

revista digital

Edição 02

# ARKADE

www.arkade.com.br

REVIEW

WII SPORTS  
RESORT

REVIEW

WOLFENSTEIN

PREVIEW BIOSHOCK 2:

AGORA VOCÊ É O BIG DADDY

BIOSHOCK  
2

ISSN 2175 - 4071

**É AINDA:**

- WII NEW SUPER MARIO BROS.
- PC: ASSASSINS CREED II • PS3: FAT PRINCESS
- PSP: GRAN TURISMO • ONLINE: QUAKE LIVE

REVIEW

KING OF FIGHTERS XII









**Editor Chefe:**  
Raphael Castro

**Equipe Editorial:**  
Eduardo Mello  
Vitor Rossi Castro  
Robson Acir Kawiski  
Robson Rebelo Leão

**Design/Ilustração**  
Erick Drefahl  
Felipe Zimmermann

**Redação/Revisão:**  
Leonardo Santos  
Cicero Bittencourt

**Colaboradores:**  
Alan Ignácio  
Danilo Salsa  
Durval Ramos  
Eduardo Feliz  
Ubirajara Padilha  
Yuri Al'Hanati

## Sobre a edição 2

Este mês testamos uma revolução silenciosa chamada Wii Motion Plus, um pequeno quadradinho que faz milagres no Wii. Além da análise completa do periférico, vários outros reviews e previews de qualidade estão nesta edição, tais como Fat Princess e Wolfenstein, além do jogo de capa: Bioshock 2. Na coluna 'personagem do mês', resolvemos falar sobre Kano, um personagem que poucos conhecem o passado. O eterno Full Throttle é lembrado na coluna 'clássicos', além de uma matéria especial sobre filmes baseados em games e outras variedades do mundo geek/nerd. Estamos lapidando revista aos poucos e refinando algumas coisas, você perceberá nesta edição uma leve mudança no layout de algumas colunas, para melhor é claro. Esta edição também será lançada em PDF para teste aberto, o link para download estará no nosso blog dentro de poucos dias, copiem à vontade e nos dêem um feedback se possível. Nossos sinceros agradecimentos a todos que estão nos apoiando e recomendando a revista para seus amigos ou linkando no twitter/blogs, e também aos que participam enviando e-mails. Sente, relaxe e aproveite. Seja bem vindo à Arkade!

*Raphael Castro*

**Revista Arkade** - Rua Lamenha Lins, 62, 3º Andar,  
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil  
Email: contato@arkade.com.br



ZERO ÁRVORES FORAM CORTADAS PARA A PUBLICAÇÃO DESTA REVISTA.  
EMPRESA VERDE - RESPONSABILIDADE COM O MEIO AMBIENTE.

# SUMÁRIO



**Cartas**

**Whatever**

Variedades, Humor e Cultura

**Personagem do mês**

Kano

**Bitbox**

Jogos que viraram filmes

**Reviews**

Turtles In Time Re-Shelled

Wii Sports Resort

Fat Princess

Gi Joe: Rise of Cobra

King of Fighters XII

Wolfenstein

**Gamedev**

Carreiras

**Online games**

Quake Live

**Clássicos**

Full Throttle





Bioshock 2

## Previews

Assassin's Creed 2

Gran Turismo PSP

Bioshock 2

New Super Mario Bros Wii



Assassin's Creed 2

## Geek Stuff

Produtos e gadgets

## Retrô

Double Dragon

## Consciência

S.O.S Animais



New Super Mario Bros. Wii

# QUER CONTEÚDO **DIÁRIO** SOBRE O MUNDO DOS GAMES ?

home sobre revista equipe dicionário contato

**11**

AGO 2009

**MINI PREVIEW: SOUL  
CALIBUR BROKEN  
DESTINY - PSP**



**Soul Calibur: Broken Destiny** será o primeiro jogo da série a chegar no PSP, o jogo também será o único que contará com a ilustre presença de **Kratos**, de **God of War**, como um lutador. O primeiro Soul Calibur foi lançado para Dreamcast, e devido ao seu grande sucesso foram produzidas várias versões desde então. Além de características já conhecidas da série como **armaduras quebráveis e golpes esmagadores**, o jogo terá também a opção de jogar **versus** através de uma rede Wi-Fi. O lançamento é previsto para o começo de Setembro. Se você é fã de jogos de luta, não deixe de conferir este.

Talvez faremos um review dele na edição de setembro, o que acham?

0 comentários

blog

**ARKADE**

games / tecnologia / cultura

BUSCA

## TÓPICOS RECENTES

MINI PREVIEW SOUL CALIBUR BROKEN  
DESTINY - PSP

REALIDADE AUMENTADA - TÉCNICA  
DE GAMES PARA FUTURO

VIDEO IMPRESSOFTWARE, RAO LASER  
INTELIGENTE

GATAS VS SPORTS ORL

OWA IS TECH COM GAME,  
COMPUTADORE TV E MUITOS

## CATEGORIAS

COMÉDIA

GATAS

MACEIO

PHONE / TELEFONIA

rss

Soul Calibur: Broken  
Destiny para PSP com a  
presença de Kratos,  
confira em  
blog.arkade.com.br  
about:blank

ACOMPANHE!

