de que as produtoras abocanham uma parcela das vendas, reduz as chances de as lojas recuperarem os ganhos que tinham com as caixinhas. Entretanto, o mercado como um todo pode se expandir, levando-se em consideração que essas transações englobam não apenas produtos, mas também pontos, moedas eletrônicas, assinaturas e pagamentos por outros serviços. Isso já aconteceu no setor de PCs, em que vendedores oferecem assinaturas e dinheiro virtual a uma grande gama de jogos, transações que antes eram realizadas diretamente com as operadoras,

Versões completas de (no sentido horário) *Pac-Man Championship Edition*, *Peggle*, *Portal: Still Alive* e *Doom* (entre outros) podem ser baixados pela Xbox Live Arcade com cartões pré-pagos comprados em lojas ou sites. O presente ideal a um jogador



que não contavam com a mesma capacidade de exposição das lojas. Assim, apesar da margem menor, o mercado pode crescer e compensar o fato.

Que mudanças essas transações realizarão na estrutura de vendas como conhecemos? Em curto e médio prazo, podemos esperar por um aumento considerável no número de discos reais contendo conteúdos antes distribuídos exclusivamente online, vendidos pelo sistema de encomenda em lojas – a exemplo da nova expansão de *GTA IV* para Xbox 360. Ao mesmo tempo, as gigantes preparam o terreno para a distribuição digital prioritária.

Também é inevitável uma menor oferta de jogos usados, já que mais desses títulos serão disponibilizados online. Por outro lado, mesmo as lojas virtuais convencionais acabarão competindo com pontos de venda reais e canais de distribuição das próprias empresas, o que aumentará a competição ao longo do tempo.

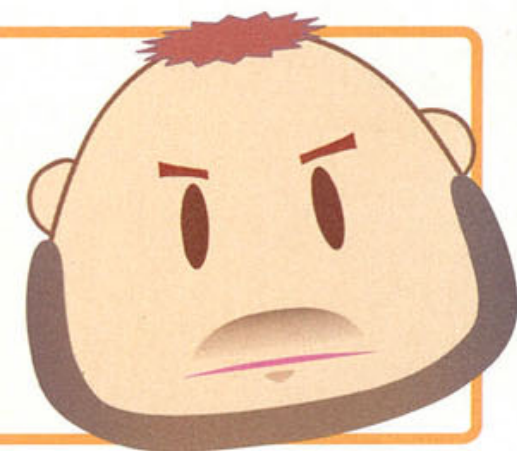
Enquanto esses avanços na indústria continuarem por mais algum tempo, podemos esperar, em um futuro próximo, uma estrutura de vendas bem diferente do que a que vemos hoje e onde todos sairão ganhando.



DIRETO DO Japão

Classificação em xeque

Brick Bardo questiona os exageros do sistema de certificação de games do Japão



Virei um bom cidadão de Capital Wasteland. Estou com mais de cem horas de *Fallout 3*, mas ainda falta muito para o fim. Claro, poderia apenas completar a história principal e esquecer o jogo na prateleira, mas não posso resistir às tarefas

secundárias. Levam tempo. Muito tempo.

O conceito nipônico de RPG é muito diferente do ocidental. No Japão, é como ler um livro no qual o jogador experimenta uma história central a partir do prisma de um terceiro. No Ocidente, é oferecida mais liberdade para direcionar a história ao jogador, vivendo a partir do interior, divertindo-se com as consequências de ações e escolhas. Em termos de sistema e roteiro, as diferenças entre os conceitos são importantes. Mas, além disso, *Fallout 3* ilustra uma surpreendente diferença entre o tipo de conteúdo que é permitido em um jogo japonês e que regularmente é visto em jogos ocidentais – mesmo aqueles que são publicados no mercado japonês, como *Fallout*.

A devastação nuclear dos EUA em *Fallout 3* é uma cena grotesca. É uma Washington D.C. com escorpiões gigantes, ursos mutantes e homens-caranguejo – todos podem ser encontrados em um jogo japonês. Mas este não é o caso quando humanos mutantes, os monstros, são rejeitados pela sociedade devido à

Estudantes primários podiam facilmente ver *Despertar dos Mortos*. Sexo, entretanto, tinha regras rigorosas (ainda que estrambóticas) – as crianças podiam ver pornô leve, mas um único tufo de pelos pubianos obrigaria um meticuloso mosaico

sua desfiguração. Discriminação deste tipo, mesmo que tenha sido justificada na ficção e que reflita a discriminação no mundo real, seria rejeitada pela maioria dos desenvolvedores ocidentais. Canibalismo nunca aparece, e desmembramento de corpos foi removido da versão japonesa.

O Japão nunca foi conhecido por ser um país de regulamentação rígida. Estudantes primários podiam facilmente ver *Despertar dos*

Mortos ou qualquer filme que quebrasse tabus de Sam Peckinpah. Violência quase não possuía regulamentação. Sexo, entretanto, tinha regras rigorosas (ainda que estrambóticas) – crianças podiam ver pornô leve, mas um único tufo de pelos pubianos obrigaria um meticuloso mosaico.

Mais tarde, um sistema de classificação de filmes foi introduzido em quatro níveis: Todos, PG-12 (maiores de 12 anos), R-15 (maiores de 15 anos) e R-18 (maiores de 18 anos). Videogames adotaram sistema de cinco níveis: A (Todos), B (maiores de 12 anos), C (maiores de 15 anos), D (maiores de 17 anos) e Z (maiores de 18 anos). Embora concorde que o conteúdo deva ser classificado e as vendas reguladas para manter material inapropriado longe das



O desmembramento sangüinário de *Fallout 3* está ausente na versão japonesa graças ao aumento das restrições à violência. Mas a autocensura engloba questões menos macabras – a abertura de *Fable II* para as atividades homossexuais poderia provavelmente causar problemas se o jogo fosse feito no Japão.

crianças, a implementação é problemática.

A diferença entre as duas classificações mais altas não faz muito sentido com a restrição de idade – é difícil de acreditar que um ano na vida do adolescente vai fazê-lo mais ou menos vulnerável ao conteúdo proibido para eles. A classificação Z parece mais um ato de censura para os tarados do que um esforço para proteger as crianças.

Também não são essas classificações coerentemente impostas – produções domésticas passam por tempo difícil, enquanto títulos estrangeiros são tratados com condescendência. Isto é, em parte, porque, para ser lançado no mercado japonês, os jogos devem passar por três etapas de controle – o exame minucioso autoimposto pelos desenvolvedores, então restrições de plataforma, e finalmente a aprovação de um órgão que cobre a indústria chamado CERO. Faz o desenvolvimento ficar acanhado – algo que a repercussão de *Resident Evil 5* só poderia ter agravado.

É uma característica muito japonesa da nossa indústria tentar vaticinar que qualquer coisa pode se tornar um problema – um dos motivos para a reação de *Resident Evil 5* ser tão traumática para os desenvolvedores japoneses é que eles são meticulosos para evitar esses escândalos. Tal autocensura não provém dos criadores e, à parte os erros de *RE5*, não costumam beneficiar tanto a visão artística ou o consumidor. A atual regulamentação no Japão é tamanha que os criadores estão receosos para qualquer questão que possa os censurar – mesmo que tais coisas sejam evidentes no mundo que os rodeia, e demanda investigação; mesmo que os excluindo fique um furo na história. Talvez a crescente popularidade dos jogos ocidentais no mercado japonês vai realçar a taxa de censura e reprimir nossa liberdade artística. Até então, estarei em Capital Wasteland. E minha espingarda não gosta de discriminação.



Vendas de games no Japão de 27 Abril a 31 Maio
Fonte: revista Famitsu (Enterbrain)

Jogo/venda mensal/venda acumulada

1. *Kingdom Hearts* (Square Enix, DS): 291.211 (lançamento)
2. *Ace Attorney Investigations* (Capcom, DS): 201.817 (lançamento)
3. *Dragon Ball Kai* (Namco Bandai, DS): 176.725 (lançamento)
4. *Wario Ware DIY* (Nintendo, DS): 156.692 (lançamento)
5. *Pokémon Mystery Dungeon* (Pokémon, DS): 131.060 (329.484)
6. *Persona* (Atlus, PSP): 122.962 (lançamento)
7. *Monster Hunter Portable 2nd G* (PSP the Best - Capcom, PSP): 94.626 (742.875)
8. *Sloan & McHale's Mysterious Story* (Level-5, DS): 82.183 (lançamento)
9. *Dynasty Warriors 6 Empires* (Koei, PS3): 78.680 (lançamento)
10. *Wii Fit* (Nintendo, Wii): 74.930 (3.388.514)



Muita diversão, aventura e combates estratégicos

- 12 raças e 20 profissões
- Milhares de mapas, monstros e missões
- Guildas, disputas territoriais e PvP



Acesse levelupgames.com.br e jogue de graça!

Hype

O futuro do entretenimento eletrônico

Mais esperados da Edge

Star Trek Online



Todos a bordo da USS *Edge*: em busca de novas formas jogos e civilizações. Audaciosamente bombardeando outros MMOG com torpedos de fótons como ninguém teve coragem antes. PC, ATARI

Muscle Koushinkyoku



A Namco traz o seu jogo de arcade para o WiiWare japonês. Mas quando é que o resto dos mortais vai pôr as mãos neste jogo com homens musculosos? Pensando bem... Deixe para os japoneses. Wii, NAMCO

Assassin's Creed 2



O primeiro jogo foi razão de conflitos na redação. Mas até o mais resmungão tem de aceitar que, com algumas melhorias, este poderia ser um senhor jogo. 360, PC e PS3, UBISOFT

Um para mim, outro para você!

Vale a pena compartilhar experiências pelo multiplayer?



Ninguém precisava de multiplayer em *BioShock*, mas, graças a uma minoria irritante, é exatamente isto que teremos em *BS2*. Pelo menos a 2K Games parece estar usando a abordagem certa – eles contrataram a Digital Extremes para criar este componente separado do restante do jogo

Há quem diga que chegamos a um ponto em que modo multiplayer é simplesmente crucial: se você quer fazer um grande jogo, é praticamente obrigado a oferecer suporte para mais de um jogador. Mas esta é uma forma limitada de encarar a questão. Dos oito jogos no Hype desta edição, por exemplo, nenhum foi criado se pensando exclusivamente neste modo, o que não quer dizer que não ter sido concebido como um multiplayer nato seja um ponto negativo. Quem não gostaria de cavalgar através da fronteira atirando em caubóis em *Red Dead Redemption*, ou pular de prédios disparando para todos os lados como Nathan Drake em *Uncharted 2*?

Um dos poucos excertos de informação sobre *Colin McRae: Dirt 2* (antes do preview desta edição), foi que haveria um "novo modo multiplayer", seja lá o que isto quer dizer exatamente. Mas, quem promete nos surpreender de verdade é a Naughty Dog com *Uncharted 2* – mesmo que o sistema de combate corpo a corpo do primeiro jogo da série não tenha nos deixado desesperados por um multiplayer.

Porém, às vezes, nossa imaginação vai mais longe do que a realidade pode acompanhar. Mesmo *BioShock*, um dos jogos que definiram esta

geração, foi vítima de reclamações por não ter suporte para mais de um jogador. Uma crítica mesquinha, ainda que tenha dado resultados na sequência, e que geralmente não produz um serviço completo.

Far Cry 2, por exemplo, tem um modo multiplayer, mas um que foi derivado totalmente da experiência do singleplayer – e que não causou furor nenhum. Também, as ideias que vimos no multi de *Assault On Dark Athena* foram boas, mas se basearam na parte mais fraca: os combates com armas.

Com jogos assim, não é de se espantar que não haja ameaças contra *Call of Duty 4* e *Halo 3*. O que quer dizer que não há competição para o multiplayer online porque ninguém dá ênfase a esta experiência. *Halo 3* ainda é hoje, mesmo dois anos após seu lançamento, um exemplo de shooter online, enquanto *COD* ainda possui servidores funcionando para cada uma das versões da série principal. E o que os torna tão bons, ou ruins, assim são as pequenas coisas. O multiplayer de *GTA IV* é fantástico, mas incrustado com cenas de loadings.

Não podemos ser completamente céticos com jogos que tentam oferecer uma nova abordagem na experiência principal. O que não impede que eles façam por merecer e se comprometam de verdade com os fãs – e não façam isso apenas a curto prazo.

32



Red Dead Redemption
360, PC e PS3

34



Silent Hill: Shattered Memories
PS2, PSP e Wii

35



DJ Hero
360, PS3 e Wii

36



Uncharted 2: Among Thieves
Wii

37



Dark Void
360, PC e PS3

38



Collin McRae: Dirt 2
360, DS, PC, PS3, PSP e Wii

39



Singularity
360, PC e PS3

39



Tony Hawk's Ride
360, PS2, PS3 e Wii

PLATAFORMAS: 360, PC E PS3
PRODUÇÃO: ROCKSTAR
DESENVOLVIMENTO: ROCKSTAR
SAN DIEGO
ORIGEM: EUA
LANÇAMENTO: FINAL DO ANO

Red Dead Redemption

De poncho, chapéu e bota, a Rockstar desbrava o velho-oeste



A Rockstar está mantendo segredo quanto a estrutura e o grau de linearidade da história, mas você já pode esperar por várias distrações – de jogatinas e bebedeiras em saloons até retirar a pele de um coelho para vendê-la mais tarde

Talvez “redenção” não seja a palavra certa para descrever a transformação pela qual a série *Red Dead* passou. O jogo da Rockstar, que já foi apenas mais um shooter em terceira pessoa repleto de clichês de faroeste com vilões resmungões e homens da lei irredutíveis, hoje caminha para vales bem mais sombrios.

Redemption se passa 50 anos após os eventos de *Red Dead Revolver*, nos quais as fronteiras se tornaram o parque de diversões de homens endinheirados e os pistoleiros, marca registrada de tempos mais selvagens, acabaram entrando para o limbo, esquecidos por todos com a chegada da industrialização e da federalização do governo. Os dias

de mocinhos e bandidos podem até estar contados, mas nenhum deles vai deixar que esse estilo de vida desapareça sem uma boa briga.

Até o momento, tudo sugere que a Rockstar San Diego está se empenhando para mostrar que tem tanta capacidade para criar uma saga faroeste da mesma forma que a Rockstar North tem para criar histórias sobre gângsteres. Mas serão os cânions e planícies poeirentas que decidirão essa questão.

Você é John Marston, um ex-fora da lei que é convidado, gentilmente, a desistir de sua aposentadoria e se juntar ao Bureau – a organização que antecedeu o FBI norte-americano e que tinha a fama de caçar criminosos sem o mínimo de piedade e de estabelecer a lei e a ordem por meio de violência nas fronteiras do velho-oeste. Com o ultimato, Marston não vê escolha a não ser tirar a poeira dos seus trabucos, engraxar suas botas, colocar seu casaco e partir mais uma vez.

Conforme ele vaga pelo mundo criado pela Rockstar, percebemos o cuidado com o qual a desenvolvedora teceu a malha de formas grosseiras que formam o velho-oeste do jogo: plantas ressecadas são levadas com o vento pelas estepes, enquanto a poeira refrata o sol se pondo e transforma os raios de luz em uma claridade difusa, que ilumina um moinho que estala com o vento que varre mais uma cidade



fantasma. Em grande parte, essa riqueza de detalhes é possível por conta da mesma engine de *GTA IV* e *Midnight Club*, a RAGE – um pouco melhorada e ajustada para criar paisagens rurais, em vez dos cenários urbanos dos outros jogos –, o que já representa um desafio. Afinal de contas, a Liberty City de *GTA IV* era uma cidade gigantesca, densamente povoada, e talvez vagar e explorar um deserto por muito tempo não seja tão interessante assim. Bem... A Rockstar discorda.

Viajar pelo mapa na companhia de Marston é uma oportunidade para testemunhar pequenos, assim como grandiosos, eventos, porque o ecossistema mantém a paisagem viva: uma breve cavalcada pelo deserto mostra lebres levantando pequenas nuvens de poeira enquanto correm, abutres sobrevoando o cadáver de um viajante e coiotes atacando aqueles que estão montando acampamento – ajudar

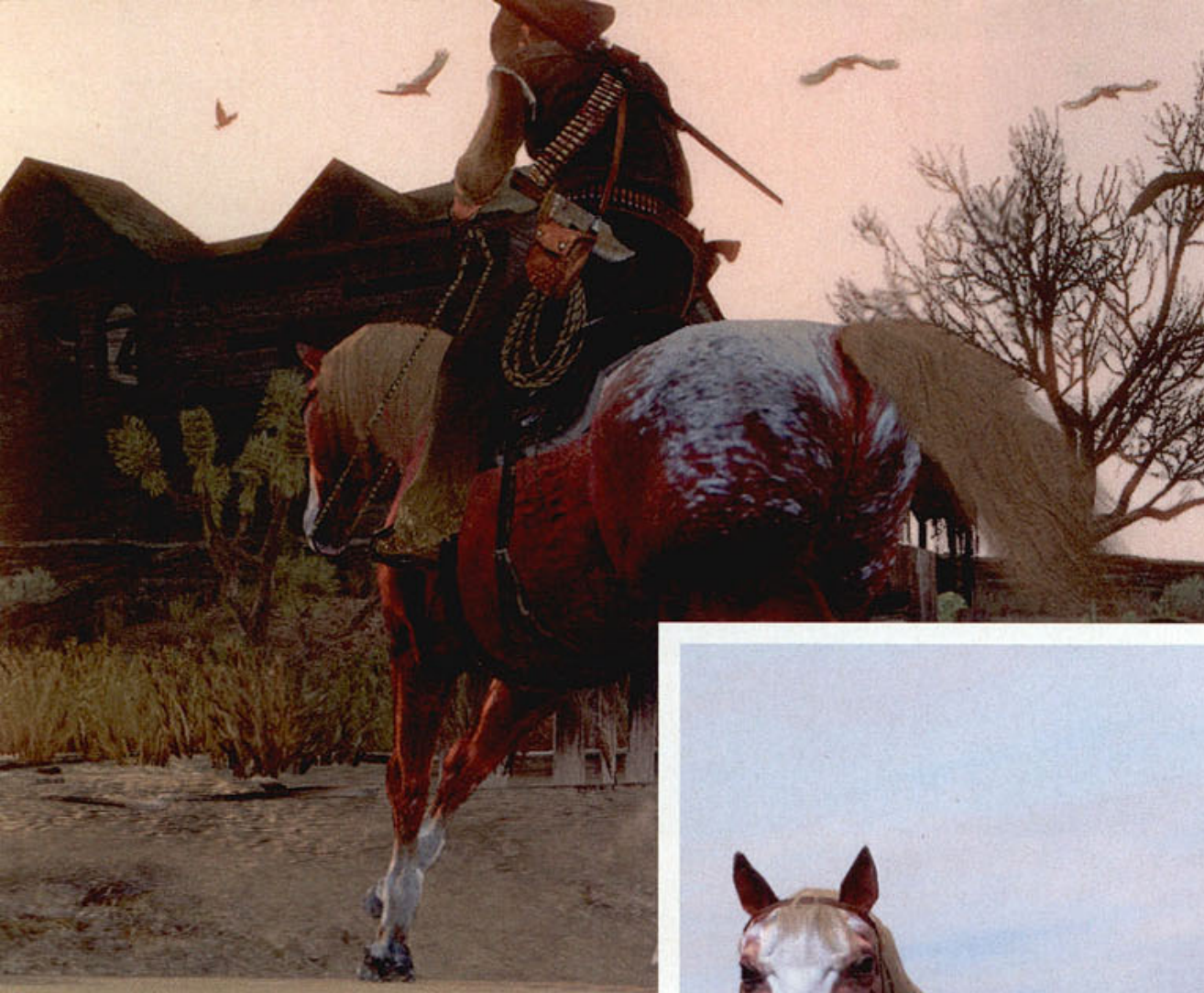


Descarregar uma arma em uma cidade pacata certamente vai te dar problemas. A Rockstar não quer discutir sobre o sistema de Lei de *Redemption*, mas já confirmou que há um e que ele vai punir severa e rapidamente o jogador que cometer crimes em áreas específicas



A Rockstar recusou timidamente a comentar sobre o retorno dos duelos – um dos pontos fortes do jogo original em que o jogador dava comandos rápidos para baixo e para cima no direcional analógico para simular o saque de uma arma





As três regiões do mundo de *Redemption* unidas somam uma área maior que a de *GTA IV*. Trens, carroças e cavalos são o principal meio de se viajar por esta área imensa e, ainda que a Rockstar esteja pronta para tornar cada uma das incursões cheia de distrações, dizem que o estúdio de San Diego está considerando um meio de locomoção mais rápido

estas pessoas, ou não, afeta a sua reputação com os moradores das cidades próximas –, e cada passeio também lembra que há preocupações bem maiores do que coiotes: bandidos atacam caravanas, multidões enfurecidas arrastam suas vítimas com a ajuda de cavalos e cordas e ladrões recorrem até mesmo a donzelas indefesas para criar armadilhas.

Entretanto, manter o jogador tão ocupado assim é um risco para o jogo e para o sentimento de solidão característico de um autêntico faroeste, a solidão de um homem vagando pelas estepes gringas.

Isto é compensado com a composição das paisagens que são, basicamente, grandes descampados – o que foi fundamental para se transmitir as lutas e as adversidades que estão sempre presentes em histórias sobre pioneiros – em contraste com o caos das cidades grandes da época.

Se a Rockstar conseguir recriar estas duas impressões opostas e, ainda, deixar a transição entre elas interessante, terá



Red Dead Revolution já foi um projeto da Capcom e foi mostrado durante a apresentação de *Redemption*. Comparando os dois, a Rockstar deu um tom mais sombrio – basta ver para as cicatrizes de Marston para entender

a cena é forte: os arruaceiros paralisados de um lado e os federais, loucos para sacar suas armas, do outro – uma imagem que evoca os momentos de tensão à flor da pele de duelos,

primeira é ação em câmera lenta, que deixa a cena em um esquema de cores diferente, enquanto você distribui chumbo pela tela. A segunda só pode ser ativada quando se empunha pistolas, o que permite que se trave a mira em tantos alvos quanto forem as balas que você tiver dentro do tambor. O efeito criado quando se atinge alguém ainda é basicamente o mesmo do primeiro jogo, com uma grande explosão de sangue logo depois do impacto da bala e o sistema de física que cria a movimentação de “boneca de pano” nos inimigos.

Outras missões mostravam o protagonista enfrentando bandoleiros que assaltavam carroças em movimento e, mais tarde, protegendo, a cavalo, um trem dos correios que é atacado. É impossível não comparar as missões de *GTA* com estes momentos de *Red Dead Redemption*. O conceito simples e o tipo de caos que nasce destas situações tornam *Redemption* bem mais parecido com uma adaptação de *Grand Theft Auto* que se passa no período do velho-oeste do que uma sequência de *Red Dead Revolution* – o que dificilmente é um ponto negativo, mesmo que esta fosse a única qualidade do jogo, já que a fórmula de *GTA* é uma das mais versáteis da indústria.

Mas, ainda que a Rockstar esteja extremamente evasiva, a questão pende para o que tornará o jogo diferente. Tudo nos leva a crer que ela está usando bem o seu tempo.



Grand Theft Pangaré

Longe de serem alazões confiáveis, a montaria à sua disposição está bem mais parecida com os carros de *GTA*. Os animais podem ser espólios dos seus inimigos, roubados de estábulos de saloons ou até mesmo cavalos selvagens – e cada um deles é diferente. Alguns são mais obedientes, outros mais resistentes ou velozes, mas todos têm as reações que você esperaria de um cavalo que é enfiado em um cacto ou em um trem. Mesmo que acidentes com cavalos não sejam um item na agenda do jogo, a combinação de montaria, cavaleiro e da Euphoria – uma engine de comportamento de personagens – cria momentos únicos, como um animal ferido que atira seu passageiro para longe, ou um moribundo que cai no chão em uma estranha dança de cascos que se debatem.

O deserto da paisagem é fundamental ao sentimento de adversidade e a extravagante e dura violência dos vilarejos é de um contraste crucial

conquistado algo de valor – da mesma maneira que esta pode ser a causa do fracasso do jogo.

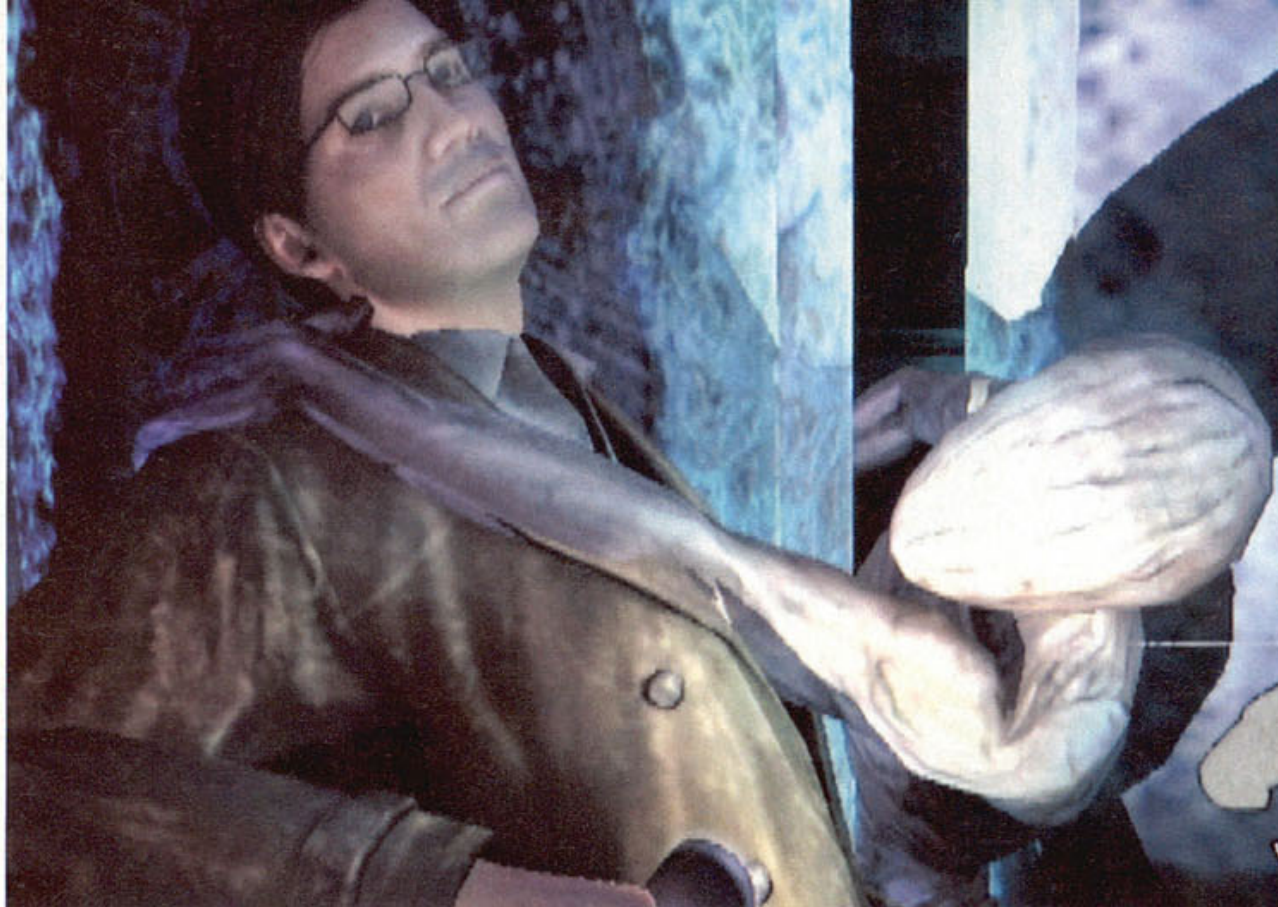
Apesar de as cidades representarem descanso para os viajantes, *Redemption* ainda é um shooter e, pelo menos durante a demonstração que assistimos, os combates foram o foco principal.

A primeira das três missões do jogo que encaramos mostram Marston conduzindo, com a ajuda dos agentes do Bureau, uma situação com reféns em uma cidade fantasma. Marston empurra seu prisioneiro até o local onde a gangue está esperando e, apesar de que os diálogos ainda precisam ser gravados,

característicos do faroeste do diretor de filmes banguê-banguê Sergio Leone.

Então, o suspense aumenta: Marston é forçado a procurar abrigo atrás de uma carroça por bandidos que surgem dos telhados e, ao mesmo tempo, uma pequena cena toma conta enquanto a prisioneira recebe o primeiro e último nó de gravata de sua vida na forca. Agora, Marston tem pouco tempo para lutar, vencer e salvá-la antes que ela sufoque.

Mas, felizmente, as habilidades do personagem são mais do que suficientes para torná-lo páreo para os bandidos. O recurso Dead-eye retorna ao jogo e opera de duas maneiras diferentes: a



A primeira aparição de Otherworld é um feito impressionante para os gráficos do Wii. O gelo se espalha, postes se doblam e lojas desmoronam sob o peso da água congelada. O congelamento do asfalto sob seus pés é um efeito bacana, mas nunca saberemos como Mason consegue correr sobre ele sem escorregar



Você pode entrar em contato com outros personagens – para isso serve este celular (quase um iPhone). Mas também pode receber transmissões fantasmagóricas e revelar espíritos

Silent Hill: Shattered Memories

Em Silent Hill mais uma vez, porém, nem tudo é como você se lembra

PLATAFORMAS: PS2, PSP E Wii
PRODUÇÃO: KONAMI
DESENVOLVIMENTO: CLIMAX
ORIGEM: INGLATERRA
LANÇAMENTO: OUTUBRO (EUA)

Certamente, a Climax não está "re-imaginando" o *Silent Hill* original apenas para ganhar elogios sobre a lanterna que é usada no jogo. O que, mesmo assim, não deixa de ser verdade, já que o trabalho de luz e sombra que ela produz é tão realista que, aliás, é um dos pontos altos do jogo, criando um trabalho de iluminação fantástico em que partículas individuais de neve criam suas próprias marcas nos raios de luz. Mas há muito mais sobre *Shattered Memories* do que apenas watts de força a mais.

Você ainda é Harry Mason. Ainda está em Silent Hill, preocupado com a sua filha desaparecida. A diferença é que este Mason já presenciou todos os eventos perturbadores do jogo de survivor horror de 1999, e está se lembrando de tudo durante uma visita ao psiquiatra, e são os fragmentos de memória que compõem o jogo. Fragmentos da sua memória, jogador.

A sessão de terapia começa – e consequentemente, o jogo – com uma rodada de perguntas que aborda desde as questões mais mundanas, como hábitos alcoólicos, até perguntas sobre preferência sexual. Não é a primeira vez que este tipo de rotina ajudou na construção de um personagem singular, mas talvez seja a primeira em que ela permite a criação de um mundo singular.

A *Silent Hill* que se explora durante o jogo é feita especialmente para refletir o Harry Mason apresentado durante a terapia. A Climax promete que, se você responder honestamente, a experiência do jogo será simplesmente perturbadora de tão particular. Pegue a pergunta sobre beber ou não, por exemplo.

Da primeira vez que jogamos a demo, nosso Mason bebedor tem um dos encontros-chaves do jogo dentro de



uma biboca suja e, provavelmente, cheirando a cachaça, enquanto sua contraparte sóbria tem este mesmo encontro em um restaurante bem iluminado e decorado como se fosse cenário de um filme dos anos 1950 – essa simples diferença de escolha faz com que latinhas amassadas sejam ou de cerveja ou de refrigerante. Claro que esse tipo de abordagem maniqueísta é básica – talvez até seja ínfima –, mas também é incrivelmente sutil. A mudança que há entre ser recebido por uma garçonete bem torneada e uma bruxa velha e desdentada atrás de um balcão pode até ser engraçada, mas se parece mais com uma reutilização de texturas do que uma mudança dramática.

É um truque interessante, sem dúvida – você acaba querendo saber o que mudou exatamente por causa das suas respostas –, mas não importa qual tipo de respostas seja dada, é difícil criar um mundo assustador porque você passa mais tempo procurando essas pequenas mudanças do que tremendo ao som dos televisores possuídos. O gêmeo mau de *Silent Hill* tem muito mais sorte com isso.

Otherworld, o mundo paralelo que é criado como reflexo de todos os problemas em *Silent Hill*, também ganhou uma novidade. A Climax substituiu a animação clássica de transição entre os dois mundos, agora, em vez de se dissolver em ferrugem, a cidade é envolta por um redemoinho glacial, se distorcendo sob uma grande camada de gelo. A mudança temática também afetou os inimigos que você encontra em Otherworld, que agora são aparições brancas como neve. O que você deve fazer quando encontra um deles é escapar ou evitar qualquer encontro. Para isso, basta prestar atenção no áudio e ficar pronto para a pequena distorção que surge na trilha sonora toda vez que eles aparecem.

Novamente, são mudanças interessantes, mas nada drasticamente inovador. A ideia de fugir dos inimigos é instigante, embora não seja necessariamente assustadora. E, ainda que isto não seja o que se espera de *Silent Hill*, é um avanço para um console como o Wii – e mesmo que isso não seja o bastante, poderemos dizer que o efeito de luz e sombra é bacana.

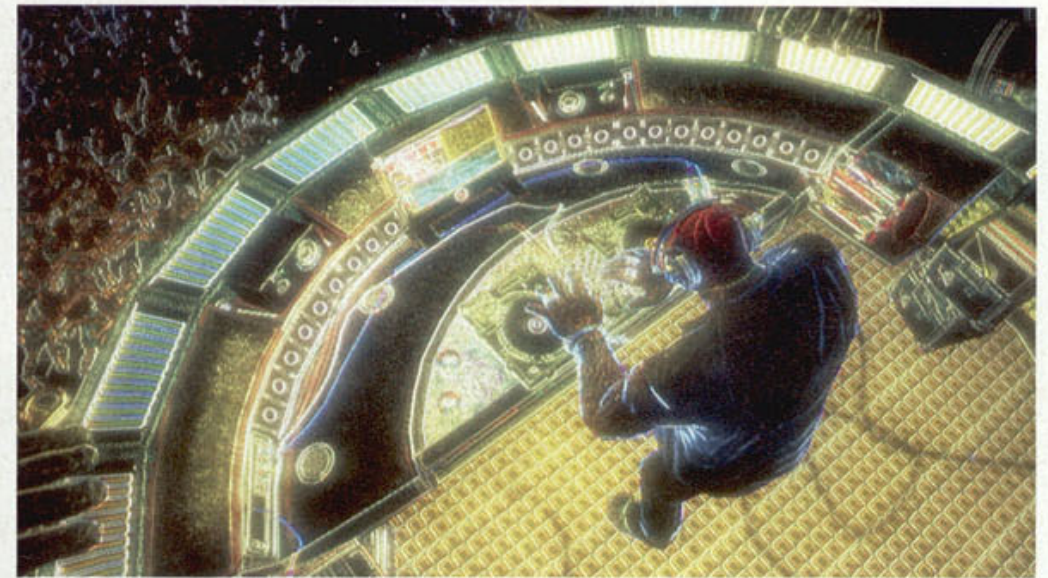


Corra, Forrest, corra

Manter uma distância segura entre você e os inimigos é fundamental para sobreviver em Otherworld. Na maior parte do tempo, isso exige do jogador a capacidade de encontrar rotas de fuga rapidamente, e movimento constante. Se mesmo assim, Mason não conseguir escapar, ele ainda pode se esconder dentro de armários e esperar que os monstros passem batido por ele. Mas, quando eles o encontram – o olfato aguçado deles não falha nunca –, comandos para o Wii Remote aparecem na tela para se desvencilhar deles. Se você conseguir, pode derrubar uns monstros sobre os outros e fazer com que tudo isso funcione a seu favor. Mas, para um jogo que se orgulha de ser livre de combates, *Silent Hill: Shattered Memories* tem um protagonista bem capaz de vencer um combate.



A interface visual pode até ser remanescente de *Guitar Hero*, mas *DJ Hero* tem uma relação bem mais natural com o seu controle. O posicionamento dos botões e a maneira como se executa os comandos de efeitos são perfeitos para o formato da turntable



DJ Hero

Dentro de uma boate ou em casa usando pijamas, aqui você é o DJ

Ao contrário de *Beatmania*, *DJ Hero* não tem predileção por músicas com batidas frenéticas.

Como substitutivo, você trabalha com cem remixagens de gêneros variados – do hip-hop ao Motown, passando por rock e música eletrônica – escolhidas levando em conta critérios mais complexos do que as batidas por minuto. Algumas músicas, inclusive, são versões exclusivas de DJs famosos como DJ Shadow e Benny Benassi, mas a esmagadora maioria das faixas do jogo não pode simplesmente ser descrita.

Outra diferença é que *DJ Hero* é inovador. Um jogo criado por pessoas que nunca tinham feito um jogo antes e que conseguiram produzir algo de qualidade. O visual que cerca a faixa das trilhas de notas que aparecem um disco de vinil é tão hipnótico e detalhado quanto qualquer outro da franquia *Hero* – com a diferença de que vários símbolos e padrões estranhos de luz foram incluídos, mas nada que tire a atenção do que realmente dá o gostinho nos jogos da série: os bons periféricos.



Ainda não se sabe como a falta de um quinto botão e a ausência da já conhecida trilha com espaços marcados por trastes de guitarra afetam o jogo. O posicionamento radical das notas a serem tocadas e todas as novidades inclusas só podem significar uma coisa: haverá muito com o que se acostumar



Os fãs de *Guitar Hero* provavelmente reconhecerão o marcador de pontos e a barra de multiplicação no topo esquerdo da tela. Como a FreeStyle trabalhou no desenvolvimento do conteúdo para download de *Guitar Hero*, eles já saem com a vantagem de ter todas as manhas

O controle de *DJ Hero* é quase do mesmo tamanho de um controle arcade, e o único detalhe que entrega o acessório e o diferencia de um aparelho toca-discos de verdade – já que a turntable é texturizada e decorada para ter a aparência de vinil de verdade – são os três botões coloridos.

No painel adjacente estão as ferramentas essenciais para cruzar as trilhas e produzir efeitos além da contribuição original do jogo para os DJs de plantão, e o botão Euphoria – que equivale ao Star Power de *Guitar Hero*. Em essência, só mudam os nomes e assim que as luzes começam a piscar na tela, você imediatamente se sente usando uma guitarra muito estranha.

A trilha à esquerda é uma linha brilhante que alterna freneticamente entre posições paralelas que indicam quando se deve deslizar o botão de cross-fade para frente ou para trás. A trilha do centro, que é reservado para os efeitos, vai além de indicar quando você deve pressionar o comando e deixa que se escolha itens de um banco de dados com vários sons diferentes. À sua direita na tela, está a trilha de scratch (o movimento característico de movimentar o vinil na agulha para produzir o remix) em que símbolos apontam para frente

ou para trás para direcionar o movimento que o jogador deve executar. Ok... Seria mentir dizer que é tudo muito simples e bastam alguns minutos para pegar o jeito. Mas o jogo compensa os comandos complexos impondo um limite a quanto o jogador pode modificar uma música.

Se você errar em algum ponto durante a partida, a mesma marcação de uma nota "queimada" de *Guitar Hero* será mostrada, mas isso não faz com que a agulha invisível do jogo exploda só porque você não acertou uma única nota. Calma, as coisas não são assim. Se esse fosse o padrão do jogo, remixar músicas seria um desastre e, felizmente, a FreeStyle sabe disso. Mas, se mesmo assim, você gosta de fazer pontuações perfeitas, pode recorrer ao power-up de reinício e voltar até o ponto em que você errou e corrigi-lo – ou simplesmente adicionar comandos novos à música.

DJ Hero é empolgante não só por ter uma fórmula premiada, mas também por possuir uma relação bem melhor do que se passa dentro e fora da tela do que *GH*. O controle é realista e, quer você seja um profissional ou um leigo no assunto, poderá criar som de qualidade com o periférico.

PLATAFORMAS: 360, PS2, PS3 E Wii
PRODUÇÃO: ACTIVISION
DESENVOLVIMENTO: FREESTYLE GAMES
ORIGEM: INGLATERRA
LANÇAMENTO: OUTUBRO (EUA)

Versão bônus

DJ Hero teria que se esforçar muito para competir com *Guitar Hero* em qualquer aspecto. Felizmente, ele não está tentando. Para o primeiro jogo de uma série paralela, ele não se limita a ser apenas bom. O multiplayer para até dois jogadores é só o começo. Talvez no futuro, as guitarras de plástico possam se unir à turntable. Conteúdo por download também continua sendo um item essencial, mas por enquanto, ainda sem mais detalhes. As especificações sobre o freestyle também são escassas e a maior dúvida é se os jogadores poderão criar sons além daqueles que são fornecidos. Mas, como nada ainda é certo, não se surpreenda se a versão final oferecer mais. Por enquanto, o preço esperado é quase o mesmo de um *Guitar Hero* – algumas centenas do seu rico dinheirinho.

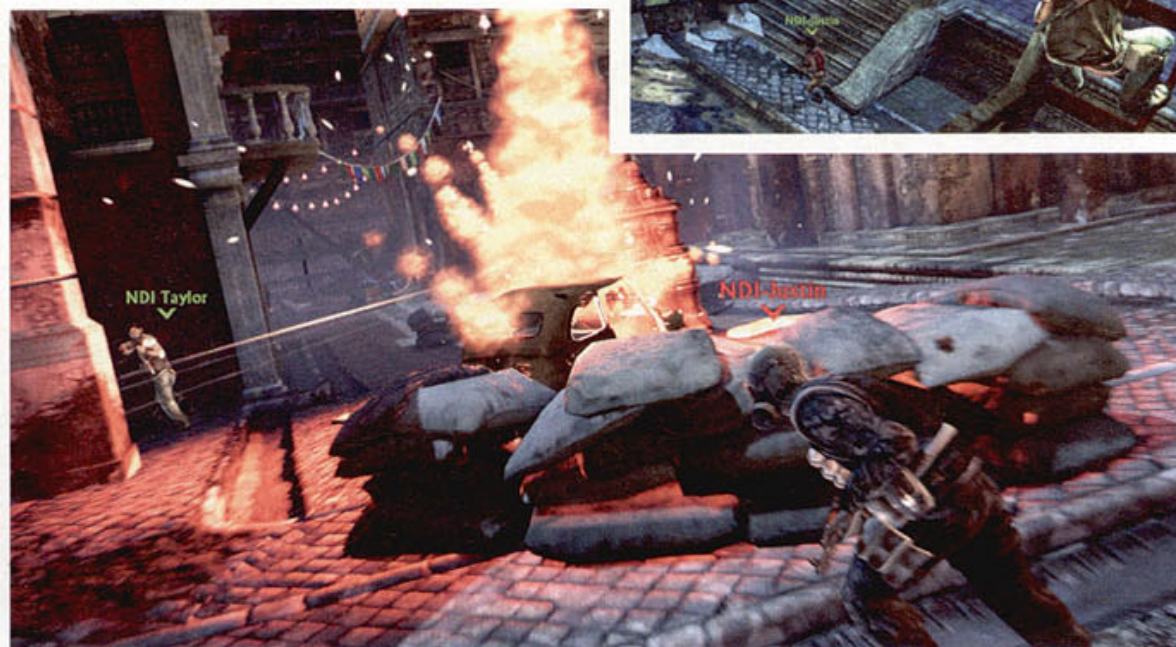
PLATAFORMA: PS3
PRODUÇÃO: SCEA
DESENVOLVIMENTO: NAUGHTY DOG
ORIGEM: EUA
LANÇAMENTO: NOVEMBRO (EUA)

Uncharted 2: Among Thieves

Porque ladrões e tesouros podem não combinar,
mas, às vezes, formam uma bela equipe



No modo cooperativo (co-op), os jogadores que forem feridos ou estiverem prestes a começar a usar um paletó de madeira recebem um grande ícone sobre suas cabeças para indicar quanto tempo seus aliados têm para salvá-los



Melhore o seu personagem

A equipe da Naughty Dog se recusou a morder nossa isca e comentar sobre os pontos de experiência que claramente são acumulados durante o multiplayer de *Uncharted 2*. Presumimos que eles serão usados para acessar novos itens. O que eles comentaram foi que cada jogador receberá a chance de melhorar seu personagem com até dois periféricos – algo que melhora os atributos de seu personagem, como a velocidade para mirar, por exemplo.

Essa história de dar informações sobre os jogos em um ritmo agonizante de tão lento parece ter se tornado a tendência entre as produtoras – que agora contam com planos de marketing orquestrados pelas assessorias e desenvolvedores repetindo religiosamente respostas ensaiadas (palavra de escoteiro: em um evento recente de *God of War*, três entrevistados diferentes deram quase as mesmas respostas, palavra por palavra, para uma pergunta totalmente banal).

E, já que a Naughty Dog faz parte deste complô e está determinada a provocar os jogadores em um ritmo torturante sobre a sequência das aventuras de Nathan Drake, não deveríamos nos surpreender que a última parte dessa estratégia de

marketing foi revelar o inesperado multiplayer do jogo. Sim, você leu certo: o multiplayer de *Uncharted 2*.

Inesperado porque um dos pontos fortes do jogo original era justamente o design voltado para a experiência de um só jogador. Mas, tudo bem. Isto não quer dizer que esta nova opção mudará a ordem de prioridades – mesmo durante o co-op. Você leu direito. O cooperativo de *Uncharted 2*, segundo a Naughty Dog, não segue o esquema de ir do ponto A até o B simplesmente, o que deve deixar o modo para um jogador intocado.

Em vez disso, o co-op permite que até três jogadores participem de missões criadas a partir de cenários que fazem parte da campanha para um só jogador. E dos três, single, multiplayer e co-op, este parece ser o mais interessante. Em grande parte, isto se deve à demo que jogamos.

Eram tantas opções diferentes em um só modo de jogo – de tiroteios frenéticos em espaços fechados, passando por batalhas com rifles sniper e até cada jogador por si – que as outras modalidades, como batalha entre times e uma espécie de capture a bandeira, tornaram-se

modos desinteressantes.

Mas, mesmo com o esmero que a Naughty Dog dá aos seus jogos, tudo isto é apresentado de modo bastante parecido com qualquer outro multiplayer que já vimos antes. Sensação que é ainda mais nítida quando se percebe que as armas e os controles são os mesmos do primeiro *Uncharted*. Poderia ser melhor, fato. Mas não é nenhum erro imperdoável.

