

Admirável estilo novo

EGM ZINE



O TÍTULO DO EDITORIAL DESTE MÊS é batido – já o usei meses atrás. Mas é merecido. Aliás, nada mais admirável do que dar, agora, parabéns ainda maiores para nossa tropa vanguardista da EGM Zine. Nada mais merecido, também, que os leitores sejam ainda mais prestigiados por participar da história da EGM Brasil.

Não chegamos nem na edição de aniversário (falta uma, aliás) e já temos essa surpresa mais que especial para você, leitor colaborador. É graças ao trabalho que leitores como Arthur Protasio e Roniel Felipe fizeram que o EGM Zine já está se tornando algo padrão no mundo editorial de games no Brasil.

Temas poucos comuns são, aliás, um destaque da EGM Zine. Nossa revista este mês não traz tantas matérias, mas foca em dois trabalhos muito criativos. Completa a edição um trabalho jornalístico de campo muito engraçado e até inacreditável, de autoria de Roniel Felipe. A “cobertura” da Copa Zumbi – e a história por trás deste torneio – mostram como os games fazem parte da nossa vida.

Ditamos tendência e ousamos com o mercado. Colocamos em prática o sonho de muita gente: ser jornalista de games. E o melhor, estamos prontos para dar uma cara nova aos prêmios do Zine. Mas isso é história para a próxima edição.

— Bruno Zerbinatti, Editor de EGM Zine
brunozerbinatti@gameworld.com.br

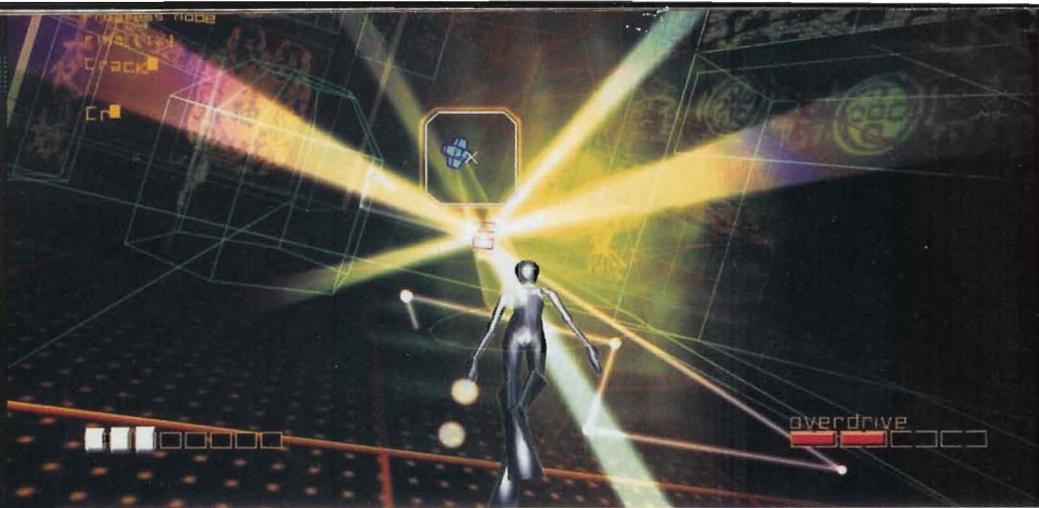
> COMO FUNCIONA

A EGM BRASIL conchama seus leitores a enviarem textos e ilustrações à revista – e ainda ganhar prêmios por isso. A EGM Zine trará as melhores contribuições enviadas a nós pelos leitores que jogam, escrevem, desenham e, agora mais do que nunca, participam da maior revista de games do país. Participe e concorra a prêmios! Nós da EGM Brasil e o país inteiro queremos ver as suas produções!

Imagens meramente ilustrativas



Para participar, leia o regulamento no site www.heroi.com.br/egmbrasil e envie o seu material para egmzine@gameworld.com.br



> SINESTESIA

Sinestesia dos GAMES

Sinta só a parada
Por Arthur Protasio



ARTHUR PROTASIO tem 21 anos e é estudante de direito, embora busque se tornar Game Designer e Roteirista. Enquanto não se forma na faculdade e começa uma pós-graduação em design de jogos, ele não deixa de produzir. Escreve artigos para sua coluna no site GameCultura, posta no blog Geração Bit, atua como designer no desenvolvimento de um jogo independente e expõe suas manifestações e obras no seu blog Vagrant Bard. Sempre que tem tempo disponível aproveita para jogar no seu PC, DS, 360 ou PS2. E alega, com orgulho, que está trabalhando.

SINESTESIA. O dicionário a define como a relação subjetiva que se estabelece espontaneamente entre uma percepção e a outra que pertence ao domínio de um sentido diferente. Em termos práticos, é a mistura de sentidos, porque a percepção de um resulta na sensação do outro. É como ver uma cor e imaginar um cheiro. É como ouvir música e visualizar imagens.