Nosso site:



Recomendamos:



ACOMPANHE O NOSSO BLOG

**BLOG.ARKADE.COM.BR**



blog

**ARKADE**

games / tecnologia / cultura



## VERSÃO PORTÁTIL DA REVISTA

Olá galera da Arkade, adorei a revista. Aliás, queria levar ela no meu note, vocês pretendem fazer uma versão em PDF? Beijós. **Amanda H.S.**

**Arkade:** *E aí Amanda! Já estávamos trabalhando em uma versão portátil da revista desde a versão beta, mas devido a alguns conflitos abandonamos a idéia. A boa notícia é que após o seu e-mail e mais outros pedidos de pdf, reconsideramos a idéia e vamos sim lançar algumas em PDF, elas vão ser postadas no nosso blog. Podem piratear à vontade :)*

## WORLD OF WARCRAFT

Achei muito legal a 1º edição e achei inovador o estilo da revista.

As matérias estão ótimas.

Uma sugestão: Gostaria de ver uma matéria sobre World of Warcraft.

**Cauã M. P.**

**Arkade:** *Pode deixar Cauã! Estamos esperando alguma novidade para fazer uma matéria do WoW. Quem sabe a blizzard anuncia alguma coisa agora na Blizzcon? Vamos torcer!*

## UNCHARTED 2

Quando vi o anuncio de uma revista eletrônica sobre games pensei: " -Lá vem mais porcaria..." Mas não foi isso que encontrei. Excelentes matérias, abrangendo todas as plataformas e gêneros. Vocês estão de parabéns, aguardo uma matéria bacana sobre: God of war III, FIFA 2010, Uncharted 2

Abraços de um fã. **André C.**

**Arkade:** *Já anotamos no nosso quadro negro André! (na verdade é um quadro branco). Estamos pensando em publicar um preview do Uncharted 2 já na edição de setembro. Sobre os outros dois, pode ter certeza absoluta que vão aparecer por aqui também. Grande abraço*

## RECEBEMOS NOSSO KRATOS !

Recebemos pelo correio o nosso boneco de Toy Art Paleolito, customizado e autografado pelo próprio artista, designer e criador do toy, Ismael Lito. Está de parabéns, uma verdadeira obra de arte! Leia a matéria sobre Toy Art e Designer toys na primeira edição da revista.



Envie sua carta para [contato@arkade.com.br](mailto:contato@arkade.com.br)

Se preferir, comente no nosso blog em [blog.arkade.com.br](http://blog.arkade.com.br)

Siga-nos no twitter: [twitter.com/revistaarkade](https://twitter.com/revistaarkade)

## Cultura



### The Big Bang Theory

The Big Bang Theory é um sitcom exibido pela Warner Channel. A série, que está indo para a sua terceira temporada, conta a história de dois jovens físicos, Sheldon e Leonard, que apesar de sua altíssima inteligência possuem grande dificuldade para interagir com pessoas, principalmente mulheres. Repleto de piadas do mundo nerd em temas como videogame, física e comics, o seriado consegue arrancar boas risadas tanto de nerds quanto de não-nerds.

## Humor

Uma impressora disse para outra:  
- Essa folha é sua ou é impressão minha?



## Enigma

### Sequência de números

Partindo do princípio que:

$$1 = 5$$

$$2 = 6$$

$$3 = 7$$

$$4 = 8$$

$$5 = X$$

Quanto vale X?

### Resposta da edição anterior

Carlos não está lutando.

## Curiosidades

No jogo The Legend of Zelda: Link's Awakening, o conselheiro da versão do SNES do Sim City, Dr Wright, aparece em uma casa. O nome dele é uma homenagem a Will Wright, criador da franquia Sim.







## Palavras Sábias

Programação é a batalha entre engenheiros de software tentando fazer programas maiores e melhores à prova de imbecis, e o universo tentando fazer imbecis maiores e melhores. Até agora o universo está vencendo



## Easter Eggs

segredos nos softwares

Cansado de perder na Paciência? Que tal ganhar instantaneamente e impressionar seus amigos ou a secretária da empresa? É simples, basta pressionar Alt+Shift+2 e a fantástica cachoeira de cartas começará (só funciona na versão do Windows XP)



## Jogos Viciantes em Flash



Esta versão independente em 2D do aclamado puzzle lançado pela Valve inclui mais de 40 desafios no mesmo estilo do oficial. O objetivo é o mesmo, utilizar uma arma que cria portais para escapar das salas cheias de perigo. Bolas de energia, cubos, metralhadoras e até o famoso esmagador estão presentes. Jogue gratuitamente em <http://portal.wecreatesstuff.com/>

# Kano

O personagem desse mês é Kano, talvez o personagem mais trombadi-nha da série de jogos Mortal Kombat. Com parte de seu rosto coberto com uma placa de metal e um olho vermelho capaz de emitir raios laser, Kano fez sua primeira aparição no jogo Mortal Kombat 1, em 1992, retratado como um personagem careca e mestiço e que se assemelhava muito ao astro de filmes de ação Vin Diesel. Conforme novos jogos foram sendo criados, Kano foi modificando seu jeito de andar, de se vestir, de lutar e inclusive ganhou cabelo(!).