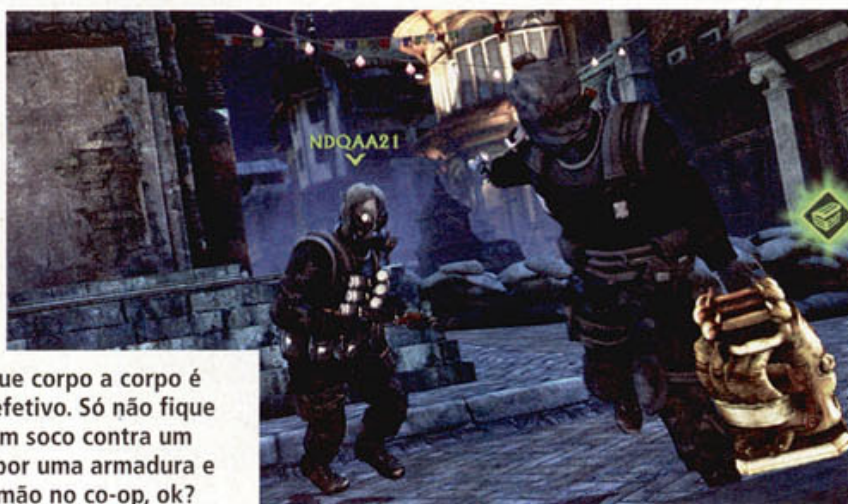
Bem, talvez a Naughty Dog estivesse pensando no multiplayer de *U2* não apenas como um complemento. Uma dessas possíveis surpresas é o Plunder – o caça à bandeira –, uma abordagem bem interessante e diferente do que na maioria dos jogos. A bandeira, no caso, é representada por um tesouro de algumas toneladas que pode ser empurrado pelo cenário, mas que também atrasa a vida de quem o esteja carregando. O lado bom é que isto vai tornar essencial o trabalho em equipe e o desenvolvimento de táticas.

A segunda surpresa é que a combinação dos estilos do jogo, plataforma e ação, torna possível a descoberta de novas técnicas e estratégias conforme jogadores mais experientes começam a procurar por novas maneiras de atacar.

Então, mesmo que o multiplayer de *Uncharted 2* seja a surpresa menos surpreendente de todas, ele também pode ser um excelente complemento para o principal do jogo. Mas, se depender da tática publicitária da Naughty Dog, nós ainda vamos ter que agonizar um bocadinho até podermos afirmar isso sem sombra de dúvidas.



No multiplayer, o ataque corpo a corpo é surpreendentemente efetivo. Só não fique confuso e tente usar um soco contra um brutamonte coberto por uma armadura e com metralhadora na mão no co-op, ok?





Muitas unidades da Watcher são nomeadas em homenagem à paixão de Tesla por xadrez. O azulzinho abaixo é o Knight (o cavalo do nosso xadrez). E por falar nisso, Tesla foi um inventor de verdade. Porém, não temos certeza de que as peças de seu xadrez cospiriam fogo



Dark Void

O primeiro jogo da Airtight ousou pegar elementos de vários outros títulos. O resultado? Jogadores surpreendidos

Das últimas vezes que a Capcom resolveu mostrar seus futuros lançamentos, pouquíssimos ficaram desesperados para jogar *Dark Void*. Para começar, é uma franquia nova cujo maior atrativo é uma mochila a jato. Nada tão emocionante comparado à distopia subaquática retrô de *BioShock 2*, isto é fato.

Mas, se todos entraram na sala com suas dúvidas sobre o jogo, todos saíram animados. *Dark Void* combina estilos ligados ao período clássico da aviação com uma abordagem futurista – com calças cargo chicoteando com o vento e discos voadores passeando despreocupadamente pelos céus só porque eles podem.

O protagonista, conhecido como Will, é o piloto de um avião de carga que um belo dia aceita um serviço cuja rota passa bem no meio do Triângulo das Bermudas. Como era de se esperar, ele é sugado pelo Void, um fenômeno que tem abduzido seres humanos, os levando através do tempo e do espaço, e que é controlado por um grupo chamado The Watchers.

No começo, a ação é similar a *Gears of War* (com o seu patenteado sistema

de atirar / procurar abrigo). Eventualmente, você se une a Nicola Tesla, um inventor do final do século 19, e começa a roubar a tecnologia Watcher e consegue o elemento-chave do jogo: a mochila a jato.

Segundo a Airtight, os combates aéreos, patrocinados pelo dito equipamento, assim como as lutas em terra firme, são simplesmente únicos. E é verdade. Uma vez que você tenha instalado a tecnologia, é livre para decolar sempre que quiser.

A trilha sonora se encaixa perfeitamente em ambos os momentos. Durante os combates aéreos, a música assume um tom mais melancólico que se gruda imediatamente ao sentimento de nostalgia envolvido no visual de aviador.

A “pegadinha” que envolve o equipamento é o piloto, que afinal de contas, é de carne e osso. O lançamento é um salto movido a jato que vai jogar o personagem perigosamente contra qualquer parede se você tentar executá-lo dentro de uma sala. Os experts até podem ter as habilidades necessárias para se pilotar entre salas maiores, mas na maioria das vezes, fazer isso é suicídio.

Os Watchers podem ser uma raça alienígena envolta em mistérios e que são tratados como deuses, mas mesmo com a tecnologia que distorce o tempo e a pele de metal, eles parecem surpreendentemente frágeis

A mochila a jato também abre caminho para o sistema de combate vertical do jogo. Olhe para cima e aperte o botão para se proteger e imediatamente aparece um sinal. Com a ajuda deste recurso, você executa saltos e pode ficar “grudado” à parte de baixo das plataformas. A sensação geral de gravidade é basicamente a mesma da de *Dead Space*, mas apresentada de uma extensão mais intuitiva, ligada principalmente ao esquema de cobertura já citado de *Gears of War* – antes você dava um comando para ficar abaixado ou saltar para o próximo pedaço de concreto destruído. Agora, dá o mesmo comando para executar este movimento verticalmente.

A história sobre a fragilidade do jogador é crucial para o andamento do jogo. Durante o voo, suas pernas se debatem, suas roupas balançam violentamente e, algumas vezes, até parece a história de um super-herói às avessas. Ou pareceria, se Will tivesse qualquer traço de personalidade. O próprio Keiji Inafune, da Capcom, disse que Will ainda precisava ser trabalhado neste aspecto. E Morgan Gray, produtor da mesma Capcom, nos garantiu de que estão no caminho certo para que isto aconteça. Nos resta cruzar os dedos, apertar o botão de lançamento e esperar para ver se há mais alguma parede no caminho de *Dark Void*.

PLATAFORMAS: 360, PC E PS3
PRODUÇÃO: CAPCOM
DESENVOLVIMENTO: AIRTIGHT GAMES
ORIGEM: EUA
LANÇAMENTO: SETEMBRO (EUA)

A conquista do oeste

No portfólio de jogos por vir da Capcom, somente dois títulos desenvolvidos por estúdios Ocidentais estavam disponíveis. A Airtight Games é formada por membros do FASA Studios – que assinaram, antes de encerrar as atividades, o jogo *Shadowrun*. O outro disponível era o *Blue Castle Studios*, um desenvolvedor canadense a quem foi confiada a franquia *Dead Rising*. Ter um estúdio ocidental desenvolvendo um jogo como *Dark Void* é uma coisa, outra é dar uma propriedade intelectual para outro grupo de ocidentais – o que gerou controvérsias dentro da própria Capcom. A tática, aparentemente, faz parte da estratégia atual para estender o apelo da produtora além do Japão.



A extensão do mundo aumenta quando você recebe sua mochila a jato. Cresce também o perigo de dar de cara com uma parede a 500 km/h



Dirt 2 marca o ponto no qual a série *Colin McRae* adotou modos mais fáceis, mas nunca chegando ao estilo arcade de jogos de corrida. Ao mesmo tempo, tratando os jogadores como conhecedores dos pormenores do esporte, mas sem exigir complicações

Colin McRae: Dirt 2

A franquia que está tentando passar de legado para lenda

PLATAFORMA: 360, DS, PC, PS3, PSP E Wii
PRODUÇÃO: CODEMASTERS
DESENVOLVIMENTO: INTERNO
ORIGEM: REINO UNIDO
LANÇAMENTO: SETEMBRO (EUA)

De um jeito ou de outro, *Dirt 2* teria de ser uma homenagem à vida do piloto Colin McRae, falecido em 2007 – isto já fica óbvio quando você recebe o Subaru Impreza que McRae usava durante as corridas. Outra maneira de observar essa homenagem é notar que o jogo também passa pela mesma mudança de estilos de Colin, que saiu dos clássicos ralis europeus para competições mais radicais.

Nada mais justo. Todo jogo de corrida um dia tem que crescer e se decidir entre corridas insanas e fantasiosas e simuladores tediosamente realistas. E apesar de *Dirt 2* estar bem mais próximo da vida real, não ficou mais difícil – ou chato. A física realista faz com que o chassi do carro reaja exatamente como você deseja, então, em teoria, dirigir deve ser uma experiência mais fácil – e isto geralmente é verdade para quem já está acostumado com esse tipo de

jogabilidade mais realista.

A introdução de largadas em estágios, onde cada corredor larga poucos segundos depois do anterior, existe para pôr à prova outro costume que temos em jogos do gênero: apelar para a selvageria quando a coisa aperta.

Dirt 2 oferece o retorno de um pelotão de pilotos famosos e de comentaristas dentro do jogo que tentam forçá-lo a entrar no espírito do rali. Se você der uma “ajustada” na trajetória dos seus competidores, todos os outros corredores ficarão zangados com a sua atitude e a sua vítima cortará relações. Esse sistema não chega a forçar que você dirija como bom moço, e a relação entre você e os outros pilotos não é tão dependente assim, mas o seu progresso pode ser prejudicado se não houver amigos no circuito para lhe indicar atalhos e novas corridas.

Há dois tipos de pontuação de experiência que são conquistadas

dentro dos modos carreira e online. O XP da campanha para um jogador pode ser usado para desbloquear carros e pistas novas e é adquirido completando os desafios que os seus colegas lhe fazem – ou executando manobras como drifts, saltos e acrobacias. A experiência do modo online, por outro lado, serve mais para você poder se gabar.

Além destes dois modos, existem o *Rallycross*, com circuitos em looping; *Trailblazer*, com suas corridas ao sopé da montanha; *Landrush*, uma mistura de Hot Rods com Fórmula Truck; e *Raid*, que transforma a mecânica de um rali normal em um teste de resistência.

Mesmo com todas as novidades, *Dirt 2* ainda se mantém fiel às suas raízes e nem mesmo a abordagem bem mais próxima dos jogos radicais vai mudar isso. A Codemasters certamente não está preocupada com isto e, por enquanto, é o bastante para todos nós.



Me diga com quem diriges...

Não é a primeira vez que um Subaru Impreza aparece em um *Colin McRae*: o carro já existe há 16 anos e aparece, inclusive, na capa de *Colin McRae Rally '98*. *Dirt 2*, por outro lado, é o primeiro jogo da série desde então a contar com nomes de peso do mundo das corridas – fora Travis Pastrana, no primeiro *Dirt*, quase todos os outros personagens eram fictícios. Agora praticamente todos os nomes mudaram. Mais uma prova da mudança do foco do jogo, que se aproximou mais de esportes radicais, como X-Games.



Curvas bem calculadas são uma ferramenta fundamental para qualquer corredor em um rali. Melhorar suas habilidades na hora de fechar os outros pilotos em alta velocidade e o retorno que você recebe deles durante o jogo também



Tony Hawk's Ride

Um jogo de skate com uma prancha de "verdade". Como ninguém pensou nisso?

Quando *Tony Hawk's Proving Ground* teve que começar a competir com *Skate*, ficou evidente que a fórmula da série estava gasta. Ameaçada, a franquia se viu diante de duas escolhas: encontrar um modo milagroso de reconquistar o seu público – o que, atualmente, se resume a inventar um periférico de plástico – ou migrar para o Wii, onde praticamente qualquer jogo vende muito além do que nosso cérebro é capaz de entender. Pois enganou-se quem pensou que a franquia de Tony Hawk se limitaria a escolher apenas um truque.

Mas, sejamos justos: a série já era velha conhecida do Wii Remote, apesar de *Tony Hawk's Downhill Jam* ser multiplataforma. Desde então, mudanças ocorreram. E, mesmo que a sua casa já esteja entulhada com guitarras, baterias e outros periféricos de plástico, os produtores querem criar mais um.

Com este pensamento, conseguiram criar um motivo para *Ride* se gabar: seu próprio skate (de plástico, obviamente).

O modo Pro Challenge é o que mais se parece com os dias de *Pro Skater*, com vários skatistas reais ditando as regras do jogo e testando suas habilidades

No final das contas, isto acaba sendo uma jogada muito esperta. Enquanto *Skate* se encarregou de levar a ciência e a física do esporte para a ponta dos seus dedos, *Tony Hawk's Ride* foi ainda mais esperto e as colocou na sola dos seus pés.

O controle, muito bem desenhado, por sinal, apresenta um formato similar ao do skate futurista visto no filme *De Volta para o Futuro* – uma prancha sem rodas. A base convexa do periférico permite incliná-lo para fazer curvas e manobras, como na vida real. Mas não só de movimentos vive esse tipo de jogo e o que falta em *Ride* é equilíbrio.

Por não ter rodinhas sob a prancha, o jogo não consegue simular alterações de peso com eficácia nem mesmo calcular o

momento no qual se executa as manobras. Provavelmente, esta é a razão pela qual o jogo é dividido em quatro modos diferentes: Speed, Trick, Vert e Pro Challenge – todos exigem que a prancha seja alinhada paralelamente com o televisor. Vert, no entanto, é o que mais necessita dessa configuração para que haja mais precisão nos movimentos dentro de um half-pipe.

As três opções de dificuldade são Casual, Confident e Hardcore. A Casual indica o melhor caminho para realizar as manobras com uma linha amarela; Confident usa um sistema de atração e de reflexão para amenizar as colisões; e Hardcore deixa o jogador livre para quebrar qualquer osso, não fornecendo ajuda para fazer seus truques com o skate

PLATAFORMAS: 360, PC E PS3
PRODUÇÃO: ACTIVISION
DESENVOLVIMENTO: ROBOMODO
ORIGEM: EUA
LANÇAMENTO: OUTUBRO (EUA)



A Boy And His Blob

A dupla mais estranha dos videogames está de volta para matar a saudade

A *Boy And His Blob* foi uma das surpresas mais fascinantes e frustrantes da era 8 bits. O jogo de David Crane se resumia a vários cenários explorados com a ajuda de uma bolha sarcástica, que pode se transformar em escadas, trampolins e vários outros itens. A princípio, poderia parecer apenas um jogo infantil, mas

A bolha certamente aprendeu alguns truques novos durante os jogos: a opção de criar um paraquedas parece se encaixar perfeitamente no estilo da arte e na exploração dos ambientes

A Boy And His Blob era mais do que isso: era um game difícil e atraente, feito da combinação de quebra-cabeças praticamente insolúveis e excelentes animações dos personagens.

Deixando de lado a versão para Game Boy, criar uma sequência para este clássico não foi tão simples assim. A versão para GBA até chegou a ser planejada, mas foi abandonada pouco tempo depois – e até mesmo a de DS quase chegou a ver a luz do dia em 2005, mas teve o mesmo destino.

Somente agora estamos vendo o renascimento do jogo, desta vez para o Wii e utilizando gráficos cartunescos. A desenvolvedora, WayForward Technologies, também conhecida como a responsável por *Contra 4*, está ansiosa por enfatizar que este é um jogo completamente novo em vez de uma mera adaptação, mesmo que ele seja um bom eco da trama e dos ambientes do título original.

Um punhado de estágios foi revelado até hoje, de ambientes noturnos até uma rede de cavernas



Controles por captura de movimento foram descartados nos primeiros dias do desenvolvimento. Atualmente, a WayForward está trabalhando no suporte para os controles do GameCube e do Wii. Apesar de não ter participado do título para o Wii, a tecnologia criada pelo próprio David Crane foi responsável pela tentativa de levar o jogo para o DS

interligadas, e, ainda que as paisagens sejam levemente familiares, falta a sensação de uma ameaça à espreita que havia no primeiro *A Boy And His Blob*. Em vez disso, temos uma bela animação feita à mão e um ritmo quase bucólico.

Ainda não há como dizer se, por debaixo destas novas demãos de tinta, a desenvolvedora está mantendo a mesma arbitrariedade que os enigmas possuíam no original, ou se ela reformou a casa inteira. Por enquanto, *A Boy And His Blob* continuará sendo um mistério, e nós continuaremos ansiosos para ver qual será a forma final que o jogo vai tomar.



PLATAFORMA: Wii
PRODUÇÃO: MAJESCO
DESENVOLVIMENTO: WAYFORWARD TECHNOLOGIES
ORIGEM: EUA
LANÇAMENTO: FINAL DO ANO (EUA)



OS ARTILHEIROS DO CAMPEONATO

COMO OS PRODUTORES DE FIFA VENCERAM A
COMPETIÇÃO, DERROTANDO PRO EVOLUTION, E
COMO PRETENDEM MANTER A TAÇA EM MÃOS

Em 2004, o jogador francês **Thierry Henry**, na época o melhor jogador do mundo, falou à imprensa do orgulho que sentia em estampar a capa da última versão do jogo de futebol da Konami, *Pro Evolution Soccer 4*. "Comecei jogando a versão japonesa há dez anos", disse, com uma paixão inesperada ao se dirigir aos fãs da série. "Adoro *Pro Evo*. É o que existe de mais próximo do futebol real." Para aqueles que acompanhavam a briga anual entre os dois grandes jogos do esporte bretão, *PES* e *FIFA*, o significado desta entrevista era óbvio. Henry tinha assinado contrato com a Konami um ano depois de estrear a capa de *FIFA*, título sobre o qual ele nunca fez comentários. *Pro Evolution*, o queridinho da crítica e que sempre apostou em criar uma jogabilidade mais realista em vez de trazer uniformes oficiais e ligas licenciadas, não era mais apenas uma ameaça para a EA – o jogo estava vencendo a competição.

Cinco anos se passaram e as coisas mudaram

dramaticamente. Em um evento realizado no Emirates Stadium, o estádio do time inglês Arsenal, a EA não temeu o adversário nipônico e revelou seu mais novo jogo de futebol, *FIFA 10*, muitos meses antes do que de costume. **Peter Moore**, o "executivo bacanão" cuja chegada para presidir a EA Sports coincidiu com o renascimento da franquia, apresentou o produtor do jogo, **David Rutter**, sob aplausos pela conquista que seu time de desenvolvimento teve no ano anterior. Moore mostrou entusiasmo por *FIFA 09* ter conseguido média 87 no Metacritic (metacritic.com) – uma performance incrível para um jogo esportivo que, acima de tudo, ficou dez pontos à frente do rival *PES* – e garante que a versão deste ano alcançará média 90 no site.

Como *FIFA* conseguiu? Como ele atingiu a posição de jogo de futebol líder de vendas e de crítica? Isso aconteceu por conta da vontade ímpar de um time de desenvolvimento de se reinventar, de aproveitar a mudança da geração

de consoles para reconstruir o seu título e de ter produtores obsessivos, que não têm medo de fazer horas extras para realizar o melhor trabalho possível como Rutter. Mas foi o modo de como a visão sobre o que é o futebol, como ele deve e pode ser jogado por meio da tecnologia, foi colocada em prática pelo melhor engenheiro de Rutter, **Gary Paterson**, que garantiu a liderança de *FIFA* no mercado.

Paterson foi atribuído como o gênio por trás da nova e excelente jogabilidade de *FIFA*. Nos últimos dois anos, precisando de informações sobre a franquia para escrever uma reportagem, deveria falar com ele. A razão é simples: ele é quem a conhece de verdade. Como um fã do time inglês Aberdeen que cresceu respirando futebol, Paterson intuitivamente entende a essência do esporte que o seu jogo deve recriar. E, como um engenheiro de software, ele tem a visão privilegiada de tudo o que pode ser feito tecnologicamente, já que passou de programador das versões de PS2 e Xbox de *FIFA 07* para diretor

TÍTULO: *FIFA 10* PLATAFORMAS: 360, PC, PS2, PS3 E Wii PRODUÇÃO: EA DESENVOLVIMENTO: INTERNO ORIGEM: CANADÁ LANÇAMENTO: 13 DE OUTUBRO (EUA)



FIFA 09 trouxe atualizações em tempo real das condições dos jogadores com o modo Adidas Live Season, e Rutter prevê que a EA irá rumar para uma forma de modelo de assinatura online "muito em breve". "Estão falando tanto em jogos que rodam com base em um servidor (cloud games)", diz. "Lançamos algo similar com o Ultimate Team, mas ele é para os hardcore"



"TRABALHO COM JOGOS DE FUTEBOL HÁ MUITO TEMPO, ENTÃO EU JOGUEI FIFA APENAS PARA PESQUISA, NUNCA PARA ME DIVERTIR"

criativo de FIFA 10.

Após concluir a universidade, Paterson conseguiu seu primeiro emprego na Codemasters, no ano 2000, onde trabalhou no motor 3D que mostra visualmente as partidas do simulador de gerenciamento de times de futebol, o *LMA Manager*. O motor foi desenvolvido para reproduzir as partidas automatizadas da equipe do jogador, e seria contra exatamente isso que Paterson lutaria ao trabalhar em FIFA anos mais tarde. "Era um roteiro", ele explica. "Se o resultado da partida fosse 2 a 1, por exemplo, esse roteiro construiria a partida em 3D de um jogo que terminasse com esse resultado. Eu detestava esse modo porque queria jogar algumas partidas depois após o expediente." Assim, Paterson mudou todo o sistema: em vez de predeterminar o resultado e ajustá-lo à partida "ao vivo" em 3D, ele fez com que os atributos e habilidades guiassem e definissem o placar final, tendo que balancear tudo isso para que funcionasse com precisão.

Coincidentemente, enquanto Paterson trabalhava em LMA, Rutter colocava o seu talento à prova em outro simulador de gerenciamento de times de futebol. Em 2004, a Sports Interactive se separou da Eidos e levou

consigo todo o banco de dados de *Championship Manager* para lançar *Football Manager* pela Sega. A Eidos ficou com a marca *Championship Manager*, mas sem jogo algum para lançar com ela. O problema caiu no colo de Rutter. "Eu literalmente caí de paraquedas com mais dois caras no escritório", conta. "Nos deram uma sala, colocamos nossos computadores lá e contratamos os desenvolvedores um a um. Da formação da equipe até o lançamento foi um ano – uma época interessante da minha vida."

Paterson e Rutter não têm vergonha em afirmar que, antes de entrar para a EA (em 2004 e 2007, respectivamente), ambos eram jogadores de *Pro Evolution*. "Eu não havia jogado FIFA desde FIFA 98", admite Paterson. "Não gostava da total falta de balanceamento, realismo e diversão que havia em PES. Lembro de jogar apenas uma partida de FIFA 2003 e de não ficar impressionado. Percebi, no entanto, que, mesmo anos atrás do rival, a produção estava no caminho certo." Rutter pensa de forma parecida: "Eu jogava apenas *Pro Evo*. A primeira vez que o joguei foi ao lado do ex-editor da *Edge* inglesa, João Diniz Sanches", explica. "João disse:

‘Você tem que jogar isto’. Eu trabalhava criando um jogo de futebol em uma empresa chamada Crush e, vendo o título, percebi que não tínhamos chance contra PES.”

Mas a vantagem de *Pro Evo* sobre os outros jogos de futebol não se dava apenas por conta de ele ser superior a todos os outros. Como muitos jogadores, a preferência de Rutter pelo título da Konami estava amarrada à percepção negativa do que a EA fazia com FIFA. Ele lamenta o uso excessivo do “marketing glamuroso da EA, que vendia firulas e comprava licenças oficiais”, ele lembra. “O que é *Road to World Cup* (a caminho da Copa do Mundo, em português)? A EA recém lançou um jogo de futebol, lançou outro sobre as eliminatórias da Copa e, agora, lança mais um sobre a Copa do Mundo? Tá achando que tenho cara de palhaço? Muitos pensaram assim na época. Trabalhei em uma produtora de jogos de futebol por muito tempo, então, eu jogava FIFA para pesquisa e não para diversão.”

Paterson foi para a EA em agosto de 2004, quando *Pro Evo* estava no “auge da fama”. “Gostei da ideia de trabalhar com FIFA na época porque vi que o time de produção estava se esforçando”, diz. “Fui informado que alguém que trabalhou em *FIFA Manager* mandou meu currículo para os chefões e eu fui contratado.” Trabalhando inicialmente com *Total Club Manager* (uma espécie de expansão de gerenciamento de times baseado em FIFA), Paterson gostou do clima da EA Canadá, que tem como lema “jogue muito, trabalhe muito”. Ele também encontrou uma conformidade com o segundo lugar em



Da esq. para a dir.: Gary Paterson, David Rutter e Andrew Wilson dirigem a equipe de Vancouver que melhorou a reputação de FIFA com a versão do ano passado e agora tem a obrigação de trazer melhorias para FIFA 10





Sobre o sistema melhorado de jogo de corpo de FIFA 10, Paterson diz: "Nossa ideia daqui a cinco anos é usar informações sobre o físico real dos jogadores para criar isso. Existe um outro nível de complexidade e de física na simulação que você pode oferecer."

ANATOMIA DE UM CHUTE

O DIRETOR CRIATIVO GARY PATERSON DESCREVE O MOTOR DE FIFA 10. "TALVEZ EU POSSA FALAR SOBRE O CHUTE..."

■ "Trabalhamos para criar um nível de IA, um nível de ação e um nível de animação."

■ "O IA joga com um controle virtual. Fizemos isso para que o computador não possa trapacear – ele só pode fazer o que um ser humano faz, pressionando os botões do controle. Há uma lógica para determinar quais botões o computador irá pressionar – isto é um nível – e ele se incorpora ao próximo nível (o da ação) do mesmo modo que um humano de posse do controle."

■ "O sistema de IA envia essa informação para o nível (de ação), e esse nível tenta realizar a ação. Então, por exemplo, se eu quiser

chutar a bola, eu preciso correr até certo ponto e ativar uma animação para fazer contato com a bola para, assim, o nível de ação descobrir o que está acontecendo. Em seguida, ele envia a informação para o atleta realizar a animação correta para chutar a bola."

■ "Para nós, o chute funciona por meio de uma parte do código que determina a trajetória da bola baseado na animação e na situação ao redor dela. É complicado. O que queremos fazer é que o contexto da jogada afete o chute e para onde a bola irá."

■ "Se a bola está se movendo em minha direção, quando chuto, ela

pegará força, mas certamente subirá muito alto e passará por cima do gol. Se eu chutar em um ângulo de 90 graus, a tendência é eu chutar o lado da bola e conseguir colocar efeito. Em um chute de primeira, é provável que a bola vá para fora. Se estou sob pressão, meu chute sairá torto ou a bola tocará nos cadarços das chuteiras... A ideia é que tentamos observar o lance que a ação de chutar a bola se encontra e entender como isso tudo afetaria a bola na vida real."

■ "Usamos todos esses fatores conceituais para decidir como você irá chutar a bola – fisicamente como você a chutaria – e o efeito que isso teria na trajetória da bola."



relação a *Pro Evo*. "Quando cheguei lá, eles entenderam que nos encontrávamos em uma posição na qual a única solução seria reinventar o jogo. Era o começo de uma mudança em FIFA. Eles perceberam que não estavam no caminho certo."

O trabalho de Paterson em *Total Club Manager* foi parecido com aquele feito em *LMA*, programando a engine 3D para gerar partidas com resultados predeterminados. Mas o código no qual ele estava trabalhando agora foi retirado de uma versão completa de FIFA. O que ele viu assustou. "Não quero desmerecer o trabalho da equipe, mas os conceitos que eles utilizaram não tinham nada a ver com a forma que eu achava que o jogo deveria ser desenvolvido", afirma. Em vez de fazer de conta que não viu o problema, Paterson fez um relatório no qual incluiu o que ele descreve como "conceitos muito bem elaborados de como o jogo deveria funcionar", e mandou para a equipe de FIFA. "Coisas como acertar um chute a gol", ele explica, "não estava baseado no contexto e, sim, nos atributos do atleta. Você precisa pensar no caso de o jogador estar pressionado por zagueiros, qual o seu ângulo em relação ao gol e de como a bola está se movendo no momento do chute. Você precisa pensar em como ele vai chutar a bola e o efeito desse movimento na trajetória dela ao gol." Sua mensagem era clara: o que a EA tinha era "metodologias, pensamentos e conceitos que

Já que Rutter e Paterson têm uma história com jogos de gerenciamento de times de futebol, não seria surpresa que *FIFA 10* tenha grandes atualizações e melhorias neste modo em particular



não venceriam *PES*".

Por conta desse relatório, Paterson recebeu um trabalho no time de desenvolvimento da jogabilidade de *FIFA 07* para PS2 e Xbox. Sua participação na produção marcou uma revolução no título, já que este também foi o ano que o estúdio revelou seu novíssimo motor de nova geração, com *FIFA 07* para o Xbox 360. Antes, foi lançado *FIFA 06: Road to FIFA World Cup* para 360, usando o que Paterson identifica ser "uma engine da atual geração com algumas melhorias". O título foi muito criticado, mostrando muito pouco do que se esperava de uma nova tecnologia.

Andrew Wilson era o responsável pela nova engine.

Agora como vice-presidente da EA Sports, Wilson foi o produtor de Paterson em *FIFA*

A visão original era: não seria bacana se você pudesse jogar uma partida online de futebol de 11 contra 11 até a Copa do Mundo de 2010? Na época, isso pareceu ridículo.

Tendo estabelecido essa meta ambiciosa, a equipe trabalhou de trás para frente, a partir de 2010, e decidiu o que deveria ser feito ordenadamente a cada ano para alcançá-la. "O que fizemos primeiro foi produzir um jogo que passasse toda a sensação do futebol real", diz Wilson. "Qualquer um que jogou *FIFA* dizia: 'É um bom jogo, mas não parece uma partida de futebol'. Tivemos que reconstruir o motor para, quando você fosse jogar o modo para um jogador, os fundamentos do esporte garantissem a boa experiência."

Por consequência disso, *FIFA 07* não foi o que você poderia chamar de "um jogo

elementos automáticos da jogabilidade em favor de mecanismos perfeitamente ajustados que ofereçam uma grande variedade de resultados potenciais.

"Acredito que uma das coisas fundamentais que mudamos na construção do jogo foi evitar ao máximo qualquer elemento predeterminado", afirma Paterson.

"Antigamente, quando havia a interação entre dois atletas, nós acionávamos uma reação padrão. Haveria uma animação pré-programada para uma disputa de cabeça entre eles. Então, eles iriam começar a se puxar para evitar o cabeceio e você não poderia fazer mais nada depois que essa ação fosse iniciada. Visualmente, era interessante, mas as possibilidades eram limitadas."

A solução foi remover esses "atalhos" e construir um sistema baseado na lógica. "Em vez de simplesmente programar 'zagueiro vence atacante', temos que criar um sistema que faça o zagueiro ganhar a disputa, utilizando fatores lógicos como sua altura, peso, força e habilidade", explica Paterson. "Não roteirizamos nada disso. É algo como: esta é a situação, este é o contexto, isto é o que é lógico e isto é o que irá acontecer. Ficou muito mais difícil para programar o jogo, mas isso garante variedade de ações e de momentos de emoção."

Esse comprometimento com a complexidade e a autenticidade do futebol é algo que *FIFA* compartilha com outros títulos esportivos de sucesso. Apenas dois jogos de esporte conseguiram notas melhores do que *FIFA 09* no Metacritic – *NHL 09*, também da EA Vancouver, com média 88, e o jogo de beisebol da Sony, o *MLB 09: The Show*, com 90. Assim como *FIFA*, a característica principal deles é a jogabilidade profunda, realista e detalhada. Seria o realismo a garantia do sucesso desses jogos? "Nos esforçamos muito

"NOS ESFORÇAMOS MUITO EM BUSCA DO REALISMO, MAS NÃO FOCAMOS APENAS NISSO. BUSCAMOS UM EQUILÍBRIO ENTRE DIVERSÃO E FRUSTRAÇÃO"

Manager antes de ser promovido como o responsável por toda a franquia *FIFA*. "Começamos com um pequeno mas fenomenal grupo de produtores, designers e engenheiros", conta Wilson sobre o time por trás do novo motor de *FIFA*, dizendo que o produtor Kaz Makita (agora o chefe de David) e Hugues Ricour (que atualmente cuida dos negócios online de *FIFA* na Ásia) são os principais responsáveis por ele. Uma avaliação realista da história recente de *FIFA* foi o ponto de partida. "*FIFA* no PS2 não era ruim", diz Wilson. "Acho que tínhamos um excelente concorrente à *Pro Evo*, e este era o melhor jogo de futebol do momento. Observando de fora o trabalho do time de *FIFA* durante o ciclo do PS2, era visível que todos tentavam criar um ótimo jogo. O problema é que *Pro Evo* garantiu a posição de padrão a ser alcançado e batido, realizando um trabalho fenomenal."

Wilson e os outros logo perceberam que deveriam recomeçar do zero. "O que precisávamos fazer era usar a transição de geração entre plataformas e criar um novo patamar. Discutimos sobre o que deveria ser um jogo de futebol da próxima geração.

excelente", diz Wilson. Ele não tinha "bons quesitos que ajudassem na publicidade" como as edições anteriores. Em vez disso, o jogo focou em fundamentos básicos de passe, chute e corrida. Ele foi desenvolvido para ser melhorado a cada nova versão. É aqui que entra Paterson. Ele trabalhou com Wilson para reescrever a programação de *FIFA Manager* – Wilson diz que ele foi o responsável pelo aumento na qualidade do jogo de gerenciamento esportivo da EA – e foi transferido para o time que cuidou das plataformas de nova geração, trabalhando no novo motor durante a produção de *FIFA 08*.

Explicar a metodologia adotada para o novo motor de *FIFA* não é fácil até para Paterson. Ele pensa bastante antes de exemplificar como o jogo funciona. "Talvez eu pudesse falar de um chute", diz, antes de contar mais sobre as críticas que enviou ao time de *FIFA*, repletas de considerações detalhadas e de como a Inteligência Artificial deveria pensar (veja "Anatomia de um Chute"). O princípio geral é rumar para a complexidade e o realismo, removendo



Bem como a introdução de movimentos em 360°, a habilidade de dribles está sendo aprimorada para que você perceba quando um jogador diferenciado tecnicamente – como o Ronaldinho do Milan – estiver com a bola



na busca pelo realismo, mas não é nosso único foco", explica Paterson. "Acredito que trabalhamos 80% em cima da simulação e a tonificamos para, assim, buscar um equilíbrio entre diversão e frustração." Ele dá um exemplo: velocidade de aceleração. "No futebol, um jogador corre com a bola e outro pode chegar rapidamente e roubá-la. Então, se você tem um jogo no qual um zagueiro pode dar uma arrancada em uma fração de segundo, por exemplo, você pode até driblá-lo, mas logo ele está do seu lado, marcando novamente. Não há profundidade nisso. Nos anos anteriores, os jogadores de FIFA eram rápidos demais. Desse modo, o time de Paterson pesquisou a velocidade da aceleração de corredores. "Eles correm cem metros em seis segundos", diz. "Eles aceleram

muito na arrancada e, então, diminuem a velocidade no final. Obviamente, em FIFA, é impossível ter uma aceleração total em seis segundos, então, criamos uma velocidade de aceleração fictícia, na qual o atleta acelera ao máximo em dois segundos e meio. Assim, se você, correndo, consegue tocar a bola para passar um zagueiro, terá segundos preciosos até ele alcançar sua velocidade máxima para caçá-lo. É preciso criar esse tipo de equilíbrio: existe a vida real e o que podemos fazer. Pegamos o que é real e o adaptamos."

Lançado em setembro de 2007, FIFA 08 foi mais um passo à frente, recebendo média 82 no PS3 e 83 no 360 no Metacritic. Rutter chegou à EA em agosto, quando o jogo já estava pronto para a venda, entrando no lugar de Joe Booth, produtor de FIFA 08.

"O QUE ACHEI QUE ERA O LADO SOMBRIO DA EA, AS LICENÇAS OFICIAIS E A GRANA ENVOLVIDA, É ALGO POSITIVO PARA MUITA GENTE"



Incorporar licenças oficiais – como os uniformes, emblemas e jogadores dos rivais italianos Inter e Milan – é a chave para o sucesso de FIFA. Mas é um recurso caro e exige um grande time de pesquisadores para cuidar desse quesito

"Quando converso com as pessoas sobre isso, sempre me sinto como se estivesse indo para o lado sombrio da Força", conta Rutter sobre deixar a empresa na qual estava há anos. Contatado por um caçador de talentos por meio do site de relacionamento profissional, o LinkedIn (linkedin.com), Rutter teve medo mas, após diversas entrevistas por telefone, aceitou viajar a Vancouver para um encontro cara a cara. "FIFA 08 ainda não havia sido lançado, então comprei FIFA 07 e UEFA Champions League e os joguei para caramba", lembra. "Pensei que poderiam me fazer perguntas sobre o título e eu nunca os havia jogado. Quando joguei, vi que não eram tão ruins. Fiquei bastante surpreso."

O que ele viu no estúdio surpreendeu ainda mais. "Fui para a entrevista e conheci as pessoas que trabalhavam lá. Ficou evidente que a opinião mundial sobre FIFA não estava correta. Existe um preconceito estranho do qual eu mesmo fazia parte. Conversando com essas pessoas, eu pensava: 'Nossa, eles realmente estão tentando consertar os problemas e fazer um bom jogo'." Ele menciona Andrew Wilson e Kaz Makita: "Esses caras, ao lado de Gary e outros, vieram me falar: 'O que precisamos fazer para que o mundo perceba que FIFA pode ser tão bom quanto Pro Evo? A resposta é produzir um bom jogo de futebol'. E, em vez de voltar a criar firulas apenas para tentar vender mais, eles decidiram: 'Por que não fazemos um bom jogo do zero?'. E isso foi feito de um modo que você jamais acreditaria." Vendo o esforço e a nova direção que o estúdio estava

tomando, Rutter se convenceu. "Percebi que podia ajudar pois creio no trabalho deles."

Conforme Rutter conta sua história, fica claro que o objetivo da equipe não era mais criar mais uma "coisinha" legal de ver no game e, sim, de reajustar o motor que já estava pronto. Seu primeiro ato como produtor foi embarcar em uma viagem pela Europa para conversar com a imprensa e com a comunidade de FIFA e ver o que eles estavam achando do trabalho ("Entrei numa sala com 15 membros do fórum da Polônia que não se cansaram de falar tudo o que detestavam no jogo") que fazia parte do processo anual de avaliação da produtora. "O que fazemos é dividir o jogo em 12 fundamentos principais, que são quesitos como passe, chute, drible e física da bola", Paterson explica. "A cada ano os produtores, nosso time de desenvolvimento, outras equipes da EA e pessoas de fora fazem essa avaliação. Finalmente, damos notas para essas áreas – assim, talvez, passes e dribles podem se tornar mais importantes do que as táticas, por exemplo – e utilizamos isso para ver em que parte precisamos melhorar."

Rutter admira o trabalho de Paterson e faz questão de dizer que ele é a força motriz por trás da jogabilidade ressurgente de FIFA. "Temos muitas reuniões nas quais falamos onde queremos chegar", diz. "Gary, por outro lado, não liga para isso. Ele só quer fazer o melhor jogo de futebol do mundo. A pureza de sua visão sobre o futebol é o que torna o jogo tão bom. E, aos poucos, ele faz lavagem cerebral para que todos pensem igualmente."

Contudo, ambos sabem que o poder da série se baseia em muito mais do que o futebol. Paterson fala sobre trazer coisas novas como o modo carreira do popular *Be A Pro* e



que conseguirão agradar ao marketing da empresa. Rutter concorda: "Acho que um jogo bom venderá muito bem. Mas se eu entrasse em uma loja de videogames e chegasse em alguém que estivesse escolhendo alguns jogos: 'Com licença, eu sou David Rutter, produtor de FIFA. Você deveria comprar nosso jogo porque trabalhamos duro em cima da priorização do posicionamento para que um zagueiro possa sempre receber a cobertura de um meio-campista quando ele subir para tentar cabecear um cruzamento', essa pessoa não daria a mínima importância. As pessoas se importam é se o jogo tem comandos fáceis e se tem os times com uniformes atualizados. Se você visse o que eu achava ruim na EA – as marcas e a posse de um grande número de coisas importantes –, verá que isso é bom para muita gente. É um paradigma difícil de se quebrar."

E foi essa combinação de jogabilidade extremamente refinada com licenças caras que fez de FIFA 09 um sucesso de crítica e de vendas, ficando em uma posição bastante confortável à frente do velho rival *Pro Evo*. Lançado em outubro de 2008, o game foi excepcionalmente bem avaliado (Paterson lembra do dia que o jogo teve média 90 no

A equipe de FIFA 10 é a maior do estúdio da EA Vancouver, que é o maior estúdio do mundo. Paterson reconhece o luxo dos recursos que tem em mãos e credita Andrew Wilson pela luta para manter a mesma equipe de sucesso de FIFA 09

É GOOOOOOL!

CONVERSAMOS COM NIVALDO PRIETO, O NARRADOR DA VERSÃO BRASILEIRA DE FIFA 10 QUE FALA SOBRE AS GRAVAÇÕES

Dono de uma voz grave e forte, que mais parece um trovão, Nivaldo Prieto já é um velho conhecido pelos fãs de FIFA. Este ano será a sua quarta participação à frente da narração da versão brasileira da franquia, ao lado do comentarista esportivo Paulo Vinícius Coelho.

Se na televisão Prieto já é experiente, sendo o mais jovem locutor da Rede Globo na década de 1980 e se firmando na Bandeirantes e ESPN, onde trabalha atualmente, nos games ele ainda está começando. "Acho o jogo um grande barato", conta.

Antes da gravação, Prieto recebe as falas que entrarão no jogo previamente traduzidas. São diversos dias de trabalho para poder gravar tudo. "É muito diferente narrar uma partida ao vivo e gravar as falas do jogo em estúdio", diz. "Na transmissão de um jogo de futebol na televisão, eu vou um pouco atrás da bola, ou seja, narro



Nivaldo Prieto em estúdio gravando a narração de FIFA 10: "É muito real"

aquilo que já aconteceu e tento enriquecer a transmissão comentando outros detalhes. Mesclo coisas que já aconteceram e acrescento coisas sobre um determinado lance. No game, é o contrário. Aqui estou à frente da bola, narrando aquilo que ainda não aconteceu."

O desafio é conseguir passar a sensação de "ao vivo" para quem está jogando. "Isso só é feito se você conseguir fantasiar o lance que se está narrando. Se você não conseguir visualizá-lo, não conseguirá ter a vibração e a emoção. A cada texto que vou gravar, eu imagino os jogadores, a torcida, os sons do estádio..." Segundo ele, seria muito difícil um dublador realizar este trabalho. "É trabalhoso e muda de uma versão para outra, como cada jogo na TV. Isso para mim não é um game, é um jogo de futebol de verdade e consigo entrar no clima, mesmo que eu tenha de narrar 50 escanteios na sequência."

Prieto não gosta de se ouvir na TV e em FIFA. "Eu baixo o volume, senão começo a me autocriticar." Ser a voz de FIFA tem seus momentos cômicos: "Tem gente que me liga para me parabenizar pela narração do jogo de segunda. Não tem jogo às segundas, era alguém jogando FIFA no videogame!"

Metacritic – “Fiz uma captura da tela”). Ele se tornou o FIFA que teve a venda mais rápida da história no Reino Unido, permanecendo no topo do ranking no período natalino, vendendo dois milhões de cópias antes do final do ano. A EA anunciou que o total de vendas ultrapassou os 7,8 milhões. A escolha que os fãs eram obrigados a fazer durante toda uma geração de consoles, entre profundidade e firula, e autenticidade e licenças, não foi mais a característica que definia os jogos de futebol nos videogames. Agora, você tem ambos.

Mas a comemoração da equipe com o sucesso foi cautelosa por conta da pressão que eles mesmos impuseram para melhorar seu trabalho este ano. “As pessoas perguntavam: ‘Como você se sente tendo finalmente vencido PES?’ ou ‘Qual a sensação de fazer o jogo de futebol mais popular do mundo?’”, Rutter conta. “Não penso dessa forma.” Paterson concorda que existe uma sensação de anticlímax logo após o lançamento do título, especialmente porque leva um mês para as notas do Metacritic se firmarem. “Não existe nenhum evento ao qual você vai e diz: ‘Certo, a Official PlayStation Magazine nos deu nota 10’ e esta é a única nota que você verá”, ele diz. “Obviamente, estamos muito felizes com isso, mas não há muito tempo para descansar porque você tem apenas um ano para lançar outro título e precisa fazer melhor do que o anterior. E o desafio agora é ainda maior devido a posição que conquistamos. Sabemos que a Konami está se esforçando para melhorar o que eles têm. Será bem difícil.”

O pensamento de Rutter é parecido. “Isso pode parecer bobagem, mas eu cantei em corais, onde você tem essa sensação de estar investindo algo em si mesmo”, diz. “Você faz sua apresentação e, depois, não há mais ensaios, não há mais espetáculos, algumas pessoas que cantavam com você vão embora e há uma sensação de perda. Não é legal.” De fato, no ambiente interativo da EA Sports, Rutter não acredita que um dia haverá um momento no qual ele poderá celebrar a conquista. “Estamos orgulhosos, não me entenda mal – você vê o número das vendas, observa o mercado e diz: ‘Caramba, conseguimos tudo isso considerando tudo o que estava acontecendo no mundo no momento’. Então, você começa a criticar seu



trabalho, vê o tempo passar, escuta os comentários sobre o jogo e ouve Andy Gray falar novamente... Isso nunca terá fim.”