A sinestesia se manifesta em várias esferas da relação humana, inclusive em obras artísticas, como pinturas da artista Carol Steen e fotografias de Marcia Smilack. Nos games, no entanto, a sinestesia se revela de maneira diferente. Em essência, todo jogo eletrônico é sinestésico porque o jogador reage através do tato a uma percepção visual. No gênero dos jogos musicais (ou ritmados), essa percepção é auditiva ou mesclada.

Em comparação com a história de vida do videogame, esses jogos musicais existem há poucos anos, mas estão ganhando cada vez mais espaço. O termo “sinestesia” aplicado a games surgiu com Rez, um peculiar jogo conceituado por Tetsuya Mizuguchi, no qual o joga-

dor controla um ser voador através de um universo semelhante a Tron (o famoso filme da Disney que, produzido em 1982, foi um dos primeiros a ter cenas geradas através de computação gráfica).

Em Rez, para eliminar os inimigos, devem ser dados tiros ao som de uma trilha sonora eletrônica de trance. Superficialmente, Rez era um jogo de tiro em terceira pessoa, mas, quando jogado nas condições adequadas, se tornava uma experiência sinestésica através da música criada durante o jogo. O objetivo era fazer com que o jogador de fato pudesse ouvir as cores e sentir o som pulsando (tanto que havia um periférico vibratório para ser usado junto ao jogo), pois todo efeito sonoro em



■ Rez

Rez contribuía para a composição de uma música eletrônica.

Lançado para Dreamcast e PlayStation 2 em 2001 no Japão (e em 2002 no ocidente), Rez foi um exemplo da expressão “sucesso de crítica, fracasso de vendas”, ao menos em terras americanas. O site 1UP considerou o jogo “à frente de seu tempo”. Anos depois, chegamos em 2008 e o lançamento de Rez HD arrisca o mercado novamente. O 1UP agora afirma que o jogo não mais está no futuro, e garantiu uma nota perfeita a ele em sua avaliação.

Muito além de Rez

Apesar da mudança extrema, o meio tempo entre o lançamento e o relançamento de Rez em alta definição foi gradualmente preparado por outros jogos (muitos musicais). Contudo, há alguns que merecem destaque como exemplos por seguirem a mesma linha de pensamento sinestésico. Lumines, Every Extend Extra e Everyday Shooter foram lançados em 2005, 2006 e 2007, respectivamente. Os dois primeiros são obras do próprio Mizuguchi. Lumines visa à troca de sentidos através de quebra-cabeças, inicialmente similares a Tetris, baseados em padrões de som e luzes. Já Every Extend Extra é a versão comercial do jogo independente Every Extend, em que, controlando uma “nave”, explosões devem ser causadas com o objetivo de causar a maior reação em cadeia possível. A diferença principal entre as versões é a trilha sonora. A música acompanha todo o jogo, mas não influencia diretamente a ação.

Everyday Shooter é outro jogo independente e musical que ganhou versão comercial. Atualmente, ele pode ser baixado na rede online do PlayStation 3, mas foi só ao ganhar três prêmios na Independent Games Festival de 2007 (IGF) que o projeto ganhou fama. O diferencial do jogo, apesar de apresentar uma estrutura muito parecida com Every Extend, é que cada nave que você destrói solta um som de guitarra. Logo, junto com uma melodia base de guitarra,



■ Audio Surf

a música é criada a partir dos “riffs” manifestados com a morte de cada inimigo. Por consequência, a trilha sonora é toda composta por sons de guitarras, o que nos remete a Rez, mas de maneira “acústica”.

Um novo gênero nos games

É fácil notar que da mesma forma como outros games abriram espaço na indústria para o relançamento de Rez, o próprio jogo abriu espaço para outros jogos. O Independent Games Festival de 2008 revelou isso na premiação de seus finalistas e vencedores. Dentre eles, estavam dois games de destaque: Audiosurf, nas categorias de “excelência em áudio” e “escolha do público”; e Synaesthete, na categoria de melhor jogo estudantil.

Audiosurf é uma mistura entre um jogo ritmado e de quebra-cabeças que visualmente lembra um game de corrida. O jogador controla uma “nave” que percorre uma pista repleta de blocos coloridos. A pista varia de acordo com a música escolhida, já que em Audiosurf as pistas são recriadas a partir de uma música que tocará durante o percurso. Para fazer pontos é necessário acumular até três blocos da mesma cor, mas é a música que determina boa parte dos fatores da jogabilidade, além de desempenhar um papel ativo. Audiosurf atualmente é comercia-

lizado pelo sistema de distribuição digital Steam, da Valve.

Synaesthete, arrisco dizer, é o sucessor de Rez. O jogo, desenvolvido por quatro alunos da universidade DigiPen, faz em seu título alusão direta ao fenômeno da sinestesia. A jogabilidade lembra Dance Dance Revolution, de forma que você controla o movimento do protagonista Zaikman com uma mão e ataca com a outra. Para combater é necessário estar atento ao ritmo da música, pois, tal qual DDR, marcações coloridas de ritmo descerão pela tela e terão de ser apertadas no momento correto. Cada fase tem uma faixa musical específica e uma batida diferente.