Kano era líder do cruel clã Black Dragon, o grupo de criminosos conhecidos por seus crimes brutais e procurado pelos exérci-tos de Outworld e Earthrealm. Seu poder se perdeu quando a rainha Sindel organi-zou por meio de Shao Kahn uma caça ao Black Dragon e matou grande parte de seu contingente. O Clã voltou a se reunir mais tarde através de Kabal, mas Kano foi capturado por Shao Kahn, que resolveu poupá-lo devido à sua inteligência e seu espírito de liderança. Assim, foi promovido a general dos exércitos de Outworld. Entrou no famoso torneio MK para buscar os tesouros de Shang Tsung, mas acabou nas mãos de Sonya Blade, sua arqui-inimiga do exército de Earthrealm que entrou no torneio para botar o careca no xilindró.



Kano foi interpretado no jogo fotorrealista pelo ator ítalo americano Richard Divizio, e no cinema pelo britânico Trevor Goddard, no filme Mortal Kombat de 1995. Depois do primeiro jogo, Kano fez aparições em mais oito jogos da série. ■



# PALEOLITO

# DIY URBANTOY

vinil toy art by: Ismael Lito

[www.paleolito.com.br](http://www.paleolito.com.br)



Ismael Lito - Paleolito © All rights reserved

Toy art  
da Idade  
da Pedra



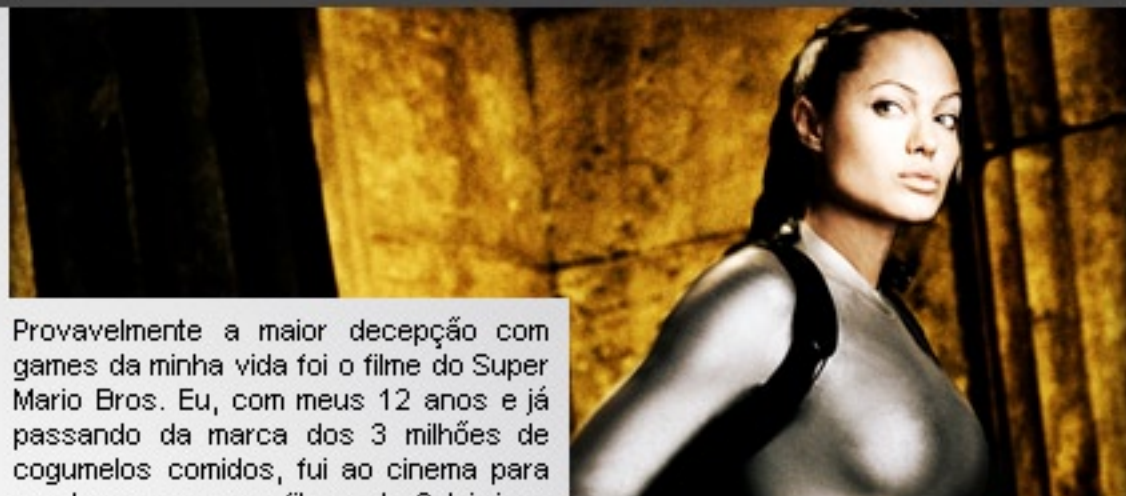
# FILMES BASEADOS EM JOGOS

15 ANOS DE POUCAS GLÓRIAS E MUITAS DECEPÇÕES



**D**esde que a indústria cinematográfica resolveu investir em filmes baseados em games, fãs de do mundo inteiro vibraram ao ver seu título preferido na grande tela, e com a mesma intensidade se decepcionaram ao ver que o seu grande jogo ficou péssimo na "vida real". Já são mais de 15 anos de muito filme (e muito lixo!). Na coluna bitbox deste mês vamos chegar à raiz da questão, e descobrir porquê alguns jogos incrivelmente bons conseguem dar origem a filmes tão horríveis.





Provavelmente a maior decepção com games da minha vida foi o filme do Super Mario Bros. Eu, com meus 12 anos e já passando da marca dos 3 milhões de cogumelos comidos, fui ao cinema para me deparar com um filme nota 0. Inimigos que eu nunca havia visto antes, **no lugar dos goombas colocaram monstros grandes com cabecinhas pequenas!** E o vilão que capturou a princesa? Um loiro que consegue ter um corte de cabelo ainda pior que o dos seus capangas. Sem falar nos dinossauros, seria alguma tentativa frustrada de fazer referência aos yoshis?