Não terá fim, mesmo. De fato, quando a equipe mostra *FIFA 10* na sala de imprensa do estádio Emirates, eles já estão na metade do caminho do ciclo de desenvolvimento deste ano. O aprimoramento e as mudanças na jogabilidade que distinguirão o jogo deste ano com o do ano passado já foram definidos, e a apresentação de Rutter destaca a porcentagem da conclusão dos principais aprimoramentos feitos: passe – 40%; goleiro – 45%; defesa – 45%. Seguindo a filosofia do estúdio de fazer um bom jogo primeiro e depois se preocupar com o marketing, Rutter destaca que 70% dos recursos de sua equipe foram investidos em refinar e melhorar o jogo já existente, sendo que os 30% restantes foram dedicados à inovação.

A maior parte desses ajustes é mínima, o tipo de detalhe que só os fãs ficariam empolgados. O domínio de bola realizado pela IA, por exemplo, foi melhorado. Agora,

“NÃO HÁ TEMPO PARA RELAXAR PORQUE VOCÊ TEM APENAS UM ANO ANTES DE LANÇAR A NOVA VERSÃO DO JOGO”

em vez de posicionar o jogador para pegar a bola lançada o mais breve possível – o que frequentemente fazia o atleta pular e dominar a bola com o peito –, ele irá procurar dominá-la do modo mais fácil, talvez dando alguns passos para trás para esperar que ela dê um quique no chão. As bolas enfiadas agora são jogadas no espaço em frente aos atacantes e não mais diretamente nos seus pés, e esses atacantes também podem correr em curva, forçando a linha de impedimento para enganar a defesa ou fazendo um arco entre os adversários para conseguir um melhor ângulo

Rutter diz que está “ansioso” para colocar goleiros controlados pelo jogador no game deste ano, mas no momento a velocidade das reações necessárias tornam isso muito difícil de ser usado com eficácia. “Como o cérebro humano processaria isso?”, questiona Rutter



para o chute.

Há algumas dezenas desses pequenos ajustes, tornando o jogo mais autêntico, mais complexo e mais contextual. Mas talvez a mudança que fará a maior diferença no jogo é a remoção do eixo de movimento do jogador, que tinha oito direções no campo, para a inclusão de 360° de movimento do atleta. Esta é a ilustração perfeita sobre o trabalho de Paterson para abrir as áreas limitadas e roteirizadas da engine de *FIFA*, oferecendo uma gama maior de variações na jogabilidade. “Estou muito satisfeito”, diz Rutter sobre o novo sistema. “Não poder correr como Cristiano Ronaldo era algo que incomodava a



Fazer o marketing na escala global de *FIFA* é um negócio complexo. Na Ásia, o jogo é distribuído como *FIFA Online*, um título gratuito com microtransações opcionais. Até mesmo na Europa há diferenças entre os países – o jogador que aparece na capa da versão francesa é Karen Benzema, o artilheiro do Olympique Lyonnais

mim e aos fãs. Uma coisa é as pessoas falarem: ‘Queremos mais uniformes, bolas e chuteiras’, mas quando você não consegue fazer algo simples como correr entre dois jogadores, aí nosso trabalho não está bom.”

Dentro dos comentários de Rutter está o principal problema de se trabalhar com *FIFA* ou com qualquer título anual: não importa o quão bom o jogo está, ele sempre pode ser melhor. Não importa o quão forte *FIFA 09* foi e *FIFA 10* será, a equipe sempre encontrará problemas no seu próprio jogo antes dos seus acertos. Mas apesar disso, Rutter explica por que ele não se sente tentado a colocar o sucesso de sua equipe em uma posição distante da demanda do ciclo anual de desenvolvimento. “As pessoas que estão na mesma posição que Gary e eu não têm, necessariamente, a aspiração para evoluir em suas carreiras. Estou no emprego dos sonhos, fazendo algo que sou bom e rodeado de gente incrível no que faz... Não vim para a EA Vancouver simplesmente porque eu queria trabalhar na EA ou morar em Vancouver. Vim porque queria fazer um grande jogo de futebol. Conheço apenas mais um lugar no mundo que consegue fazer isso. É a EA Vancouver ou é a Konami. E, para ser honesto, o meu japonês é terrível.”

A EVOLUÇÃO DO FUTEBOL PROFISSIONAL

COM PELO MENOS UM NOVO TÍTULO POR ANO DESDE O SEU LANÇAMENTO, FIFA TEM MAIS CHUTES A GOL DO QUE QUALQUER OUTRA FRANQUIA DE FUTEBOL. ESTE É O REGISTRO DE UMA HISTÓRIA

FIFA INTERNATIONAL SOCCER



Lançamento: Julho de 1992
Plataformas: 3DO, Amiga, Game Boy, Game Gear, Master System, Mega-CD, Mega Drive, PC e SNES

FIFA foi lançado pela EA para se unir às outras franquias esportivas da empresa como *Madden NFL* e *NHL Hockey*. Entrou em um mercado para enfrentar concorrentes como *Sensible Soccer*, mas foi o primeiro a ter licença oficial da FIFA. Sua visão 3D isométrica chamou muito a atenção na época.

FIFA SOCCER 95

Lançamento: Julho de 1994
Plataforma: Mega Drive
 Uma pequena atualização de engine para uma única plataforma. Mas em *FIFA 95*, houve a inclusão de mais licenças, trazendo oito ligas de clubes para a série pela primeira vez, incluindo a Premier League, da Inglaterra; La Liga, da Espanha; e Serie A, da Itália.



FIFA SOCCER 96

Lançamento: Dezembro de 1995
Plataformas: 32X, Game Boy, Game Gear, Mega Drive, PC, PlayStation, Saturn e SNES
 Em vez de estádios genéricos com visão isométrica, as versões 32 bits de *FIFA 96* utilizaram um sistema da EA chamado de Virtual Stadium. Assim, as partidas rolavam em campos de futebol em 3D com efeitos climáticos e uma torcida animada.

FIFA 97

Lançamento: Novembro de 1996
Plataformas: Game Boy, Mega Drive, PC, PlayStation, Saturn e SNES
 A tecnologia de captura de movimentos (motion capture) foi introduzida na série, trocando o modelo de jogadores em 2D pelo 3D. O jogador francês David Ginola emprestou seus movimentos ao jogo e sua imagem para a caixa. Novas ligas de diversas partes do mundo e um modo de jogo indoor com seis atletas foram as novidades.

FIFA: ROAD TO WORLD CUP 98

Lançamento: Novembro de 1997
Plataformas: Game Boy, Mega Drive, N64, PC, PlayStation, Saturn e SNES
 Superou todas as expectativas em termos

de qualidade, fluidez de jogo, jogabilidade refinada e representações virtuais de jogadores muito fiéis à realidade pela primeira vez. Os brasileiros tiveram que engolir o atacante norte-americano Roy Lassiter na capa do jogo.

FIFA 99

Lançamento: Novembro de 1998
Plataformas: Game Boy Color, N64, PC e PlayStation
 Uma atualização rotineira com o refinamento da jogabilidade, adição de grandes clubes europeus de ligas que não estavam no jogo, como o Spartak Moscou, por exemplo. Pela primeira vez, a diferença de altura dos atletas era visível.

FIFA 2000

Lançamento: Novembro de 1999
Plataformas: Game Boy Color, PC e PlayStation
 Talvez o primeiro jogo da série a sentir a pressão de *Pro Evolution Soccer*, uma vez que *FIFA 2000* optou por uma jogabilidade mais arcade, rápida e simples. *PES*, lançado pouco tempo antes, oferecia diversas opções táticas, mais profundidade de jogo e sua popularidade estava crescendo entre os boleiros virtuais.



FIFA 2001

Lançamento: Novembro de 2000
Plataformas: Game Boy Color, PC, PlayStation e PS2
 A nova engine gráfica teve sua estreia na versão de PS2. Além disso, a EA garantiu a licença da FIFPro, que permitiu a reprodução de diversos uniformes oficiais e distintivos dos times pela primeira vez.

FIFA FOOTBALL 2002

Lançamento: Novembro de 2001
Plataformas: Game Boy Advance, GameCube, PC, PlayStation e PS2
 As barras de força foram introduzidas para que os jogadores pudessem controlar a força dos passes e dos chutes a gol. Fora isso, o jogo foi apenas uma atualização da versão anterior. Um jogo de cartas, aos moldes do *Ultimate Team* de *FIFA 09*, feito pela Panini, também apareceu na série.

FIFA FOOTBALL 2003

Lançamento: Outubro de 2002
Plataformas: Game Boy Advance, GameCube, Mobile, PC, PlayStation, PS2 e Xbox
 O "Freestyle Control", ou controle de estilo livre, foi uma das novidades mais marcantes e que a EA manteria nas versões seguintes da franquia. Ele permitia que o analógico da direita dos controles realizasse todos os dribles. Os melhores lances da partida como ocorre nas transmissões de TV apareceram aqui pela primeira vez.

FIFA FOOTBALL 2004

Lançamento: Outubro de 2003
Plataformas: Game Boy Advance, GameCube, N-Gage, Mobile, PC, PlayStation, PS2 e Xbox
 Os novos controles "off the ball", ou fora de jogo, foram o destaque desta versão. O sistema, emprestado da série *NBA Live*, permitiu que os jogadores controlassem dois atletas ao mesmo tempo para criar jogadas diferentes. O game, também, estreou os modos online e times de divisões secundárias.

FIFA FOOTBALL 2005

Lançamento: Outubro de 2004
Plataformas: Game Boy Advance, GameCube, Gizmondo, Mobile, N-Gage, PC, PlayStation, PS2, PSP e Xbox
 A jogada de marketing desta versão foi o "First Touch", ou primeiro toque, permitindo que o jogador desse um toque ou drible assim que tocasse na bola com o analógico da direita (função presente até hoje). O lançamento deste *FIFA* foi adiado em algumas semanas para ganhar vantagem na briga com *PES* e evitar roubar mercado de *FIFA Street*.

FIFA 06

Lançamento: Outubro de 2005
Plataformas: DS, Game Boy Advance, GameCube, Mobile, PC, PS2, PSP e Xbox
 A EA investiu pesado em uma mudança radical de engine na série, reescrevendo mais da metade do código de programação. Assim, ele ficou mais real e permitiu um envolvimento maior do jogador com as partidas. Seria essa a derradeira recuperação da franquia?

FIFA 07

Lançamento: Setembro de 2006
Plataformas: 360, DS, Game Boy Advance, GameCube, PC, PS2 e PSP
 A versão de 360 foi a primeira a utilizar a nova engine. Ela mostrou ser incrivelmente melhor do que a utilizada no péssimo *FIFA 06: Road To World Cup* (lançado apenas para 360), mas ainda com muitos pontos a aprimorar. Essa engine, no entanto, foi a melhor em anos de série.

FIFA 08

Lançamento: Setembro de 2007
Plataformas: 360, DS, PC, PS2, PS3, PSP e Wii
 A nova engine mostrou sinais de melhoras significativas. O novo modo Be A Pro foi lançado, permitindo que os jogadores controles apenas um jogador com uma visão opcional em terceira pessoa. Essa adição se tornou bastante popular. A versão de Wii estreou os controles sensíveis a movimentos na série, obviamente.

FIFA 09

Lançamento: Setembro de 2008
Plataformas: 360, DS, PC, PS2, PS3, PSP e Wii
 Três versões depois e a engine foi refinada e cumpriu todas as expectativas, com uma excelente detecção de colisão e com partidas mais fluidas de futebol. O modo Be A Pro foi expandido, permitindo partidas online com até 20 jogadores simultâneos, além da Adidas Live Season, que permitiu que as partidas virtuais acompanhassem o calendário das reais. *FIFA* finalmente mostrou todo o seu potencial.





GAROTA SELVAGEM

TÍTULO: **BAYONETTA**
PLATAFORMAS: **360 E PS3**
PRODUÇÃO: **SEGA**
DESENVOLVIMENTO: **PLATINUM GAMES**
ORIGEM: **JAPÃO**
LANÇAMENTO: **SETEMBRO (EUA)**

Falar sobre uma demonstração de *Bayonetta* é como comentar a final da Copa do Mundo. Se você não anotar tudo, certamente se esquecerá de algo ao final da partida; se tirar os olhos do jogo para anotar, entretanto, provavelmente perderá ainda mais. E enquanto tenta organizar as ideias no papel, ouvirá alguém murmurar “ela falou isso mesmo que eu ouvi?”.

Nesta apresentação, também exibida durante a E3 deste ano, a câmera foca *Bayonetta* enquanto a personagem solta sua memorável frase “Me sinto uma puta celebridade nesta cidade”. É difícil imaginar a que tipo de celebridade ela se refere, já que Dante não está mais em alta. Talvez Traci Lords? Afinal, *Bayonetta* é um misto de atriz pornô com Super Nanny, usando movimentos de pernas que fariam Sharon Stone em *Instinto Selvagem* parecer uma principiante. Faria sentido, já que o nível de sensualidade aqui é semelhante, tornando este o jogo mais insinuante e sugestivo de todos os tempos. *Rumble Roses* acaba de perder a coroa.

Sem dúvida, nunca fizeram um jogo que mostrasse tanto em doses tão pequenas,

O PROJETO BOMBÁSTICO DA PLATINUM CONTINUA A BRILHAR - MAS ESTE FOGO CONTINUARÁ APÓS O LANÇAMENTO?

sem revelar tudo de uma vez. Você descobre algo novo a todo instante, a cada botão pressionado. Uma das maiores revelações nesta apresentação é que a ação do jogo, dividida em diversas fases de durações variadas, rola tanto no ar quanto em terra. Todos já sabemos que em *Bayonetta* pode-se atacar de praticamente qualquer ângulo ou posição, mas agora também temos a ideia de que isso é possível em qualquer ambiente.

Também foi confirmado que o jogo trará diversos níveis de dificuldade, indo desde o “Fácil Automático” ou “Muito Fácil Automático”, até pelo menos dois outros níveis acima do “Normal”. Nada surpreendente vindo dos criadores de *Devil May Cry*, você deve imaginar. Mas a coisa muda de figura quando compreendemos o que o “fácil” significa aqui. “A dificuldade é normalmente bem alta”, diz o diretor

Hideki Kamiya, “pois é atrás disso que os viciados estão. Mas, atualmente, há jogadores que querem apenas se sentar diante da TV e ver a ação rolar sozinha, assim como num filme. Nós temos todo esse espetáculo de combos diferentes e, para que os jogadores casuais possam apreciá-lo, precisamos simplificar as coisas”.

Existem diversos outros exemplos semelhantes a esta iniciativa, como os combos automáticos de *Devil May Cry 4*, ou o “Easy Operation” de *Capcom Vs SNK 2 EO*. Com os principais membros da equipe original de *DMC* cuidando da dificuldade do jogo, ninguém pode recriminar a necessidade de níveis de dificuldade mais baixos. Contudo, isso contraria tudo o que foi dito em entrevistas anteriores. “Um certo nível de habilidade ainda é necessário em todas as dificuldades”, justifica Kamiya, “mas sua avó pode



terminar o jogo no 'Very Easy Automatic'. Você pode até fazer isso com uma mão só". E o que você faz com a outra? "Come pipoca, claro!".

Tendo jogado duas fases de *Bayonetta*, podemos dizer que, mesmo no modo "Normal", o jogo ainda é mais fácil do que alardeavam. Com alertas de "PERIGO" sobre inimigos prestes a atacar, as esquivas são muito mais simples que em *DMC*; lá, as animações dos inimigos precisavam ser milimetricamente analisadas para se ter sucesso. Isso faz sentido, no entanto, já que todo salto mortal e esquiva ativam o Witch Time, um período de câmera lenta que representa uma pausa bem-vinda na ação frenética do jogo. Pressionando Y+B (no 360) no momento em que o comando piscar na tela, o medidor no canto superior esquerdo é ativado e gasto em contra-ataques especiais que podem se tornar ainda mais poderosos pressionando X. Essas técnicas – um pouco repetitivas depois de um tempo – variam de cortes selvagens com a espada a surras sob guilhotinas gigantes.

"Sempre pensamos no nível de violência que os jogadores querem ver, em vez de colocar algo gratuito", afirma Kamiya. "Não queremos deixá-los enojados, mas dar aquela satisfação em poder retribuir os ataques de um inimigo. Coisas intoleráveis em um país ou outro não entram". Usando o mesmo argumento dado pelo Team Ninja sobre a carnificina em *Ninja Gaiden Sigma 2*, o diretor nos lembra que *Bayonetta* não é um jogo sobre



Se *Bayonetta* for realmente curto, vai ser uma pequena e alucinante aventura. Um palpite aproximado é dizer que o jogo terá oito horas de duração, indo do começo ao fim sem rodeios. Isso pode variar se existir o esquema de múltiplos personagens, como em *DMC4*. Contudo, nenhum dos aliados de *Bayonetta* parece ideal para um segundo personagem



"SEMPRE PENSAMOS NO NÍVEL DE VIOLÊNCIA QUE OS JOGADORES QUEREM VER, EM VEZ DE COLOCAR ALGO GRATUITO"



PEGUE E USE

Os desenvolvedores disseram que as armas poderiam ser configuradas tanto antes quanto durante as fases. Entretanto, notamos a ausência do sistema no menu de jogo. Não podemos dizer que a capacidade desapareceu, mas a troca de armas nesta versão era mais tradicional, bastando pressionar um botão sobre uma arma no chão para trocar pela que está em suas mãos. Havia uma quantidade enorme de opções, e bastava pressionar um botão para voltar às Scarborough Fair, as pistolas características de *Bayonetta*. Não é diferente dos estilos dos dois últimos *DMC*, mas o grande número de armas disponível deve dar uma diferenciada nas coisas.

violência, mas de ação 3D – "é a reprodução de um combate". A protagonista, entretanto, interage com o ambiente de diversas formas, algumas delas bastante ousadas. "Sim, nós ultrapassamos alguns limites nesse sentido", admite Kamiya, sorrindo de orelha a orelha.

Geralmente, quando a câmera não se comporta corretamente, há problemas em como a ação é acompanhada ou na capacidade do jogador de reagir ao perigo. Isso não acontece aqui; basta que o cérebro do jogador se acostume com a mudança de ângulos. Porém, a câmera merece um puxão de orelha por sua preocupação em pegar ângulos indiscretos. Gire a alavanca direita em 360° e Bayonetta fará uma pirueta, pronta para atirar – num belo show de brilhos e movimentos desfocados. Segure Y e ela disparará uma saraivada de tiros, geralmente de ponta cabeça, na direção que desejar. Mas o que a câmera destaca? Não pergunte. Digamos que ela mostra este espetáculo visual em ângulos sugestivos.

Os chefes de fase incluem muitas criaturas do tamanho de prédios, mas mesmo nessas lutas o foco é a protagonista. Neste ponto, *Bayonetta* supera títulos como *DMC* ou *God Of War*, em que o jogador deixa de controlar o personagem para reagir às ações do chefe por meio de comandos especiais que surgem na tela. Apesar de todo o arsenal acoplado aos seus pés ou carregado em suas mãos – incluindo uma maça-estrela gigantesca, no estilo de *Shadow Of The Beast III* – controlar *Bayonetta* é sempre direto e instintivo, muito mais que guiar Dante ou Kratos. Os botões estão divididos entre mãos e pés, a esquiva fica no gatilho direito, e o que quer que aconteça na tela ocorre por você ter comandado.

Desde que conquistou o Japão contrariando todas as expectativas, *God Of War* criou uma nova tendência no gênero – mesmo que seu protagonista seja um dos menos empáticos da história. Jogos de ação 3D inovadores pareciam fadados a desaparecer desde que todos passaram a seguir a receita de bolo mitológico cinematográfico da



A recuperação de energia nesta versão se resumia a segurar o direcional para cima para ativar um menu com itens consumíveis. Em vez de recuperar tudo de uma vez, a energia vinha gradualmente, à medida que a poção era consumida. Bayonetta terá um sistema de criação que permite fazer poções com itens – da mesma forma que as ervas em *Resident Evil*. Mas nenhum detalhe foi revelado.



CONTRA TUDO E TODOS

Não se engane: apesar das auréolas e dos rostinhos angelicais, os inimigos de *Bayonetta* são tão demoníacos quanto qualquer coisa em *DMC*. A raça define sua força e número. Como sempre há rivais em jogos desse tipo, a aparição de uma rival não é surpresa alguma – muito menos o fato de ela ser um chefe em algum momento. Numa das fases, você estará sob o olhar intimidador de um gigante, que dispara mísseis e monstros, antes de encarar a garota dentro da estonteante torre do relógio. Outro chefe é um monstruoso ser celestial que, como era de se esperar, está cercado de plataformas. Para seres como este, em que cada parte do corpo é um desafio diferente, você deverá destruir cada membro em separado.

Sony. Está claro que *Bayonetta* não seguiu apenas os passos de *DMC*, devendo muito do estilo e estratégia de seus inimigos ao sucesso de Kratos, mesmo sem a presença dos Quick Time Events. Ainda assim, Kamiya afasta qualquer sugestão de influência, e nega as afirmações recentes de que os desenvolvedores japoneses, obrigados a observar e conquistar o mercado internacional, seguem agora os estereótipos ocidentais em suas criações.

“Naturalmente discordo”, ele diz. “Faço jogos que gostaria de jogar e que outros também vão querer experimentar. Claro, criei *Viewtiful Joe* e *Okami*, que não venderam o quanto esperavam, e, por isso, estou sob a pressão da equipe de vendas. Mas como desenvolvedor, é importante fazer o que acho certo. Também não podemos esquecer que este time foi responsável pelo primeiro *Devil May Cry*, e fomos nós quem criamos toda essa tendência”.

De fato, diante de jogos orientais cada vez mais ocidentais, como *Bionic Commando*, *Bayonetta* é definitivamente japonês; não do jeito *Yakuza* de ser, mas também não como *Conan*. A trilha do jogo soa como uma versão agitada de *As Panteras*, e suas sequências de animação são tão surreais quanto seus ambientes. Tanto quanto as de *DMC4*? Nem tanto. Seriam, se *Bayonetta* fosse tão atraente entre as lutas quanto é nelas. A garota é um tanto irritante nesses trechos, e a possibilidade de pular cenas é um alívio.

Por outro lado, nenhum personagem será tão impertinente quanto Lady e Trish eram com Dante, o que garante um ponto a favor para a Platinum.

Por falar nisso, a pontuação em *Bayonetta* é extremamente clara e precisa, com marcadores individuais para pés, mãos e especiais. Assim que um combo termina, esses números são convertidos em um total numérico, influenciado pelo dano total causado e pela duração da manobra. Ao final de cada fase, isso é somado para garantir uma medalha, sendo a Pure Platinum a melhor. Durante a apresentação, conseguimos esta pontuação – o que pode ser tanto uma grande conquista quanto uma baita preocupação, já que nossos olhos estavam nos quadris da heroína na maior parte do tempo.

Vale a pena repetir: este é o mais frenético e alucinante jogo na história, em que cada instante demonstra toda a essência do gênero. Mesmo quando *Bayonetta* não está transformada em leopardo para perseguir os inimigos ou

se esquivar de seus ataques, ela molda seu cabelo – que também é sua roupa, caso não tenha percebido – em dragões, saltos-agulha ou garras que arremessam carros contra inimigos. Mesmo as telas de carregamento não deixam a ação desandar, permitindo praticar combos. Quando você, para abrir uma porta, precisa executar um combo que usa o teto como apoio, percebe que está diante de um jogo diferente de tudo.

Uma das armas mais interessantes é o chicote que agarra os inimigos e os arremessa contra outros, lembrando de imediato o revolucionário agarrão de Nero em *DMC4*. Mas não pense que há apenas elementos emprestados; há diversas lições aprendidas. Por exemplo, aqui você não precisará resolver enigmas para abrir portas ou passagens. Kamiya reconhece como bons puzzles podem ser atraentes, mas sabe como são negativos. “Sou apaixonado por ação, não quis incluir coisas complicadas como mover objetos e resolver problemas”, explica. “Isso influencia na motivação do jogador. Queremos que eles joguem de novo e de novo. Qual o sentido de jogar novamente quando ele já sabe a resposta do enigma?”.

MESMO QUANDO BAYONETTA NÃO ESTÁ TRANSFORMADA EM LEOPARDO, ELA PODE MOLDAR O SEU CABELO EM DRAGÕES, SALTOS-AGULHA OU GARRAS AFIADAS



Kamiya afirma que, apesar dos vários níveis de dificuldade, as estratégias em *Bayonetta* mudam drasticamente à medida que os inimigos aparecem. Se afastar é muito mais simples que em *Devil May Cry*, já que o ar é um elemento importante mesmo nos combos mais básicos. O grande número de golpes e técnicas é uma ótima pedida a quem gosta de conquistar pontuações altas





A movimentação nas lutas contra chefes é excepcional, e mesmo que fiquem parados, mudam seus padrões de ataque. A forma como a lei da gravidade é desafiada remete a jogos como *Bujingai* (Red) ou o *Shinobi* (Sega) original. Apesar de ser cedo para comentar sobre a dificuldade, não houve nenhum grande obstáculo quando jogamos a demo

Não, *Bayonetta* não é um jogo acerebrado. Há portas, passagens, pontes e outras geringonças para se abrir. Mas você não precisará se preocupar em achar o amuleto, chave, maçaneta ou joia para ativá-las; em vez disso, poderá destruí-las com objetos espalhados pelo cenário. Mesmo que a sensualidade seja tão gritante, o principal atrativo do jogo é sua ação alucinante. O que sua heroína faz logo de início, muitos protagonistas de jogos não conseguem nem nos últimos estágios. Suas fases – incluindo torres de relógio desintegrando, cidades em chamas e uma esplanada destruída por titãs – parecem todas com fases finais de alguns jogos. Seus inimigos angelicais são derrotados com tanta violência que suas auréolas são espalhadas como as argolas de *Sonic The Hedgehog*.

O temor, entretanto, é que tudo termine antes mesmo de começar, já que a duração do jogo é seu maior mistério. O mesmo pode ser dito sobre o enredo. Pelo que se sabe, esta é a típica história do conflito entre demônios e anjos na reunificação cósmica, em um reino chamado “Tríade de Realidades”. Isso explica as dicas espalhadas pelas fases, todas apontando para um perigo invisível. Entretanto, como tudo isso se liga ao retorno do “Criador”, ainda não foi revelado. Não seria um jogo de ação japonês sem descendentes de heróis do passado e tramas repletas de

reviravoltas, mas a ideia é bem simples: de um jeito ou de outro, só a heroína pode resolver esse problema.

Fácil ou difícil, longo ou curto. Seja lá a descrição que derem ao jogo em seu lançamento, tudo depende do que você espera. Kamiya queria lançar algo “enlouquecedoramente difícil”, de acordo com uma mensagem recente em seu blog.

Mas o que vimos nesta demonstração estava bem longe disso. Jogar mais de uma vez não será um problema, ele nos assegura, mas não nos garante o quão longo será o conteúdo da primeira – e, para muitos, última – partida até o final. Pelo menos para os fãs de *DMC* isso tudo é trivial. Ação é o importante, e *Bayonetta* traz bastante disso. 





MITOS DA CRIAÇÃO

A Microsoft prometeu destacar a filosofia indie.
Oito meses após o lançamento, os Xbox Live
Indie Games cumpriram com este propósito?

E no sétimo dia, *Remote Masseuse* foi criado. Lançado de forma perspicaz pouco antes do Dia dos Namorados americano, em fevereiro de 2009, e sugerindo oferecer chats picantes à longa distância, o programa inspirou diversas lendas na internet e faturou quase US\$ 7 mil em seu primeiro mês. Eis uma história de sucesso para um produtor independente. Entretanto, para alguns desenvolvedores de XNA, ele é uma tragédia para os Xbox Live Indie Games (IG) – até junho, a categoria era conhecida como Xbox Live Community Games, sendo renomeada para uma melhor compreensão desses jogos criados por usuários. Afinal, oito meses após seu lançamento e com a revelação de suas primeiras estimativas de vendas, a iniciativa periga se tornar o paraíso de aplicativos bizarros e clones inferiores de sucessos do Xbox Live Arcade.

O motivo? *Remote Masseuse* dominou a lista dos 10 mais vendidos dos IG e, em apenas um mês, atropelou os ganhos da vasta maioria de títulos do serviço. Não é de se estranhar que, hoje, seja possível transformar seu 360 num aquário, relógio, calculadora, lareira ou mesmo num massageador “para os pés” – entre outros. Segundo **Scott Austin**, diretor de distribuição digital de jogos da Microsoft, “lá, há criações e conceitos que nos surpreendem, como *Rumble Massage* ou *Remote Masseuse*. Não sei se podemos chamá-los de jogos, mas esses são ótimos exemplos de pessoas aproveitando as possibilidades e redefinindo a criação de formas que jamais seríamos capazes de conceber”.

Não consideramos como jogo um aplicativo de mensagens sugestivas. Entretanto, parece fácil para a Microsoft ignorar este detalhe e afirmar que sua iniciativa é um sucesso, fazendo vista grossa para a multidão de desenvolvedores cujos jogos de luta, quebra-cabeça e tiro não vendem tão bem quanto um programinha que brinca com a capacidade vibratória do controle. Eis que surgem duas perguntas fundamentais: o que são os "Indie Games", e o que eles trazem aos jogadores?

A primeira é fácil de responder. São cerca de 300 (e contando!) programas, compostos por uma maioria avassaladora de clones de qualidade risível, somada a diversos utilitários, mais alguns poucos trabalhos notáveis e raros diamantes a serem lapidados. A existência de uma quantidade tão grande de "entulho" não é de se surpreender – afinal, o ponto principal da iniciativa é ser um canal de livre expressão.

Melhor dizendo, um canal de livre



Duotrix é um quebra-cabeça com cores em que você organiza os blocos tanto em cima quanto embaixo, tentando sincronizar os combos de ambos. Não é algo que vai conquistá-lo, mas traz um conceito diferente

expressão para quem consegue programar em linguagem C# com a ferramenta de XNA, o XNA Game Studio. A versão 3.0 do programa foi lançada em outubro do ano passado e tinha a capacidade de distribuir suas criações no Xbox 360. A versão 3.1 foi lançada em junho, trazendo, entre outras novidades, a possibilidade de interação com os avatares da Live.

Os desenvolvedores independentes são só elogios. **Chris Simpson**, da Lemmy&Binky Indie House, diz que a linguagem C# é um fator importante para os Indie Games. "É fácil e rápida de se trabalhar. O nível de produção que podemos obter em um mês é muito melhor se comparado ao que conseguiríamos com a C++".

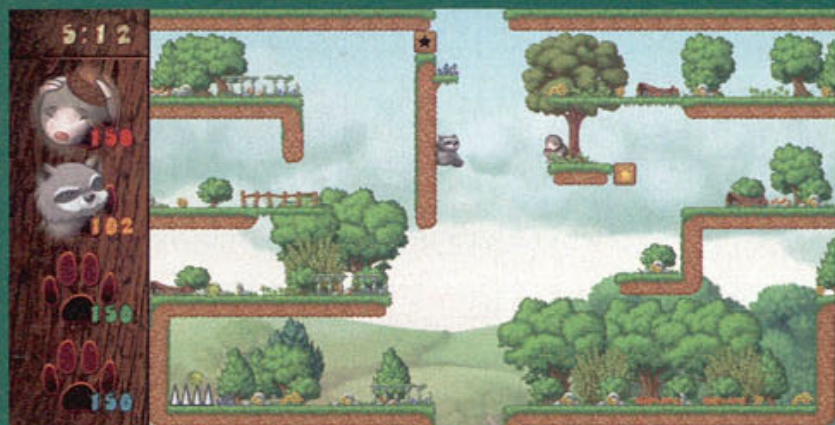
James Silva, do Ska Studios, completa: "A Microsoft tem esse hábito de bolar suas próprias tecnologias. O pacote traz alguns inconvenientes, mas adoro trabalhar nele. É tão fácil que não consigo mais me imaginar usando C++".

O custo? Muito menos que qualquer um poderia imaginar. A biblioteca XNA Game Library pode ser baixada gratuitamente. Para se unir ao XNA Creators Club e distribuir seus jogos nos canais dos IG, é necessária uma taxa anual de US\$ 99. Esta foi a conquista mais impressionante da Microsoft. Enquanto o sistema Net Yaroze da Sony foi pioneiro no incentivo ao desenvolvimento de jogos caseiros, o mais próximo que as criações deste sistema chegaram do consumidor foi por meio de discos distribuídos pela revista



Official Playstation Magazine. O canal de IG do XNA permite a distribuição de jogos desenvolvidos por estúdios desconhecidos para toda a base de jogadores de Xbox 360. Por esse motivo, o sistema foi adotado por universidades em todo o mundo, algo crucial para o futuro do mercado de jogos.

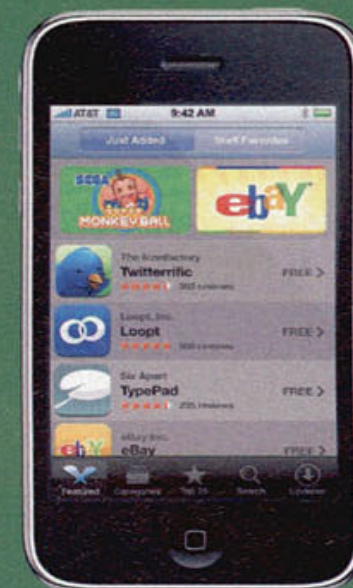
O canal foi lançado junto com a New Xbox Experience (NXE), a atualização de interface do sistema – fato que inicialmente ofuscou seu brilho. A Microsoft foi astuta, evitando anunciar qualquer objetivo ou expectativa quanto ao serviço na época. "Nossa filosofia sempre foi a de teste, aprenda, divulgue", diz Austin. "O que estamos fazendo com os IG jamais foi experimentado antes. Assim, não tentamos prever o que

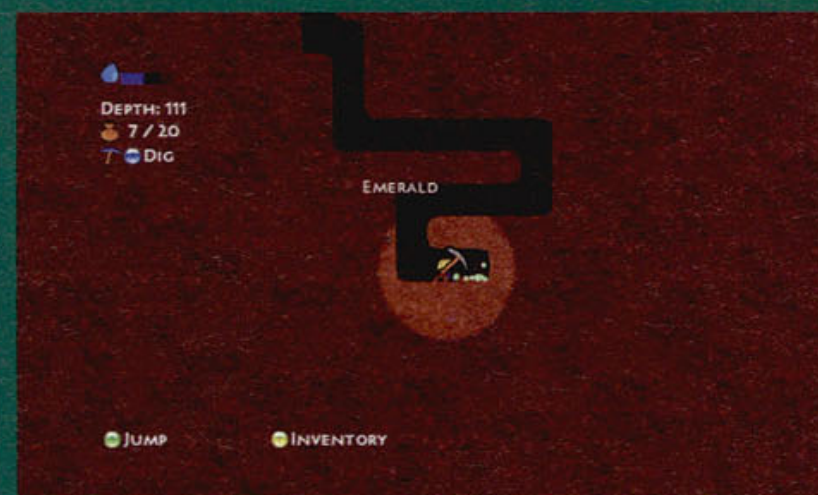
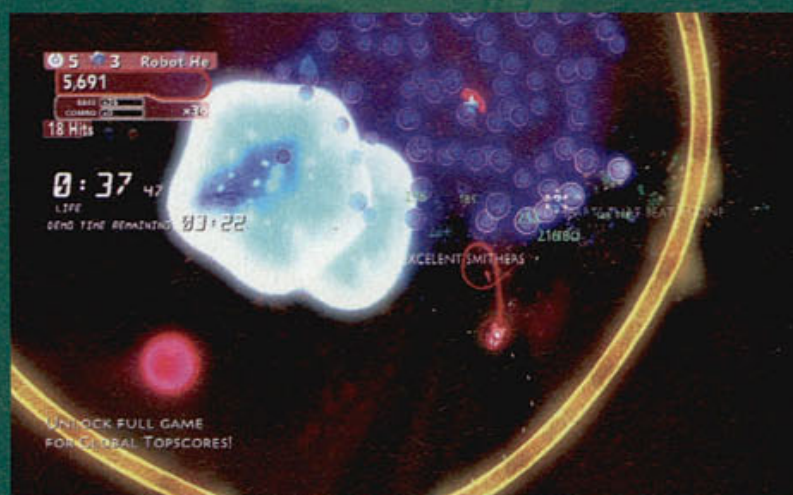


Andy Hodgetts (acima, à esquerda), Chris Simpson (acima, à direita), e seu *Paws*: "Vendemos nosso jogo a 200 pontos. Você conquista o jogador no teste. Se ele achar pelo menos divertido, vai gastar esse valor"

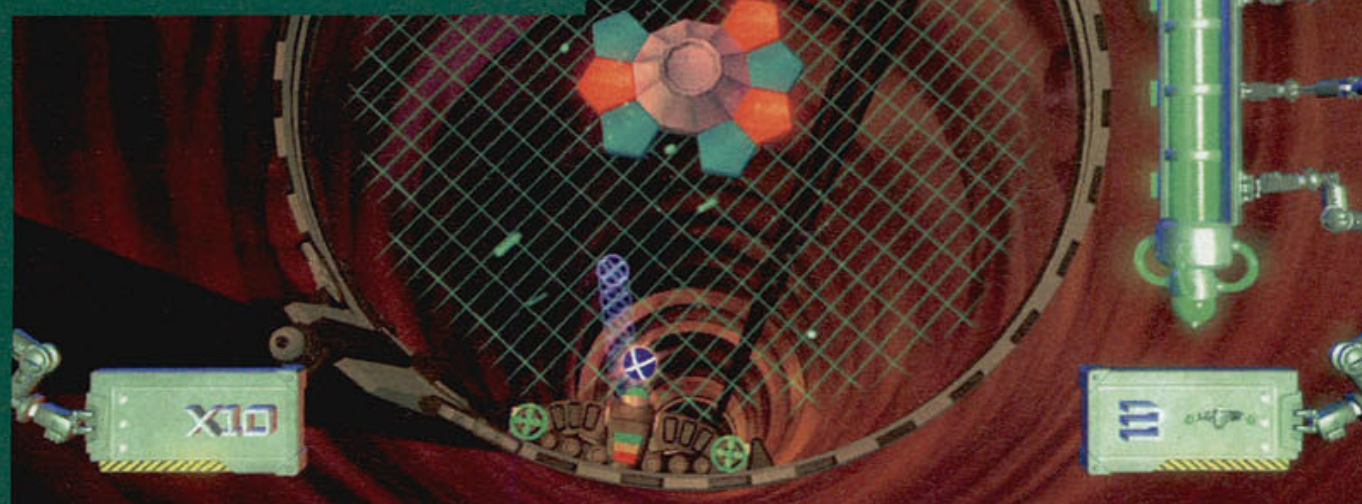
IPHONE: A MINA DE OURO

As discussões sobre as estimativas de venda dos IG no fórum do XNA frequentemente levam à "galinha dos ovos de ouro" que é o iPhone. Muitos, de fato, partiram para estes pastos. O iPhone oferece uma alternativa realista? Não há dúvidas de que a plataforma tem potencial para estúdios fazerem dinheiro. Entretanto, as chances de sucesso são pequenas – e diminuem à medida que a Apple Store é lotada de títulos. A seu favor, a Apple tem um sistema de vendas muito bem divulgado e organizado, e tem um público de (segundo ela) 30 milhões de usuários, contra os 17 milhões da Xbox Live no mundo. No final, o ponto crucial é o usuário: os donos de Xbox 360 são jogadores; os do iPhone estão interessados em variedades.





De cima, em sentido horário: *Blow*, um quebra-cabeça com bolhas; *Biology Battle*, jogo de tiro que usa as duas alavancas e algumas boas ideias; o excelente *Miner Dig Deep*; *Being*, um dos primeiros jogos do serviço; *Solar*, no mesmo estilo de *Orbient*; *SLAM*, um *Breakout* em 3D, mas sem nada especial; e *CarneyVale Showtime*, com acrobacias e muitas cores



acontecerá. Esta é uma ideia nova, algo como 'Por que não dar a todos os desenvolvedores a chance de lançar seus jogos, sem ter de enfrentar todo o processo exaustivo de distribuir um título para consoles? Vamos fazer isso e ver o que acontece'".

O resultado: apesar da pilha de jogos ruins, alguns poucos títulos mostram que a ideia tem futuro. *CarneyVale Showtime* traz um conceito simples, mas genial. Você joga como um acrobata, que deve saltar de um obstáculo a outro, aproveitando apenas o impulso. É colorido e com uma mecânica sólida, digna de qualquer jogo profissional do XBLA. *Miner Dig Deep* o leva aos tempos do clássico *Dig Dug*, permitindo passar horas cavando buracos

serviço (vide página 61) foi bombardeada pela mídia. A falta de conhecimento do serviço e de seus objetivos fez com que chamadas como "Jogos em XNA não vendem nem lucram" povoassem a internet. Naturalmente, todos se basearam na afirmação pomposa da Microsoft, pouco antes da divulgação dessas informações, de que "muitos dos IG campeões de vendas garantiriam mais lucro em quatro meses que a renda de um trabalhador norte-americano em um ano". É uma bela propaganda para promover o serviço – ao menos, ela é teoricamente real. Entretanto, a declaração elevou demais as expectativas dos criadores e deu origem a tópicos acalorados nos fóruns oficiais do XNA, como "Vi as vendas do

Solar teve ótimos resultados de vendas em suas primeiras semanas. O criador atribuiu o sucesso à versão em Flash que lançou anteriormente. Na verdade, isso tem mais relação com o fato de ser bem programado, ter um bom preço e sem concorrentes no XBLA

A conquista da Microsoft com o lançamento da XNA: a distribuição de jogos desenvolvidos por desconhecidos, à base de jogadores de Xbox 360

de 200 metros atrás de jóias. Já *Groov* (vide página 62) é uma revisão musical de *Geometry Wars*, capaz de fazer com que se divirta por horas.

Neste contexto, foi surpreendente quando a divulgação das estimativas de distribuição dos primeiros quatro meses do

meu jogo e agora quero chorar". O autor era o responsável por *Organon*, um jogo de tiro bonito, mas extremamente superficial. No tópico, ele dizia "O *Organon* sempre foi um tiro no escuro, mas estou decepcionado".

A comunidade do XNA teve duas reações bem distintas. A primeira pode

ser exemplificada pelo estúdio Running Pixel, por trás de *Bricks4Ever* e *Crystal Crush*. "Estamos muito decepcionados. Com dois jogos disponíveis, e um deles no topo dos mais vendidos por três semanas, não conseguimos o suficiente para cobrir os gastos. Não há futuro aqui". Ambas as criações caíam na categoria "notáveis", mas estavam trabalhando com gêneros de quebra-cabeça – o jeito *Shapes & Columns* de ser – bastante convencionais e saturados.

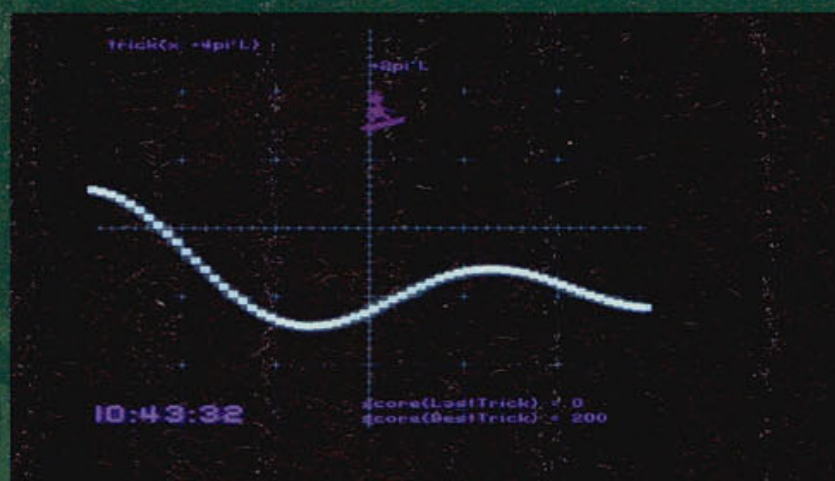
A outra reação veio de desenvolvedores como a Anchorcast, criadora do pouco inovador *A Fading Melody*. Ela admitiu que "o resultado não pagará nossas contas, mas é uma quantia muito boa que vai ajudar a saná-las. E estamos falando de um jogo que esteve em nono entre os mais vendidos, somente por uma semana. Se alguém esperava mais que uma fonte de renda secundária para sua empresa, certamente tinha expectativas demais".

Eis o ponto: diversos desenvolvedores acreditavam que os CG seriam um grande negócio, e não uma fonte de renda secundária. Apesar dos valores reais repassados serem mantidos em sigilo, está claro que muitos jogos não cobriram seus

custos de produção. Os desenvolvedores de *CarneyVale Showtime* não responderam à nossa entrevista, e não é difícil de entender o motivo. Seu título é sensacional, vendeu bem, mas é certo que o lucro não cobriu seu tempo de produção de cinco meses com uma equipe de sete pessoas. Mas, será errado acreditar que os IG possam sustentar uma empresa?

Com o produto certo, os IG podem garantir a sobrevivência de um pequeno negócio. Basta comparar o sucesso de dois dos lançamentos mais profissionais da lista. *Word Soup*, um quebra-cabeça, abocanhou mais de US\$ 32 mil, enquanto *Weapon Of Choice*, na mesma linha de *Super Contra*, não cobriu o custo de desenvolvimento. A diferença entre ambos? O primeiro é um exemplo de jogo mais adequado para o canal. *Word Soup* teve um custo de produção alto, mas conta com jogabilidade fácil e intuitiva, sem bugs. Custa 400 MSP e não se assemelha a nada existente no XBLA. *Weapon Of Choice* é um jogo de tiro, com controles sofríveis e diversas mecânicas ruins. Custa 800 MSP, o dobro de pontos necessários para se comprar o próprio *Super Contra* – um jogo melhor tanto pela nostalgia quanto pela programação. Não é preciso ser gênio para compreender.

