



Tecnologia

VOCÊ É DEUS

De bactérias a seres complexos, de civilizações a galáxias – o game **Spore** permite que se crie tudo com extrema riqueza de detalhes

Tatiana de Mello

Começou uma nova era no universo dos games. Planetas fantásticos, criaturas estranhas, interação entre as galáxias. No comando, qualquer um de nós. Foi lançado na semana passada o jogo Spore, desenvolvido pelo designer americano Will Wright, o mesmo que já revolucionou o mercado com SimCity e The Sims. O Spore segue a mesma linha dos antigos simuladores, mas oferece possibilidades inimagináveis até para as mentes mais criativas. Nele, o jogador atua como Deus, viaja por um universo em três dimensões e escolhe um planeta para povoar. Desenvolve criaturas, a começar pelas mais simples. E vai criando os demais seres. Pode acompanhar a sua evolução, a disputa por territórios, o desenvolvimento do cérebro, a organização em comunidades, o advento de civilizações e as conquistas espaciais. O jogo faz um passeio pelas teorias científicas, mas

é muito mais do que diversão para crianças. Na verdade, trata-se de uma plataforma que permite a jogadores de diversos países interagir numa mesma galáxia.

“Spore não tem precedente”, diz Wright. O simulador de Deus parte de uma célula e chega ao desenvolvimento do DNA de sua criatura, com animação perfeita dos mínimos detalhes: num animal, por exemplo, criam-se patas, coluna vertebral, garras ou qualquer outro componente. Quando essa evolução termina, é o momento de interagir – **os seres animados até fazem sexo, na verdade uma engraçada coreografia de acasalamento.**

Nessa fase o jogador controla uma comunidade, desenvolvendo estratégias, guerreando e conquistando



SPORE NO MUNDO Cerca de um milhão de novos seres são criados diariamente

novas vilas até possuir uma civilização. É possível criar edificações, veículos e qualquer coisa que lhe

venha à cabeça. O objetivo do jogo, após a civilização que foi montada já ter conquistado outros planetas, é chegar ao centro do universo. “O Spore é para os games o que a web 2.0 é para a internet”, disse à ISTOÉ **Ian Freitas, gerente de produto da empresa Electronic Arts, no Brasil.** Em junho ela fez a demonstração do Editor de Criaturas, um aperitivo do que seria o novo game. E essa foi somente a versão demo, que tinha 25% da capacidade total. Na versão final é possível compor, inclusive, o hino nacional de sua civilização. Como há a opção de cada jogador compartilhar com outro a sua criação, forma-se uma comunidade que cresce exponencialmente. “O Spore é como um kit do jogo Lego, mas do tamanho do universo”, diz Freitas. Desde que começou a ser vendido. Cerca de um milhão de novas criaturas são criadas todos os dias. O game custa no Brasil R\$ 99. ■