O grande problema é na verdade a incapacidade da indústria cinematográfica se manter fiel ao jogo. Em alguns momentos a desatenção a detalhes é tanta que chega a ser desrespeitoso. Por exemplo o mais recente Max Payne(2008). No jogo havia uma droga verde chamada V, que era frequentemente referenciada como névoa verde, e inclusive na famosa cena em que Max é envenenado com a droga, a tela fica toda verde. No filme reproduziram a droga como sendo azul! Porque? Não faz o menor sentido! Eles sequer jogaram o jogo para produzir o filme? Seria a mesma coisa que fazer um filme de Zelda e colocar uma roupa vermelha no Link.





## ROTEIRO ADAPTADO

Um grande problema encontrado pelos diretores é a adaptação do roteiro do jogo. **Alguns jogos foram feitos para ser apenas jogos e não para ter uma complexa história de um longa metragem.** Devido à esta grande distância entre os roteiros, acabam surgindo as mais mirabolantes encheções de linguiça ou más interpretações. Em alguns casos, a falta de criatividade é tanta que o jogo é completamente esquecido e um novo roteiro é criado, como é o caso de Doom, um filme tão ruim que a cada cena uma vontade de mudar de canal cresce no telespectador.

Outro exemplo é o Resident Evil (o primeiro), a história do game daria um filme de terror absurdamente bom, uma mansão no meio de uma floresta em uma cidade infestada por zumbis. Que clima! Porém, hollywood tem que estragar tudo e colocar raios laser e atores medíocres. Por outro lado, um filme que apesar de não se manter totalmente fiel à trama do jogo, acabou saindo legal foi Silent Hill, que em alguns momentos consegue reproduzir com exatidão a atmosfera claustrofóbica do jogo.





## CLICHÊS EM EXCESSO

Hollywood tem uma regra para seus filmes: Quanto mais clichês, melhor. O vilão que aprende a amar, o carro que não pega, a mistura de duas situações perigosas (tais como aviões e serpentes), ou as sábias últimas palavras antes da morte. Com os filmes baseados em games não poderia ser diferente. Mesmo que o jogo tenha uma história original, os diretores conseguem inserir alguns para estragar.

Em Tomb Raider, como não podia ser diferente de qualquer filme de ação, esses clichês estão por todos os lados. As famosas balas que acabam na pior hora, além de outras situações que teriam sido inesperadas se estivessem no primeiro Indiana Jones, mas totalmente previsíveis para um filme lançado em pleno século 21. Por incrível que pareça, neste caso é só ignorar os clichês e assistir. Já que não há como dormir vendo o par de coxas da Angelina Jolie de um lado pro outro, o filme consegue ser assistível.



## ATORES E EFEITOS ESPECIAIS MEDÍOCRES

Quanto menor o orçamento do filme, maior deve ser a criatividade do diretor para adaptar e improvisar as cenas. O filme Mortal Kombat por exemplo, mesmo com poucos atores conhecidos na época conseguiu unir o figurino a efeitos especiais para criar os verdadeiros personagens da série. Quando vi pela primeira vez o Scorpion na tela, tive a sensação de que era realmente o Scorpion. Infelizmente nem sempre é o que sempre acontece, e ao ver alguns personagens como por exemplo o Luigi de Super Mario Bros, a primeira frase que vem na cabeça é: "- Quero meu dinheiro de volta!"



# TIMELINE DO CINEMA GAMER ALGUNS EXEMPLOS DO LU

**SUPER MARIO BROS**



05/1993

**MORTAL KOMBAT**



08/1995

**LARA CROFT  
TOMB RAIDER**



06/2001

**RESIDENT EVIL**



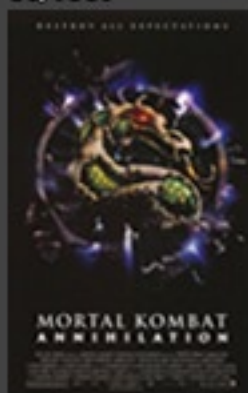
03/2002

12/1994



**STREET FIGHTER**

05/1997



**MORTAL KOMBAT  
ANNIHILATION**

07/2001



**FINAL FANTASY  
THE SPIRITS WITHIN**

09/2005



**FINAL FANTASY  
ADVENT OF CHILDREN**



# XO E O LIXO



OS BONS



OS MÉDIOS



OS RUINS



DOOM



10/2005

HITMAN



11/2007

RESIDENT EVIL  
DEGENERATION



12/2008



FINAL FANTASY VII  
CHILDREN

04/2006



SILENT HILL

10/2008



MAX PAYNE

02/2009



STREET FIGHTER:  
LEGEND OF CHUN-LI

# O QUE VEM POR AÍ

**TEKKEN****PRINCE OF PERSIA****THE LEGEND OF  
SPYRO 3D****KING OF FIGHTERS****RESIDENT EVIL  
AFTERLIFE****CLOCKTOWER****MORTAL KOMBAT  
DEVASTATION****DEADSPACE**