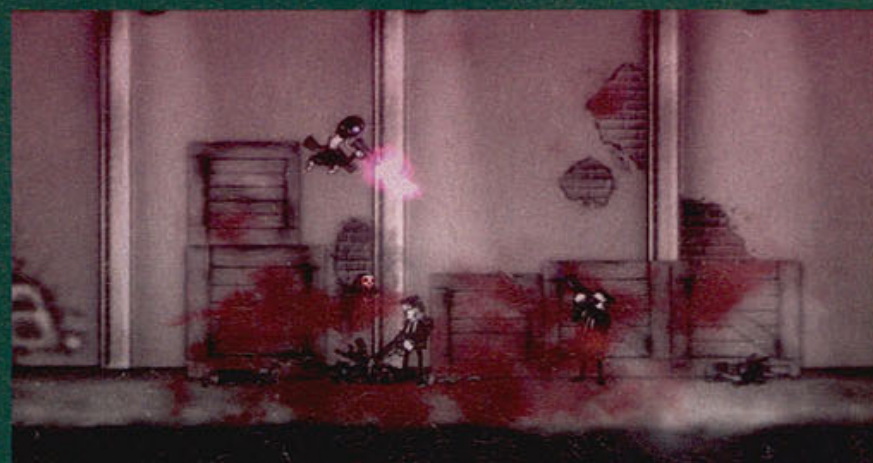
Há outros aspectos acerca dos tipos de criações com maiores chances de sucesso



entre os IG. Jogos de tiro e plataforma, tiro usando ambas as alavancas, luta, clones de títulos famosos e certas variedades de quebra-cabeça já têm representantes demais no XBLA – alguns deles clássicos, os melhores de cada gênero. Austin aponta que “o XBLA foi lançada junto com o 360. Ainda que tivéssemos uma boa quantidade de jogos comerciais no lançamento, o conteúdo competia apenas com cerca de 20 deles. Agora, existem centenas de títulos disponíveis à venda, outras centenas no

XBLA. Quem aparece entre os IG encara uma competição muito mais acirrada; hoje, os jogadores de Xbox 360 têm acesso a milhares de opções”. Então, há sentido em competir com o XBLA? “*Groov* é um jogo de tiro que usa as duas alavancas. Assim, logo pensei em *Geometry Wars*”, diz seu criador, **Julian Kantor**. “Então, já sabia que não ia vender meu jogo por 800, e sim algo entre 200 e 400 MSP. Mas fiz algo tão bom quanto o *GW*, que consigo por 400 pontos? ‘Nem’. Como consumidor, sei que a jogabilidade de *Geometry Wars* é muito

A primeira impressão de um visitante ocasional é de que os IG são apenas uma coletânea de clones porcosamente feitos



superior, mesmo que a ideia de *Groov* seja oferecer uma experiência musical”. Esta é a diferença-chave entre *Groov* e um jogo como *Biology Battle*: o segundo foi desenvolvido por uma equipe grande, batendo de frente com *Geometry Wars* e com um preço de 800 pontos. O primeiro foi feito por apenas uma pessoa, com o uso criativo da ideia original, e está disponível por apenas 200 pontos – um sucesso praticamente garantido.

Apesar do resultado fraco de *Biology Battle*, ao menos, trata-se de um bom



James ‘Long John’ Silva (acima) se tornou um símbolo para o XNA desde que ganhou o prêmio maior do concurso “Dream-Build-Play”, com seu *The Dishwasher* (acima, à esquerda). Dois de seus outros trabalhos estão disponíveis nos IG: à esquerda, *ZP2K9*; acima está o *Zombie Smashers X4: Guitarpocalypse*. Silva está maravilhado, já que esses jogos pagaram seu aluguel pelos próximos seis meses



Da esquerda para direita: *sin (Surfing)*, *Onslaught* e *Planet Crashmania* 9.000.000. O primeiro sofre porque seu período de testes é longo e não há razão para comprá-lo. *Onslaught* é interessante: uma conversão do jogo de 1989 para o Amiga por seu criador, completo com a citação ao *Zzap!*. O jogo não é bom, mas releituras são uma opção interessante entre os IG

jogo. Não podemos perder de vista que a grande maioria dos jogos fracassados jamais conquistaria o estrelato, por serem medíocres. E mesmo que não sejam, vários trazem aspectos ruins, como material de divulgação inexistente, anúncios precários ou títulos sem graça. Não é à toa que a primeira impressão de um visitante ocasional é de que os IG são apenas uma coletânea de clones porcamamente feitos.

Quanto desenvolvedores do XNA seguem as instruções da Microsoft em relação ao que os jogadores esperam dos IGs? Quanto jogos têm controles intuitivos e instruções fáceis durante o período de avaliação? Quanto se preocupam em ter um visual agradável ou mesmo aceitável? Quanto promoveram seu lançamento? Quanto sequer pesquisaram sobre o preço? Tendo experimentado a grande maioria dos IG para escrever esta matéria, nossa resposta para cada uma dessas perguntas é "praticamente nenhum".

A responsabilidade é claramente dos criadores, que devem aprender com os resultados desses primeiros meses. Isso não significa que não há espaço para melhorias por parte da Microsoft. Por que os IG desapareceram dos destaques da NXE? Qual o motivo de tão poucos jogos terem recebido atenção desde o lançamento do sistema? "Quando a NXE foi lançada, havia um atalho para os IG", diz Kantor. "Mas, desde então, eles foram tornando a área cada vez mais escondida. É quase como se a Microsoft quisesse demonstrar que todos lá são iguais, e tivesse medo de destacar jogos muito bons. Eles fizeram isso com *CarneyVale Showtime*, mas ele havia vencido um

BAÚ DA COMUNIDADE

Alguns dos melhores resultados entre os IG, de novembro de 2008 a março de 2009

JOGO	DESENVOLVEDORA	LANÇAMENTO	PREÇO*	TESTES	COMPRAS	ÍNDICE DE CONVERSÃO
Aaron's Ping Pong	Sangretu	25/11/08	200	14.448	877	6,1%
A Fading Melody	Anchorcast	20/03/09	200	11.402	636	5,5%
Artoon*	Oscar Kozlowski	04/01/09	400	54.000	2.200	4,0%
Beat IT!	MonsuneMoon	14/11/08	200	13.359	395	3,0%
Being	Chounard	07/11/08	200	9.496	482	5,1%
Calculator360	Decapod Studios	21/03/09	200	4.700	130	2,7%
Clock 24-7	Schmaltzy Boy	21/03/09	200	4.865	249	5,1%
DoubleVision	Aztec	27/02/09	400	4.792	294	6,1%
Duotrix	Mo	15/11/08	200	7.438	157	2,1%
Exhaust	Databox Inc	14/01/09	400	27.256	990	3,6%
Foosball For Two	Squimball	01/11/09	200	23.642	786	3,3%
Grid Chasers*	MightMN	31/01/09	400	3.000	55	0,55%
Groov	Funkmasonry Industries	09/01/09	200	12.380	2.480	20,0%
Head Banger	Ganksoft Entertainment	29/11/08	200	25.689	845	3,29%
Hive*	Handkor	28/11/08	200	7.000	350	5,0%
Light Catcher	Shuffle	15/12/08	200	5.162	172	3,3%
NextWar	Adrian Tsai	27/03/09	200	7.491	979	13,1%
Planet Delta	Evolution Dreams Studio	27/11/08	400	7.509	92	1,24%
Revenge Of The Ball	Dead Pixel Arcade	26/01/09	200	7.700	250	3,2%
The Collector	Aztec	29/12/08	200	2.140	43	2,0%
Tomato Blaster	Danderham	24/02/09	400	704	25	3,6%
Trajectory	Lauriewsmith	20/02/09	200	1.928	59	3,1%
TWP Spine... World	TnT Gaming	27/02/09	800	6.500	250	3,85%
Weapon Of Choice*	Mommy's Best Games	15/12/08	400	130.531	7.570	5,8%
Word Soup	Fuzzy Bug	17/12/08	400	46.405	9.153	20,0%

* As estimativas para estes jogos são aproximadas † Valores em Microsoft Points

concurso. Só assim eles se sentem seguros para promover aquele conteúdo?"

O papel da NXE para o futuro dos IG é crucial. Muitos usuários da Xbox Live sequer sabem de sua existência. As estimativas de venda divulgadas indicam que somente uma pequena parte de seus 18 milhões de usuários é atraída para a área. A versão de avaliação de *Being* foi baixada 9.496 vezes, a de *Duotrix*, 7.438, a de *Beat IT!*, 13.359, e a de *Organon*, 4.621. Se você nunca ouviu falar sobre os IG e não há publicidade ou atalhos na NXE, as chances de encontrá-los são remotas.



Scott Austin, diretor de distribuição digital de jogos da Microsoft, preferiu aparecer aqui com seu avatar na Live

GROOV

Groov, criado por Julian Kantor, é um jogo de tiro com toques musicais que utiliza as duas alavancas. Você voa dentro de um retângulo e cada tiro produz um efeito sonoro diferente. Os inimigos, quando derrotados, soam como instrumentos musicais. Visualmente, o jogo não impressiona, mas usa seus recursos limitados para diferenciar os oponentes (que eventualmente explodem, formando melodias) e tem como arma especial a "Bomba de Câmera Lenta". Aos 45 segundos de sua primeira jogada, há um evento incrível – mas não vamos contar. Experimente e descubra!



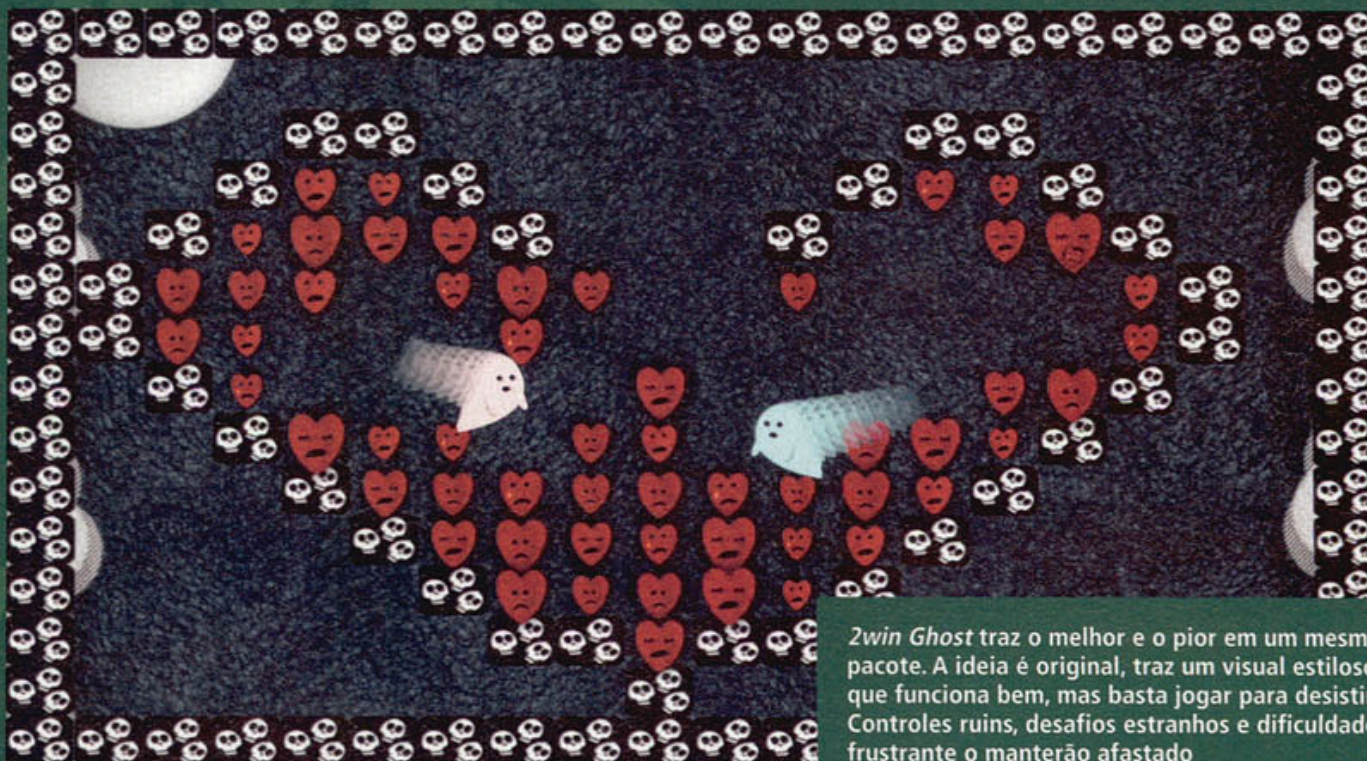
Julian Kantor, a mente por trás de Groov. Kantor aprendeu a linguagem Java entre as aulas da faculdade, antes de tentar o XNA, por uma chance de trabalhar com o Xbox 360

Mesmo que chegue à seção, os filtros de informação são inadequados. "Mais Populares" é dominado por aplicativos e títulos de qualidade duvidosa. "Últimos Lançamentos", então, é uma roleta-russa. A Microsoft cogitou trabalhar em um sistema de votação por usuários, mas tem se esquivado do assunto, ainda que sua chegada seja apenas questão de tempo. O retorno da opção de recomendar um jogo a um amigo foi removida recentemente, e também poderia ser melhor utilizada. "As pessoas gostam de espiar as outras, não?", comenta **Andy Hodgetts**, da Lemmy&Binky Indie House.

Por outro lado, o canal dos IG atingiu uma boa audiência e, como Simpson aponta, ele realmente é melhor do que promover seu jogo por si mesmo. "Temos 20 mil pessoas olhando para nossa criação no 360, uma exposição que não existiria se colocássemos em nosso site". Apesar das falhas e das dificuldades, é importante lembrar o que a oportunidade oferece. "Esses estúdios que reclamam por não terem faturado milhões não percebem que conseguiram muito mais do que se tivessem lançado seus próprios jogos no mercado", protesta Silva. "Aqui, você

automaticamente atinge uma audiência enorme. Lançando para PCs, você teria de suar muito mais para essa mesma exposição. Se alguém está desapontado com o desempenho dos IG, que tente fazer por conta própria e veja o barulho que consegue fazer".

O legado deixado pelas primeiras estimativas de vendas do serviço é uma expectativa mais adequada. "As pessoas perderam o foco do que são os IG", diz Hodgetts. "O XBLA é um serviço lucrativo oferecendo jogos profissionais. Não os Independent Games. A ideia aqui é permitir que as pessoas criem jogos e divulgue-os aos usuários de Xbox. Isso é incrível, mesmo se tirar todo o aspecto lucrativo. As pessoas perderam o foco e ficaram surpresas quando seus clones de Pong não venderam 20 milhões. A evolução correta é, se você conseguir alguma exposição entre os Independent Games, há grandes chances de chegar a um lançamento no XBLA, e lá você pode esperar por algum lucro. Dinheiro não é o objetivo dos IG".



2win Ghost traz o melhor e o pior em um mesmo pacote. A ideia é original, traz um visual estiloso que funciona bem, mas basta jogar para desistir. Controles ruins, desafios estranhos e dificuldade frustrante o manterão afastado



Colosseum ainda é um dos mais belos IG, mas é um jogo ruim. Não há preocupação com a opinião dos fãs, nem com a criação de mecânicas de combate. Alguma vez, você se sentirá batendo em sacos de areia

Isso leva a uma conclusão estranha: os IG não são necessariamente para os jogadores. "A iniciativa é para os desenvolvedores", aposta Silva. "Adoro o fato de poder produzir um jogo e distribuí-lo desta forma. A qualidade para os jogadores é secundária, ninguém os está forçando a comprar jogos ruins. Esta é uma grande oportunidade para os desenvolvedores, principalmente porque seus primeiros jogos serão ruins. Meus primeiros seis jogos foram horríveis!". Naturalmente, Austin discorda. "Os IG são tanto para os jogadores quanto para os desenvolvedores, e o desafio da equipe de criação é acertar exatamente esse meio termo. O James lançou um título no XBLA e dois nos IG. Ele tem muito mais experiência que qualquer outro e pode dizer como demorou para criar um jogo que passou pelos nossos critérios de qualidade para o XBLA".

Há sentido no que Austin diz, mas o argumento de Silva é defendido por diversos outros desenvolvedores de IG.



"Este foi um dos motivos que me fizeram considerar isso tão incrível: a Microsoft permitir que qualquer um fizesse jogos para o Xbox", diz Kantor. "Então, fiz uma espécie de bateria na qual você pode aumentar ou reduzir a velocidade das batidas com as setas. Criei uma nave no estilo de *Geometry Wars* e combinei as duas ideias no *Groov*". Para um aluno como ele, com ambições de ingressar na indústria de games, a melhor forma de passar o tempo é programando algo que possa pagar seu aluguel. "Gastei um bom tempo para fazer tudo isso, mas me diverti muito. Estou na faculdade, é difícil encontrar empregos que aceitem estudantes. Esta é uma forma produtiva de passar o tempo. Quero seguir a

anos luz adiante da concorrência. Jogos para WiiWare exigem a aprovação extremamente crítica da Nintendo, além de gastos pesados em kits de desenvolvimento. A Sony, então, parece se afastar de qualquer iniciativa inovadora. A criação dos IG já deu origem a uma baciada de bons jogos e, quando um diamante for encontrado, o sistema receberá a atenção que merece. Mesmo que isso não aconteça em um futuro próximo, os IG já oferecem algo bem mais valioso aos desenvolvedores. "Chris e eu trabalhamos por mais de uma década com jogos, sem nunca ter o mínimo controle sobre qualquer decisão de como eles seriam quando lançados", diz Hodgetts. "Agora, juntando duas pessoas

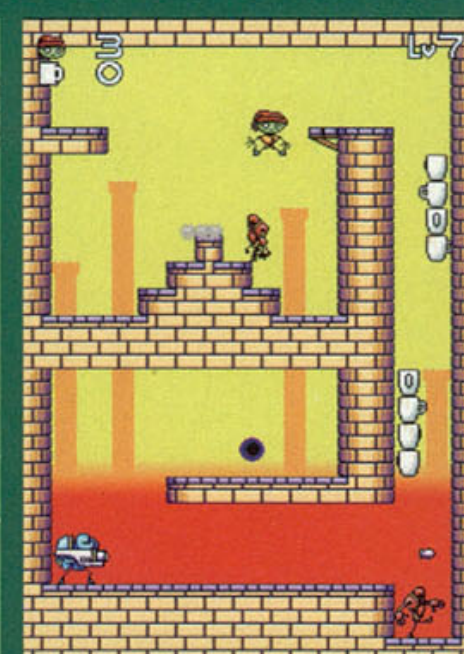
capacitadas, criamos algo real, que é nosso, em poucos meses. Melhor ainda: colocamos ele no Xbox 360".

E o que os IG oferecem à Microsoft? Milhares e milhares de desenvolvedores, todos mestres no uso de sua ferramenta de criação, gerando um potencial de profissionais capacitados para seus próprios estúdios. Isso, sem mencionar a chance de tornar seu Xbox 360 uma plataforma capaz de derrubar os protestos de estúdio menores que reclamam sobre a homogeneização do mercado, ou como as empresas grandes vêm matando a indústria de jogos. "Esta é a verdadeira história do criador independente", diz Austin. "Por anos, ouvimos os consumidores e desenvolvedores pedindo por isso. Demos a eles. Agora, vamos ver os autores independentes criarem o próximo grande sucesso que vai expandir a indústria em direções que ninguém jamais imaginou por causa de todos os dogmas existentes hoje – a falta de imaginação e tudo mais. Nós demos a opção à indústria. Veremos o que acontece". Sua vez de agir, reclamões.

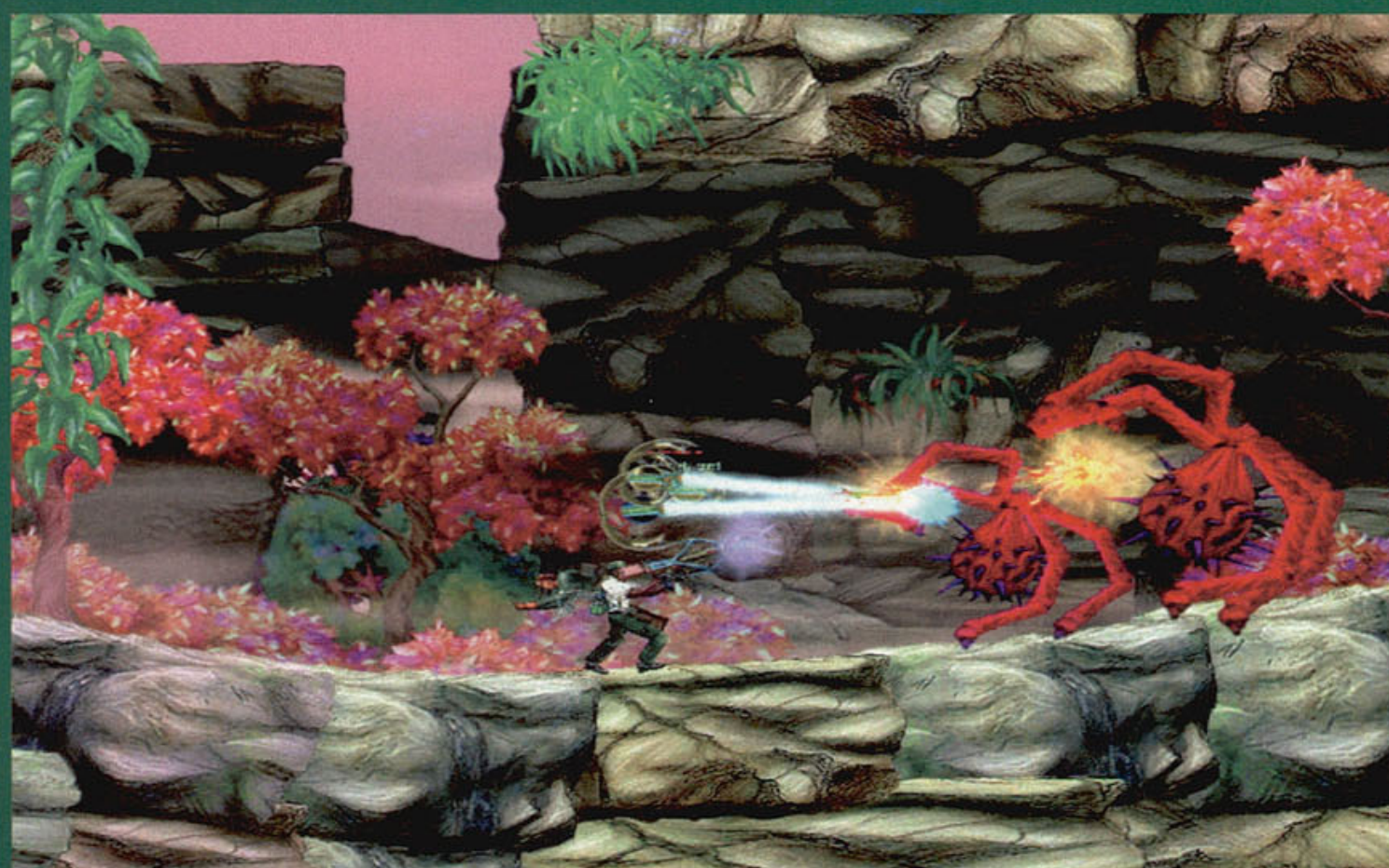
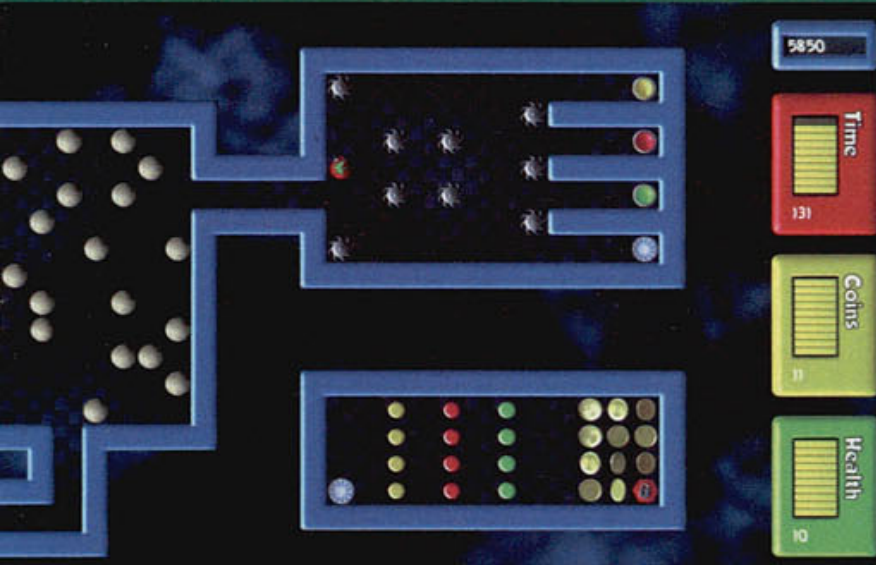
A importância dos IG não vem da inovação dos projetos, dos padrões quebrados ou do dinheiro. Vem da existência de um canal robusto e barato que traz conteúdo para o 360

carreira de desenvolvedor de jogos, e essa conquista é ótima para o meu currículo. Então, mesmo que isso soe egoísta, estou fazendo isso mais por mim que pelo dinheiro".

A importância dos IG não vem da inovação dos projetos, dos padrões quebrados ou mesmo do dinheiro envolvido. Vem da existência de um canal robusto e barato que traz conteúdo para o 360. É neste ponto que a Microsoft está



A partir de cima, em sentido horário: *Fitba*, um futebol decente, mas com bugs; *Johnny Platform's Biscuit Romp*, uma conversão de um título para DS; o jogo *Weapon Of Choice*; o insosso *Supercow*; o frustrante *Zwin Ghost*; *Word Soup*, o sucesso dos IG; e *Tomato Blaster*



Weapon Of Choice foi um dos poucos IG que atraíram a atenção da mídia especializada. Ele foi o segundo colocado no Dream-Build-Play 2008, apesar de nada disso convertê-lo num sucesso de vendas. A produtora, Mommy's Best Games, afirma que continuará com a iniciativa da Microsoft

SPTMORE

Aventuras Galácticas

Prepare-se para viver a maior aventura
que esta galáxia já viu: a sua!

JÁ NAS LOJAS!

Agora
R\$69,90

Requer SPTMORE para jogar.

Aproveite a queda de preço e adquira já o seu!

www.spore.com.br

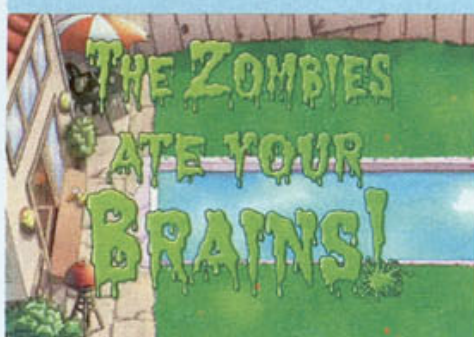


Review

Novos jogos avaliados em texto e números

Os preferidos da Edge

Plants Vs. Zombies



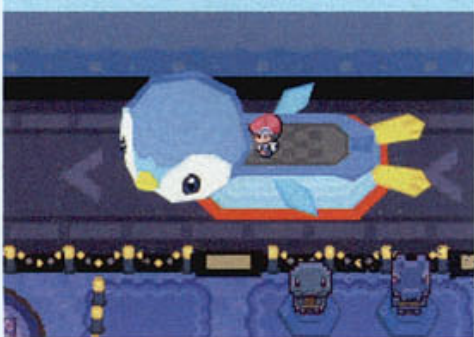
3, 2, 1, PLANT! Jantares já foram queimados, ônibus perdidos e os amigos ficaram irritantes. Tudo que importa agora é jogar *Plants Vs. Zombies*. Pode acreditar.
PC, POPCAP

Tomb Raider: Underworld



É o tamanho dos cenários que interessa, além da belíssima e independente Lara Croft. Uma pena que os combates não sejam lá essas coisas.
360, PC E PS3, EIDOS

Pokémon Platinum



Poucas coisas são tão bacanas quanto assistir ao seu Chimchar tostar alguns traseiros da Elite dos Quatro. Certamente, isto vai nos manter ocupados até as novas versões *Gold* e *Silver* chegarem.
DS, NINTENDO

O sino da liberdade

Não existe um mundo como o de *GTA IV*



O mundo de *Infamous* se esforça, mas não convence. Seus minijogos de corrida pelos telhados são apenas saltos entre antenas parabólicas e outras missões, como destruir equipamentos de vigilância presos a paredes de prédios, fazem sentido diante da ficção do jogo, mas será que o bastante para serem interessantes?

Vá por aqui. Agora, por ali. Pegue cinco coisas e volte ao início. Todos sabem que jogos com mundos abertos são cheios destas ladainhas, nas quais as missões paralelas geralmente são tarefas simples criadas apenas para absorver um pouco mais de tempo do jogador. Poucas justificam sua relação com o jogo. Parece que o termo "mundo aberto" está se tornando apenas um eufemismo para uma reunião de minijogos. *GTA IV* não deixa de ter sua culpa neste mesmo erro, enviando o jogador de um lado a outro quando um simples telefonema poderia resolver o problema.

Ele só escapa desta acusação por duas razões: primeiro, porque dirigir pelo jogo é sempre uma experiência nova e divertida. Segundo, porque ele faz questão de passar a impressão de que o mundo realmente está vivo. Você vai até um beco atrás de um boliche para derrubar alguns pinos em um minijogo, vai a um bar para jogar algumas partidas de sinuca ou a um pub irlandês para tomar todas e "acidentalmente" atirar em sua namorada e desmaiar no meio fio. Ei! Isso pode acontecer...

Quando você está dirigindo por aí, pode encontrar seu amigo Jacob ou qualquer um dos outros personagens – e mesmo para quem nunca deu um

tostão furado para a história, a sensação de se fazer parte de um mundo justifica a necessidade de enviar o jogador para todos os cantos da cidade.

O time de desenvolvimento se perguntou constantemente durante o processo de criação do porquê de fazer um mundo aberto, e foi quando eles descobriram que o motivo era para dar valor ao universo do jogo e não utilizá-lo apenas como um pano de fundo.

Em contraste, as missões paralelas de *Infamous* são um tanto quanto arbitrárias. Elas poderiam acontecer em qualquer lugar do mapa e carregam pouco significado para o quadro geral. Para constar como um item do jogo, as missões são bacanas, mas não possuem sintonia com seu mundo. *GTA IV* pode até aplicar a mesma fórmula de alguns jogos anteriores, mas ela originalmente pertence à Rockstar e somente a produtora parece ter o que é preciso para mantê-la interessante. Foi com *GTA III* que eles encontraram a base para jogos com mundo aberto.

A competição bem que tentou imitar, mas se esqueceu de adicionar itens que, por exemplo, possam manter o mundo do jogo divertido o bastante para deixar as missões menores tão boas quanto.

66 **Infamous**
PS3

68 **The Sims 3**
PC



70 **Boom Blox: Bash Party**
Wii

71 **Fuel**
360, PC E PS3



72 **Ghostbuster: The Videogame**
360, PC E PS3

73 **Major Minor Majestic March**
Wii



74 **Punch-Out**
Wii

75 **Zeno Clash**
PC

75 **Terminator: Salvation**
360 E PS3

76 **Knights in the Nightmare**
DS

76 **Muramasa: The Demon Blade**
Wii

77 **Excite Bots: Trick Racing**
Wii

77 **The Dishwasher: Dead Samurai**
360

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



INFAMOUS

PLATAFORMA: PS3 LANÇAMENTO: MAIO (EUA)
PRODUÇÃO: SCEA
DESENVOLVIMENTO: SUCKER PUNCH PRODUCTIONS



Usar o poder de raios o faz sentir-se um super-herói – mas seria melhor se isso fosse desde o início do jogo e não o seu clímax. Você deveria terminar o jogo eletrificando os arranha-céus e lutando contra inimigos do tamanho de Godzilla. Quem sabe na continuação?

Crackdown tinha grandes e audaciosos saltos do alto de arranha-céus; já *Assassin's Creed* optou pelos movimentos do parkour, com seu protagonista dançando entre as vigas de prédios e balançando-se no alto dos mastros com suas imponentes bandeiras. Em ambos os casos, você poderia escalar a cidade do modo que desejasse. Com o superatleta Cole, *Infamous* se encaixa no meio termo entre a elegância de movimentos de *Altair* e a força do Agente que chega a quebrar o asfalto. O jogador pode subir em qualquer construção da cidade de Empire City, contanto que haja um local onde ele pode se agarrar e voltar às ruas com um grande salto sem machucar seu tendão de Aquiles.

Mas Cole tem mais cartas na manga do que seu "colega" de *Crackdown* – a misteriosa explosão que deixou Empire City em ruínas deu a ele a habilidade de controlar a eletricidade. Outros além dele também foram "abençoados": gangues de criminosos e drogados agora dominam as ruas com poderes especiais. As três ilhas da metrópole, isoladas do continente americano por causa de uma epidemia, não têm como resistir; somente Cole pode dar conta da situação e eliminar as gangues. Quando todo o seu repertório de golpes é habilitado, Cole se torna uma bateria humana, disparando rajadas elétricas que fritam os inimigos, devolvendo seus tiros com um impulso eletromagnético e



flutuando sobre prédios com uma onda de estática. O personagem desliza por cabos elétricos como um Tony Hawk turbinado, queimando os fios enquanto pula, descarregando sua energia em quem estiver no chão. Cada canto de Empire City está coberto de locais energizados, favorecendo o uso de movimentos e de golpes elétricos.

Mas nada disso que descrevemos a pouco faz parte apenas do final do jogo. Fora a habilidade inicial de disparar raios dos seus dedos, leva muito, mas muito tempo para Cole se sentir realmente poderoso. A emoção de eletrocutar inimigos acaba rápido por conta da repetição (basta pressionar R1 insistentemente até que todos sejam eliminados), o ganho de novos poderes é miseravelmente fraco, pois garante acesso a habilidades pouco inspiradas muito cedo, e suga muito da energia de Cole. Ainda bem que ele pode recarregar suas "baterias" em fontes elétricas próximas – postes de luz, baterias de carros e até de pessoas. O desafio é manter-se com a "carga cheia" em locais da cidade que estão sem energia, totalmente na escuridão, que Cole deve visitar para restaurar a força, ficando vulnerável. Isso muda o

ritmo de jogo e deixa sua visão borrada, o que incomoda bastante.

Essas missões são parte importantes da estrutura de *Infamous* – o jogo é dividido em dias, nos quais Cole traz a luz de volta para diferentes partes de Empire City e, enquanto isso, luta contra as gangues. As missões principais do jogo são densas, têm checkpoints frequentes, e os pontos altos do jogo são literalmente atrelados aos muitos modos de se usar todas as habilidades de Cole: escalar uma torre de entulhos construída por poderes telecinéticos de um inimigo oferece uma vista impagável da sempre cinzenta Empire City; em uma prisão, você pode disparar rajadas elétricas infinitamente em cima de um chão energizado preparado por policiais. As batalhas contra os chefes incrivelmente poderosos e colossais são intensas e não deixam nem um pouco a desejar quando mistura um pouco de Quick Time Events. Neles, Cole geralmente tem que agarrar o adversário para sugar sua energia, obrigando você a pressionar X desesperadamente.

As missões paralelas garantem a longevidade do jogo, mas suas variedades são fórmulas batidas de



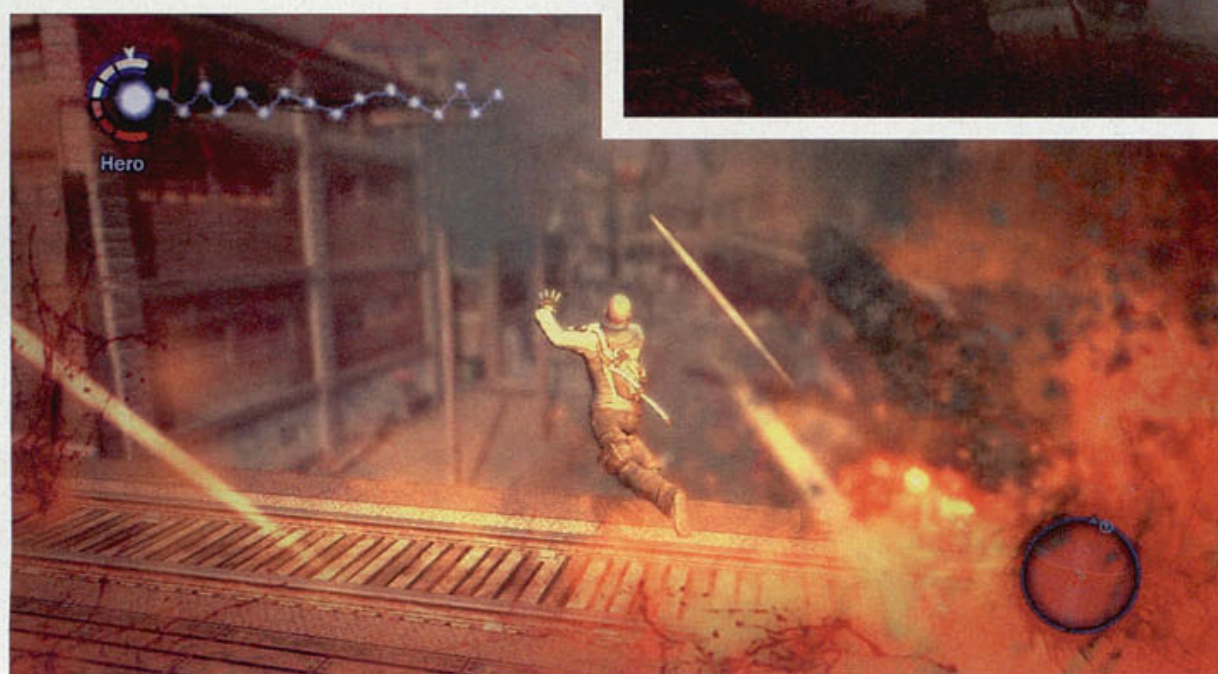
A moral em *Infamous* é sutil e monocromática – vermelha ou azul. Muito justo, mas por que se preocupar com isso? Precisamos de avisos de karma em todas as escolhas que fizermos?



Além dos vagabundos da cidade, Cole enfrentará os Conduits, inimigos com superpoderes. Uma dessas gangues de Conduits forma um monstro de metal usando energia telecinética



Não há um ciclo dinâmico entre o dia e a noite em *Infamous* – tornando-o tão estranho quanto a opção dos desenvolvedores de fazer Empire City ser uma massa cinzenta sem graça na maior parte do tempo



Jogar inimigos de cima dos prédios é a resposta do jogo para a o empurrão que os Jedis dão com a Força e é tão divertido quanto eliminar diversos inimigos ao mesmo tempo

outros títulos: apostar corrida pulando sobre prédios, encontrar pacotes escondidos, vigiar prédios, posar para fotografos, perseguir membros de gangues, atacar e defender pessoas. Ao completar essas tarefas, no entanto, você consegue libertar áreas da cidade que estão nas mãos dos inimigos. Isso, porém, não ajuda muito, já que esses mesmos inimigos continuam a marcar presença nessas áreas recém-libertadas para matá-lo. E não são apenas esses os pontos contraditórios e incompletos do jogo que mostram partes mal acabadas: inimigos aparecem do nada na sua frente; as missões paralelas aparecem e desaparecem inadvertidamente no mapa; e a narrativa se perde com o uso de péssimos artifícios. Em um determinado momento, você se encontra com prisioneiros desarmados, mas ninguém pensou em mudar o modelo dos personagens para refletir isso.

Trapalhadas desse tipo são o menor dos problemas visuais de *Infamous*, que começam com a própria cidade. Ser uma metrópole em ruínas, com concreto despedaçado, pobreza e indústrias abandonadas não é o mais agradável dos cenários para se ficar olhando por muito tempo e, por isso, a escolha da palheta de cores acinzentada não ajuda muito, tornando tudo monocromático demais. Sem contar as escaladas de Cole pela cidade, *Infamous* é o lar de animações verdadeiramente mal acabadas, principalmente nos gestos e



O interesse amoroso é Trish, mas ela é chata até dizer chega. Se podemos lançar raios pelos dedos, por que deixamos ela nos incomodar tanto?

na fraca sincronia labial. A animação de caminhada precisava melhorar muito só para chegar perto do Vale do Inverossímil, e as atuações moribundas e o roteiro insosso não ajudam a dar vida aos manequins animados de Empire City.

Embora cada pessoa acredite mais ou menos no mundo do jogo, o grande número de problemas prejudica a verossimilhança. Fica difícil acreditar que Empire City é muito mais do que uma caixa de brinquedos para você se divertir. As escolhas morais que ela oferece são insignificantes [vide boxe] dentro do enredo que, por vezes, se torna chato. Ele pode ter se inspirado nas histórias em quadrinhos, mas não deveria dar muita liberdade para atacar os pedestres, afinal, seu gênero é cruamente inspirado em *Thundercats* e *Watchmen*, acima de tudo. A narrativa de *Infamous* investe repetidamente nos mesmos problemas



Para restaurar a energia em partes da cidade, Cole deve ir para os esgotos, pular de um lado para o outro para evitar encostar na água, o que levaria à morte por eletrocussão

de outros títulos: o amigo Zeke é mais um mala do que um parceiro interessante, e o interesse amoroso retratado pela Trish não dá certo com sua falta de senso de humor e sua cara plástica – não há motivos para você se importar com ela. Claro, ela culpa você pela explosão que matou sua irmã, mas o jogo não dá a Cole ou a você a opção de se defender. Se podemos lançar raios dos dedos, por que somos atacados por uma mulher?

Mas por todas as trapalhadas de implementação e por todas as escolhas erradas de roteiro em *Infamous*, o jogo não deixa de ser uma enorme área de testes para as habilidades de Cole, na qual o trabalho muitas vezes é confundido com diversão. Os momentos em que Cole ganha um novo poder devastador e você se empolga são algumas das raras vezes em que o roteiro preenche as suas expectativas. A essência do jogo é permitir o uso dos poderes da forma mais radical possível; os céus se abrem, o mundo explode em chamas e você não pode fazer nada a não ser gesticular irritado. Sendo assim, *Infamous* é um *Crackdown* melhorado – um jogo de correr e saltar sobre a cidade, liberando raios de energia do jeito que você quiser. Mesmo que os problemas de execução o tornem muito chato, *Infamous* ainda tem quesitos que o fazem brilhar por conta própria. [7]

Mal quer dizer bom



Em *Infamous*, você terá a opção de usar seus poderes para o bem ou para o mal – uma escolha que nunca soa interessante, principalmente porque as decisões que lhe são dadas reduzem a moralidade a escolhas entre vermelho e azul. Apenas uma vez sua escolha brinca com seus sentidos sem sutilezas. Frequentemente elas são simples demais: cure o homem ferido e seja recompensado ou mate-o para roubar tudo o que ele tem – sempre trancando a ação para explicar que o que foi feito é bom e que fazer boas ações sempre traz mais coisas boas. É assim mesmo que funciona? Explique novamente, por favor. O resultado de tais escolhas é também superficial: mudar o tempero de poucas cenas de uma história que você não tem motivos para se importar não é incentivo para continuar no jogo, e os poderes que são habilitados por ser extremamente mal não são muito diferentes daqueles que você habilita por ser um bom samaritano



THE SIMS 3

PLATAFORMA: PC LANÇAMENTO: JUNHO (BRASIL)
PRODUÇÃO: ELECTRONIC ARTS
DESENVOLVIMENTO: INTERNO (REDWOOD SHORES)
ANTERIORMENTE: E01



O mapa aéreo é fundamental para uma navegação rápida, então também é essencial que a visão da câmera mude suavemente. A qualidade pode variar por conta dos níveis diferentes de detalhes nos cenários. Mas nada que seja insuportável

Depois de anos tentando expandir o universo do jogo além das limitações do seu próprio motor, *The Sims* finalmente conseguiu o feito. Apesar de o lar de cada jogador ainda ser o centro do jogo, agora ele está rodeado por um mapa que os jogadores (e outros Sims) podem explorar como, quando e se bem entenderem.

Eles podem correr, tocar violão no parque, comer maçãs na biblioteca e ler livros na feira se quiserem – e, para um jogo no qual o foco é o domínio, seja ele da bexiga, do estômago ou do poderoso dinheiro, isto parece um bocadinho de liberdade. E, entre as muitas conquistas de *The Sims 3*, a maior, certamente, é como lidar com este paradoxo.

Mesmo com todas as expansões anteriores da série, nada havia sido feito pelo jogo nessa escala: escolhas e mais escolhas sem nenhuma tela de loading para que o jogo processe se pode ou não suportar a sua vontade. O segredo para isto é que *The Sims 3* se tornou uma versão bem maior do seu lar na vida real, com as mesmas exigências e as mesmas soluções.

Selecione qualquer ponto no mapa, pode ser a praia, e se você não tiver um carro para se dirigir ao local, um táxi vai lhe dar uma carona. Está



com fome? Basta pegar um lanche da sua mochila ou então vá até a loja mais próxima. Foi à academia e suou muito? Os chuveiros estão no andar de baixo. Não gosta de TV? Que tal um cinema, então? Sentindo-se idiota? Uma visita até a biblioteca deve resolver o seu problema.

Há mais opções de ação, é claro – o que explica por que a maior parte do



O que vemos é mais próximo de uma novela do que de uma vida. Não há o arrepio ao se descobrir ou observar os Sims em suas ações

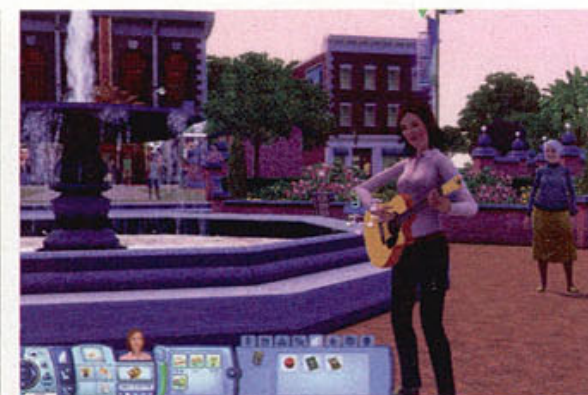
jogo foi simplificada. O medidor das necessidades dos personagens agora tem um sistema chamado "Humores e Necessidades", composto por pequenos ícones que dizem exatamente qual é o estado que está incomodando o Sim. A inteligência artificial que cuida da vontade própria do seu personagem pode ser escolhida

entre graus diferentes de autonomia, mas ainda pode deixar seu Sim no piloto automático para praticamente tudo – exceto pagar as contas e escolher entre as oportunidades de vida que aparecem.