Zach Aikman, Joseph Tkach, William Towns e Andy Maneri falaram das suas inspirações e opiniões em entrevista, confirmando o desejo de transmitir uma experiência jogável que unisse o visual ao sonoro. Diante dessa união, que torna a experiência tão divertida e aprazível, é fácil “ver sons” e “escutar cores”. Todos eles expressaram interesse pelos jogos musicais, como o próprio e pioneiro DDR, e explicaram que durante 13 meses tiveram a oportunidade de explorar várias áreas diferentes para poder inseri-las sob o rótulo do game design.

A influência de Rez e as outras criações de Mizuguchi no projeto



■ Every Extend Extra Extreme



■ Every Shooter



são notáveis, mas Synaesthete avança ainda mais colocando o jogador para realizar duas tarefas simultaneamente. Quando perguntando sobre a criação de jogos de gêneros híbridos, como Patapon para o PSP, Aikman demonstrou seu apoio e a ligação com o próprio projeto. "Nós criamos Synaesthete para mostrar que há muito potencial nos jogos híbridos que mesclam jogos musicais com outros gêneros. Nosso projeto não foi ideal na realização desse objetivo, mas foi um passo na direção certa."

O visual faz uma homenagem a Tron e a Rez, ao passo em que revela ao protagonista Zaikman, criação de Maneri, um mundo de música eletrônica à beira da destruição (detalhe para a ligação entre "Zaikman" e o designer do projeto, "Zach Aikman"). William Towns, responsável pela criação da trilha sonora de Synaesthete, diz que Diablo – incrivelmente – também serviu de inspiração para o jogo, o que pode ser confirmado logo de início pela câmera isométrica.

Quanto à recepção de Synaesthete,

os quatro programadores afirmaram que viram muitas pessoas amarem ou odiarem sua criação. Os elogios foram muito bem vindos, mas as críticas negativas não são ruins porque ajudam a identificar as falhas do projeto, diz Aikman. Tkach afirmou que apesar da disparidade das opiniões, a recepção foi positiva no plano geral, especialmente depois de eles serem premiados pelo melhor jogo estudantil na IGF de 2008.

Todos esses fatores servem para ilustrar o avanço desse gênero híbrido e a proposta da sinestesia. Towns confessa que, para ele, a concepção ideal de um jogo é aquele em que o jogador esquece que está jogando e aceita a experiência como extensão de si mesmo. Quando perguntado sobre a própria sinestesia presente em Synaesthete, Tkach disse que a idéia era criar uma experiência única fundindo os elementos sonoros com os visuais. Por isso o nome (do jogo) era apropriado à idéia de criar uma visualização musical. "Para mim, são os pequenos detalhes que articulam a música.

Os movimentos dos inimigos são coordenados pela batida musical, assim como as árvores e as flores que crescem, as partículas que pulsam e outros objetos em segundo plano. Eu acredito que esse entrelaçar entre o movimento e a própria música seja muito importante."

Joe não deixa de mencionar também o que para ele é a "jogabilidade sinestésica": quando o ato de desviar dos ataques dos inimigos e acompanhar o marca passo da música deixa de ser consciente. Surgiu, então, a dúvida se a maioria dos jogos musicais tinha como objetivo a sinestesia. A resposta dada foi que, na realidade, para Tkach, há uma distinção: "Os jogos ritmados determinam que o jogador aperte botões de acordo com um padrão pré-determinado que combine com a música, como DDR e Guitar Hero. Jogos musicais são aqueles que fazem o jogador tomar verdadeira consciência da música, tais como Rez, Lumines e Audiosurf." O objetivo do Synaesthete, no entanto, para a equipe de desenvolvedores, foi um: divertir. Se um jogador se considera feliz e entretido ao jogar, significa que objetivo foi cumprido.

Em condições favoráveis, Synaesthete certamente oferecerá uma experiência única repleta de cores psicodélicas e uma trilha sonora marcante. Tanto o jogo como as próprias faixas musicais estão disponibilizadas sem custo para download no site do projeto (<https://typo3.digipen.edu/index.php?id=986>), mas não cometa o erro de escutar as músicas antes. A tendência da indústria de jogos e do próprio gênero musical é evoluir, mas não deixe de acompanhar esse caminho: apague as luzes, coloque seu fone de ouvido e viva a sinestesia dos games. Viva Synaesthete. 🎮



A PALAVRA DO EDITOR

Tratar de sinestesia é complicado. Fazer você imaginar algo através de alguma coisa totalmente diferente é fácil com música e jogos, mas muito difícil com texto. Arthur conseguiu o feito, trazendo à tona algo que não costumamos ver em revistas e sites de games. Pecou, apenas, em dois pontos: originalmente não citou, em seu texto, o site oficial de Synaesthete, e também não escreveu onde conseguiu as citações da equipe que produziu o jogo em destaque. Mas são erros perfeccionistas que não ofuscam a boa matéria, original desde sua concepção e brilhantemente executada até o fim (sequer precisel corrigir outros erros!).