A história provou que muitos games adaptados para filmes fizeram feio. Na verdade, até hoje a maioria dos melhores filmes de jogos foram os longa metragens feitos em animação. Talvez com a maior facilidade e menor custo de efeitos especiais, num futuro próximo vamos poder ver filmes baseados em jogos de baixo orçamento e boa qualidade, tanto em roteiro quanto em fotografia. Também pela atual popularização da cultura gamer, seja de interesse das produtoras fazer filmes mais fiéis aos jogos. Esperamos que a nova onda de jogos baseados em filmes previstos para os próximos anos venha para mudar isto. ■



**Seu**  
**Anúncio**  
**Aqui.**

[comercial@arkade.com.br](mailto:comercial@arkade.com.br)

(41) 3079-0323

# TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

## TURTLES IN TIME RE-SHELLED

### ELAS ESTÃO DE VOLTA!

APÓS QUASE 20 ANOS, CLÁSSICO DOS ARCADES É  
RELANÇADO NA NOVA GERAÇÃO DE CONSOLES.

**C**owabunga!! Foi lançada na Xbox live o mais novo jogo protagonizando as tartarugas que marcaram a infância de uma grande parte dos adolescentes que viveram nos anos 80 e 90. Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time, foi originalmente lançado para os fliperamas no ano de 1991. Publicado pela Konami na época, o jogo era um beat'em up, parecido com double dragon, streets of rage e outros. Agora, quase 20 anos depois, a Ubisoft lança exclusivamente para o X360 uma versão re-shelled, ou seja, reencapsulada com gráficos mais modernos.

A nova versão, apesar de não trazer muita novidade além dos gráficos, leva à sua sala a nostalgia de poder jogar com até 4 amigos em modo cooperativo, estejam eles do seu lado segurando os





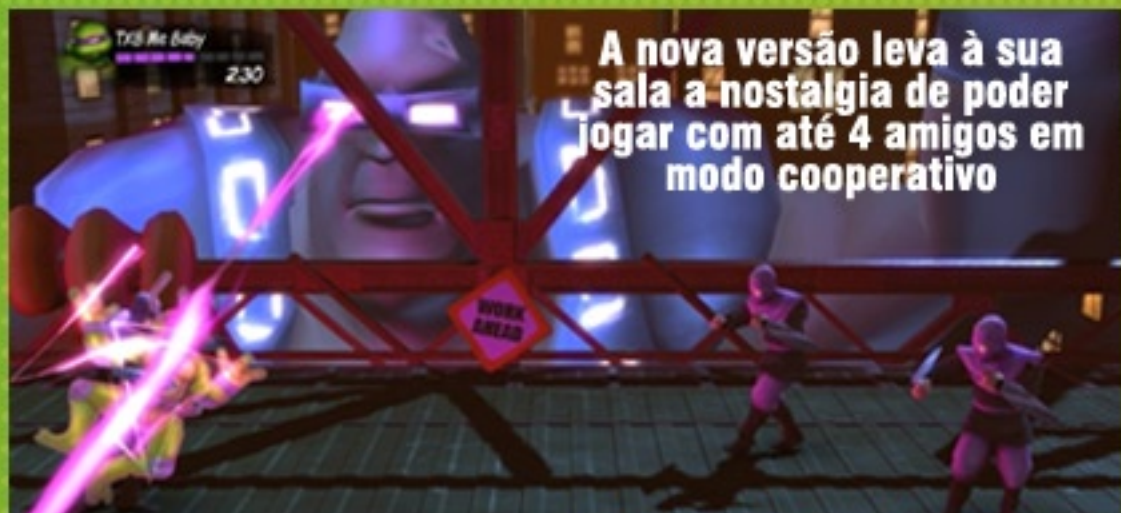
## TMNT: TURTLES IN TIME RE-SHELLED



controles ou na rede, através do jogo online. O jogo se manteve bem fiel ao original, o que é bom, afinal quando o assunto é republicar jogos antigos, muitas produtoras têm uma grande capacidade de "melhorar demais" e estragar o título. As fases são iguais ao do antigo, inclusive com os objetos exatamente no mesmo lugar. Os inimigos são os mesmos, ainda existe a possibilidade de arremessar os inimigos na tela e os power-ups continuam sendo caixas de pizza.