A interface do usuário é uma obra de arte, conseguindo ser mais intuitiva do que era anteriormente e se valendo



Com diversos traços de personalidade para se escolher, não é tão ridículo dizer que os Sims são "pessoas" únicas. Mas, ainda assim, como tudo foi feito com base nos mesmos que apareciam em *The Sims 2*, será preciso um bom cientista social para apreciar todos eles





REVIEW



Depois de ter beirado o caótico em *The Sims 2 Deluxe*, a quantidade de escolhas de conversação foi controlada e diminuída – assim como a influência sobre as outras pessoas

ainda mais do fato de que muitas das pessoas que mergulham em *Sims 3* não são propriamente jogadores.

Mas, será que o centro do universo dos Sims é realmente o templo inviolável de cada homem ou mulher – também conhecido como casa – ou é a relação das pessoas com ela? Para aqueles que veem pouca, ou nenhuma, diferença entre as escolhas que abrangem a vida do personagem, os modos Construção e Compra são a resposta. Em *The Sims 3*, ambos chegaram a um novo patamar e, pela primeira vez, é possível colocar paredes e objetos na posição diagonal.

Algo relativamente simples, é verdade, mas uma inovação que abre espaço para uma safra completamente nova de itens criados pelos jogadores que, combinado com o Criar um Estilo, que permite produzir e aplicar texturas e cores a virtualmente qualquer superfície, dá opções quase infinitas para aqueles que gostam mais do lado estético do jogo.

Sim, ainda suspeitamos de que todas estas opções serão “milagrosamente” aumentadas com a ajuda de algumas notas a mais do seu rico dinheirinho no futuro, mas já há o suficiente dentro da caixa de *The Sims 3* para algumas vidas.



Quando o reality show do momento decidir que o que está na moda é sofá de borracha e papel de parede de ferro, *The Sims* estará pronto. A variedade de opções que há no Criar um Estilo pode ser aplicada sobre qualquer tecido, móvel ou fundação. As roupas têm a vantagem de desfrutar de várias áreas diferentes, em um mesmo pedaço de pano, que podem ser personalizadas – mas nós já pressentimos de que há planos para conteúdo por download para aumentar essas opções

Com animações menores dentro de cada animação e eventos dentro de cada acontecimento – fora os contextos diferentes que se pode obter das mesmas ações básicas –, *The Sims* ainda é o mestre do gênero. O que continua sendo impressionante, porque a parte social do jogo se resume a aprender apenas algumas habilidades básicas. O que muda a todo instante no título é a maneira como elas são apresentadas.

Infelizmente, *The Sims* ainda não tem a habilidade de contar histórias. E, mesmo que o jogo permita ao jogador se desviar de seus próprios objetivos – ou mudá-los completamente –, o que vemos é o mais próximo de uma novela do que de uma vida. Não há o arrepio ao se descobrir ou observar os Sims em suas ações, e não há como sentir realmente o progresso conquistado com tantas horas de jogo a não ser por uma mudança sutil nas suas roupas ou em um contador.

Também são poucos os locais de trabalho que permitem que você acompanhe o que se passa dentro do aposento. Acreditamos que é um tremendo avanço o fato de que a IA do jogo consiga manter o ciclo da vida funcionando sem precisar da sua ajuda, mas fazê-lo impedindo que você o acompanhe é um problema.

Mas se há uma história que *The Sims 3* não deixa que os jogadores se esqueçam é a própria história do jogo que, depois de tanto tempo, continua agindo e evoluindo como seus fãs esperam.

Há muito mais a dizer sobre o suporte online ou sobre compartilhamento de conteúdo – sem falar no fantástico gerador de personagem. Mas com tantas mudanças constantes em um jogo que significa muito para tantas pessoas, é impossível falar de tudo. É melhor que você ouça o que os Sims têm a dizer. Quais história eles irão contar? [8]

A variedade dos novos Construção e Compra é fantástica, e é possível criar desde buracos no chão até mansões com vários andares de estilos variados. Quer dizer, todos os formatos, menos circular

Vale a pena ver de novo



Para você que gosta de assistir e de reassistir a todos os momentos insólitos que o seu Sim tem que passar, foi incluída uma nova ferramenta no jogo. Juntando-se às capturas de tela e de vídeos, o modo editor permite que você grave, edite e compartilhe todas as suas fantasias. Completo com efeitos especiais de transição, inclusão de títulos e de faixas de áudio, o editor é uma ferramenta incrivelmente simples e poderosa. Os filmes podem ser publicados com uma qualidade boa, prontos para você colocá-los no site do jogo, no Facebook ou no YouTube. Mas o teste de verdade será ver se ele consegue atrair os fãs de *Sims 2* que preferem utilizar um editor independente.



A melhor maneira de resolver os quebra-cabeças é encontrar os pontos fracos na estrutura, como criar uma reação em cadeia ou garantir que os blocos químicos se choquem e explodam



As peças circulares são novidade. Elas são muito úteis para quem quer recriar a famosa cena de Indiana Jones, no qual o arqueólogo é perseguido por uma gigantesca rocha. Depois de ter enfrentado muitas críticas no primeiro *Boom Blox*, as fases nas quais se deve "defender os blocos" foram quase todas removidas



BOOM BLOX BASH PARTY

PLATAFORMA: Wii LANÇAMENTO: MAIO (EUA)
PRODUÇÃO: EA DESENVOLVIMENTO: EA LOS ANGELES
ANTERIORMENTE: E01

Falando sobre encontro de titãs. De um lado, Steven Spielberg, um diretor de cinema que levou 20 anos para retomar os filmes de Indiana Jones. Do outro, a EA, que foi um pouco mais rápida em voltar a uma de suas melhores franquias. Os críticos que digam o que quiserem sobre esta união, mas a verdade é que este encontro estranho foi o responsável por criar um belo jogo – e nós agradecemos por isto todos os dias antes de dormir.

Ainda que as novas fases, modalidades de jogo e ferramentas de construção façam parte do que qualquer pessoa poderia esperar de uma sequência, a diversão centrada é completamente nova à equação. Arremessar e puxar os personagens do jogo continua sendo a sua principal forma de interação, mas ambos receberam novas funções.

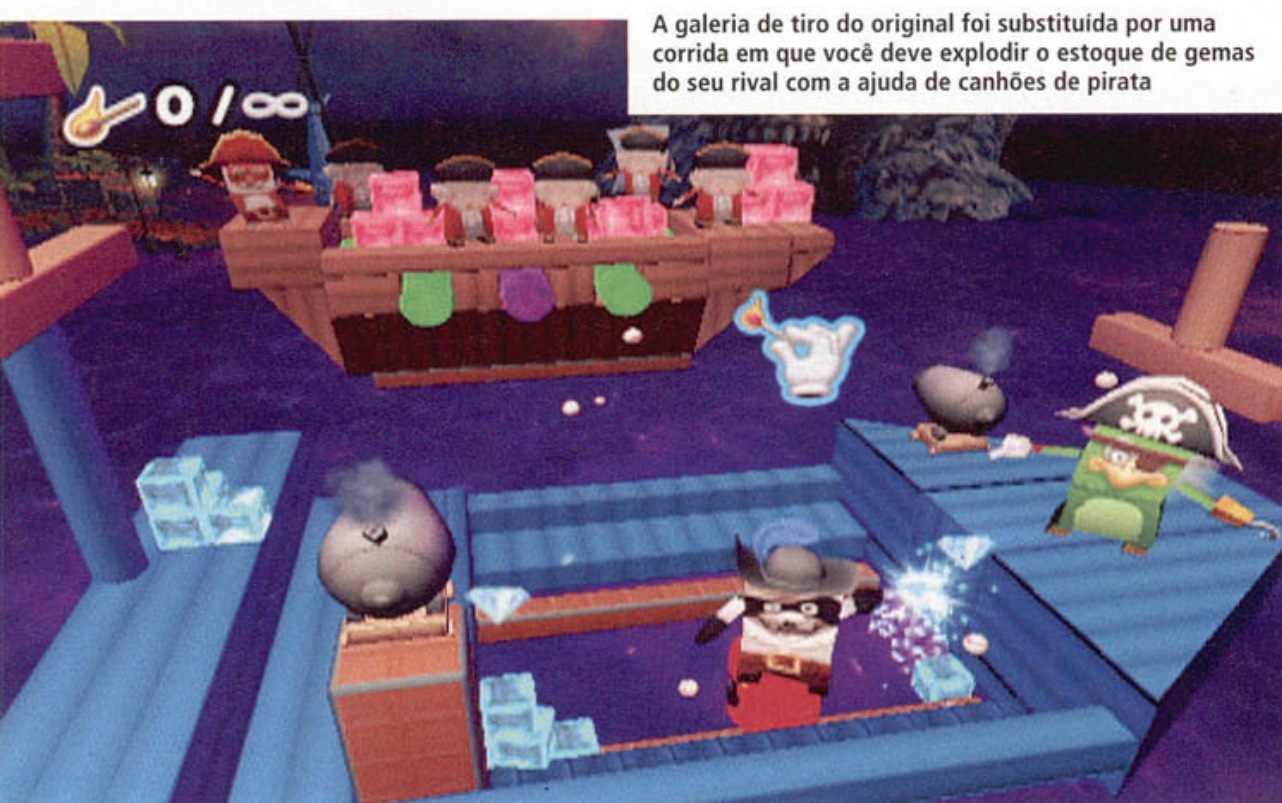
As gemas do título devem ser arremessadas no fundo do mar,

escavadas ou detonadas em gravidade zero, mas isto ficou ainda mais divertido com o tempo. A habilidade de usar os blocos como projéteis de um estilingue é provavelmente a melhor adição de *Boom Blox Bash Party*.

Dá para imaginar que esse é o tipo de coisa perigosamente viciante. Com apenas um comando simples de clicar e puxar, você pode observar a física do jogo em ação enquanto os animais em forma de blocos caem pelo cenário. Logo, você deixa de encarar tudo como apenas o próprio caos em ação e passa a ver tudo como uma bagunça bem divertida.

Enquanto que no original, quanto mais se destruía o cenário mais limpos ele ficavam – por conta do milagroso sistema que desaparecia com os blocos caídos –, em *Bash Party*, o design das fases prefere deixar tudo o que você conseguiu destruir bem à mostra, como uma espécie de medalha ou troféu.

A galeria de tiro do original foi substituída por uma corrida em que você deve explodir o estoque de gemas do seu rival com a ajuda de canhões de pirata



Mas, já prevendo que até mesmo destruir blocos a esmo deixaria os jogadores cansados em algum momento, a EA também pensou em algumas outras formas de entreter os intrépidos e exigentes. Caso você se canse de afundar barcos piratas, basta entrar em um desafio de combinação de cores. Encalhado em alguma das fases? Use a moeda corrente do jogo para comprar os próximos modos. Simples assim. Se bem que é difícil se cansar tão facilmente. Depois dos cinco primeiros estágios, nos quais se fica apenas quebrando rochas com a ajuda de muitas bolas de boliche, você ganha uma fantástica bomba.

Cada punhado de quebra-cabeças, na verdade, mascara uma bela curva de aprendizado que dá o resumo da essência de cada um deles antes de convidar o jogador a fazer o download de mais outros por meio da internet, via conexão Wi-Fi.

Infelizmente, aqueles que estão à procura de um desafio mais difícil provavelmente ficarão decepcionados. Depois que se domina o editor de fases – bem complexo, por sinal – dificilmente haverá algo no jogo que apresente uma dificuldade maior para o jogador.

Mas, se o que você queria de *Boom Blox Bash Party* era um problema insolúvel e não pura e simplesmente diversão, não ficaria satisfeito de qualquer modo.

Minha casa, sua casa



Se os desenvolvedores conseguem, você também consegue. Ou, pelo menos, essa era a ideia da EA quando pôs à sua disposição as mesmas ferramentas de construção de fases utilizada por ela. Uma ideia legal que foi posta em prática desta vez é poder usar uma fase pré-construída como base e criar a partir dela. Mas, talvez a melhor ideia mesmo tenha sido utilizar isso para permitir que os jogadores criem seus próprios estágios sem correr o risco de se esquecer de alguma ferramenta que era fundamental para que o cenário não apresentasse problemas. Mais empolgante ainda vai ser o que jogadores mais experientes conseguirão criar com tudo isso.



A sensação de liberdade permitida nas corridas é enorme. Algumas pistas foram cuidadosamente elaboradas em circuitos, outras valorizam atalhos off-road e há também algumas com rotas estritamente definidas



O clima não afeta apenas a visibilidade e a adesão dos pneus. Ventos fortes vão destruir o cenário e relâmpagos vão derrubar postes de luz na sua frente. O GPS é tão pouco confiável que, com o tempo, você se acostumará a desviar de tudo só na última hora

mudanças visuais no jogo para cada uma delas.

Mas, apesar de ter sido construído com a ajuda de imagens de satélite, *Fuel* é, em grande maioria, feito com um toque de arte e a paisagem desolada constantemente sofre mudanças na paleta de cores pelas condições climáticas, que podem deixar o céu com tonalidade vermelho vivo.

Do mesmo modo que em *Burnout Paradise*, a diversão de chafurdar na lama em alta velocidade com seus amigos no modo online é aumentada pelo gigantesco mundo que constantemente impõe desafios, mas também há um editor que permite ao jogador marcar suas próprias trilhas pelo cenário.

Apesar de todas as distrações e problemas que a Asobo vai enfrentar por ter sacrificado um pouco da qualidade para dar atenção à quantidade, *Fuel* ainda está longe de ser ameaçado por este tipo de coisa. [8]



Este monstro se chama Educator, um ônibus escolar reformado. Ele tem a dirigibilidade de um bloco de concreto, mas não para por nada no mundo. Nem por outros veículos ou por lixo na pista — e mal freia quando acerta alguma coisa

Lama sob medida



No editor de corridas, basicamente, o que você tem de fazer é adicionar checkpoints ao mapa, o que permite que você crie circuitos e depois os use para jogar com seus amigos. Também é possível determinar as condições climáticas, os tipos de veículos e o número de voltas. Como o mapa é gigante, as chances são grandes de que os jogadores encontrem lugares perfeitos para uma corrida na qual a Asobo só viu mais uma montanha. É um pouco restrito, já que você só pode colocar checkpoints em estradas. Marcar rotas com sucesso normalmente é um processo de tentativa e erro. Uma pena que não haja nenhuma maneira fácil de compartilhar as suas criações e de deixá-las à disposição de outros jogadores para que eles possam avaliá-las.

FUEL

PLATAFORMAS: 360, PC E PS3 LANÇAMENTO: JUNHO (EUA)
PRODUÇÃO: CODEMASTERS
DESENVOLVIMENTO: ASOBO

Jogos de corrida normalmente são obcecados com detalhes. Mas, ao invés de se limitar a este mundo microscópico onde o brilho do escapamento é refletido em uma poça de água do radiador de uma Maserati com perfeição, *Fuel* decidiu ser um pouco mais abrangente. A própria paisagem do jogo, um belo cenário que se estende por quilômetros, foi feita com a ajuda de imagens de satélite. E é por trás dessa escala assustadora que surge o jogo de off-road que a Asobo criou com bastante dificuldade.

A divisão do cenário gigantesco em zonas, cada um com seu próprio acampamento, desafios e corridas associadas ao modo principal do jogo, é realmente impressionante. Mas a maneira como se acessa estas áreas, por meio de um mapa com uma interface insuficiente, é um tanto quanto desastrosa. Quando a Asobo resolveu não ficar presa a detalhes minúsculos, também acabou negligenciando a maior parte dos detalhes que importam. Até mesmo o mapa não passa de um amontoado de símbolos e ícones incompreensíveis. As estradas, que mais parecem fios de espaguete espalhados em uma mesa, também são difíceis de se compreender. O minimapa beira o inútil em uma corrida, em que os carros tapam



A paisagem de *Fuel* foi destruída por um desastre ambiental e muitas das corridas instantaneamente se transformam ainda mais com furacões, tempestades de raios, nevascas e, acima de tudo, arbustos em chamas

completamente a visão dele. E falando em corrida: quando você termina uma delas, imediatamente é presenteado com telas de loading inúteis antes de poder escolher outra. Estes e outros vários problemas dos quais outros jogos de corrida conseguiram se livrar no passado são o que ameaçam *Fuel*. Mas, de alguma forma, ele persiste.

Até mesmo a falha mais irritante — um viva para o GPS que muda constantemente de rotas e se torna insuportável com o tempo — não consegue estragar por completo os bons momentos. Os controles exagerados podem não ter a mesma precisão física de alguns games mais conservadores, mas é justamente ela que abre espaço para momentos mais intensos e nauseantes através do terreno acidentado.

A vastidão das pistas certamente é a razão para algumas das falhas do jogo, mas, mesmo lidando com essa grandeza toda, a Asobo conseguiu transformar uma simples e corriqueira paisagem de montanhas e vales em um cenário perfeito para corridas. O mundo de *Fuel* é incrivelmente variado — e não apenas em termos de geografia que abrange desde os picos de vulcões adormecidos cobertos por neve do Monte Ranier até as falhas do Vale Monument.

Ao estilo de *Burnout Paradise*, há veículos para se coletar vagando por qualquer uma das áreas, vistas incríveis e desafios que existem separados do modo de jogo principal — incluindo perseguições de helicóptero, corridas contra o tempo e um gigantesco rali com diversos veículos no qual o objetivo é alcançar a linha de chegada primeiro, não importando qual caminho você escolha.

A maneira na qual você navega pela paisagem é diferente para cada uma das classes de veículos, e há até mesmo

GHOSTBUSTERS: THE VIDEOGAME

PLATAFORMAS: 360, PC E PS3 (VERSÃO TESTADA)
LANÇAMENTO: JUNHO (EUA)
PRODUÇÃO: ATARI
DESENVOLVIMENTO: TERMINAL REALITY
ANTERIORMENTE: E01



Contato



A parte da campanha para um jogador ficou por conta da Terminal Reality, mas o multiplayer é responsabilidade da Threewave Software – mais conhecida pelo mod Threewave CTF para o jogo *Quake*. Trata-se de um modo cooperativo no qual você pode jogar em qualquer cenário do modo singleplayer pelo qual você já tenha passado. E não que nós tenhamos alguma coisa contra o Novato, mas é aqui que você finalmente pode jogar como um dos caça-fantasmas de verdade. Também há novos fantasmas e armas que não estão presentes no modo principal do jogo e até alguns minigames como o *Slime Dunk*, no qual você tem que ver quem consegue encestar o maior número de Slimers dentro das armadilhas.

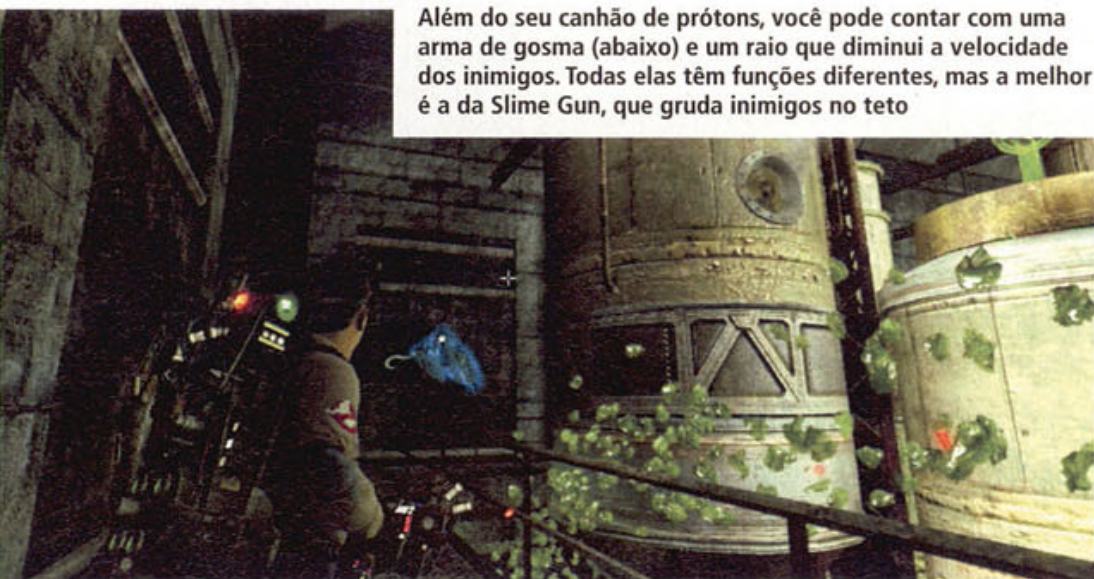
Depois de muita espera, afinal, faz mais de 20 anos que o último filme foi lançado, *Ghostbusters* chega aos videogames. Porém, mais importante ainda é que, apesar de todo o corporativismo que afetou o lançamento para os consoles, as doces lembranças da série cinematográfica estão intactas.

Bastou percorrer a primeira fase para perceber que nem mesmo os momentos icônicos foram esquecidos. Perseguir Slimer pelos corredores do hotel, arruinar completamente um bar mitzvah, vasculhar galerias com o medidor PKE e, eventualmente, enfrentar o Stay Puft gigante de marshmallow são momentos tão fantásticos que só deixam espaço para uma pergunta: o que mais temos?

O design dos inimigos mais importantes é, ao mesmo tempo, fiel à proposta da série original – com seus próprios movimentos grotescos e arrotos. Os inimigos menores, por outro lado, não são tão inspirados assim e aparecem quase que unicamente para irritar o jogador. Felizmente, também temos os famosos “pontos positivos”.

As explosões que são produzidas durante as lutas com os fantasmas que precisam ser capturados são uma tradução brilhante dos efeitos visuais dos filmes: os mesmos raios contorcidos que roubam a

Além do seu canhão de prótons, você pode contar com uma arma de gosma (abaixo) e um raio que diminui a velocidade dos inimigos. Todas elas têm funções diferentes, mas a melhor é a da Slime Gun, que gruda inimigos no teto



Uma belezinha, não é mesmo? Uma das vantagens em se ter sido baseado em um filme que tem 25 anos é que os efeitos especiais podem ser imitados fielmente. As cenas de corte também se equiparam às originais até mesmo nos ângulos da câmera



Artefatos ocultos saltam em cada um dos cenários e deixam o seu medidor PKE na cor azul. À direita: um daqueles muitos momentos no jogo em que tudo parece brilhantemente autêntico



energia dos fantasmas até que os pestinhas possam ser mandados para dentro das armadilhas. Uma vez que os fantasmas estejam pairando sobre elas, eles precisam ser mantidos dentro do cone de energia enquanto são sugados, se debatendo para conseguirem escapar. E pode parecer estranho, mas isso fica mais legal nas dificuldades mais fáceis – na configuração mais difícil, você só fica mais tempo lutando contra o espírito.

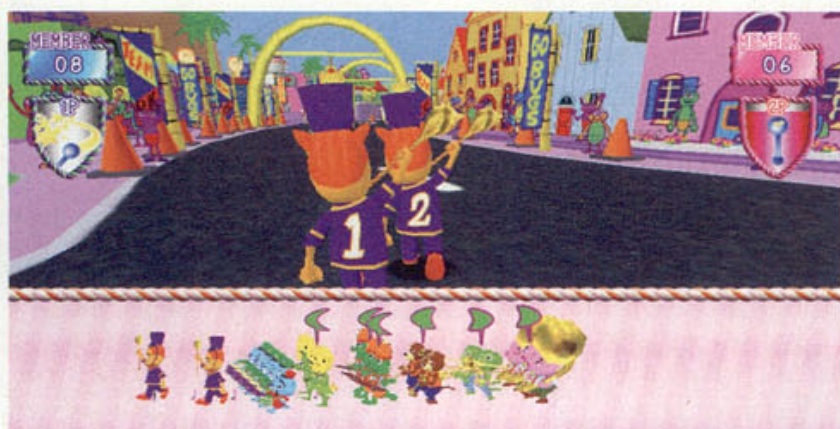
A incorporação do medidor PKE também é impressionante. Utilizando o apetrecho preferido de Spengler, a sua visão passa por um filtro e adquire um tom esverdeado repleto de estática que diminui a velocidade do jogo – a Terminal Reality teve tanta confiança que até deixa que você veja exatamente onde é que estão os sustos e os fantasmas, e, logo em seguida, o põe na direção certinha de mochila de prótons nas costas. Sobre o resto do jogo podemos dizer que é OK.

Seu personagem (charmosamente chamado de novato, sangue novo ou qualquer outro eufemismo para principiante) é o próprio Sr. Genérico e poderia facilmente ser confundido com uma parede não fosse a mochila cheia de luzes nas suas costas. Os outros caça-fantasmas tiveram muito mais sorte e

ganham animações incríveis que distinguem até o estilo de caminhada que os atores utilizaram no filme. E mesmo que as falas geniais se tornem um pouco repetitivas durante as batalhas, o roteiro, mesmo que não seja incrível, ainda tem frases memoráveis.

O mais importante talvez seja a atitude da equipe. Você se sente parte de um esquadrão de extermínio de pestes, mesmo que, no caso, sejam deidades furiosas do pós-vida. Seria o grande trunfo do jogo, não fossem o problema com a taxa de frames que varia frequentemente – mesmo quando não há muito acontecendo na tela – e a rapidez com que o jogo acaba, cerca de cinco horas.

Falhas à parte, *Ghostbusters* merece um certo respeito não só por ter capturado o carisma da série mas também por ter traduzido o básico dos conceitos dela em uma mecânica original que, além de ser muito divertida para quem está jogando, simplesmente parece ter sido a escolha certa. Talvez com mais tempo, as coisas melhorassem ainda mais, mas quem espera muito passa para o outro lado sem perceber. Por que esperar, então? Esse já foi um grande esforço. [7]



Paradas predeterminadas são feitas ao se acertar uma sequência de ícones de apito. Quando isto acontece, procissões de casamento e bondinhos passam pelo seu caminho. O desafio é manter o compasso depois da pausa



Jujubinhas põem a banda no piloto automático, mas são tão comuns durante sua viagem, que fica difícil não desenvolver uma relação de dependência por toda uma marcha



MAJOR MINOR'S MAJESTIC MARCH

PLATAFORMA: Wii LANÇAMENTO: MARÇO (EUA)
PRODUÇÃO: MAJESCO DESENVOLVIMENTO: NANAON-SHA
ANTERIORMENTE: E01

Um cachorro rapper, uma ovelha que toca violão e um gato baterista. Analisando o estilo dos jogos musicais de Masaya Matsuura, houve uma bela mudança de direção desde que ele produziu para o Wii. O palavrório do sensei com cabeça de cebola de *PaRappa* e as palhetadas nervosas da cabra rival de *UmJammer Lammy* foram substituídos por medleys de Mozart e John Phillips Souza. Claro, um som mais clássico, mas longe de ser o estilo que fez a carreira de Matsuura.

O mundo que ele cria com a ajuda do colaborador Rodney Greenblat também parece ter apressado estas pequenas mudanças. Leões olhudos,



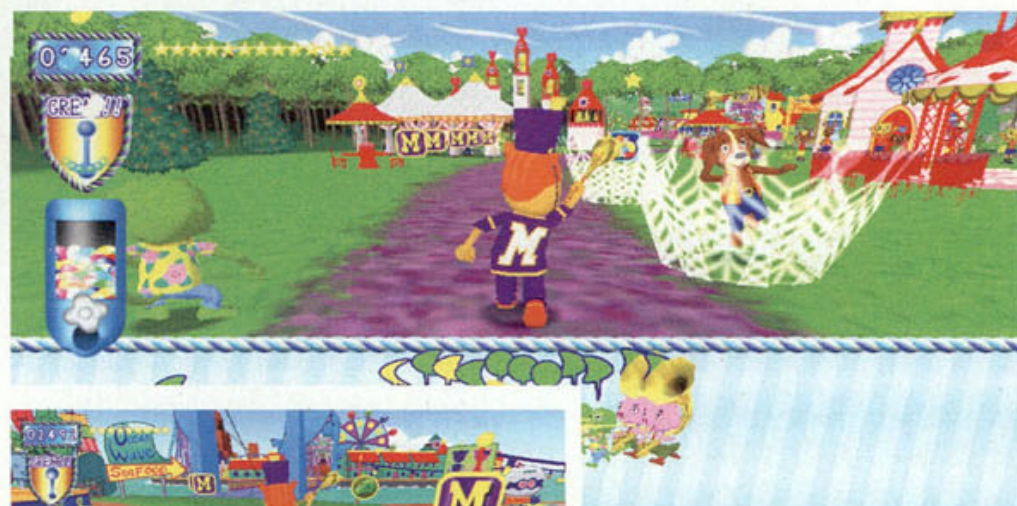
Matsuura e Greenblat se esforçaram para encontrar uma sinergia que justificasse a mudança das localizações limitadas dos seus antigos jogos e este novo mundo, inteiramente 3D

ursos e poodles são, claramente, criações de Greenblat, mas fora o cacto que toca xilofone, há pouca competição para a bizarrice de Joe Chin e Chop Chop Master Onion. Quer um exemplo melhor? Antes, nós grelhávamos um hambúrguer com a força mística do rap. Agora tudo o que podemos ver é um policial que desaprova quem joga lixo nas ruas. E quanto à parte da Marcha Majestosa do título, hein? Infelizmente, essa parte também não conseguiu se sair melhor.

A tarefa é bem simples: você move o Wii Remote para cima e para baixo para definir um tempo para a marcha. Alcance um declive e o tempo tem de ser alterado para que a banda continue marchando majestosamente.

Também há o pequeno problema de ter de deixar todos na banda felizes e satisfeitos com a velocidade do resto de seus colegas – um molejo político que você logo aprende a ignorar por conta das muitas jujubas espalhadas pelos cenários que acalmam os músicos que se estressam facilmente.

Muito útil, já que mudar o tempo é complicado, levando vários movimentos para que uma nova velocidade seja registrada como intencional. A situação piora com a tendência do Wii Remote de criar seu próprio conceito de "tempo", constantemente pedindo para que você o "balance corretamente", como se estivesse o jogando contra a parede – quando, na



Nem todos os brilhantes membros da banda são o que parece. Alguns, como Eggplant Fox, são lobos em pele de cordeiro, com o perdão do trocadilho. Se você o convidar para a marcha, ele imediatamente vai bagunçar o ritmo



verdade, você o está movendo do mesmo modo quando ele começou a gritar com você dez segundos antes.

Funcionando bem, ou não, a relação entre a ação e a música não é das melhores de qualquer maneira. A ideia de liderar uma banda não faz tanto sentido assim em um jogo que é basicamente sobre ritmo e, consequentemente, sobre tempo de resposta. *Major Minor* não é sobre tocar uma partitura mas, sim, sobre esperar que todo mundo na banda toque a sua parte – uma decisão de design que afasta ainda mais o jogador do centro da ação.

Basta olhar para as imagens, elas dizem tudo. Você pode ter o bloco de carnaval mais pitoresco seguindo suas ordens, mas quando olha para frente, tudo que vê é uma figura solitária balançando um bastão.

Mesmo assim, o nome de Matsuura é usado como um selo de qualidade. Se isto significa uma mudança no seu estilo, seus fãs ficarão desapontados. Certamente, muda algo para a sua reputação ao estampar "do criador visionário dos jogos musicais" no jogo. É um título ao qual ele tem todo o direito, mas que é um desperdício para a decepção que é *Major Minor*, isso é. [3]

A banda de um homem só



A opção para dois jogadores ajuda um pouco o jogo. No modo contest, os jogadores alternam entre controlar a marcha e aproveitar o tempo longe do comando para recrutar quantos personagens forem possíveis. Se você errar o seu tempo junto à liderança, dará mais oportunidade para que seu rival conquiste pontos. O cooperativo, por outro lado, ajuda a diminuir a dificuldade, que, por sua vez, iria provavelmente afastar as crianças – público alvo do jogo. Com uma mão adulta liderando o tempo da marcha, os baixinhos poderão utilizar toda a energia de que dispõem para coletar os power-ups e integrantes para a banda.



PUNCH-OUT

PLATAFORMA: Wii LANÇAMENTO: MAIO (EUA)
PRODUÇÃO: NINTENDO DESENVOLVIMENTO: NEXT LEVEL
GAMES ANTERIORMENTE: E01

Big Mac



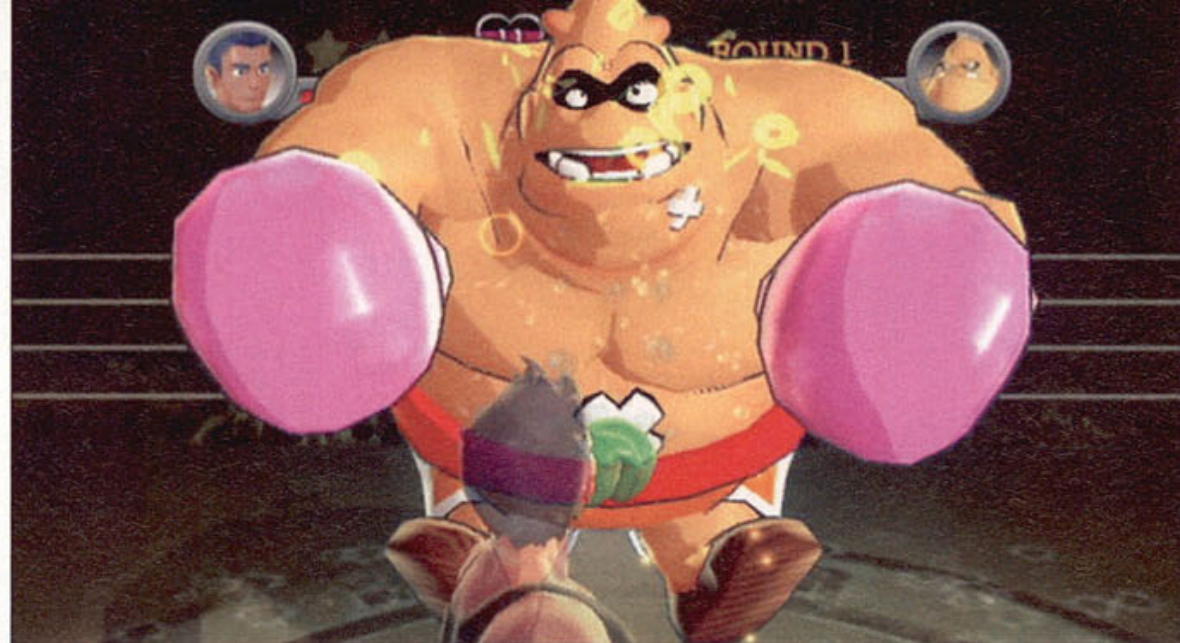
O multiplayer de *Punch-Out* não merece mais do que uma menção já que está mais para curiosidade do que para essencial. A tela se divide horizontalmente e, apesar de ser possível escolher entre um Mii em particular para lutar, geralmente são dois Little Macs que acabam se enfrentando – com direito a pequenas alterações para incluir pequenas reações e pistas do próximo golpe que não existem no modo single player. É uma questão de sorte quem acerta mais golpes, mas se você der jabs o bastante, acaba se tornando Giga Mac. Uma versão maior, mais forte e mais feia do herói do jogo, muito conhecida por suas provocações durante a luta e golpes finais, assim como a tela que volta ser uma só. Um truque que, se usado com outros personagens, daria um pouco mais de vida ao multiplayer. Como foi feito, só vale a pena como curiosidade mesmo.

"Se cortarem esta cabeça careca ao meio vão encontrar uma grande luva de boxe lá dentro." Foi o que disse "Marvellous" Marvin Hagler, um dos maiores pesos-médio da história do boxe. "Isto é tudo o que eu sou. Eu vivo por isso." E Little Mac também. Em cortes de câmera, o protagonista de *Punch-Out* faz seus abdominais, levanta ferro e dá seus socos diante da câmera. É apenas uma pequena adição, verdade seja dita, mas uma que tem grande significado – afinal, os maiores sucessos de *Punch-Out* vieram justamente de tentativas e erros.

A oportunidade para um novo combate sempre esteve presente: já faz 22 anos desde que *Mike Tyson's Punch-Out*, a maior influência para este novo *Punch-Out*, foi lançado. Ok, ele está mais próximo de ser toda a base do jogo do que apenas uma inspiração: todos os personagens, exceto Mario e Mike Tyson, estão presentes mais uma vez.

Então sim, há realmente grandes chances de você conhecer a esmagadora maioria dos personagens, dos contra-ataques e dos golpes. Será que vale realmente a pena jogar tudo novamente?

Dizer que a resposta é "sim" por si só já representa uma conquista – e uma que distancia a Nintendo do resto do seu catálogo atual de jogos. Mesmo para o



Conforme se nocauteia os oponentes, galos. Mas eles ainda têm a vantagem – não os machucados, os oponentes. Enquanto é preciso nocauteá-los três vezes, eles só precisam fazer isto uma única vez

design cartunescos, quase não há falhas.

Os oponentes são exemplos de personalidade, no qual cada frame da animação, incrivelmente bem produzida, serve para testar os seus reflexos. E, quando você consegue acertar um belo cruzado e fica um centímetro à frente do seu oponente, é uma combinação linda.

Na primeira vez que estiver jogando, a sua linha de aprendizado vai ser bem equilibrada: você perderá lutas, é claro, mas cada vez que voltar ao mesmo oponente, irá um pouco mais longe. Após derrotar Mr. Sandman e se tornar o campeão dos pesos-pesados, terá de defender o seu título dos que já foram derrotados. E eles também aprenderam com as bordoadas que receberam.

Glass Joe ganha um capacete para proteger a mandíbula, Von Kaiser trocou o penteado e aparece com uma atitude mais feroz – e King Hippo aparece com uma tampa de lata de lixo na barriga.

Detalhes bacanas, mas é justamente quando eles aparecem que *Punch-Out* começa a capengar. Será que eles não estão tentando demais ou estão ansiosos por corresponder às expectativas? De qualquer maneira, vencer a sua última batalha exige, e depende de, uma memória quase perfeita e não apenas aprender alguns truques. Garantimos que durante o primeiro minuto da sua segunda luta contra Bald Bull você fará o mesmos movimentos realizados em todas as vezes que você o enfrentou.

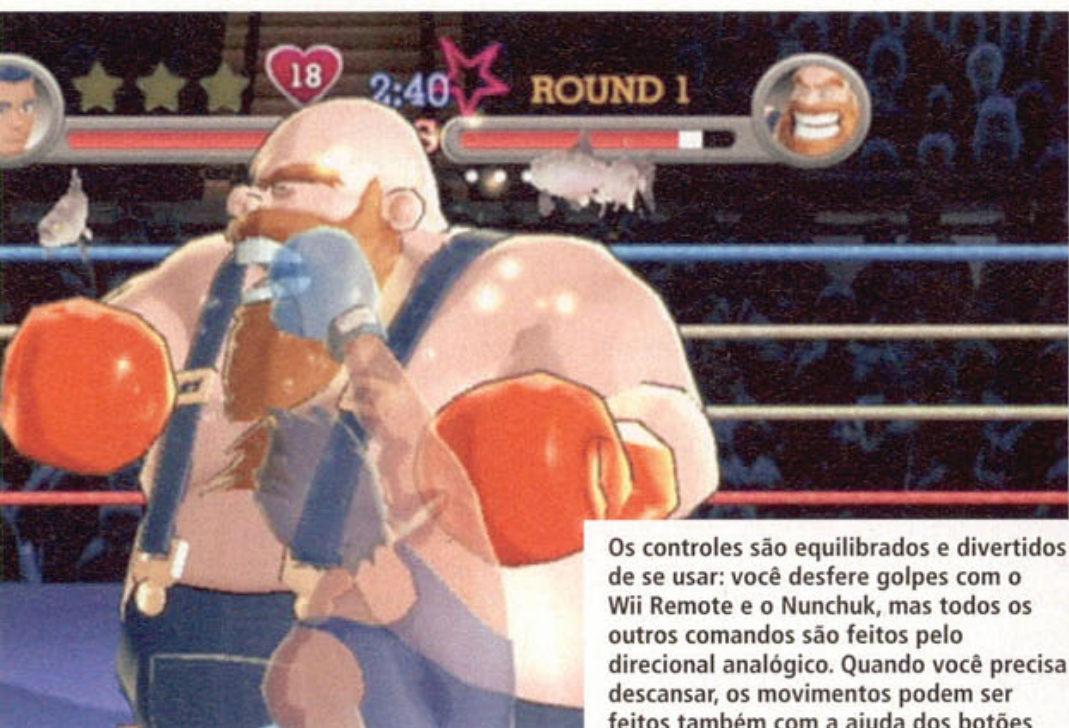
É justamente quando o jogo se torna mais voltado a reflexos e previsões, e menos sobre memória muscular, que *Punch-Out* perde um pouco do brilho.

Mas e todos aqueles bônus que, segundo a Nintendo, quase fizeram o jogo burlar o limite do DVD? Nem se dê ao trabalho de acreditar nisso.

Existe, realmente, uma ideia bacana no modo Exhibition que reencena qualquer luta e tenta cumprir três pontos – tentar encaixar um nocaute instantâneo, por exemplo, ou vencer sem se esquivar. Também há uma pequena participação de Donkey Kong, bem no finalzinho do jogo, mas o restante dos extras não passam de cenas de corte e testes com os sons do jogo.

Se você conseguir ser maduro o bastante para relevar a boataria infundada, este é um título que é mais substancial do que qualquer um dos seus predecessores. Misturar boxe com um pouco de quebra-cabeças, tal qual no original, ganhou vida nova graças ao estilo e à estética. Não fique esperando por uma surpresa completa e é capaz que você receba uma surpresa agradável no lugar.

[8]



Os controles são equilibrados e divertidos de se usar: você desfere golpes com o Wii Remote e o Nunchuk, mas todos os outros comandos são feitos pelo direcional analógico. Quando você precisa descansar, os movimentos podem ser feitos também com a ajuda dos botões





ZENO CLASH

PLATAFORMA: PC LANÇAMENTO: ABRIL (EUA)
PRODUÇÃO: VALVE DESENVOLVIMENTO: ACE TEAM

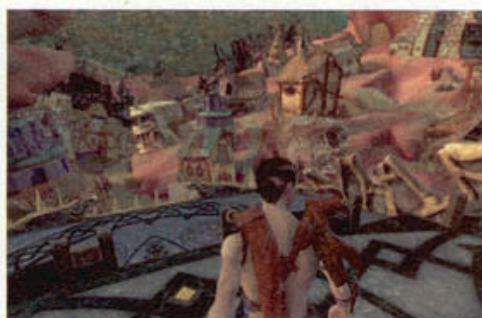
Combate em primeira pessoa sem armas? Uma fórmula que quase nunca funciona.

Há exceções como os jogos da série *Riddick* e *Dark Messiah Of Might And Magic*, mas são casos raros.

E a primeira tentativa do estúdio independente ACE Team coloca mais um nome nessa curta lista.

Zeno Clash foi feito com o motor Source da Valve e é incrível já à primeira vista. O design do jogo imediatamente exige que façamos comparações com os trabalhos do cineasta chileno Alejandro Jodorowsky, do holandês Hieronymus Bosch e até mesmo dos filmes de ficção lunáticos da década de 1980 de Jim Henson. A paleta de cores brilhantes e o extraordinário design dos personagens ilustram um mundo com riqueza de detalhes.

A história é contada por meio de uma combinação dos efeitos de um acidente – a morte do progenitor do clã Father-Mother – e flashbacks que levam até este acontecimento. Seu personagem, Ghat, é culpado pelo assassinato e está em fuga com mais uma dúzia de parentes. A narrativa pontua uma série de encontros no jogo que poderiam ter sido inspirados tanto em *Double Dragon* como por qualquer jogo de tiro atual. Seus punhos, que possuem dois ataques principais, são as armas mais corriqueiras. Armas aparecem ao longo do jogo, mas é a variação da jogabilidade ao se alterar entre ataque e defesa durante o combate sem armamento que forma o núcleo tático do jogo. Em outras partes,



Father-Mother possui uma figura imponente. Mas, por que você o(a) matou? Certamente isso não aumentou seus fãs no vilarejo e logo escapar parece ser uma baita de uma ideia – e o jogo vai mostrar que nunca é tão simples assim

você tem que lidar com indivíduos hostis em suas montarias, um híbrido entre ratos e girafas, com uma arma de longo alcance. Outros encontros são um pouco mais cruéis, como usar uma clava para dar cabo de um elefante zangado. Estas armas podem ser roubadas ou deixadas de lado pelo jogador.

Isso pouco importa. A sensação do contato dos socos é notável, inédita em jogos eletrônicos. Balançar um ramo de espinhos na cabeça de uma das criaturas bichudas do jogo, ou das que se parecem com lontras, cria esta sensação de impacto.

Isto, sim, é um combate sem armas feito da maneira certa em um mundo fantástico, transbordando imaginação. E, por ter não mais do que cinco horas de jogo, o preço baixo está na medida certa. **[8]**



Os elefantes têm uma atitude extremista e não economizam nos socos. Como as criaturas maiores precisam de armas maiores para derrotá-los, a única resposta sensata é acariciar estes paquidermes com o maior martelo que você puder encontrar



TERMINATOR: SALVATION

PLATAFORMAS: 360, PC e PS3 (VERSÃO TESTADA)
LANÇAMENTO: MAIO (EUA)
PRODUÇÃO: EQUITY GAMES/EVOLVED GAMES
DESENVOLVIMENTO: GRIN/HALCYON STUDIOS



E lá vamos nós aumentar a longa lista dos jogos chatos e mecanicamente incompetentes que saíram dos filmes para açoitá-los os videogames.

Terminator: Salvation é simplesmente um clone de *Wanted: Weapons of Fate*, também da Grin – exceto pelas partes legais. *Terminator* só troca as texturas dos personagens e cenários, utiliza o “talento” de alguns dubladores que estavam disponíveis na estante e só teve de se preocupar em estar nas prateleiras no mesmo dia em que o filme foi lançado.

O jogo é um shooter básico com mecanismos de cobertura e três tipos de inimigos que se repetem durante as suas quase quatro horas de duração. Também há uma nave fracote que você tem que enfrentar algumas vezes e três

Uma das falhas mais irritantes do jogo é a atmosfera completamente imprópria. Quem é que vai acreditar que John Connor e seus amigos são alguns dos últimos seres humanos vivos quando eles ficam correndo e gritando coisas como “Vamos lá, Skynet, isto está fácil demais!”?

tiroteios em trilhos apresentando a “Moto-Exterminador”.