A diversão é garantida, mas, infelizmente, acaba rápido. Se fossemos traçar um gráfico da diversão pelo tempo de jogo, provavelmente começaria alto e cairia em uma linha reta, com pequenos picos nos chefões. O que é interessante é perceber como os jogos mudaram desde aquele tempo, não somente em gráficos mas em complexidade. Turtles in time, tanto o antigo quanto o novo, com certeza é um jogo daqueles conhecidos como button masher, ou seja, siga andando e apertando o botão repetidamente e indefinidamente que uma hora o jogo acaba.





Telas comprando as duas versões, que estão separadas por quase 20 anos

O modo multiplayer, apesar de divertido, é muito confuso. Principalmente quando há 4 players e vários inimigos na tela, onde fica difícil saber quem é quem. Poucas modificações foram feitas no gameplay. Uma das principais é que agora as tartarugas podem atacar em oito direções, ao invés de apenas duas como era nos arcades.

O jogo está disponível apenas para download e custa 10 dólares na Xbox live. O preço original era de 15 dólares, mas resolveram baixar quando perceberam que 15 dólares era o preço de títulos muito mais elaborados, tal como Battlefield 1943. Evidentemente não há comparação entre os dois jogos mas quem tiver vontade de relembrar os velhos tempos vale, também, conferir este título. ■



## Avaliação

Gráficos	★★★★☆
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★★☆
Audio	★★★★☆

Nota Final: **65**



**Seu**  
**Anúncio**  
**Aqui.**

[comercial@arkade.com.br](mailto:comercial@arkade.com.br)

(41) 3079-0323

# Wii Sports Resort

**UMA ILHA CHEIA DE NOVOS ESportes**  
**COM 10 NOVOS ESPORTES, A VERSÃO RESORT DE WII SPORTS**  
**PARA DEMONSTRAR AS FUNCIONALIDADES DO WII MOTION PLUS**

**W**ii Sports Resort não é apenas uma seqüência do Wii Sports, o jogo inclui várias novas funcionalidades e possibilidades com o uso do mais novo acessório da Nintendo: o Wii Motion Plus. Logo na apresentação do jogo, os Mii's estão dentro de um avião prontos para pular de paraquedas, o Mii salta e o bonito visual da ilha aparece, o controle do personagem então é dado ao jogador, que pode pela primeira vez testar o movimento preciso do Wii Motion Plus controlando o paraquedista, e confirmar que o novo acessório é realmente tudo que a Nintendo prometeu.

O game em si não é muita coisa além de 'divertido'. Tem o mesmo design simplista do primeiro, utilizando os Mii's como personagens em esportes simples. Po-





# ts rt

## SPORTES

### SPORTS CHEGA MOTION PLUS.



rém a sensação que Wii Sports Resort deixa é a mesma que Wii Sports deixou. Não é o jogo em si que é empolgante, mas saber a capacidade que ele tem. As possibilidades de jogos são infinitas, principalmente os que envolvem objetos de manejo manual como armas e espadas, ou talvez sabres de luz.

O jogo pode ser também um "party game", onde vários jogadores podem se enfrentar. Se você não tiver quatro controles, isto não vai te impedir de jogar em multiplayer, em alguns esportes os jogadores podem revezar o controle. Ao todo são 12 esportes. Entre as novidades estão esportes aéreos, bicicleta, canoagem, arco e flecha, jogos de espada e outros. Os que mais gostei foram definitivamente três: jogos de espada, frisbee e arco e flecha.

O jogo de espada é com certeza o mais empolgante. Totalmente intuitivo, em pouco tempo o jogador está cortando tudo e jogando vários oponentes na água. Também nesta modalidade há um modo "survivor" onde o jogador precisa vencer vários inimigos e no final enfrentar um "boss". Para isto não basta sair dando espadada de qualquer jeito, há uma técnica de ataque e de defesa. Cada espadada é interpretada com precisão incrível, mas como nada é perfeito neste mundo você ainda precisa re-calibrar e centralizar o controle de tempo em tempo.

# REVIEW

Na modalidade de canoagem, apesar de ser divertido e um bom exercício para os braços, dá pra perceber ainda alguma dificuldade do wii-mote em reconhecer a direita e esquerda, mesmo com o motion plus às vezes ele se confunde e você acaba fazendo curva para o lado errado. Os outros esportes aquáticos também são legais, com destaque para o Jet-ski. A física da água é de primeira e o jogo lembra os velhos tempos do Waverace 64.

Vale mencionar também a modalidade de esportes aéreos, onde o jogador controla um avião segurando o Wii-mote como se fosse um avião de papel. Este modo lembra bastante o jogo Pilotwings, lançado para o Snes e posteriormente para o Nintendo 64. Apesar de interessante, eu ainda aguardo uma versão oficial do Pilotwings para o Wii.

Dois esportes são repetidos do primeiro Wii Sports: golfe e boliche. Talvez a nintendo tenha inserido para poder comparar a sensibilidade com o primeiro. Ambos trazem inovações, o golfe traz novos circuitos e o boliche diferentes modos, incluindo um jogo com 100 pinos. O golfe também possui os campos do Wii Sports clássico, para você tirar a prova de uma vez se o problema era o controle ou se você é ruim mesmo. Com a sensibilidade do motion plus, não tem mais desculpa.





# WII SPORTS RESORT



O Wii Motion Plus é um acessório de 3 centímetros que vai acoplado na parte inferior do Wii-mote. Ele adiciona muito mais precisão aos movimentos do controle, e também possui uma saída para o nunchuck. O acessório se calibra automaticamente, para isto basta pausar o jogo e deixar o controle sobre uma superfície reta.



Cada mini-jogo tem diferentes variações e níveis de dificuldade, que são desbloqueadas conforme o jogador evolui em cada um. Entretanto, as possibilidades esgotam rápido e após algum tempo é bem provável que o destino do jogo seja a gaveta, semelhante ao Wii Sports. Confesse que o seu só sai da gaveta (todo empoeirado) para mostrar para visitas curiosas como funciona o Wii. Eu confesso.

O lançamento do Motion Plus com certeza não fez tanto barulho quanto o lançamento do Wii Mote, mas com certeza é mais uma revolução no modo de jogar. Daqui para frente, vários jogos que o suportarem proporcionarão uma experiência única e muito mais imersiva. Wii Sports Resort, que acompanha o acessório, pode ser encontrado para venda no Brasil por 270 reais em média. ■

## Avaliação

Gráficos	★★★★☆
Gameplay	★★★★★
Diversão	★★★★☆
Audio	★★★★☆

Nota Final: **80**



# FAT PRINCESS

## SALVE A PRINCESA!

**LANÇADO NA PLAYSTATION NETWORK (PSN), FAT PRINCESS  
ESBANJA ORIGINALIDADE E DIVERSÃO.**

“**E**ra uma vez duas princesas que andavam pela floresta, quando encontraram um pedaço de bolo misterioso crescendo do chão. Num piscar de olhos as duas ficaram maravilhadas com tanta gostosura, até que um dia elas foram capturadas.” É com esse humor bobo e *nonsense* que começa a história de Fat Princess, um jogo com gráficos em desenho animado, muita originalidade, ação e principalmente sangue. O game é basicamente uma espécie de ação multi-player misturado com plataforma, seguindo o modelo “capture the flag”, mas

reformatado e com novos elementos.

A narrativa é a seguinte: a princesa foi capturada e está em outro castelo, e o objetivo do seu time é resgatá-la, enquanto impede os inimigos de resgatar a princesa deles, que está no calabouço do seu castelo. Para ajudar nesta missão, os jogadores poderão alimentar a princesa capturada, tornando-a cada vez mais gorda e mais difícil de ser carregada pelos seus salvadores, pois para salvar a princesa é preciso carregá-la nos braços até a sua base.





O jogo suporta até 32 players simultaneamente em 9 fases diferentes. Mas não se preocupe. Se o seu time não tiver jogadores suficientes para completar a equipe, bots entram automaticamente em seus lugares, o que nem sempre pode ser bom, já que a inteligência artificial ruim torna o jogo desequilibrado em alguns momentos.

Os jogadores, além de poderem customizar o visual do seu personagem, podem escolher entre seis diferentes classes de guerreiros, cada um com características únicas. A primeira classe é o aldeão, que é a inicial para todos, porém a medida em que o jogo evolui o jogador escolhe um chapéu para vestir, que o transforma em uma classe específica. Dentre elas estão o mago, o padre, o guerreiro e o trabalhador. Este último é uma classe defensiva que fica pegando madeira, semelhante aos peões de Age of Empires, e assim como estes, podem construir vários itens, incluindo uma porta para o castelo (bem útil quando o objetivo é impedir invasores) e catapultas para invadir o castelo inimigo. As classes, entretanto, não são muito balanceadas. Sempre tem um "apelão". Neste caso, o "todo poderoso" é o mago, que começa como fire mage e evolui para frost mage, podendo assim congelar os inimigos.

# REVIEW



**O jogadores poderão alimentar a princesa capturada, tornando-a cada vez mais gorda e mais difícil de ser carregada pelos seus salvadores**





O sistema de evolução também é bem feito. Todas as classes tem "níveis" para evoluir. O priest (padre), por exemplo, se transforma em um dark priest, que pode sugar a vida de seus oponentes. O trabalho em equipe é uma característica chave para vencer. Dica: não tente carregar uma princesa de 200 quilos sozinho!

Algumas coisas atrapalham a jogabilidade, como o intenso lag e a ausência de clans, além da já citada fraca inteligência artificial. Ao final de cada jogo uma tabela de score é mostrada, e para variar um pouco, fiquei em primeiro na maioria das vezes. Tá, segundo. Tá, penúltimo, isso não vem ao caso, o que importa mesmo é a diversão, que tem de sobra em Fat Princess. Boas risadas são o que não faltam enquanto você joga.