O melhor que se pode dizer disto tudo é que, pelo menos, o jogo é funcional – apesar de que não nos atrevemos a falar o mesmo sobre a IA dos inimigos ou dos aliados. Em quase todos os seus encontros, os oponentes fazem questão de ficar bem à vista, enquanto os seus companheiros procuram por um bom lugar para se esconder.

A repetição dos cenários e a qualidade da interação que é possível manter com eles, no máximo, conseguem despertar apatia – e pensar em todo o rico material que foi desperdiçado em um jogo tão malfeito assim.

Apesar de não estar longe de ter uma chance de competir com *Future Shock*, da Bethesda, a franquia do *Exterminador do Futuro* ainda tem chance de se mostrar uma mina de ouro. Mas, por conta de *Salvation*, ainda precisaremos de muitos anos cavando até encontrarmos qualquer coisa remotamente parecida com algo de valor. **[3]**



Derrubar as aranhas andróides é uma questão de atacar suas células de força expostas – algo que seus amigos estão sempre prontos a lembrá-lo, não importa as milhares de vezes que você já teve de ouvi-los



KNIGHTS IN THE NIGHTMARE

PLATAFORMA: DS LANÇAMENTO: JUNHO (EUA)
PRODUÇÃO: ATLUS
DESENVOLVIMENTO: STING ENTERTAINMENT



O combate se desenvolve em rounds. Para vencer inimigos o bastante para fechar uma coluna ou uma fileira na grade no fundo da tela. Uma espécie de bingo de batalha, se você quiser

Há um conceito bem interessante em *Knights In The Nightmare*:

cursores que surgem e fazem o papel da mão de Deus. Com a stylus você controla a alma de um rei traído e, então, este espírito brilhante paira sobre um campo de batalhas, possuindo o corpo de guerreiros para lutar.

As lutas são em tempo real e ficam interessantes por conta da relação de risco versus recompensas – o já falado espírito pode agarrar armas, entregá-las para os seus aliados e então esperar que eles acumulem poder para desferir ataques poderosos.

Para complicar um pouco, os inimigos na tela enchem qualquer espaço de obstáculos. Cada trombada que você dá com eles

serve para acelerar um pouco os ponteiros do relógio e apressar mais o final da batalha.

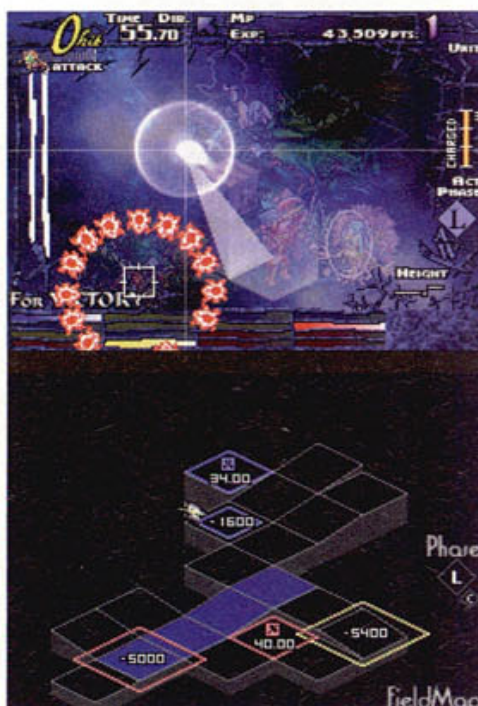
Inimigos feridos sangram gemas que aumentam os poderes dos ataques do espírito, mas, quando eles são derrotados, deixam armas e outros itens pelo chão, que devem ser coletados pelo fantasma da camarada.

Se fosse só pelas batalhas, *Knights In The Nightmare* valeria o esforço. Mas é na história que ele falha: uma sequência lenta, frequentemente obtusa que se prolonga enquanto for possível e acaba demorando mais do que devia para se solidificar.

O mistério do espírito e de suas origens até que consegue manter o jogador grudado por algum tempo, e Maria, uma valquíria que vem para ajudá-lo, também merece um pouco de atenção, mas isto é tudo.

A participação do jogador fora das batalhas é, infelizmente, sempre reduzida por causa do sistema de microgerenciamento – distribuir os pontos de experiência e melhorar o armamento –, executado por meio de menus de estilos destoantes.

Entretanto, enquanto a trama é rígida e a customização chega de fato a ser frustrante, o combate continua valendo a pena. *Knights In The Nightmare* poderia ser acusado de ser bem mesquinho com o jogador por oferecer tão pouco em alguns quesitos. Mas pode ser um sonho se você puder lhe dar uma segunda chance. [6]



Itens-chave são, bem... A chave para se recrutar mais soldados. Eles são coletados como espólios no campo de batalha, equipados e entregues pelo rei traído



MURAMASA: THE DEMON BLADE

PLATAFORMA: Wii
LANÇAMENTO: SETEMBRO (EUA)
PRODUÇÃO: IGNITION ENTERTAINMENT
DESENVOLVIMENTO: VANILLAWARE



Campeã do design em 2D, a Vanillaware conseguiu se superar e se desfazer ao mesmo tempo em seu primeiro jogo para o Wii. Adotando o mesmo estilo artístico de *Odin Sphere*, o maior truque do visual ainda são as camadas de pano de fundo e do plano principal que se entrelaçam de maneira fantástica.

Detalhes acidentais da animação foram melhorados com plantações se balançando com o vento e ondas rebentando que dão um novo tipo de energia às paisagens. O efeito conseguido só não é melhor por causa da limitação dos combates.

Emboscado em determinados momentos, o seu manejo da espada é rápido e preciso – além de ser muito parecido com *Ninja Gaiden*, com seus ataques e bloqueios e com as acrobacias de Dante de *Devil May Cry*.

Com espaço limitado e encurralado por relatórios das batalhas, não foi feito esforço algum para amarrar os pequenos flashes de energia durante a ação com o resto do mundo. A exploração dos cenários é essencialmente solitária, com apenas alguns itens pelo caminho.

O combate em si põe em prática a técnica artística dos rastros de tinta de *Okami* e mais todos os outros recursos pirotécnicos que um desenho poderia oferecer para injetar um pouco de ferocidade nos movimentos que usam e abusam dos dashes. O tipo de movimento que passa a sensação de se estar flutuando fora das batalhas e que no final confere uma certa sensação de que as lutas e o restante do jogo estão conectados já que quase



Existem 108 espadas para se colecionar e forjar no jogo. Cada uma delas já chega acompanhada de um ataque especial devastador – mas é claro que é preciso ter o level exato para conseguir manejá-la

literalmente voa de uma para a outra.

Este tino para a ação destoa muito do resto, confundindo o jogador às vezes. Algumas fases possuem segmentos de cenários anteriores reciclados e nem chegam a apresentar combates – nada extremamente perigoso para o jogo, na verdade. Mas talvez um erro se analisado sob o ponto de vista de quem procura uma integração constante no design.

Tudo isto faz de *Muramasa: The Demon Blade* uma obra de arte que, infelizmente, é interrompida por lutas com espada ou é apenas um *Ninja Gaiden* mais lento? Bem... Qualquer que seja o caso, ele não obteve sucesso. [6]



As espadas podem desferir uma quantidade limitada de golpes antes de se partirem. Procurar um equilíbrio entre as três barras de HP das suas três espadas adiciona um pouco de estratégia, especialmente durante as lutas contra os chefes



EXCITEBOTS: TRICK RACING

PLATAFORMA: WII LANÇAMENTO: ABRIL (EUA)
PRODUÇÃO: NINTENDO
DESENVOLVIMENTO: MONSTER GAMES

Excite Truck pode até ter sido um jogo pequeno, mas, para a pequena dose, foi um jogo bem equilibrado. Manobras aéreas, acrobacias e colisões cobriam os jogadores com estrelas e desbloqueavam as diferentes modalidades. Mas ganhar estas estrelas ainda estava ligado ao desafio central do jogo, que era justamente ser melhor do que o restante dos competidores. Só era preciso fazer isso com estilo, realizando cada curva, cada salto e cada giro no ar com perfeição. Apesar de ainda ser um jogo de corrida no nome, a estrutura de *Excitebots* já não é a mesma. Isto é facilmente ignorado durante os desafios rápidos dos primeiros níveis – e depois, durante as dificuldades mais elevadas, os mesmos desafios ameaçam reduzir as corridas a uma farsa. O resultado é um jogo simplesmente boçal ou irritantemente arbitrário.

Passeando por Fiji, você dirige uma caixinha de presentes e descobre que há uma armação segurando uma torta presa às suas costas – que você deve arremessar em um rosto de um palhaço. Do mesmo modo inexplicável, é preciso chutar uma bola ao gol; arremessar um dardo; tocar um pandeiro; pilotar por cima de balas; girar ao redor de uma barra dez vezes; etc... Mas não é tão divertido quanto parece.

Ao contrário da fila de conga de *MarioWare*, os minijogos embutidos nas corridas de *Excitebots* nem chegam a ser malucos o bastante

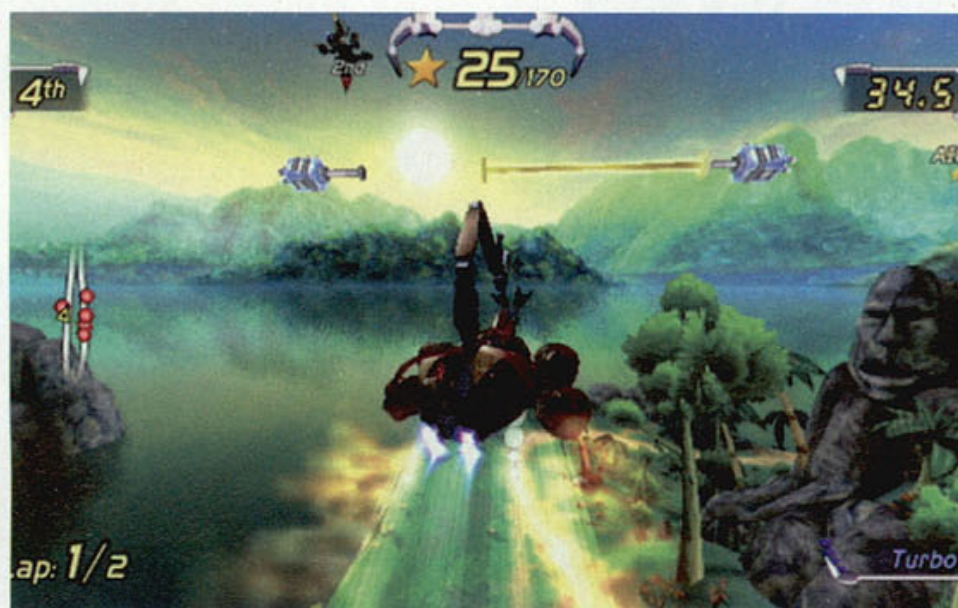


Um dos power-ups faz com que seu veículo se transforme e fique em pé, permitindo que o jogador levante as pernas do seu carro com o Wii Remote. Como se isto já não fosse estranho o bastante, é com este movimento que você volta a ser carro

para serem divertidos. Apenas adicionam uma quantidade exagerada de variedade a um jogo que já é impreciso por si só.

Há uma certa tensão entre obter as estrelas completando os desafios e terminar a corrida que consegue ser interessante, mas, mesmo quando você consegue superar todas as frescuras, há um pouco mais de problemas esperando sob o tapete como colisões estranhas, um visual incoerente e pontos de retorno bem desastrosos.

Mas são os próprios *Excitebots* que decepcionam mais. Eles têm um design horrível que faz com que os caminhos do jogo anterior se pareçam os melhores carangos do universo. Robôs podem até possuir um certo apelo, mas grudar rodas a um sapo de metal não é exatamente o que estas pessoas esperavam. [4]



Recomeçar depois de cada batida às vezes o transporta para longe de onde você estava na pista. Na maioria dos casos, isto leva o seu carro para o começo da corrida novamente, mas uma vez ou outra, você dá a sorte de parar na frente de quem causou o acidente



THE DISHWASHER: DEAD SAMURAI

PLATAFORMA: 360 LANÇAMENTO: ABRIL (EUA)
PRODUÇÃO: MICROSOFT DESENVOLVIMENTO: SKA STUDIOS

Estamos de acordo: não se parece nada com uma lavadora de pratos (tradução de dishwasher). Nem se movimenta como um: aqui, este profissional dos restaurantes é uma figura rápida e frenética – uma criatura que poderia muito bem ter saído de um dos filmes de Tim Burton, mas sem o carisma e mais psicótico. E qual é a ocupação deste pequeno samurai das porcelanas? Matar tudo que aparecer na tela da maneira mais brutal, rápida e estilosa possível.

The Dishwasher: Dead Samurai retrabalhou a filosofia de *Ninja Gaiden* e a dividiu em duas dimensões. Além de o personagem conseguir executar movimentos rápidos como um relâmpago desde os primeiros minutos de jogo, seus oponentes têm movimentos mais modestos, o que, afinal, exige raciocínio e estratégias precisas.

Pode não ser esta a impressão que se tem quando você está ocupado demais decepando cabeças nos primeiros estágios, mas, quando a dificuldade começa a aparecer, o bicho pega.

É durante estes momentos que o sistema de combate começa a melhorar: alternar entre suas cinco armas faz com que novas combinações de ataques surjam a todo instante durante as batalhas. Há golpes incrivelmente exagerados em força, mas as acrobacias e os inimigos rápidos os tornam



Apesar de os cenários de *The Dishwasher* se misturarem um pouco, cada localização tem seus próprios elementos – os melhores são os estágios nos quais você pode detonar com a ajuda de um solo de guitarra. Não pergunte, jogue e entenda

praticamente impossíveis de ser executados muitas vezes em sequência.

Estas limitações acabam adicionando um sistema adaptável de luta que exige atenção constante e foco do jogador, recompensando-o com animações bacanas e golpes finais ainda melhores.

Há o bastante para manter qualquer um ocupado: o story mode – sem tanta história assim, é verdade –; um modo arcade, para um ou dois jogadores; o time attack; e extras bem bobinhos.

Mas, por baixo da superfície de *The Dishwasher: The Dead Samurai*, há uma abordagem bem interessante em um gênero que ainda não teve seu potencial completamente explorado – e a maior prova disto foi a própria Microsoft ter escolhido este jogo como garoto propaganda do potencial dos jogos em XNA para os consoles. Além disso, o game foi feito por apenas uma pessoa. [8]



Acabar com os inimigos com os botões exatos dá mais pontos e faz com que os inimigos deixem itens. É uma ideia bacana que tira o jogador de seu frenesi por sangue



MAXIMO

Familiar por natureza e não pelo nome, a versão americana de Ghosts 'n Goblins faz jus à lenda



A zombaria da Morte é parte de todo *GnG*. "Como posso confiar em você?", indaga Maximo. "Como pode não confiar neste rosto, hein?", vem a resposta

O galante escudeiro Sir Arthur sabe que, para dominar *Ghosts 'n Goblins*, primeiro se deve dominar a si. Pressa, imprecisão, soberba e medo: todos têm que ser destruídos para atravessar os reinos entre o cemitério e o trono, para além do abismo e dos inimigos, até os braços da princesa Guinevere. De todas as aventuras nos jogos, poucas são tão temerárias por exigirem vários saltos com tanta exatidão científica, sendo até o menor dos pulos um compromisso sem alternativa. Poucas, isto é, são mais difíceis do que fazer uma sequência totalmente 3D.

Oficialmente, tal jogo não existe, apenas uma derivação de PS2 chamada *Maximo* que, apesar de toda lealdade e valor, nunca portou o nome da família. O que carrega no lugar, *Ghosts To Glory*, pede por apóstrofe e N, mas o Rei Capcom jamais tocou seus ombros com a espada. O herói usa o coração da série no escudo: oito flechas, uma para cada direção de uma alavanca de fliperama. Ele veste até as calças. Porém, é renegado. Por quê? Talvez alguém tenha verificado seu passaporte.

Maximo, veja, é um jogo americano, criado pelo Capcom Digital

Studios, também conhecido como Production Studio 8. Ou, para apontar mesmo o defeito, ele não é japonês. E ainda que fosse, ou se a decisão de rebatizar viesse da desenvolvedora e não da produtora, é difícil imaginar que um *Ghosts 'n Goblins* 3D teria final feliz, e muito menos que seria uma das atualizações mais inteligentes e intuitivas de um arcade até hoje. Desbravando a terceira dimensão, agora um lugar manchado com o sangue de *Bomberman*, *Golden Axe*, *Sonic* e – céus – *Teenage Mutant Ninja Turtles*, *Maximo* fez a transição mais audaz da franquia e saiu ileso. As lendas contam muitas injustiças no tribunal do Rei Arthur; a ausência desse jogo é uma delas.

Para entender o porquê, é bom visitar suas origens. Desconhecido por muitos, o Capcom Digital Studios tinha sua própria versão do criador de *GnG*, Tokuro 'Professor F' Fujiwara. Melhor: ele tinha até o pseudônimo para combinar. Em seus dias na revista norte-americana *Electronic Gaming Monthly*, o líder do estúdio, David Siller, criou um alter ego, Sushi-X, que simbolizou, para uma geração de jogadores, o elitismo exagerado dos

viciados em fliperama. *Maximo*, apontaria ele mais tarde, foi seu presente a essa espécie ameaçada. O que ele não expressou com palavras – e talvez não pudesse – foi a precisão matemática e a paixão considerável com que esse éthos seria aplicado.

Começar um novo jogo em *Maximo* é como visitar um velho amigo. Como em todos os *GnGs*, o início é em um cemitério, com a terra dos vivos literalmente dando espaço ao reino dos mortos. Igrejas afundam na lava enquanto plataformas são forjadas por rochas que caem. Caixões içam como elevadores do solo e as tampas se abrem com os passageiros tropeçando para fora. Fique muito à vontade e lá se vai o elmo; mais algumas vezes e é a armadura; em seguida, só a cueca permanece. No fundo, quase como o vento, a trilha do compositor de *Earthworm Jim*, Tommy Tallarico, flutua na melodia mais cantarolada dos videogames. Nas árvores, a vida selvagem local tem travessuras em mente. Parece *GnG*, soa como *GnG*, e quando a tela de conclusão de fase confirma que você completou quatro por cento, mas "dominou" só dois, a suspeita se valida: é *GnG*.



Maximo nunca ameaçou ser o GnG definitivo; ele seria *Ultimate Ghosts 'n Goblins*. Mas chegou anos antes da atualização de Fujiwara. Omissões como os ossos amontoados com a morte, entretanto, clamavam que jamais poderia assumir totalmente tal identidade

Recebido calorosamente pela imprensa, *Maximo* veio com um aviso: era, quando queria, tremendamente difícil. Mas não pega leve na reputação impiedosa da série, nem a copia arbitrariamente, pois sabe que, se a lei tácita de adaptações de consoles é abraçar e apaziguar o formato em questão, a lei tácita de *GnG* é um chute entre as pernas. Esta é uma série cuja ideia de tutorial é fazer tropeçar, esticar a mão e, caso você aceite, dar um tapa com ela. Aí termina a lição. Tendo ajudado no pioneirismo do continue infinito em *Ghouls 'n Ghosts* para Mega Drive, tem se redimido por esse erro desde então, brigando publicamente com os direitos de jogar em casa.

Em *Maximo*, isso se manifesta como a Morte, um tipo sovina que governa o submundo como uma prisão destorcida. Os continues são sua permuta, pagos com "Death Coins" escassas. E se tem que fazer uma outra visita, ele acrescenta juros. As quatro feiticeiras aprisionadas em torres não são melhores. Somente elas e uma dispersão de piscinas mágicas (custo: 100 moedas) concedem a possibilidade de salvar, e, ante a elas, há centenas de inimigos, um chefe, e alguns prumos até o centro da Terra. Liberte-as para escolher entre energia, upgrades ou um save solitário. Um sacrifício, em outras palavras, por algo a que você estupidamente não deu valor.

Para jogadores acostumados



com games que praticamente os conduzem até o final, isso é um choque. Sem dúvida, há cópias de *Maximo* que circularam sem tocar uma única vez no memory card do dono, possuindo o console e então desaparecendo sem pistas. O efeito no jogo em si é profundo, transformando com eficácia cada punhado de fases em uma odisseia de fliperama; uma proeza de resistência que não serve para nada se você não sobreviver.

A quantidade de moedas colecionáveis não caiu bem para alguns críticos, tal é o destino de muitos jogos, metade deles feita pela Rare. Mas *Maximo* faz um uso melhor das recompensas, até mesmo do que *Mario 64*, um jogo que fornece vários de seus alicerces. Os jogadores são gananciosos e fracos, conclui. São todos propícios à exploração – e o que é design de jogos senão um exercício gigante de controle de mente? Não há perigo mais



emocionante do que aquele que colocamos sobre nós, e 90% de *Maximo* caem nesse quesito. O chão abaixo de uma simples trilha de moedas invariavelmente cede. As chances de um baú soltar presas que o seguem pelo mapa ou liberar espólios são iguais. Segredos aguardam com paciência atrás de portas e armadilhas; e

Maximo podia ser tremendamente difícil. Cada lote de fases é uma odisseia de fliperama; uma proeza de resistência que não serve para nada se você não sobreviver

quem se esquecer de dar o salto triplo até a chave terá de responder até ao solo.

Não fosse isso o bastante, o jogo sabe aquilo que um jogador odeia mais do que uma oportunidade perdida: um roubo. Você vê e escuta o pássaro maldito em todos os lugares, e ele é certamente o maior gatuno dos

videogames. Não importa a sua tática enquanto ele investe, ou quão apurados seus sentidos ficaram, ele sempre vai fugir com as preciosas joias, a escapada vertical convidando você a pular e golpear o ar e penas. A ciência não tem explicação sobre como se faz isso com tanta frequência. Sabe-se, sim, que suas ações não são inteiramente egoístas, mas servem bem ao jogo. Lembra-se daquele remendo no chão claramente letal que quase fez rir pela sua inclusão? Adivinhe aonde o impulso – a necessidade – de retomar o dinheiro vai levá-lo. E se não for o pássaro, será o fantasma furtando as spirits souls, deixando-o na mão quando a Morte bater à porta.

Tais minúsculos golpes de mestre estão por toda parte. O uso seletivo da física que faz tinir as rochas com a espada, por exemplo, exclui qualquer tática de combate corpo-a-corpo. O

tempo exato de tudo, desde uma estocada até uma aterrissagem, prevê o seu destino bem antes (pelo menos em uma escala de milissegundos) de você cair de um penhasco ou ser destruído por um escudo voador. As medidas precisas de energia dramatizam cada erro. Sons claros oferecem avisos e recompensas, com o jogo soando como o Palácio de César



Talvez a coisa mais irritante de *Maximo* seja a câmera que para abruptamente o controle para ajustes de centralização. Isso prejudica o fluxo do jogo, necessitando de atenção em quase todo salto e ataque para uma reorientação

apinhado de gladiadores reais. Energia e armadura vendidas pelas ocasionais 'rodas de prêmio' – não-renováveis e sempre muito caras – merecem consideração. Risco e castigo estão em compasso fino; o dano é dado quando pode ser evitado, e inconveniência quando não pode.

Porém, para o leigo que lê o verso da caixa, esse pode ser um jogo inteiramente sobre e em si, embora viva e respire a essência de outro. E há uma ironia maior do que o fato de se divorciar de uma série que obviamente ama. Quatro anos após o lançamento, e depois do sucesso similar da sequência *Maximo Vs Army Of Zin*, o Capcom Digital Studios por fim embarcou em uma atualização 2D 'oficial': nomes, personagens, toda a estrutura. E o que aconteceu? *Final Fight: Streetwise* aconteceu.

Essa miscelânea inspirada em Guy Ritchie – ou, para dar um nome apropriado: "Jogos, Trapaças e 43 Por Cento No Metacritic" – foi um caso tão deturpado e gangrenoso que a Capcom amputou toda a franquia em resposta. Guy? Cody? Perdão, nunca ouvi falar. Então, em uma manobra rápida, mas oficialmente não-relacionada, todo o time de produção que o fez foi totalmente debandado.

O jogo foi para as ruas, seguido pelo Capcom Digital Studios, completando uma história que foi de fantasmas à glória e de volta novamente.



MAXIMO III

Jogo de Ação/Aventura para um jogador e conclusão à busca por Sophia:

Público-alvo:
Primário: 13-18 anos
Secundário: Os demais! (10-21 anos)

- Expandir o apelo de *Maximo*, manter os adolescentes enquanto atrai mais do público jovem e jovem/adulto.
- Manter o combate, mas aumentar exploração/liberdade como fator para atrair público mais velho. Acessibilidade e facilidade de progressão chave para todas as idades.

O enredo:

Pelo Mar do Sul, em uma terra de cultura exótica e longa história, se encontra a cidade de Mashhad, portal para o leste antigo, mas as forças de sangue e corrupção estão espreitando as sombras de um povo orgulhoso. O Body of Chut, ordem religiosa com uma legião de fanáticos, está se preparando para transformar a cidade em um único altar sangrento cuja população será sacrificada em seu ritual apocalíptico. Mas nem tudo está perdido; *Maximo* se ergue contra a maré de destruição. Tendo seguido a trilha de seu amor perdido, *Maximo* chega a Mashhad com esperanças de que a jornada terminará em breve. Agora ele vai colocar sua espada e conhecimento contra os líderes sem rosto da igreja e vai resgatar Sophia; o canal possuído pelo qual o Chut se faz ouvir. O destino de Mashhad, o destino de *Maximo* e o destino de Sophia estão unidos na vitória... e na derrota também.

Maximo III: Maximo

(proposta)



- Pulo simples** com distância aumentada em relação a jogos anteriores. **Pulo duplo** agora dependente da habilidade de pressionar o botão na hora certa. Aperte "defesa" para **Rolar** no fim do pulo.
- Pulo na Parede** permite aos jogadores usar técnicas de salto para subir até elevações maiores. Melhora a habilidade usando as Garras.
- Subir escadas, Pendurar-se e Andar de lado** permite ir a novas alturas, passar por parapeitos precários, obstáculos novos e surpreender inimigos.
- Carregue, Aperte, Puxe e Arremesse** itens para resolver quebra-cabeças, manipular o terreno e atacar inimigos.
- Nade** para desviar-se de obstáculos e elementos de quebra-cabeças. **Nade para baixo e mais rápido** para caçar tesouros e evitar perigos das profundezas.
- Fale** com NPCs para ganhar informações, avançar na trama, iniciar mini-buscas, oferecer e receber itens, resgatar inocentes dos inimigos e libertá-los da influência do culto. Afaste-os do perigo. Use a trave de mira para falar com NPCs à distância.
- Examine** itens e elementos do mundo para resolver quebra-cabeças e avançar na história.

- Troque rapidamente de armas múltiplas** e use-as para realizar uma variedade de **Ataques e Combos**.
- Trava de mira** permite aos jogadores mirar inimigos e alvos específicos e adicionar defesa, contra-ataques e outros movimentos novos.
- Com a trave de mira, o jogador pode fazer **Movimentos Defensivos** como o **passo lateral, backflip e esquivar**.
- Usando técnicas de sincronia, um **Contra-Ataque** vai recompensar o jogador com mais ataques impressionantes e efetivos.
- Quando o jogador evolui em combate, ele ganha **Movimentos novos** ao aumentar a **Experiência de Arma**.
- Status da armadura** refletido pelo personagem na tela. Seja espantado até ficar de cueca ou cheie uma armadura incrível.

Oferece forte direção de som, arquitetura & design de ambientes

Conclusão à busca de Maximo por Sophia

Temática madura e atraente

Parilla: Retalhe e arremesse inimigos à la *Maximo 2*. Use trave de mira para adicionar movimentos defensivos, contra-ataques e combos. Média distância. Pode ser descartado. Pendurar-se.

Escudo: Bloqueia ataques inimigos. Lance para ataques de média distância. Deslize em elevações. Demora para abrir espaço para usar outro item.

Martelo: Truque inimigos e objetos à la *Maximo 2*. Ataque de média distância dá reações inimigas espetaculares (despedaçar, voar para trás etc.).

Rifle Flintlock: Dispara a média distância usando a trave de mira. Dispara a longa distância (1ª pessoa) para eliminar alvos e resolver quebra-cabeças.

Garras: Usadas para escalar paredes. Também para ataques fracos, porém rápidos à curta distância.

Chifre: Empurra o inimigo ou o objeto para longe. Explosão maior usada para resolver quebra-cabeças e alterar terreno.

Bolsa: Conteúdo (areia, lama, escorpião, vagalume etc.) usado para resolver quebra-cabeças. Outros (Pimenta, Anéis do tempo, pólen de Lótus) podem ser jogados nos inimigos.

Maximo III: Forma fundida com O Ceifador

Maximo 3 começa com *Maximo* e seu bando em *na forma*. Ele busca por Sophia, os heróis encontram o Culto de Chut, adquirem de novo que consideram. Como resultado, *Maximo* e *Tinker* mudam de lugar. Agora *Maximo* é o herói e *Tinker* é o vilão. *Maximo* e *Tinker* são membros da ordem quando chegam a Mashhad, buscando vingança e uma cura para o estado de *Maximo*. *Maximo* está coberto de tatuagens, que são de fato a manifestação externa da mudança dos membros que agarraram *Grim* dentro dele. Com o apelo de um herói, *Maximo* se transforma em *Grim*, permitindo-lhe algumas habilidades.

Como resultado da mudança em *Maximo*, transformando-se em *Grim* é sua energia. Permanece como *Grim* por muito tempo e *Maximo* precisa ir. *Maximo* se transforma em *Grim* para o resto do jogo. *Maximo* se transforma em *Grim* para o resto do jogo. *Maximo* se transforma em *Grim* para o resto do jogo.

Além disso, o jogador pode realizar alguns ataques com sua face. Os ataques de *Grim* nem sempre matam, mas são usados para "resgatar" os inimigos para os ataques de *Maximo*, ou como quebra de magia de proteção de um membro ou "tonar mortais" inimigos fantasmas.

O esquema do *Secundário* é atual *Maximo* ao templo e transferir o *Grim* para o próprio condutor dele, Sophia.

Maximo III: Corneta (página dois)

- O jogador pode usar a Corneta para resolver quebra-cabeças. Aqui, o jogador acha um pilar trincado. Itens trincados podem ser afetados pela onda da Corneta.
- O jogador toca a Corneta. Uma onda curta fura o pilar estremece, indicando que está sendo afetado.
- Quando o jogador sopra uma onda sustentada, o pilar acaba se rompendo.
- Agora o jogador pode empurrar a peça do pilar para uma posição (como peso para pressionar um quebra-cabeça) ou...
- ... usá-la como apoio para alcançar uma elevação mais alta, bair, pendurar-se numa parede etc.

Garras para Escalar – parte 1

O jogador retira as armas para usar as garras para escalar. ... para agarrar-se em uma parede com superfície que pode ser escalada. *Maximo* pula...

Garras para Escalar – parte 2

Contanto que haja uma superfície assim para escalar, o jogador pode subir... Use a mesma técnica para pular entre superfícies que podem ser escaladas. ... ou pendurar-se nela.

Maximo III: Esboço da trama e ambientes

1. Cidade (dia)

Maximo e *Tinker* chegam ao porto. *Tinker* "arma uma loja" no bazar enquanto *Maximo* pesquisa pela cidade coletando informações e descobre sobre os seguidores do Chut. *Maximo* ajuda os nativos (mini-buscas).



3. Cidade (noite)

Visitando a cidade, *Maximo* passa por becos e telhados em mini-buscas. Percebe que os seguidores de Chut não são o que parecem. Sophia pode estar presa pelo culto, mas o herói não consegue entrar no templo deles.



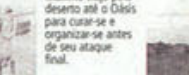
4. Observatório da Miragem

Maximo vai para o deserto e acha o Observatório da Miragem, que possui uma reliquia para ajudá-lo a se infiltrar no culto. (algo para distraí-lo?). Luta contra chefe?



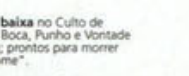
5. Cidade/Templo do Culto

Distraído, *Maximo* deve ganhar a confiança dos membros para acessar a entrada secreta do templo (mini-busca). Luta contra chefe? Revisita – Descobre que Sophia é a líder do culto.



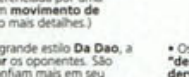
6. Câmara de Tortura/Fuga

Maximo é capturado pelo culto. Ele deve fugir da câmara de tortura / calabouço e voltar para *Tinker*. Revisita – *Tinker* morre.



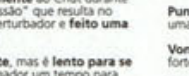
7. Cidade (tempestade de areia)

Sob cobertura da tempestade de areia, *Maximo* deve fugir da cidade e dos membros que o perseguem.



8. Deserto / Oásis

Maximo viaja pelo deserto até o Oásis para curar-se e organizar-se antes de seu ataque final.



9. Templo do Culto (batalla final)

Maximo invade o templo dos membros e confronta Sophia, enquanto Chut é invocado. Luta contra chefe.



Maximo III: Membro Básico – Ghul



- Os Ghuls são a casta mais baixa no Culto de Chut. São servos dos Olhos, Boca, Punho e Vontade de Chut. Leais acima de tudo; prontos para morrer por "Aquele que Tudo Consome".
- Ghuls atuam como opressores, guardas, trabalhadores domésticos, baías de canhão e escudos humanos para os membros mais elevados.
- Ghuls usam máscaras adornadas com o ícone da seta à qual pertencem. Um olho para o olho, um punho para o punho etc.
- Além disso, cada seta é diferenciada por uma roupa de cor diferente e um movimento de ataque distinto. (Veja abaixo mais detalhes.)
- Ghuls portam uma espada grande estilo *Da Dao*, a qual usam para picar e cortar os oponentes. São guerreiros sem habilidade; confiam mais em seu fanatismo.
- Ao entrar em uma luta, um Ghul urra um berro que põe a espinha para seu deus negro, dizendo-lhe que em breve mandará uma alma para ser devorada. (Isso serve como um aviso ao jogador sobre um ataque iminente.)
- Se um Ghul se dá completamente ao Chut durante uma luta, essa é uma "possessão" que resulta no estilo de combate distinto, perturbador e feito uma boneca de pano dos Ghuls.
- O Ghul ataca rapidamente, mas é lento para se recuperar, permitindo ao jogador um tempo para contra-atacar depois de desviar ou bloquear.
- Devido à força fanática do Ghul, os ataques causam mais dano do que o ataque normal de *Maximo*.

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Os ataques de espada do Ghul são bem descritos como balanços "descontrolados" e cargas "cambaleantes". O Ghul gira como um devirve em turbilhão; a lâmina pesada corta tudo que encontra no caminho.

Cada seta de Ghul tem seu próprio ataque "distintivo".

Olho – Faz um movimento ondulante e hipnótico que pode atordoar *Maximo* por pouco tempo.

Boca – Faz um chamado especial, invocando mais Ghuls para ajudar.

Punho – Faz um ataque investindo para baixo que tritura a terra, criando uma onda de choque.

Vontade – Faz uma "carregada" e uma investida, fazendo um ataque forte o bastante para quebrar o atual nível de armadura de *Maximo*.

Se um Ghul toma muito dano, ele foge e usa água curativa ou pó para readquirir a energia completa.

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

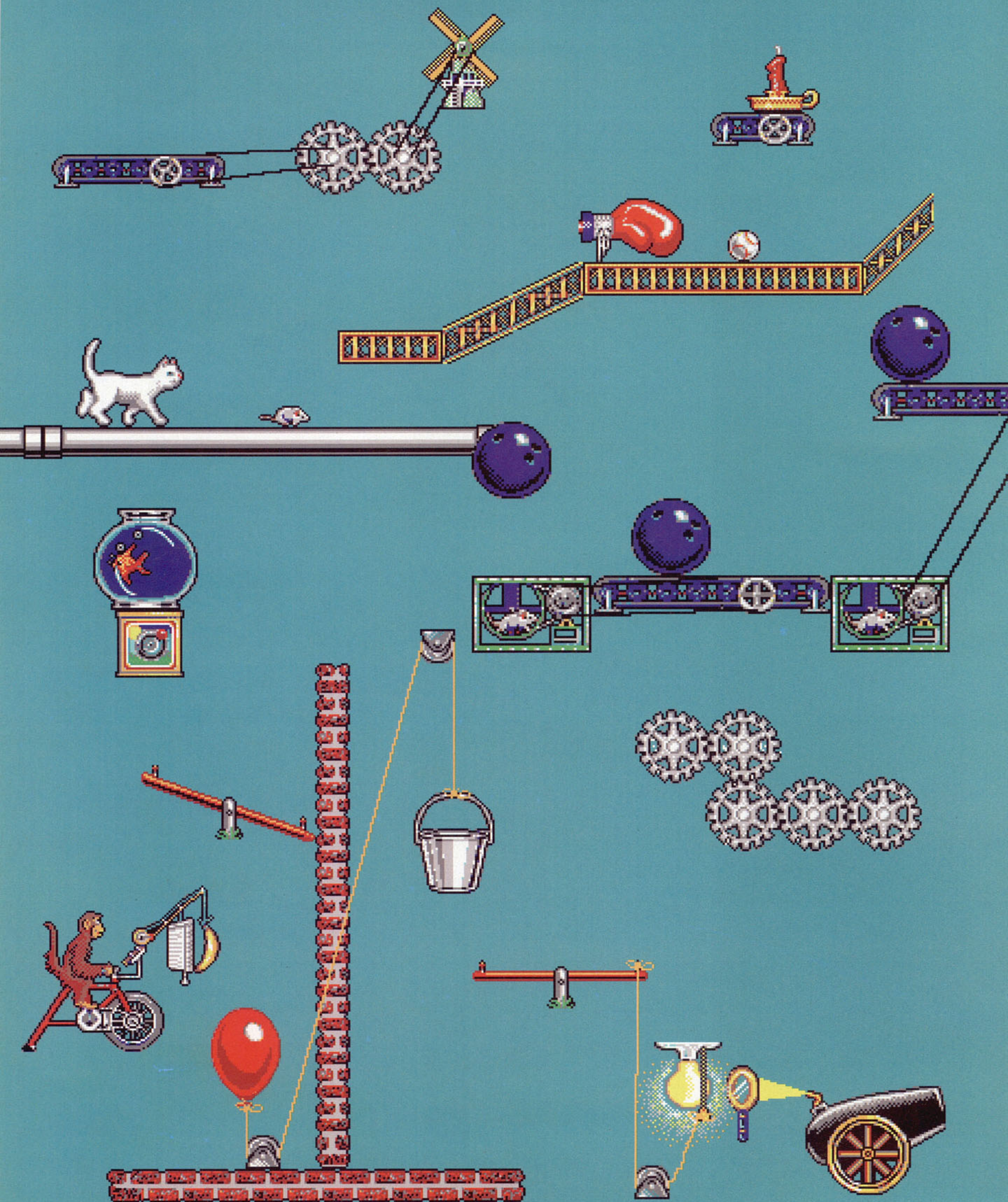
Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

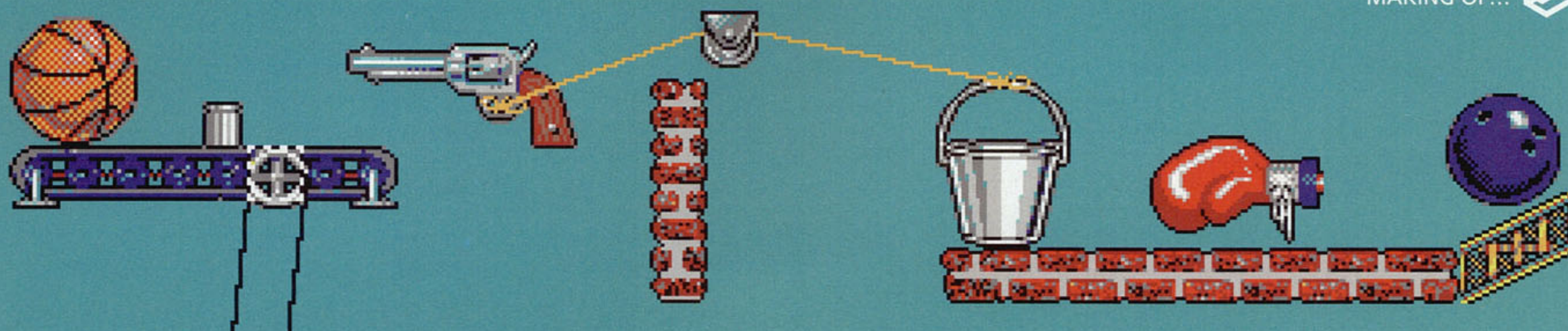
Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."

Quando um Ghul morre, ele queima em um banho de cinzas quentes; devorado por "Aquele que Tudo Consome."





MAKING OF... THE INCREDIBLE MACHINE

Muito antes de LittleBigPlanet ter unido a imaginação do conteúdo personalizado com sistema de construção baseado em física, houve a incrível máquina de Jeff Tunnell

PLATAFORMAS: 3DO, MAC E PC PRODUÇÃO: SIERRA DESENVOLVIMENTO: DYNAMIX ORIGEM: EUA LANÇAMENTO: 1992



The *Incredible Machine* é um jogo repleto de momentos "Eureka!". Desafiar jogadores para organizar objetos obscuros em configurações bizantinas a fim de realizar tarefas simples tais como acender um candelabro ou atirar um canhão foi algo originalmente inspirado pelos cartunistas W. Heath Robinson e Rube Goldberg, mas a ideia súbita de aplicar essas engenhosas criações aos videogames foi seguida de muitos anos de paciência do criador **Jeff Tunnell**.

"Um dia em 1984, Damon Slye [co-fundador da Dynamix] e eu estávamos trocando ideias", recorda-se Tunnell. "Ele visualizou um kit de construção de máquinas. Adorei, criei o projeto, imprimi e levei para diversas produtoras. Encontramos alguns compradores, mas as negociações nunca foram até o fim por uma razão ou outra. Durante anos mantive a ideia fixa na minha cabeça, mas somente quando vendemos a Dynamix para a Sierra em 1990, finalmente tivemos um sinal verde."

A grande variedade de ferramentas e objetos do jogo, cada

um concebido para executar uma tarefa específica, e o sistema de física não foram tarefa simples, mas a presença de **Kevin Ryan** na equipe, parceiro de longa data de Tunnell na Dynamix, facilitou as coisas. "Ele trabalhou a partir dos meus documentos de design originais, mas contribuiu muito para o jogo. Sem Kevin não existiria *TIM*", Tunnell reconhece.

E a despeito da complexidade do jogo, Ryan tem ótimas lembranças do desenvolvimento. "Foi

"O projeto apenas fluíu. A parte mais delicada foi bem no final, quando estávamos lutando para ter novas ideias com os puzzles"

provavelmente o projeto mais fácil em que já trabalhei, apenas fluíu da concepção até o clímax. A parte mais delicada foi bem no final, quando estávamos lutando para ter novas ideias de quebra-cabeças".

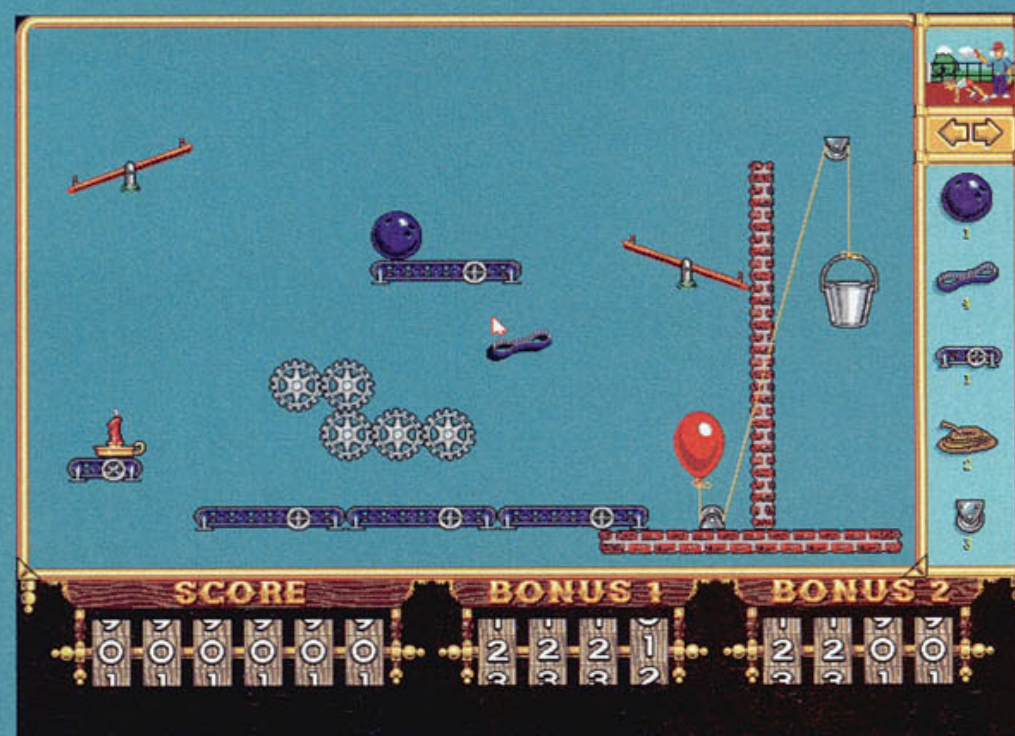
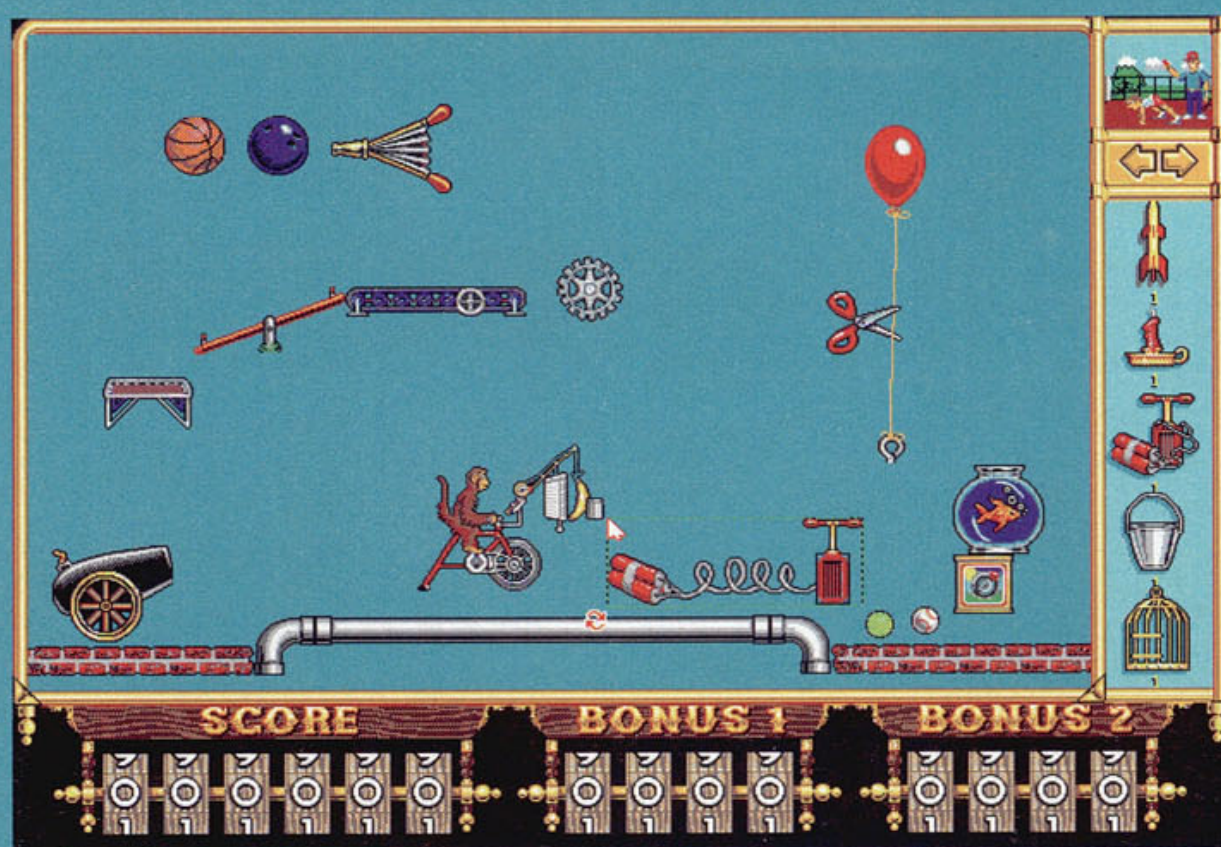
"Kevin é um programador incrível", diz Tunnell. "O jogo original teve apenas nove meses de desenvolvimento, com orçamento em torno de US\$ 60.000. Diria que foi um investimento muito bom!".

O resultado jorrava imaginação.

Que tal colocar gatos estrategicamente com a intenção de levar um rato fugitivo até um cofre? Ou fazer um macaco pedalar uma bicicleta ergométrica para fazer funcionar uma esteira rolante e lançar uma bola de boliche numa cesta? Quanto ao favorito, Tunnell simplesmente não consegue se decidir. "Há literalmente centenas de fases em *TIM*, então realmente não tenho apenas uma. Historicamente, diria que a melhor envolvia uma bola de basquete que

deveria cair em motores anexados a uma esteira rolante acionada por ratos, com o objetivo de arremessá-la em uma cesta – o primeiro quebra-cabeça que desenvolvemos. Jogá-lo provou para mim que não apenas o jogo funcionaria, mas que seria mágico".

Ryan acredita que a maior qualidade do jogo é a flexibilidade: "Muitas das soluções que os jogadores criaram, na verdade, eram



O primeiro bônus visto aqui vai diminuindo com o passar do tempo – quanto mais rápido você termina, maior é a sua pontuação. O segundo é estático. A pontuação não parece servir para alguma coisa, no entanto – apenas para contar vantagem

mais legais do que a solução que eu tinha em mente quando criei o quebra-cabeça”.

Popular tanto entre jogadores quanto entre a crítica, TIM ganhou “toneladas de prêmios, mais do que qualquer produto da Dynamix”, afirma Tunnell com orgulho. “O mais importante que ganhamos foi o Developers Choice na Game Developers Conference, quando ainda era chamada de CGDC.

“Muitas soluções que os jogadores criaram eram mais legais do que as que eu tinha em mente quando criei o quebra-cabeça”

Nosso prêmio não valia nada, mas disse a todos que era o equivalente ao Oscar nos videogames!”. O sucesso garantiu a sequência, mas Tunnell nunca sentiu que a série foi apreciada pela Sierra. “Seguimos logo para o *The Even More Incredible Machine* no ano seguinte. Ambos venderam incrivelmente bem, mas ninguém na Sierra parecia satisfeito porque ainda não vendia tantas cópias quanto a série *Carmen Sandiego* da Brøderbund.

Lembro de gastar meu tempo tentando convencer as pessoas de que valia a pena continuar no desenvolvimento e marketing da franquia”, suspira.

E até mesmo agora é impossível refletir sobre *The Incredible Machine* sem vê-lo nos brinquedos com física 2D de *LittleBigPlanet*. “Amei LBP, mas mais pelo visual e pelo editor do que pela jogabilidade”, admite Tunnell. “*LittleBigPlanet*

destina-se a uma audiência de novos jogadores com coordenação e destrezas avançadas no controle. Pessoalmente, prefiro ver uma mecânica baseada em quebra-cabeça que não exige necessariamente habilidades para ganhar”. Dito isso, a tecnologia, a direção de arte e a interface de edição são todos fantásticos, e eu realmente admiro a abordagem adotada pela pequena equipe da Media Molecule”.

Apesar da inspiração de algumas fases solo de TIM, Tunnell e Ryan perceberam que o potencial da franquia no futuro emanava do criador de quebra-cabeças, um elemento que primeiro apareceu em *The Even More Incredible Machine*, lançado em 1993. Será que hoje ocorre a Tunnell que a internet naquele tempo apenas ensaiava o grande potencial para usuários compartilharem a criatividade de suas próprias geringonças? “Nós pudemos ver as possibilidades e foram frustrantes, especialmente nos últimos anos, para saber que o jogo precisava de uma



FISICAMENTE IMPOSSÍVEL

Motores como o Euphoria da NaturalMotion estavam a uma década e meia de distância, então a simulação de *The Incredible Machine*, não apenas de interações físicas entre objetos, mas também de efeitos ambientais como pressão atmosférica e gravidade, é notável para um jogo lançado em 1992. “Fizemos nosso próprio motor de física que trabalhava com a capacidade das máquinas de então”, explica Ryan. “Valores de pontos flutuantes não foram usados porque esses tipos de cálculos eram muito pesados na época, então usamos números inteiros para tudo. Cada parte do jogo era, no código, simplesmente um polígono que coincidia o máximo possível com o verdadeiro bitmap. Cada parte tinha valores para densidade e massa. Com a matemática pronta para lidar com todas as forças corretamente, foi muito fácil criar novas partes, já que era só um formato poligonal que coincidia com o bitmap desenhado, com massa e densidade. Se você der a algo uma densidade bem leve, terá um balão; dê alta densidade, e terá uma bala de canhão. Simples!

comunidade, mas nós não pudemos fornecê-la”, diz. “Mas o desenvolvimento de web dessa magnitude era simplesmente muito caro; hoje seria uma história totalmente diferente”.

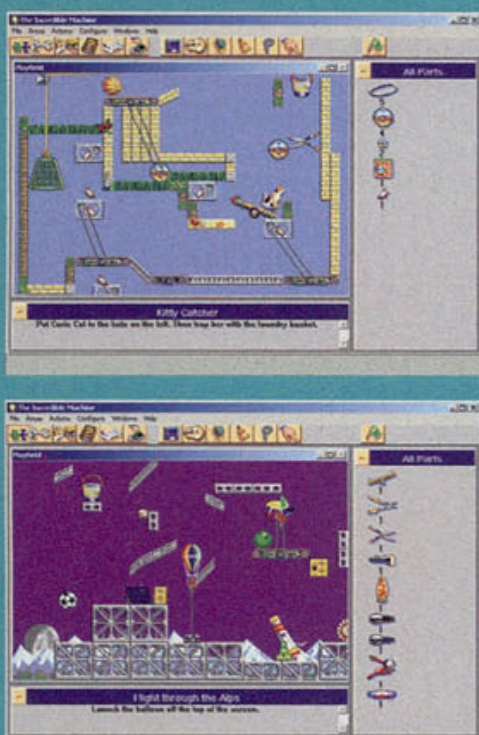
Tunnell formou uma nova empresa, Push Button Labs, com o lema “web mais jogo”, cuja ideia era fazer exatamente isso. O mundo de jogos AAA nunca foi o seu foco. “Para começar, estive envolvido em um monte de títulos que venderam muito bem, e ainda não estou satisfeito”, afirma. “Mas acredito piamente que o futuro dos jogos está em quatro ou cinco caras criativos e talentosos numa garagem usando ferramentas fantásticas, reforçados por uma comunidade de desenvolvimento mundial”.

Curiosamente, a versão reimaginada 3D sem Tunnell de *The Incredible Machine* estava pronta para fazer o retorno na Xbox Live Arcade, até que a aquisição da Activision e a destruição do império da Sierra deram fim ao projeto. Tunnell ficaria “surpreso” se o título viesse a se tornar realidade, mas ele permanece cético. “Tentamos isso por anos, mas nunca fiquei satisfeito. Quando você adota um ambiente totalmente 3D, o que acontece é que basicamente tem que ensinar para o seu jogador uma aplicação como um 3D Studio Max, mas usando somente o controle. Isso não soa divertido para mim”.

Se tivesse a oportunidade, será que Tunnel gostaria de ver outros de seus clássicos da Dynamix – como *Tribes*, *The Adventures Of Willy Beamish* ou *Rise Of The Dragon* – recriados em plataformas tais como XBLA



Apesar de a caixa parecer com a de um jogo educativo, TIM realmente agrada todas as idades. Para ter outro exemplo desse mesmo conceito, veja as embalagens de *Sid & Al's Incredible Toons* e *The Incredible Toon Machine*

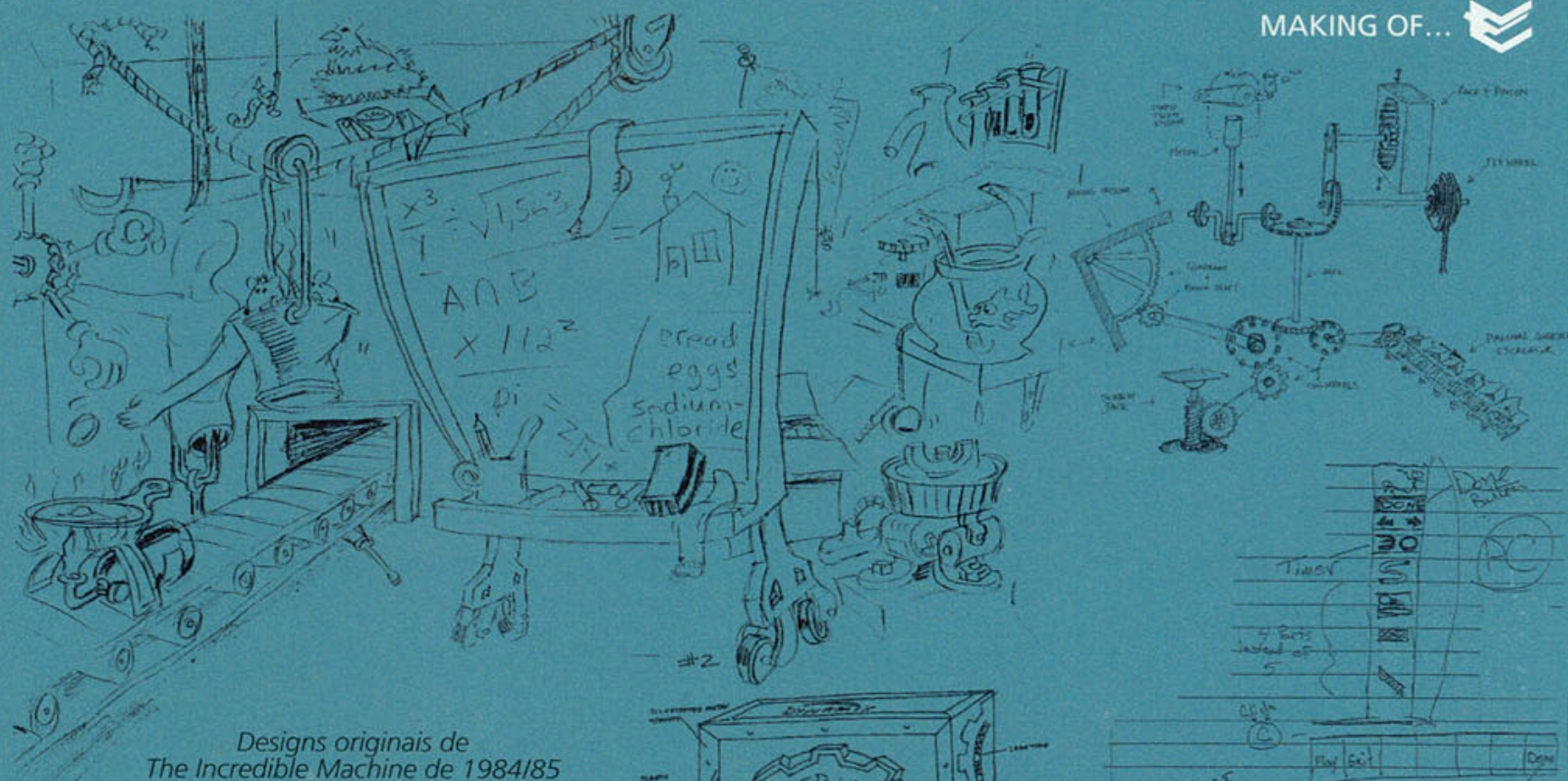


A interface amigável encontrada em *The Even More Incredible Machine* é talvez a melhor para começar a experimentar a série

ou PSN? “Tenho certeza que vamos ver outro *Tribes*, mas não posso falar sobre isso”, revelou ele um tanto ressentido, quando conversamos antes da GDC, na qual a GarageGames, fundada pelos principais membros da Dynamix, lançou uma versão de *Tribes* para sua plataforma baseada em browser InstantAction. “Mas eu duvido que as aventuras gráficas vão retornar”, conclui.

Ainda evidenciando orgulho pela sua mais amada criação, Tunnell tem algumas notícias animadoras quanto a uma possível recriação de *The Incredible Machine*. “Recentemente adquirimos os direitos da franquia”, divulga. Fãs não devem esperar um rival no 360 da escala de *LittleBigPlanet*, entretanto. “Prefiro oferecer algo baseado em Flash, uma versão tipo comunidade para sites sociais como Facebook, do que gastar tempo trabalhando gráficos para colocar o produto no Xbox 360 ou PS3”, Tunnell admite. Em vez disso, é provável que a responsabilidade caia sobre “conteúdo gerado por usuário, comunidade e atualização de jogo em tempo real contínua”.

Um desenvolvedor à moda antiga com ideias modernas, Tunnell ganhou notoriedade com seu estilo de criar jogos, e *TIM* é o melhor exemplo disso. “Não sou muito interessado, então nunca penso na audiência de um jogo antes de criá-lo”, admite. “Costumamos dizer que *The Incredible Machine* tem apelo para crianças de oito a 80 anos, e acho que isso ainda é válido”. Crianças amam; pais amam; jogadores hardcore amam. Realmente foi um sucesso para todas as idades.



Designs originais de *The Incredible Machine* de 1984/85

“THE INCREDIBLE MACHINE”

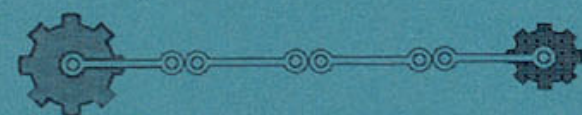
The Incredible Machine (TIM) vai ser um daqueles programas educacionais que servem de exemplo quando analisamos todos os outros. Em vez de forçar uma certa sequência de eventos, a máquina funciona como um mundo a ser explorado. TIM é equivalente aos softwares de brinquedos de construção, como o Erector Set, combinados com um jogo de ratoeira — os únicos programas que podem ser comparados com TIM atualmente são Rocky's Boots, da Learning Company, e Pinball Construction, da EA.

TIM basicamente é um conjunto de partes e objetos que podem ser usados em qualquer combinação imaginável para, no final, criar uma máquina funcional. Utilizando um método de construção parecido com o conjunto presente em Pinball Construction, TIM permite que o jogador selecione uma peça da prateleira e a coloque em qualquer lugar na tela para criar uma engenhoca personalizada. Uma vez que ela tenha sido terminada, essa máquina produz ou ações úteis, como carregar um peso pela da tela, ou funções completamente sem utilidade prática, como produzir barulhos — as que já estiverem completas poderão ser salvas e editadas mais tarde pelo nosso catálogo exclusivo de figuras em alta resolução.

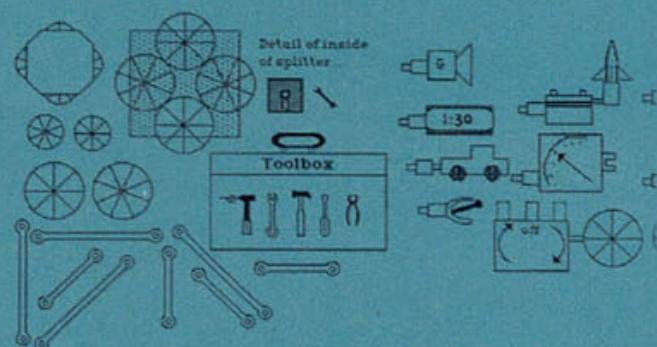
TIM segue os princípios básicos da física, ensinando conceitos complicados como círculos conflitantes, direção de rotação e sincronia necessária de uma maneira quase subliminar. Ao tentar construir uma máquina mais complexa, o jogador automaticamente aprenderá estes conceitos enquanto se diverte. Conforme o programa for desenvolvido, nós continuaremos a fazer consultas com um especialista em física da University of Oregon para ter certeza de que ficamos fiéis às teorias científicas.

TIM é escrito na Quarta linguagem combinada com uma linguagem de montagem de rotinas de animação. Pela Quarta ser uma linguagem transferível, conversões para outros sistemas seria relativamente fácil. A demo é para o Commodore 64, já que foi neste sistema que os primeiros estágios de desenvolvimento foram feitos. A versão de TIM para o Commodore estará praticamente terminada até o meio de Setembro, enquanto a versão para o Apple chega um mês depois.

TIM é o primeiro de muitos jogos do estilo que poderão cobrir campos diferentes da física, como elétrica e hidráulica. Outro projeto paralelo criado com esta tecnologia poderia ser um programa de reação em cadeia similar ao jogo Crazy Clock. Esse jogo teria animações mais estilizadas, com uma abordagem parecida com a de Rude Goldberg ao que se refere às reações.

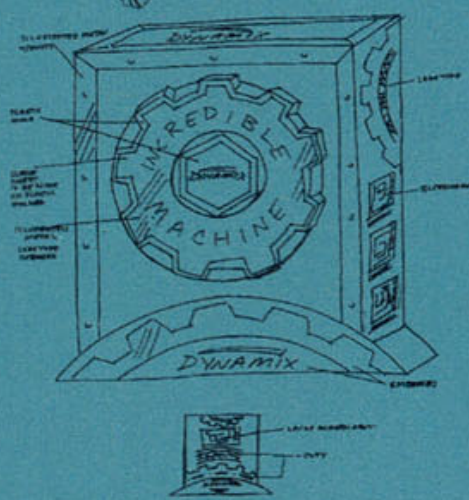


Exemplo de Máquina



Máquina de Fazer Música

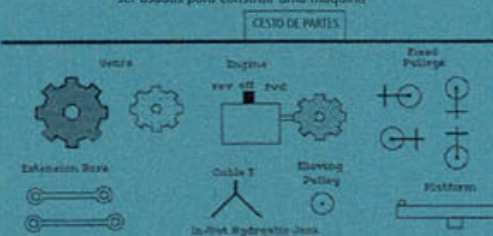
Esses documentos de design nunca antes vistos do *Incredible Machine* original foram fornecidos pelo próprio Jeff Tunnell e estão aqui traduzidos para o português. Eles mostram uma intrigante compreensão no elaborado processo de pensamento por trás da criação dos vários aparelhos. Tem até uma homenagem ao mestre inventor Rube Goldberg, e uma aparição do “Professor Slye” — uma discreta referência ao co-fundador da Dynamix, Damon Slye



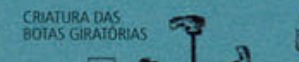
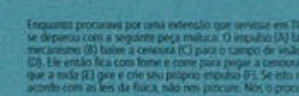
ESPECIFICAÇÕES DE THE INCREDIBLE MACHINE



Este é um exemplo de como as peças podem ser usadas para construir uma máquina



PEÇAS DE MÁQUINA MALUCAS
“Com nossas desculpas a Rube Goldberg”



JANELA PRINCIPAL
Para que o temporizador funcione de maneira adequada, cada turno precisará de um ponto de partida definido. A melhor maneira de fazer isto é ter o jogador clicando sobre um botão para que a ação tenha início. Isto permite aos jogadores saberem exatamente quando a sua vez está começando. Em vez de adicionar mais um botão à janela principal do jogo, este deveria estar em uma janela avulsa que teria algo como “Jogador 1” e comandos de partida. Assim que este botão fosse pressionado, o tempo no contador começaria a diminuir, oficializando o início daquele turno. Essa janela também tamparia uma boa parte da tela, impedindo assim que os jogares pudessem analisar profundamente o quebra-cabeças antes de começar a jogar.

6-28-94 BUILD A PUZZLE
EDIT PEEVIE MODE (no Professor)

> Replace Prof. TIM w/ ?
> New icon for both - change
Also bring up a new menu!



WALK THROUGH PEEVIE
> If you want Professor PEEVIE walk through, click to bring up Main Menu, then click on Prof. TIM PEEVIE menu

> Replace Prof. TIM icon with ?
> Replace both icons with Prof. TIM icon

> Have menu with on the working of Prof. TIM PEEVIE menu.

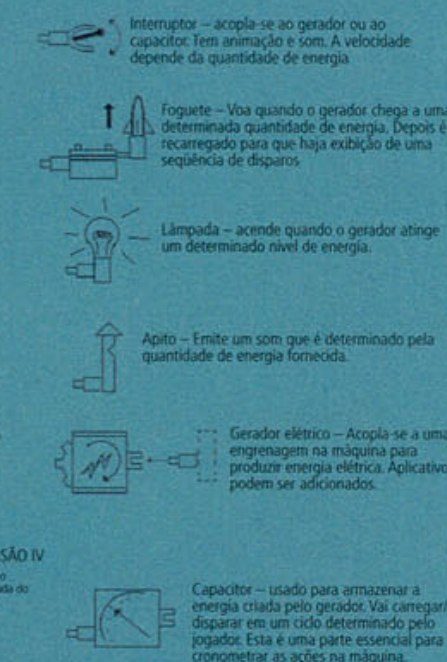
EDIT PEEVIE

> only show the player who is moving info

CONSTRUA UM QUEBRA-CABEÇAS (parte manuscrita acima)
Modo editor de enigmas (cl o Prof.)
Substituir o programa do TIM por ?
Novo ícone no local - clicar aqui construa um novo menu travar/destravar todas as partes adicionar dicas

MODO DETONADO
-Se você quiser o detonado de enigmas do Professor, clique para abrir o menu principal e então clique em “Detonado de enigmas do Prof. TIM”
-Substituir o ícone do Prof. TIM por ?
-Substituir o ícone do local pelo do Prof. TIM.
Pedir para o Mike trabalhar no texto do editor de enigmas de Prof. TIM.

EXTRAS PARA THE INCREDIBLE MACHINE



Codeskhop

Por dentro do desenvolvimento de jogos

De volta à escola

Com sede em Londres, o Escape Studios é especialista em treinar profissionais e está levando suas aulas a todo o planeta por meio de uma nova estratégia online



De cima para baixo: o presidente do Escape Studios, Dominic Davenport; o diretor de Contratação, Paul Wilkes; e o diretor dos cursos de games, Simon Fenton

Talvez a tendência tenha sido acelerada pelo clima de crise econômica mundial, mas a realidade continua a mesma: as especializações exigidas para ingressar na indústria de jogos estão se tornando cada vez mais altas.

“Eles são extremamente seletivos”, diz **Paul Wilkes**, diretor de contratação do Escape Studios em Londres. “Claro, sempre existe a demanda por bons artistas, mas está mais difícil que nunca entrar no mercado. Isso dificulta ainda mais para quem não tem experiência.”

A declaração de Wilkes tem como base anos de experiência como especialista de contratação na Datascope. “Quando comecei, as desenvolvedoras aceitavam artistas mesmo que eles nunca tivessem visto um computador. Agora, é preciso ser um artista talentoso, saber manusear computadores e ainda conhecer técnicas de texturização.”

Some a isso o número crescente de universidades desovando no mercado e um número avassalador de formandos, todos anunciando especializações nas mais diversas áreas de arte, desenvolvimento e programação de jogos. Você logo perceberá que a oferta é superior à procura. E é por esse motivo que o Escape Studios vem ganhando reputação na qualificação

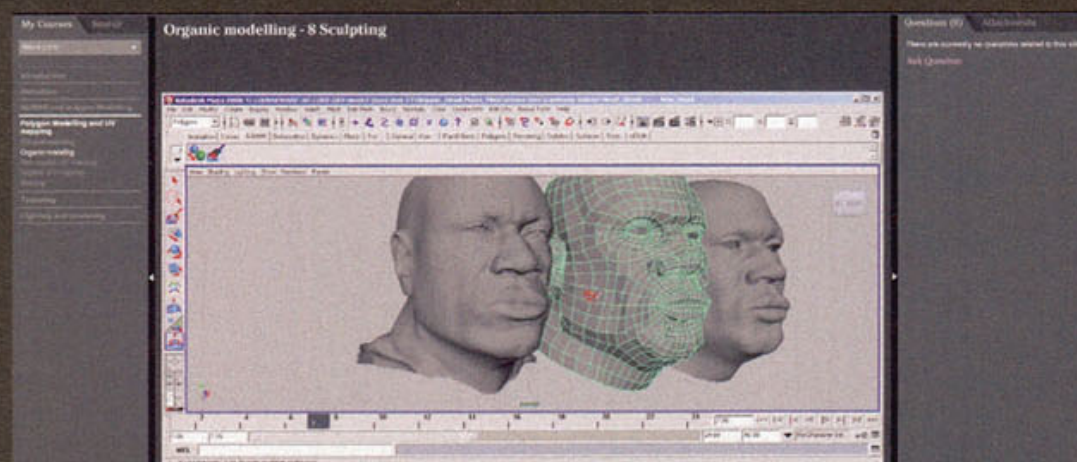
de profissionais na área de produção das artes de jogos e de serviços.

O histórico da empresa seria bastante convencional, não fosse ela especializada em games. Seu fundador, **Dominic Davenport**, desejava ingressar no ramo de efeitos visuais. Em pouco tempo, descobriu que, embora as exigências para se entrar neste mundo fossem crescentes, não havia cursos ou carreiras em faculdades que dessem o treinamento requerido. O que a indústria queria do contratado era o conhecimento de ferramentas profissionais e de técnicas que permitissem a produtividade imediata.

Hoje, os cursos de 12 semanas em tempo integral do Escape são divididos em “efeitos visuais” e “arte nos jogos”. Eles cobrem desde criação, animação e composição de personagens até modelagem, texturização e familiarização com os motores mais populares. Os cursos não são baratos – cerca de US\$ 14 mil no total –, mas o preço é um demonstrativo do nível de preparação e das oportunidades.

Todos os cursos são baseados em Maya, com a especialização em games cobrindo cursos de Photoshop, Zbrush, CrazyBump e do uso do Unreal Engine.

“Temos uma grande variedade de alunos”, explica Wilkes. “Claro, temos os formandos que gastaram três anos na faculdade, colocaram isso em seu

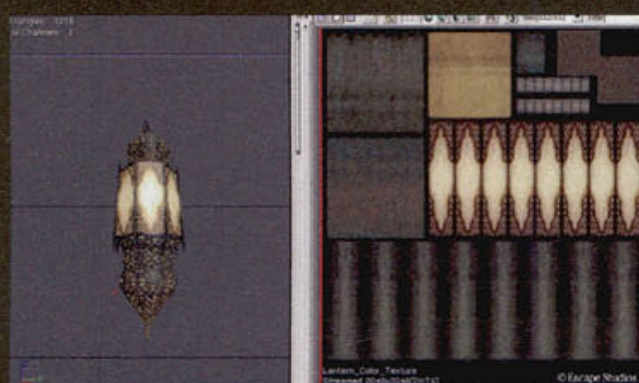
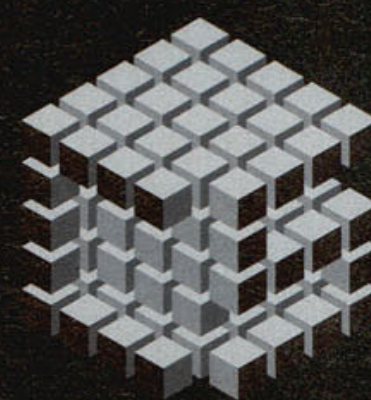


O foco principal do curso de games do Escape é o fluxo de trabalho de elementos no ambiente de produção (acima), da modelagem à texturização. A última semana é centralizada num projeto que fará parte do seu portfólio. Suas ferramentas de treinamento online (à direita) condensam as aulas em vídeos, permitindo aos usuários se especializar em áreas específicas, além de oferecer apoio de outros usuários e professores





Os cursos do Escape Studios ocorrem em classes turbinadas localizadas em Shepherd's Bush, Londres



currículo mas não chegaram a lugar algum. Contudo, também temos pessoas que querem mudar de carreira, ou que desejam direcionar suas próprias especializações na área."

O curso de "arte nos jogos" é dirigido por **Simon Fenton**, um veterano que fez parte do escritório de Londres da Sony por mais de dez anos, trabalhando em títulos como *This Is Football*, *The Getaway*, *EyeToy: Kinetic* e da recente *Home*.

"Há um limite do que podemos ensinar no período do curso", explica Fenton. "Você precisa ser um 'bom artista' para ser um 'bom artista de games'. Então, apesar de lhes mostrarmos a boa arte dos jogos, não somos um curso neste sentido. Nosso foco é fazer com que nossos alunos se familiarizem com as ferramentas que usarão no dia-a-dia, permitindo criar um projeto que lhes garantirá o primeiro emprego na indústria."

Por esse motivo, a tarefa inicial de qualquer aluno não é criar um



Estas imagens podem não impressionar, mas para treinar seus alunos para seu primeiro emprego na indústria, o Escape ensina a modelagem com poucos polígonos e o uso eficiente de texturas para compensar

serem desenvolvidos em classes localizadas em Shepherd's Bush, em Londres, a iniciativa do Escape Studios é levar seu conhecimento a um público bem maior.

Criado originalmente como reforço aos alunos dos cursos, o material online se revelou extremamente popular. Isso demonstrou o interesse cada vez maior por um treinamento a distância. O conteúdo é composto por aulas em vídeo, e ainda são oferecidos arquivos de apoio para baixar, de forma que você possa trabalhar simultaneamente com os mesmos elementos exibidos no vídeo. Assim, o curso de seis semanas introdutório para o Maya se traduz em 65 horas de vídeos em alta definição,

aponta Wilkes. "Queremos nos certificar de que nossos alunos online tenham suporte. Por isso, cada vídeo tem uma seção para tirar dúvidas, respondidas por nossos professores."

Um número grande de universidades inglesas, como Bradford e West of England, aderiu ao serviço, seja para incorporar o material ao seu próprio programa de ensino, seja para usá-lo como suporte aos alunos. "Os desenvolvedores também gostaram da ideia, e a Rare está usando todo o curso que desenvolvemos como treinamento para os novatos."

O objetivo final é expandir o serviço online de forma a torná-lo um ponto de encontro entre os estudantes e a indústria.

"O fator comunidade será muito importante", diz Davenport. "Queremos direcionar esses alunos, colocar seus currículos e portfólios online e desenvolver seus perfis. Também podemos envolver as companhias, permitindo que elas absorvam esses alunos ou deem retorno a universidades."

Um local para treinamento, desenvolvimento de carreira, contratações e comunidade. Eis algo que vale dar uma "escapadinha" para conferir.



As diversas faces do Escape

Enquanto o Escape Studios é amplamente conhecido por seus cursos de treinamento, ele também conta com filiais na área de efeitos especiais e na indústria de jogos. Além disso, está entre os maiores revendedores de programas e hardware, representando marcas como Autodesk, Boxx, Apple e HP.

Também oferece treinamentos sob encomenda para companhias. Por exemplo, quando o estúdio Bigbig se tornou parte da Sony Computer Entertainment europeia e seu time de arte foi obrigado a migrar do 3DS Max para o Maya, o Escape se encarregou de todo o treinamento e transição.

Mais interessante ainda é o fato de que muitos de seus alunos servem como força de trabalho extra para a indústria. Entre trabalhos recentes, está a criação de diversos avatares da Xbox Live, sob a supervisão da Rare. Após a conclusão, alguns dos artistas foram contratados diretamente pela Rare. Isso é parte do trabalho do setor de contratação do Escape, que procura por vagas na indústria para seus estudantes.

O Escape estabeleceu recentemente uma base de operações nos EUA. Localizado em Nova York, o escritório ainda se limita a revender programas e hardware, além de licenciar o uso de ferramentas de treinamento. Entretanto, é provável que novas oportunidades apareçam nos próximos meses.



"Você tem de ser um 'bom artista' para ser 'bom artista de jogos'. Então mostramos a boa arte de jogos"

monstro de dois milhões de polígonos, mas, sim, um barril ou caixa com o menor número de polígonos possível. Como Fenton reforça, o foco é mostrar a importância de fazer pequenas coisas parecerem maravilhosas.

Apesar de os cursos principais

pelo custo de pouco mais de US\$ 1,5 mil.

"Você pode personalizar a interface e criar seu próprio conjunto de vídeos para se especializar nas áreas que quiser. Contudo, o mais importante é o sistema de perguntas e respostas",



Perfil de empresa

Os representantes da indústria nacional

■ **NOME:** Hoplon Infotainment

■ **FUNDAÇÃO:** 2000

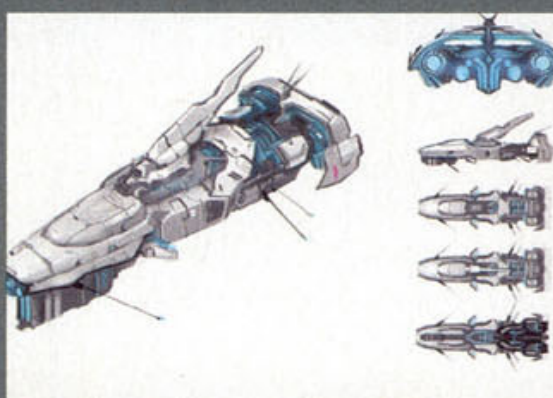
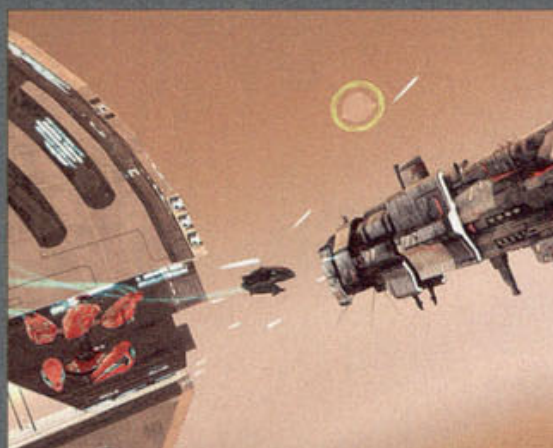
■ **FUNCIONÁRIOS:** 95

■ **DIRETOR-GERAL:** Tarquínio Teles



■ **URL:** www.hoplon.com

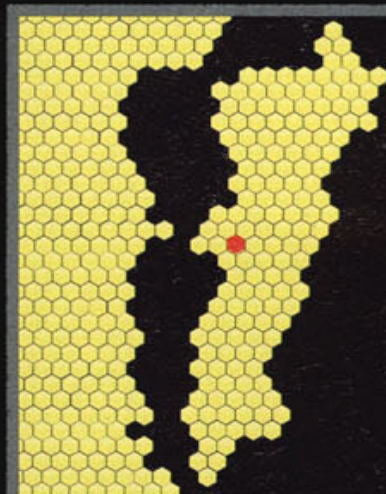
■ **TÍTULO:**
Taikodom



Taikodom apresenta enredo rico, permitindo que os jogadores vivam a experiência espacial, repleta de naves, raças alienígenas e planetas fora do jogo com os livros já lançados



HOPLON
infotainment



■ **LOCALIZAÇÃO:**
Florianópolis, SC
Brasil

■ **PROJETO ATUAL:**
Taikodom

■ SOBRE A EMPRESA:

De "vaporware" a primeiro game brasileiro anunciado em uma E3, a trajetória de *Taikodom* foi árdua e longa. O principal produto da catarinense Hoplon Infotainment diz muito sobre esta produtora que, embora fundada em 2000, começou a pôr a mão na massa mesmo quatro anos depois, quando conseguiu dinheiro com investidores para viabilizar o primeiro jogo sob o diferente conceito de Massive Social Games (MSG).

Até *Taikodom* virar realidade, o que só aconteceu em outubro de 2008, no lançamento comercial do jogo em território nacional, foram atrasos em demasia, reformulações e mais alguns diversos adiamentos. Hoje, por conta do acordo de publicação com a norte-americana K2 Networks,

Taikodom será levado a 31 países e traduzido para nove idiomas diferentes.

Mas a Hoplon, embora tenha nascido do sonho de Tarquínio Teles e de mais três sócios, todos jogadores e fãs de ficção científica, sempre manteve os pés firmes no chão e, provavelmente por isso, esteja "viva" hoje para contar a sua história. A produtora seguiu dois dos mandamentos básicos para quem quer se dar bem neste negócio, que são: não começar a fazer um projeto sem dinheiro no bolso e buscar bons parceiros comerciais.

Com investidor garantido, a produtora conseguiu aliados importantes, especialmente a IBM, que viu em *Taikodom* a oportunidade perfeita para demonstrar que mainframes não são coisa do

arco da velha e que podem funcionar muito bem em uma área tão dinâmica como a dos jogos eletrônicos – só a título de curiosidade, os mainframes são equipados com chips Cell, aquele mesmo que fez alarde no PlayStation 3.

Enquanto os meses passavam, a Hoplon perdia prazos, porém, conseguia, mesmo que minimamente, enquadrar *Taikodom* em um modelo comercial viável – e não apenas no Brasil, onde não conseguiria se sustentar, mas em outros lugares do planeta. Naturalmente, os R\$ 15 milhões angariados em investimentos também ajudaram a empresa a pagar os funcionários na sede em Florianópolis – e olha que hoje, dos 95 funcionários, 70 são dedicados ao Massive Social Game.

■ ENTREVISTA: TARQUÍNIO TELES

Ele é CEO da Hoplon Infotainment e, principalmente, fã número um da empresa e de seus projetos. É quase como o presidente de um clube de futebol, dividido entre trabalho e paixão. Não é de se admirar a foto que ilustra esta entrevista, com Tarq, como é mais conhecido, enrolado à bandeira do Brasil durante a E3, onde mostrou *Taikodom* ao mundo. Tarq falou à **Edge** sobre o passado, o presente e, principalmente, o futuro da Hoplon. Veja:

No Brasil, *Taikodom* ainda não atingiu o nível desejado, nem pela Hoplon nem pelos próprios jogadores. Com o lançamento no exterior, o que os jogadores brasileiros podem esperar?

Os jogadores podem esperar o mesmo nível de dedicação e serviço que temos hoje e até mais, afinal, a experiência da K2 vai nos ajudar a melhorar o jogo e a estratégia de monetização. Não podemos nos esquecer que a Hoplon não desenvolveu apenas um jogo, mas principalmente uma tecnologia. Foi isso que causou muitos dos percalços, pois você tem que aprender o que está certo e o que está errado.

Estamos buscando um conceito novo, que é ir além dos MMOGs e criar o Massive Social Game (MSG), três jogos conectados ao mesmo servidor e desenvolvendo um mundo virtual. É necessário um monte de tecnologia para fazer tudo isso funcionar. Esta tecnologia já está bastante aprimorada, mas ainda há muito a melhorar.

O *EVE Online* é um concorrente?

Não vemos o *Eve* como um "Taikodom-killer" ou o *Taikodom* como um "Eve-killer". O *Eve* tem uma proposta completamente diferente, mas como tem uma temática espacial, ele acaba sendo hoje uma referência muito forte. Porém, *Taikodom* vem com um universo ficcional muito rico e forte, com os livros, missões variadas e por aí vai.

Com todo esse conceito de MSG e game de ação, a ideia é botar o jogo na mão do jogador, que deve ser mais importante que o personagem dele. Aquele personagem não vai a lugar nenhum se você não estiver lá para pilotar a nave e fazer tudo acontecer. Por outro lado, isso dá um nível de liberdade que você não encontra em outros jogos e, de certa forma, é essa a proposta da Hoplon. É muito mais legal ser e fazer o que você gosta do que ficar lutando contra as regras do jogo.



Tarquínio acredita piamente que o projeto milionário e que já dura anos em desenvolvimento vingará internacionalmente

Quando os R\$ 15 milhões investidos vão começar a voltar ao bolso da Hoplon?

O *Taikodom* tem, no mínimo, cinco anos pela frente, provavelmente dez. Não vamos largá-lo tão cedo, mas agora começa uma nova fase. Com o lançamento internacional e a maturidade do jogo no Brasil, começamos a cada vez mais substituir o investimento por receita. Isso nos leva a uma outra direção e a uma nova etapa na vida da Hoplon, que deixa de ser uma "startup" pura e se torna cada vez mais uma empresa firme, que pode se manter com as próprias pernas e até passar por uma etapa de recapitalização internacional. Vamos ver o que o futuro reserva para nós.

A indústria brasileira é muito jovem ainda, mas está chegando no ponto e ainda tem muito a oferecer. O *Taikodom* está começando a ser considerado um título a caminho de ser "AAA" no exterior, então ainda há muito trabalho a fazer. Temos, pelo menos, três anos pela frente para completar o conceito de MSG e só dali em diante pensar na primeira expansão do *Taikodom*.

Onde você vê a Hoplon daqui a cinco anos?

Olha, se tudo ocorrer como estamos planejando – e eu acredito que as chances em torno disso sejam

grandes –, a Hoplon vai ter criado um estilo bastante inovador de jogo, muito próximo do conceito de entretenimento digital. Seremos um grande provedor de tecnologia para este tipo de solução no mundo e acho que estaremos firmemente estabelecidos com um dos principais desenvolvedores mundiais, com um poder de publicação cada vez mais forte e presença na Ásia. A Hoplon será uma empresa mundial e, certamente, uma multinacional.

O que a Hoplon tem de diferente em relação às demais produtoras de jogos e o que a torna única?

A diferença é que somos um bando de loucos. Temos uma grande ambição internacional. Não se trata de ganância e, sim, de fazer uma coisa fora do comum, de marcar o nosso lugar no mapa, de criar uma proposta completamente nova de entretenimento.

Tivemos sempre muita coragem e, ao mesmo tempo, uma visão criteriosa. Quando precisávamos de um investimento sério, pois o *Taikodom* não era um trabalho de final de semana, fomos atrás do dinheiro e não começamos a fazer *Taikodom* até tê-lo na mão. Persistimos muito no desenvolvimento, ouvindo que "*Taikodom* é vaporware", que "não vai a lugar a nenhum". Passamos por essas fases, que foram necessárias e eu entendo que o pessoal tenha duvidado do *Taikodom*, pois houve momentos que parecia mesmo que não iríamos a lugar nenhum, mas sabíamos o que estávamos fazendo.

Estamos desenvolvendo uma tecnologia que pode ser utilizada para diversos outros fins além de entretenimento. No futuro, pode até ajudar a fazer treinamentos de melhor qualidade e auxiliar as pessoas no trabalho, em corporações.

Montar escritório em outro país é algo em um futuro próximo?

Já temos um business developer (Jorge Filho) que está baseado nos Estados Unidos, buscando tecnologia, parcerias e negócios. Certamente teremos em breve alguma coisa na Europa. O escritório em si é uma coisa que depende, claro, da economia em si, das vendas, etc. Acho que essa é uma batalha para o ano que vem. Eu sonho, em algum momento, poder ficar no escritório da França (risos).

Se você quer conquistar o mundo, comece pelo espaço sideral. Eis aí o que poderia ser muito bem o slogan da Hoplon. Ao menos, atualmente, quando a companhia começa a usufruir sua mais nova parceria com a K2 Networks, publisher de MMOs no Ocidente. O plano é levar o jogo para os Estados Unidos, Canadá, México, Turquia e aos 27 países da União Europeia. Daí, só faltará a Ásia.

Antes, porém, quem passou pelo South Hall do Los Angeles Convention Center entre 2 a 4 de junho durante a E3 pôde ver, ao lado do estande da Konami, o espaço da pequeno Gamefirst onde *Taikodom* era apresentado para o mercado internacional. A versão em demonstração rodava diretamente dos servidores brasileiros, o que, aliado a

uma bela conexão de internet estrangeira, tornou as coisas ainda mais interessantes.

Mas e o Brasil, como fica nessa história? Entre os planos da Hoplon de se tornar uma companhia multinacional, a promessa é a de não se esquecer das origens. A versão disponível hoje no País para os fãs de *Taikodom* tem muitas falhas e o compromisso é de arrumá-las. É até provável que, pela vantagem do idioma e do país nativo, as novidades para o game apareçam primeiro por aqui. Com o dinheiro começando a vir lá de fora, *Taikodom* deve ser afinado com mais rapidez – espera-se.

À medida que *Taikodom* amadurece, evolui também a tecnologia que está por trás do jogo, mas que pode ser utilizada para outros fins como, por

exemplo, em treinamentos corporativos. Com isso, a Hoplon espera poder transformar games massivos e mundos virtuais em uma nova mídia, capaz de cumprir as promessas da TV interativa. Mais do que isso é difícil saber, já que a empresa trabalha em silêncio absoluto.

Procurando enxergar sempre além do Brasil, mas ao mesmo tempo extremamente envolvida com a realidade da indústria local, a Hoplon trilha um caminho de apostas muito altas, mas com a tentativa de retornos tão promissores quanto. Em pleno ano de crise, a empresa se expande para o exterior e está acostumada às diversidades. Que a odisseia pelo espaço, então, saia de vez do campo da ficção e se torne realidade.



POR N'GAI CROAL

JOGANDO NO ESCURO ...porque as pessoas se negam a enxergar

Na linha de fogo, parte dois

No último mês, finalizei esta coluna com minhas impressões sobre o trailer de *Resident Evil 5* da E3 2007, afirmando que tinha decidido me abster de mais comentários até jogar a versão final e conversar com o produtor **Jun Takeuchi**. E em fevereiro de 2009, na DICE Summit, em Las Vegas, nos EUA, finalmente senti e falei diretamente com o cara por trás do trailer, sobre o qual, argumentei: “Há muitas cenas que dão margem a acusações racistas”.

Mesmo que tenha feito poucos comentários públicos durante os dez meses entre as minhas observações e a entrevista com Takeuchi, acompanhei muito da discussão com a Capcom e o material promocional. O trailer da *Captivate 08*, desde a fala de Chris Redfield (“Eu sabia desde o momento em

delicadas. Em vez disso, conduzi perguntas sobre controles (ele prefere a configuração tradicional de *RE4*), *Dead Space* (“realmente é um grande trabalho”) e *Left 4 Dead* (“é baseado mais em ir atrás dos inimigos, enquanto em *Resident Evil 5* a ideia é permanecer vivo”). Depois de cerca de 20 minutos, perguntei qual o tipo de pesquisa que ele e o seu time fizeram para *RE5*, e ele disse que os designers e artistas foram para a África por duas ou três semanas, tiraram milhares de fotografias e trouxeram de volta para o Japão. Mas quando perguntei quais países especificamente visitaram, Takeuchi respondeu: “Infelizmente, não posso me lembrar os nomes dos países visitados, mas até onde me lembro, foi no norte da África”.

Perguntei se alguém dos escritórios

para mim sobre o trailer do jogo”.

Takeuchi disse isso porque a viagem de pesquisa no norte da África mostrou a diversidade da região ao time de desenvolvimento, e a razão pela qual a composição racial dos zumbis em diversos trailers evoluiu ao longo do tempo não tinha nada a ver com eventuais críticas ao processo de produção. “Quando estávamos criando o trailer da E3 2007, na verdade, nós não havíamos terminado a modelagem dos outros personagens. Então, recusamos reutilizar o mesmo padrão de novo e de novo”, Takeuchi contou. “Assim, é desse jeito que o trailer ficou parecendo. Mas, ouvindo o que você disse agora, e pensando sobre o trailer da E3, sinto como se finalmente entendesse o que você está dizendo.”

E, como Takeuchi explicou que os inimigos com saias havaianas e lanças tentaram defender as ruínas e que tinham sido inspirados em Indiana Jones, comecei a entender o seu ponto de vista. Que a viagem de duas a três semanas para países africanos não-especificados e os filmes ambientados na África juntamente com inspirações da cultura pop simplesmente não foram suficientes para instruí-los sobre o legado imaginário que estavam buscando e, assim, não souberam passar a mensagem. Essa é a minha reflexão sobre o assunto, é claro; duvido que o cara que sentou perto de mim e respondeu às perguntas de maneira solícita poderia concordar. Mas se a sua reflexão puder inspirá-lo para criar outro jogo em um país africano — ou qualquer outro local do mundo real a esse respeito —, meu único desejo é que ele faça tão informado quanto for possível.

N'Gai Croal é escritor e consultor de design de jogos. Você pode acompanhá-lo na rede em ncroal.tumblr.com

Perguntei se alguém demonstrou preocupação sobre a iconografia de Chris Redfield matar zumbis negros

que cheguei. Não há racionalidade, não há humanidade. Para onde quer que eu veja, encontro olhares inexpressivos. Tudo o que vejo é morte”) ao longo da multidão agitada, para a saudação da Sheva em favor de um continente (“Bem-vindo à África”), parecia dissonante no enredo. E, enquanto o trailer da Tokyo Game Show finalmente adicionou o contexto tão aguardado — Umbrella, armas biológicas e terroristas —, foi na conferência de 2008 que a amostra veio à tona no YouTube, com Chris e Sheva enfrentando negros com máscaras tribais manejando lanças.

Tudo isso estava na minha mente quando senti para falar com Takeuchi. Como é de meu hábito, não fui diretamente para as questões mais

norte-americano e europeu da Capcom demonstrou preocupação sobre a iconografia de Chris Redfield matar zumbis negros, e ele respondeu: “Eles leram a história e sabiam de tudo o que estava acontecendo no jogo. Então, não, nós realmente não obtivemos qualquer retorno como esse”. Mas, depois que expliquei as minhas preocupações referentes ao trailer — mais especificamente, sobre a obscura linha entre os habitantes e zumbis por toda a longa história do imaginário desumanizador dos negros na África e no Caribe —, ele soltou a resposta pronta de que não tinha a intenção de passar mensagem de cunho político: “Sinto que o que estou ouvindo de você é um pouco diferente da forma que foi comunicada





POR STEVEN POOLE

CHUVA DE BALAS Atire primeiro, pergunte depois

Posições comprometedoras

Você não pode ter sempre tudo o que quer. Acabo de oferecer dinheiro aos meus inimigos para que eles pudessem se reconstruir e riram de mim: tendo em vista as minhas recentes “ações de segurança” (assassinatos políticos usando helicópteros Apache), ninguém acredita que estou com boas intenções. Membros da oposição do meu governo classificaram a minha posse como uma “comédia”. Percebi que tudo o que faço é um ato simbólico e, por isso, as minhas ações precisam ser coerentes. Lição aprendida: facilitei a passagem nas fronteiras e reduzi as restrições comerciais; preendi maníacos extremistas e ofereci outra oferta de ajuda aos rivais. Faço o melhor para o povo e, em breve, serei recompensado com um vídeo com garotas de biquíni. Alcancei o

balanceamento dos jogos não se aplica aqui. Como presidente palestino, você deve manter Hamas e Fatah ao seu lado, enquanto comanda apenas uma força policial desordenada e faz fracos apelos aos agentes externos como as Nações Unidas. Como primeiro-ministro israelita, você tem a opção de atacar com mísseis e fortalecer o exército enquanto negocia com o seu parlamento e a facção “colonizadora” — mas, pelo menos, possui os EUA como aliado.

PeaceMaker é, portanto, um jogo “educacional” na medida que fornece um modelo realista e simplificado das opções política e de segurança dos dois lados do conflito real. Mas o aspecto de maior potencial pedagógico de *PeaceMaker* é mais abstrato e potencialmente mais frutífero. É o fato no qual comecei

precisamente, a sensação de intervenção, o que é essencial para induzir à diversão do poder individual com os quais os videogames nos “salvam” da nossa impotente existência cotidiana. Mas o ponto no qual *PeaceMaker* conquista o jogador e até mesmo aquelas pessoas que aparentemente têm poder, primeiros-ministros e presidentes, não é por meio de texto ou de vídeo, mas pelo modo que os modelos interagem com os acontecimentos e pela impossibilidade de não poder comandar tudo, ficando à mercê do cotidiano.

Comprometer criativamente a intervenção do jogador é uma ferramenta pouco explorada no design de jogo. Para fazer uma analogia com a prosa, é como pensar em jogos escritos quase que inteiramente na voz ativa, com pouca atenção aos efeitos estéticos da voz passiva. Agora, impedindo a total intervenção do jogador, torna a ação uma cena de corte. Mas o que mais *PeaceMaker* me lembrou foi o trecho de *Call of Duty 4* em que você luta para sair de um helicóptero destruído e vê a cidade ser devastada por uma explosão nuclear. Você não tem nem uma arma e uma nuvem em forma de cogumelo sobe até os céus. Sua respiração se torna cada vez mais difícil. Lentamente, você morre. O jogo realça a enormidade do enredo por colocá-lo no comando de um indivíduo impotente.

Às vezes, um homem não pode mudar nada com um rifle, bem como, às vezes, um líder político não pode cumprir os objetivos dando ordens. *PeaceMaker* e *Call of Duty 4* são sutilmente educacionais: conquanto grande seja o seu martelo, às vezes você irá se deparar com algo que não é um prego.

Steven Poole é o autor de *Trigger Happy: The Inner Life Of Videogames* (sem tradução para o português). Visite-o em stevenpoole.net

Tendo em vista as minhas recentes “ações de segurança”, ninguém acredita que estava com boas intenções

auge em busca da paz. Mas a tensão ainda não acabou.

Essa é uma experiência possível no jogo *PeaceMaker*, da ImpactGames, uma simulação geopolítica em que você pode ser um primeiro-ministro israelita ou presidente de autoridade palestina. Ele combina um mapa no estilo RTS com a exibição de notícias reais e mecânica baseada em turnos. Toda semana você escolhe uma ação — seja fazendo um discurso, negociando com facções internas, incentivando ou suprimindo atividade violenta — e vê um acontecimento inesperado (atentados suicidas, motins, etc.) acabar com uma operação e fazer seu índice de aprovação cair. Naturalmente, as coisas diferem conforme o líder: o conceito padrão de

aludindo: às vezes, você não pode fazer o que quer. Mas não porque são ícones acinzentados no menu impossíveis de selecionar, mas, porque, diferentemente da maioria dos videogames, há uma imprevisível separação entre intenção e efeito. Você clica para dar dinheiro aos palestinos para que possam reconstruir a sua infraestrutura e espera, nervoso, até o prazo acabar. Eles se recusam a aceitar. Além da frustração, você começa a pensar no que está acontecendo de errado. A coisa certa a se fazer, de alguma forma, não é a coisa correta.

Tal senso de insegurança à intervenção poderia ser bastante chato na maioria dos jogos, mesmo os mais próximos da vida real. De fato, uma das maiores satisfações dos jogos é,





POR RANDY SMITH

OPA, MEU NOME É RANDY

Design de videogame e etc.

A arte de contar histórias

Uma mídia é qualquer coisa pela qual se passa um sinal. Pode ser construída de camadas físicas, como fios, alto-falantes e fótons, ao mesmo tempo que pode cruzar camadas abstratas, como pinturas, músicas e filmes. Ambas se transformam em formas semelhantes de arte como “imagens em movimento”, “artes visuais” e “artes auditivas”. Parte da exaltação em torno dos videogames é que somos parte de uma nova espécie de arte, a “arte interativa”, por consequência, irmãs de qualquer outra que permite mudar o seu conteúdo em tempo real. Ignorando a taxonomia mais adiante, a “história” é um tipo de conteúdo que pode ser transportado por um sinal, mas há muito mais entre ela. Se a história é o equivalente ao romance, então cada arte também forma frases, parágrafos e

se encaixam na vida real e podem combinar muitas cenas sem perder seu sentido, pois a estrutura se mantém. Histórias são essas estruturas, mas existem outras. Um grande álbum de música é a soma de suas partes, as canções têm relação temática com as outras e o todas elas são relacionadas por regras mais fáceis de se sentir que de articular. Baraka é um filme estupendo, que mais parece álbum de cenas em vez de músicas: retratos desconexos do mundo sem fluxo narrativo, mas com um bom senso de estrutura.

O videogame é um novo meio de contar histórias, mas não precisamos de histórias para validar algo como arte. Minha teoria sobre mídia criada por usuários extrapola um pouco nesse ponto, mas acredito que uma pequena parte da arte interativa é a experiência. Em outras palavras, os jogos

A ideia de estrutura geral, no entanto, é interessante. Qual é o equivalente da história em um filme com exceção das contadas com experiências em vez de cenas? Qual é o equivalente de um álbum com experiências no lugar de músicas? Será que já experimentamos isso?

Half-Life 2 tem transições contínuas entre as experiências de “atirar” e “explorar o mundo”, e aproveita o máximo delas, proporcionando mais e mais de qualquer ângulo possível. Essa filosofia de design de jogo de “fazer uma coisa e fazê-la bem” é econômica, mas bruta e tem a tendência de conduzir para planos e para estruturas degeneradas, como álbuns que têm uma música que dure por horas.

Os jogos da série *Zelda* alternam as experiências — por exemplo, andando a cavalo, procurando pelo tesouro... —, talvez tantas vezes que esses pequenos ciclos não são percebidos ao se olhar para o contexto geral. A estrutura não deve existir apenas para criar uma variedade que mantenha os jogadores envolvidos, mas também deve unir experiências em virtude de como tudo está ligado especificamente.

Em *Eternal Darkness*, jogar como um amedrontado serviçal é diferente do que jogar como um lorde colonial, e a história traz experiências com um núcleo conceitual interativo. Essa é uma boa estrutura. A estrutura de *Feel the Magic*, do DS, parece um álbum musical: uma coleção de minigames completamente diferentes vinculados por um tema vago: seduzir a garota dos seus sonhos. Adoraria jogar um game como uma história do cineasta M. Night Shyamalan (*O Sexto Sentido*), que tenha uma reviravolta que mude as experiências, alterando para algo muito diferente do que se imagina no jogo.

Randy Smith é o co-proprietário e designer de jogo da Tiger Style. O primeiro título da desenvolvedora, *Spider*, está marcado para sair em junho

Adoraria jogar um jogo como uma história de M. Night Shyamalan, com uma reviravolta surpreendente no meio do caminho

capítulos que preenchem o intervalo.

Tomadas, cenas e sequências são algumas das unidades menos importantes em um filme que, mesmo assim, capturam o poder inigualável da imagem em movimento. Você pode ter a ideia de uma cena que faça excelente uso da mídia. Uma mulher com overdose é ressuscitada por uma injeção hipodérmica de adrenalina em seu coração. Uma dupla de bandidos não consegue acalmar um amigo enfurecido em cuja casa chegaram em um carro contendo um corpo sem cabeça. Coisa fina. Mas você consegue unir e transformar essas duas partes em algo bem maior?

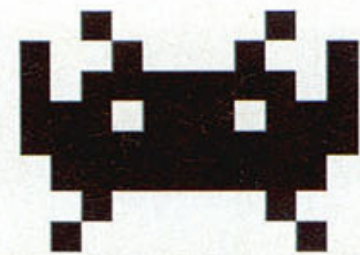
Uma grande história é mais do que uma coletânea aleatória de boas cenas. Uma boa cena articula apenas um momento, mas a boa história mostra como esses momentos

criam experiências e isso é equivalente a uma cena de um filme. Uma experiência pode ser algo como “dirigir”, “escalar” ou, ainda, “fazer compras” — qualquer coleção de interações com sensação distinta. Até mesmo sem uma história ou uma estrutura, simplesmente fornecendo experiências, os videogames fazem uma contribuição singular.

Pegue um jogo sem estrutura, como um que mostre a criação de jardins. As pessoas podem ficar envolvidas emocionalmente do mesmo modo que ao cuidar de um jardim real. Em um filme equivalente, não daria certo, pois o público ficaria entediado com duas horas de filmagem de um jardineiro cortando a grama. Por alguma razão, as experiências têm um tipo diferente de longevidade do que as cenas.



Ilustração: tstones



Acesse nosso site:

WWW.KIDGAMES.COM.BR

e conheça os mais
novos lançamentos!

Eu cresci com você!

Kid Games:
há 20 anos
trabalhando
com confiança e
credibilidade.



Arte by [UNREAL] - Moisés André

Disponíveis em breve! Fique de olho em nosso site.



POR ANDRÉ PENHA

JOGO NOSSO Um panorama sobre a indústria brasileira de games

Winning Eleven com Saci

Assim como muita gente que lida com pessoas, recebo centenas de e-mails por dia — sem sequer contar aqueles que tentam vender produtos para queda de cabelo. Leio a maioria destas centenas. Em alguns, eu coloco aquela bandeirinha para responder; outros, eu respondo na hora. E tem alguns que me fazem tomar atitudes como hoje. São e-mails que despertam meu espírito empreendedor.

Explico: logo antes de começar a escrever este artigo, que na verdade estava prestes a sair sobre outro assunto, resolvi checar meus e-mails. Recebi um de um jovem bem-intencionado, argumentando que o próximo jogo a ser produzido pelo estúdio que dirijo deveria ser algo como “um *World of Warcraft*, porém melhorado, e com

pensar na coisa mais cabeluda e complexa possível.

Postulado: ideias não são projetos. Perguntam-me às vezes quanto vale determinada ideia e eu respondo, antes de explicar, que “uma ideia não vale nada”; sim, o que vale é a execução daquela ideia e é muito difícil executar algo que não seja um projeto. Mas o que é um projeto? É algo que, quando eu leio, entendo o que deve ser feito, como deve ser feito, por que deve ser feito e quanto custa para fazer. Segue abaixo o que eu chamaria de dicas para se projetar um jogo, divididas em princípios e passos.

Primeiro princípio: todos que contam até mil contam antes até dez. Ou seja, será realmente muito difícil que alguém que não tenha produzido um jogo pequeno convença um potencial

Agora vem a parte difícil: conhecendo as leis básicas, preciso ainda descobrir quais são os ingredientes do bolo para, então, escrever a receita. A mecânica do jogo, o roteiro, o cenário... e o dinheiro. Cada autor tem seus ingredientes e, geralmente, falta o dinheiro. Compreensível. Atrás de investimento, potenciais desenvolvedores buscam publicadores em uma batalha muito árdua para os iniciantes.

É para tornar essa batalha mais justa que festivais de jogos independentes abrem suas portas anualmente. Em 2009, por exemplo, o SBGames (Simpósio Brasileiro de Jogos Digitais) deve apresentar seu “Indie Festival”, com sabores levemente diferentes. Um deles, aliás, é uma deliciosa afronta aos que gostariam de criar jogos de 30 milhões de dólares: jogos de UMA tela. Isso mesmo: uma tela, sem scroll.

Os bons jogos de uma tela estão entre os meus prediletos. Você já jogou *Peggle*? E *Tetris*? Talvez *Echochrome*? Pois é... em uma tela dá para fazer muita coisa. E o melhor: corre-se menos risco. E não pensem que são produtos menos nobres: *Echochrome* é uma produção “first-party” da Sony do Japão e está na PlayStation Network; já *Tetris* e *Peggle* estão em quase todas as plataformas imagináveis.

Fica o convite: se você é desenvolvedor independente de jogos, prepare-se desde já. Pegue papel, caneta e projete seu jogo de uma tela. Ganhar um festival trará projeção — bem melhor do que me enviar e-mail sugerindo shooter de mula-sem-cabeça.

André Penha é engenheiro de computação, co-fundador e vice-presidente de comunicação da Atragames e diretor do estúdio Tectoy Digital

Os bons jogos de uma tela estão entre os meus prediletos. Você já jogou *Peggle*? E *Tetris*? Talvez *Echochrome*? Pois é... dá para fazer muita coisa

elementos típicos da cultura brasileira”. Ele mandou desenhos de Orcs lutando capoeira e tudo mais. Em vez de responder o e-mail, resolvi mudar o tema do artigo.

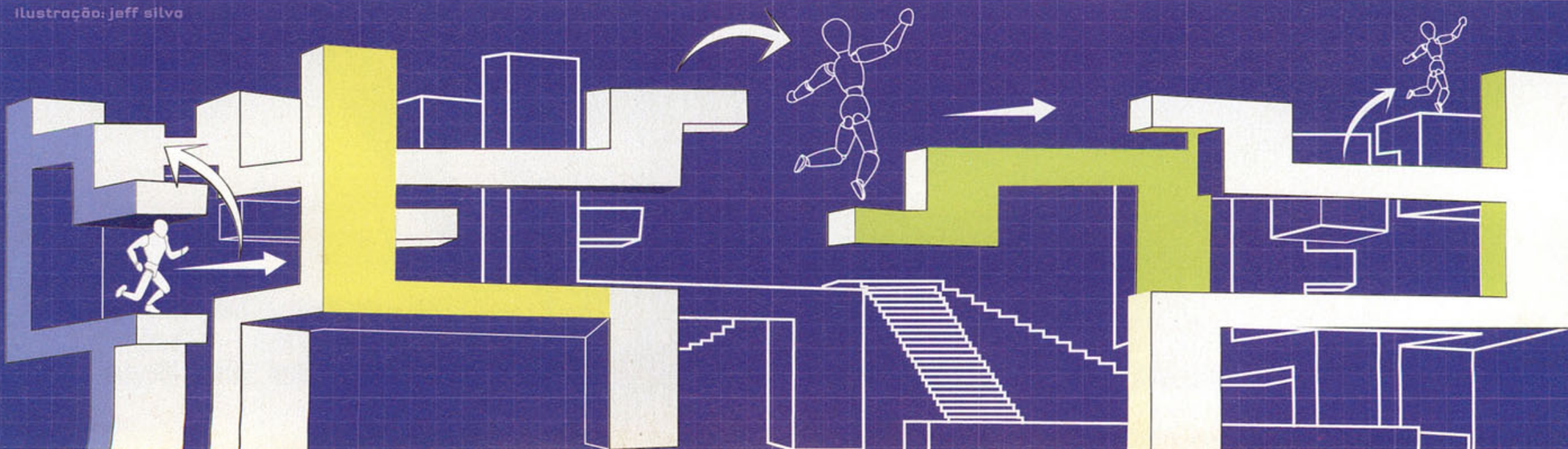
Saiu, então, este texto, que é bem menos que um vade mecum para caminhar indústria adentro: considere-o, no máximo, um convite para que inexperientes pensem em uma metodologia antes de criar um jogo. De quebra, aponto para uma ou outra oportunidade em aberto. Não tenho a pretensão de dizer que é sucesso garantido; muito menos de alegar que quem não o segue não chega aonde quer. É apenas uma luz, leiam assim, para os que gostariam de produzir jogos e (ainda) acham que o caminho para isso é

desenvolvedor (ou publicador) que pode fazer um jogo grande. E se conseguir convencer, será muito difícil realizar algo grande sem experiência prévia.

Segundo princípio: boa parte dos custos de uma obra civil está no acabamento. Quem já construiu uma casa sabe que, depois de erguidas as paredes e o telhado, ainda falta muito. E se o acabamento é luxuoso, como pensam muitos futuros autores de jogos, aí demora mesmo — e custa dinheiro. Quando você planeja o cronograma do seu jogo, quanto tempo previu para testes e correções?

Terceiro princípio: seu projeto precisa dar lucro. Gastar meio milhão de reais para gerar cem mil reais de receita me parece um mau negócio.

Ilustração: Jeff Silva



MUNDO

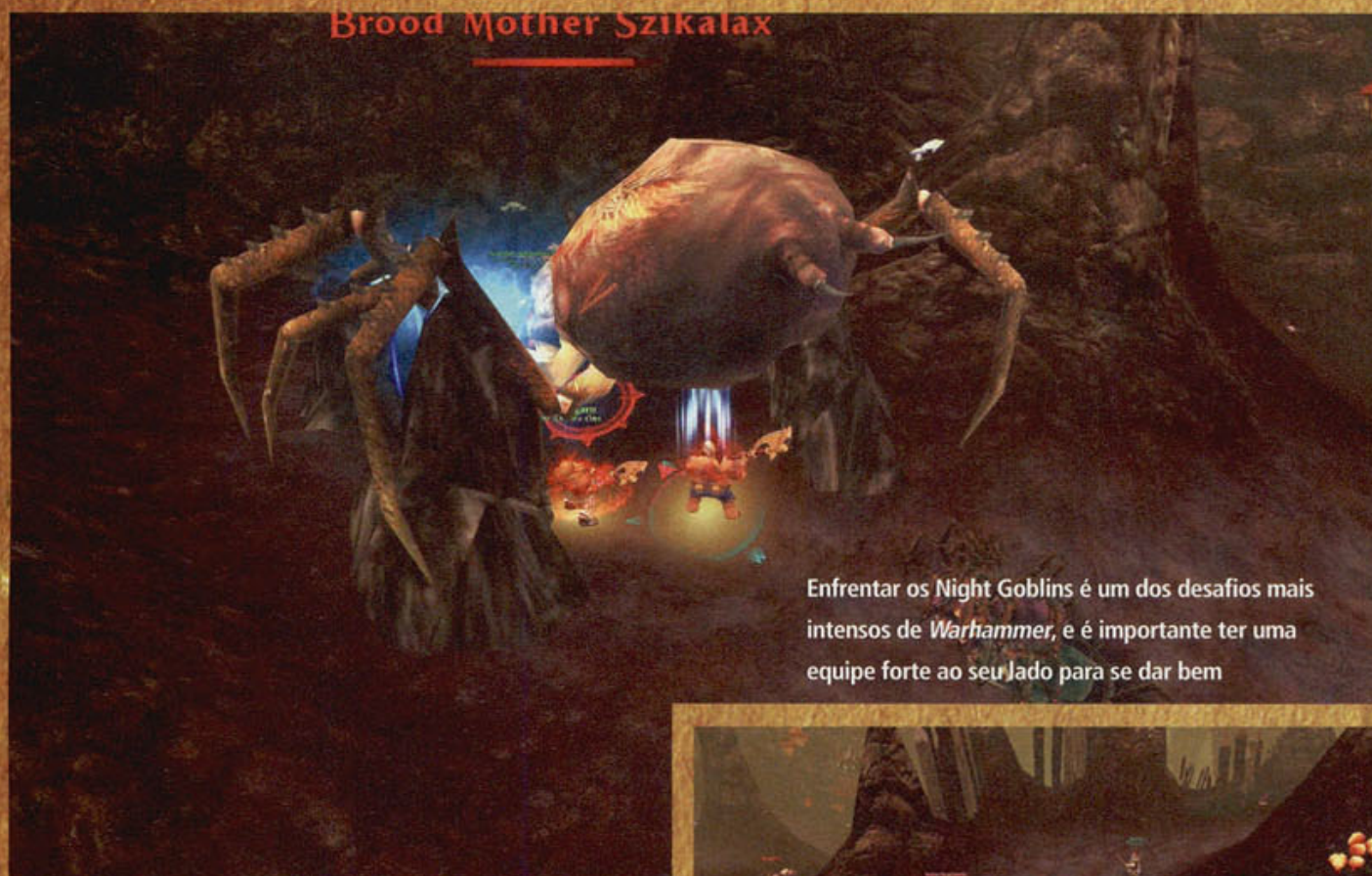
TUDO O QUE ACONTECE
NO MAIS BADALADO
MMORPG DO MOMENTO

WARHAMMER ONLINE
AGE OF RECKONING

WARHAMMER



Por Leonardo Barbério,
gerente de comunidade do WAR no Brasil
comunidade.war@ea.com



Enfrentar os Night Goblins é um dos desafios mais intensos de *Warhammer*, e é importante ter uma equipe forte ao seu lado para se dar bem



W AAAGH! Saudações, leitores da **Edge**! Dessa vez, falaremos um pouco sobre o PvE de WAR. Uma das características principais do jogo é a forma como ele mescla o confronto entre os jogadores com os desafios predeterminados pelos servidores.

Um bom exemplo disso são as invasões às capitais de cada reino. Após vencer os jogadores que defendem a capital, os invasores podem entrar na cidade dominada e participar de diversos eventos e PQs.

Também existem as Dungeons, cada uma com suas características, temas, histórias e desafios próprios. Cada Dungeon também possui sua própria barra de Influence, suas próprias PQs e, consequentemente, suas recompensas exclusivas daquela área. Os jogadores também podem conseguir itens derrotando os chefes de cada instância.

Para entender melhor, pegamos o exemplo de Mount Gunbad. Essa Dungeon, na verdade, é um antigo domínio dos anões que um dia foi invadido por uma horda de Night Goblins – Goblins que há muito tempo habitam as cavernas mais profundas do Mundo Antigo e desenvolveram uma habilidade acima do normal para preparar poções com fungos e cogumelos, e são mais cruéis que os Goblins comuns – que fizeram de Gunbad seu lar.

Mount Gunbad funciona do seguinte modo: ela é como uma zona normal (como

um outro mapa qualquer de WAR), a diferença é que ela é Realm-Instanced, ou seja, apenas pessoas do mesmo Reino podem entrar juntas. Mas isso não impede que jogadores de outro reino tentem bloquear a entrada dos adversários.

Dentro de Mount Gunbad, temos três caminhos diferentes, cada um leva a uma nova instância. Dessa vez, ela é Group-Instanced (apenas as pessoas do mesmo grupo poderão entrar). Os caminhos têm níveis de dificuldade diferentes, dependendo do rank do jogador. A ponte para o leste é a primeira parada. Lá, enfrentarão Night Goblins e Aranhas Gigantes, e com a quantidade certa de Influence, podem entrar no Laboratório dos Goblins. A ponte para oeste é o segundo lugar que os jogadores devem visitar. Depois, os jogadores terminam sua estadia em Gunbad descendo a rampa central.

Particularmente, eu indicaria Mount Gunbad para os jogadores entre 23 e 30 de Rank, pois nesse nível, com um grupo coerente (com Healers, Tanks e DPS) e comunicação, fica mais divertido e competitivo desafiar os Night Goblins malucos e seus Squigs boladões! WAAAGH!



PARA DEIXAR CLARO

Dungeon: As Dungeons de WAR contêm boa parte dos desafios do jogo (desafios PvE). Dentro das Dungeons, o jogador conhece mais sobre o universo de WAR.

Instance – (Instância): Local “à parte” do resto das áreas comuns entre os jogadores. Muitas vezes, as instâncias têm eventos e missões específicas. Em WAR, temos três tipos de instâncias.

Realm-instanced – As Dungeons “Realm-instanced” são exclusivas para as pessoas de um mesmo Reino.

Warband-instanced – Uma Dungeon “Warband-instanced” é de uso exclusivo de uma Warband, sem auxílio e intervenção de jogadores que estejam fora da Warband.

Group-Instanced – A Dungeon “Group-instanced” é exclusiva de um grupo de seis pessoas. Por isso, escolha bem os seus companheiros de batalha na hora de entrar nesse tipo de Dungeon.



WARHAMMER ONLINE
AGE OF RECKONING

DICAS

Conheça as principais comunidades independentes de WAR no Brasil. Acesse www.ea.com.br/warhammeronline e clique em Comunidades. Entre em contato com outros jogadores e divirta-se no mundo de *Warhammer Online*!

Cartas



Edição 1

DISCUSSÃO

Edge Online
Os melhores comentários da comunidade da Edge no Orkut

tinyurl.com/6pnr99

Tópico: Qual a sua opinião sobre a venda de jogos apenas por download?

Eu torço para que não dê certo. Pelo menos, não com todos os jogos. A sensação que se tem ao comprar um jogo original, com caixinha e manual, é impagável – melhor ainda se for uma edição de colecionador.

Daniel

A maior vantagem da distribuição online está no preço. É realmente muito mais barato comprar jogos pela internet. Mas, com os jogos ocupando quase 50 Gb, e a nossa internet sendo ao estilo Martinho da Villa – devagar, devagarinho –, essa realidade ainda está bem distante.

TiMac

Acho que é bom ter esta opção, mas não se ela for a única. Imagine se o seu HD tiver um problema. Você acaba perdendo todos os jogos de uma vez.

zero

■ Olá, equipe da revista Edge. É com grande prazer que escrevo para expressar minha felicidade com a chegada da revista ao Brasil. Uma publicação que é referência no mundo é mais do que bem-vinda ao nosso ainda incerto mercado de games – especialmente em tempos de crise, não apenas econômica mas do setor editorial como um todo.

Sempre fiz questão de acompanhar a revista em sua edição britânica e norte-americana (até nos tempos da Next-Generation) quando possível. Agora, com a versão brasileira, não só teremos o que de melhor é produzido lá fora, como também

Parabéns pela excelente estreia. Adorei a matéria “Na Real” e fiquei muito feliz em ver o reconhecimento merecido a Viewtiful Joe. Abraços!

Pedro Marques Pellicano

■ Demorou um pouco para receber meu exemplar da revista, é verdade, mas como moro longe, estou acostumado. E valeu a pena esperar. Sem abusar de hipérboles, é a melhor revista brasileira de games que já li. Madura e crítica, abordando pontos relevantes e saindo da mesmice. De fato, creio que a Edge elevou o padrão das publicações brasileiras, tanto em conteúdo

■ Sempre admirei a Edge de longe, quando, em raríssimas oportunidades, eu via alguns textos dela publicados e comentados pelas comunidades de gamers e de jornalistas no Brasil. Por este pouco, notei que a revista tinha uma diferencial jornalístico incrível.

Obviamente, virei assinante depois de muito tempo sem assinar revistas, e posso dizer que gostei muito. O que não é nenhuma surpresa pois, além da já esperada qualidade da revista britânica, sei que há pessoas muito competentes aqui, por trás da versão nacional. Os textos são muito detalhados e ao mesmo tempo transmitem uma clareza difícil de ser conseguida abordando tantos temas; as fotos estão na medida certa, com ótima qualidade. Enfim, a diagramação também está aprovada.

Ajury Freire de Alencar Neto

■ Achei simplesmente fantástica a reportagem sobre o jogo *Final Fantasy XIII* na primeira edição da Edge.

É muito difícil encontrar notícias consistentes na internet como as que vi na revista. Poder ler os comentários e opiniões dos desenvolvedores da série me deixou ainda mais ansioso para o lançamento do game, que, sem sombra de dúvida, será o melhor RPG dos últimos tempos.

A primeira edição da revista ficou fenomenal, muito além do que eu poderia esperar. Estão todos de parabéns.

Felipe dos Santos Gomes

Agora com a versão brasileira, não só teremos o que de melhor é produzido lá fora como também material original. E é isso que me deixa mais curioso para as edições futuras. Parabéns pela estreia

teremos bom material feito aqui. E é isso que me deixa mais curioso para as edições futuras.

quanto em formatação. Sem mais comentários.

Thales Nunes Moreira

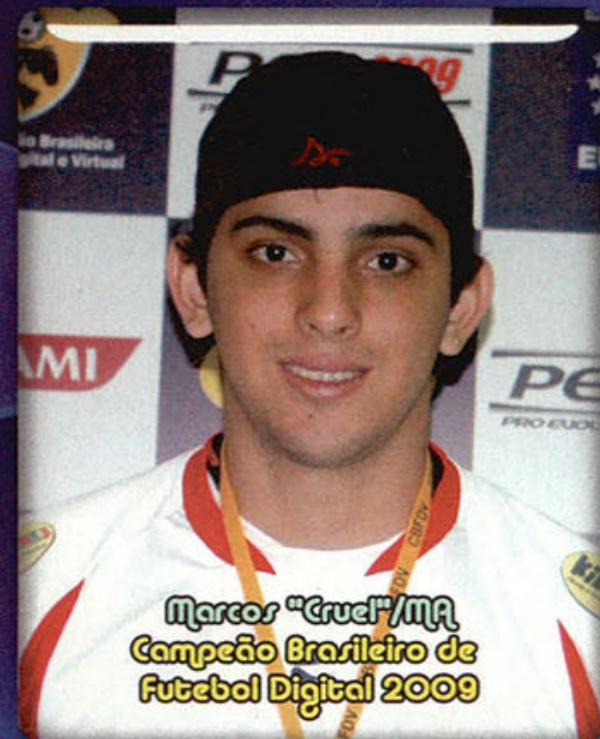


“Poder ler os comentários dos desenvolvedores da série me deixou ainda mais ansioso para o lançamento do jogo, que, sem dúvida, será o melhor dos últimos tempos”

Mande seu e-mail (edge@europenet.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



Campeonato Brasileiro de Futebol Digital 2009



★★★★★★★★★★
PES 2009
PRO EVOLUTION SOCCER™



Podium com os 3 primeiros colocados:
1º Lugar: Marcos Vidal - MA (US\$ 10 mil), 2º Lugar: Gustavo Moura - SE (US\$ 5 mil) e 3º Lugar: Alexandre Fontoura - GO (US\$ 2500)

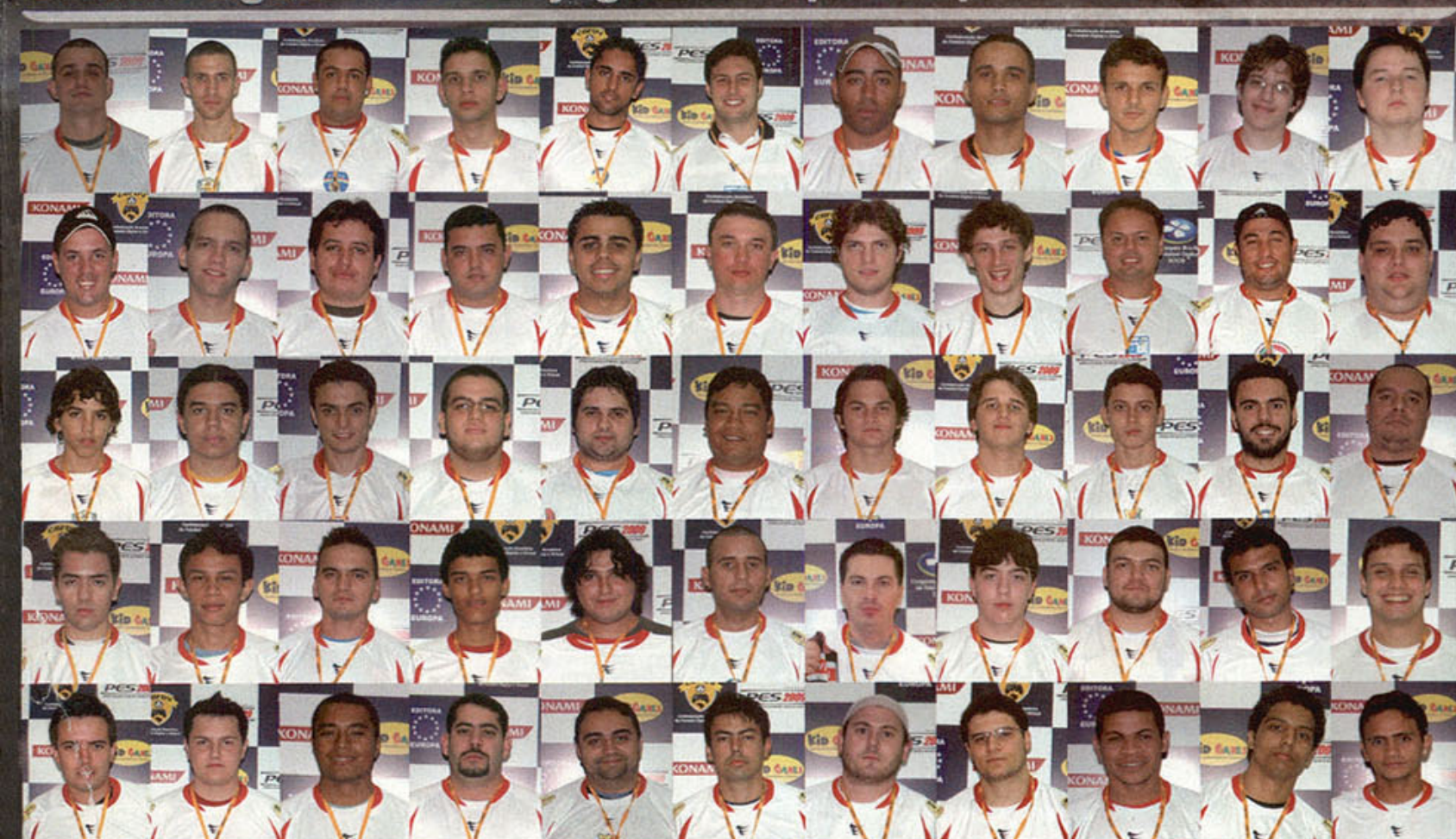


Estrutura e organização de 1º Mundo, com 36 lcd's e 1 telão de 200"



Batekos da Kid Games fizeram a festa ficar mais bonita com a OLA na torcida

Confira alguns dos 128 jogadores que disputaram o CBFD 2009:



Campeão Marcos Vidal erguendo a taça do CBFD2009 ao lado do Ryan, representante oficial da Konami

Organização:

Co-Organização:

Patrocínio:

Cobertura Oficial:

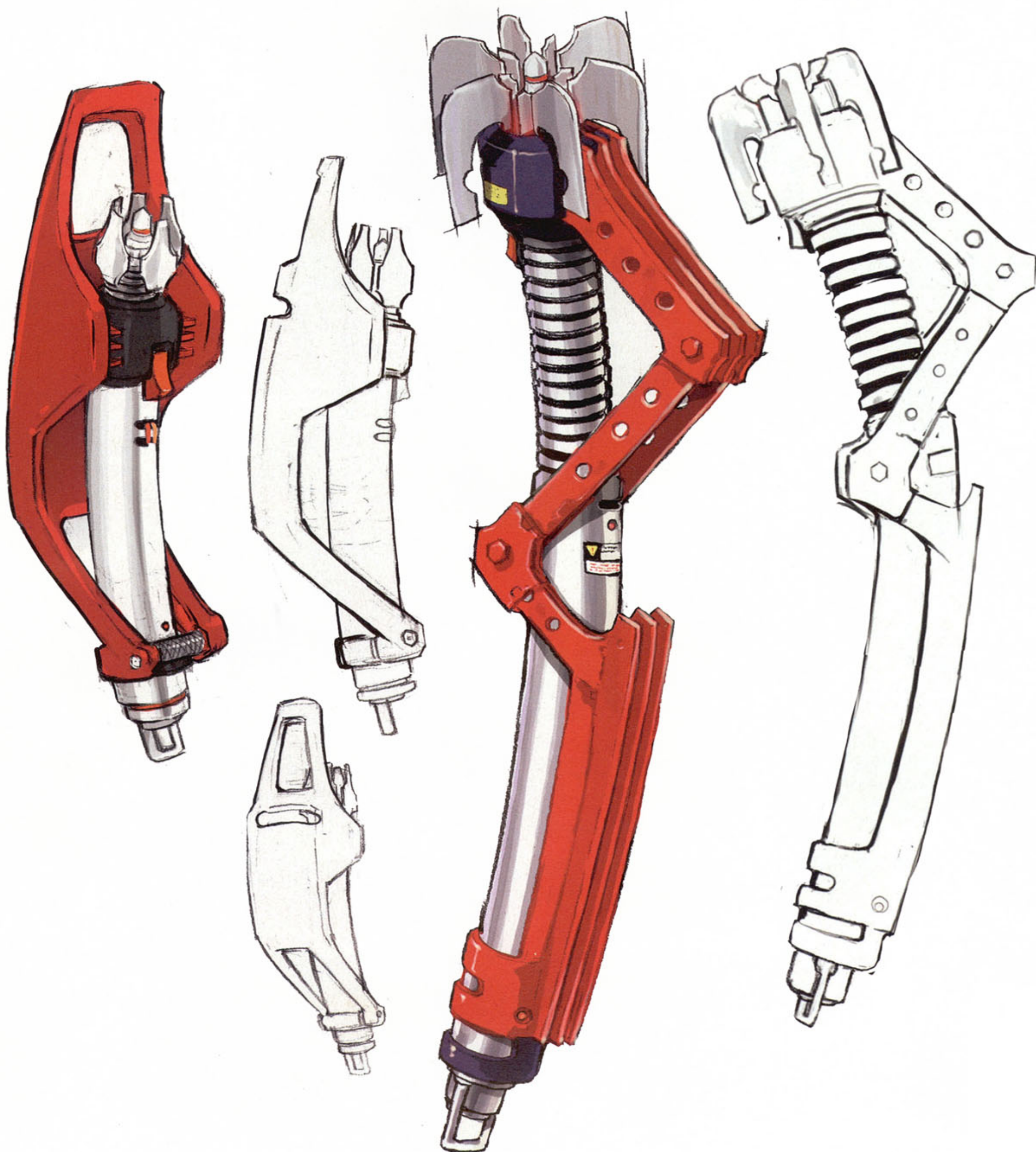


Confederação Brasileira de Futebol Digital e Virtual



KONAMI





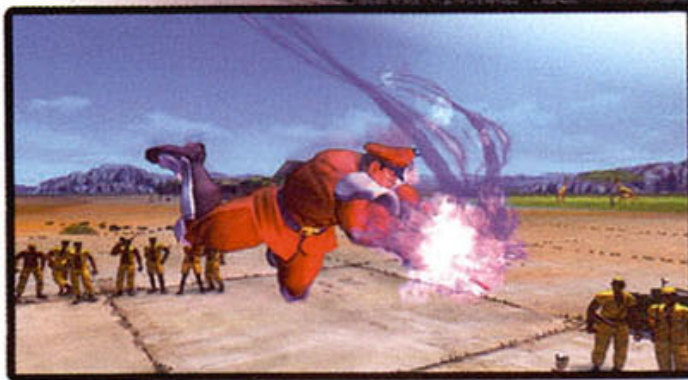
Na próxima edição

Edge 03
Agosto

O PRÓXIMO DESAFIO SERÁ NO SEU COMPUTADOR!



**VERSÃO PARA PC,
LANÇAMENTO JULHO 2009**



Exclusividade:

PC DVD XBOX 360 PLAYSTATION 3

© CAPCOM U.S.A., INC. 2008, 2009 TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.
Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e os logotipos Xbox são denominações comerciais do grupo de empresas Microsoft.
"PlayStation", "PLAYSTATION", e o logo da Família "PS" são marcas registradas. "PS3" é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

SYNERGEX
DO BRASIL

CAPCOM



RETRO AVENGERS

EDGE
EUROPANET.COM.BR



JULHO 2009
ISSN 1984-955-9

R\$14,90



A detailed illustration of the character Ryu from the Street Fighter series. He is shown in a dynamic, low-to-the-ground fighting stance, leaning forward with his right arm extended and fist clenched, ready to strike. He is wearing his signature white gi with a black belt and a red headband. His muscular physique is prominently displayed. The background is a solid black, which makes the character stand out. A small portion of a green surface is visible at the bottom of the frame.



A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Editada por: **evil_arthas**

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook e para doações entre em contato através do nosso e-mail.

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.blogspot.com.br