Existem ainda outros modos de jogo, como o deathmatch e o invasão, que não tem princesas. Porém, o modo alternativo mais divertido é o futebol, que apesar de ter como objetivo principal fazer gols, envolve muita pancadaria, tornando-o semelhante a alguns clássicos do Campeonato Brasileiro. O título está disponível exclusivamente para download no Playstation 3 e custa 15 dólares na PSN. Para os que possuem PSP uma boa notícia: uma versão está a caminho para o portátil da Sony. O jogo se chamará Fat Princess: A Fistful of Cake. ■

## Avaliação

Gráficos	★★★★☆
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★★★
Audio	★★★★☆

Recomendado  
Arkade

Nota Final: **90**

DS

# GI JOE

## THE RISE OF COBRA

### THE GAME

# DO FILME AO PORTÁTIL

CONTINUANDO A HISTÓRIA DO FILME, GI JOE: THE RISE OF COBRA CHEGA AO NINTENDO DS

Sabe quando você começa um jogo e tem a sensação de que ele vai te impressionar? Definitivamente não é o caso de GI Joe: The Rise of Cobra. Com gráficos ruins, história pobre e gameplay frustrante, o game parece mais um joguinho em flash do que um jogo do Nintendo DS. E esse título? Espero que nunca traduzam ao pé da letra para português.

A história do jogo acontece após a do filme. Agora os Joes precisam ir atrás de armas de alta tecnologia da companhia M.A.R.S, metralhando e explodindo quem entrar no caminho. O personagem é controlado através de uma visão de cima, parecendo uma mistura de Contra com Gauntlet. Coincidência? Não! Na verdade o jogo utilizou o mesmo engine da versão de Gauntlet que está sendo produzida para o Nintendo DS, mas parece que foi feito às pressas para acompanhar o lançamento do filme.

O game não utiliza o principal recurso do Nintendo DS, a touch screen, o que acaba sendo melhor do que utilizar de forma ruim, como inúmeros jogos fazem. Os momentos de ação são legais, o controle do personagem é relativamente bom e diferentes armas e habilidades estão presentes. O principal problema, depois que se acostuma com os gráficos, são as constantes interrupções na ação para mostrar partes da fraca narrativa do jogo.

Apesar dos inúmeros defeitos, o jogo se salva em alguns pontos. O jogador pode controlar veículos em algumas fases, o que é interessante. Outros pontos positivos são as desafiadoras batalhas com chefões, e a possibilidade de jogar com vários personagens diferentes. Há também um modo multiplayer, entretanto, se não fosse por esta funcionalidade, o jogo poderia facilmente ser lançado para o Gameboy Advanced com a mesma qualidade. ■



# GI JOE: THE RISE OF COBRA



Apesar de não conseguir segurar minha atenção por mais de 20 minutos sem cair no sono, a versão do DS ainda consegue ser melhor do que suas versões vergonhosas lançadas para Playstation 3 e X360, que receberam duras e merecidas críticas da mídia gamer internacional. Que seja uma lição para as produtoras de games.

## Avaliação

Gráficos	★ ★ ★ ★ ★
Gameplay	★ ★ ★ ★ ★
Diversão	★ ★ ★ ★ ★
Audio	★ ★ ★ ★ ★

Nota Final: **43**

# REVIEW

PS3, X360, ARCADE

A SNK é a principal concorrente da Capcom no mercado dos jogos de luta 2D. Sua série de games, King of Fighters, tem grande popularidade nos arcades desde os anos 90, talvez pela grande variedade de personagens, pelos combos arrasadores ou por sua jogabilidade incrível. Após quatro anos desde o seu último título, King of Fighters XI - lançado em 2005 para Playstation 2 e Arcades, a SNK decidiu que era hora de emplacar uma continuação da série e desenvolveu seu primeiro jogo em alta definição.

Ao contrário da Capcom, que lançou a última versão de Street Fighter em um modelo de gráficos misturando 2D e 3D, a SNK resolveu manter a receita bidimensional que lhe rendeu sucesso durante anos. King of Fighters XII tem, com certeza absoluta, os melhores gráficos da série até hoje. A animação é linda, as novas sprites dos personagens em alta definição somadas a combos lisos e devastadores são de cair o queixo. Os efeitos de golpes estão mais belos e brilhantes que nunca e o áudio também foi melhorado. Para apreciadores de jogos 2D, cada golpe é uma obra de arte, é ver pra crer.



**KING OF FIGHTERS**  
O PRIMEIRO JOGO DA SÉRIE  
TEM LINDOS GRÁFICOS  
ALGUMA



# KING OF FIGHTERS XII



A luta em si continua no tradicional modelo 3 versus 3, onde cada lutador derrotado sai para a entrada do próximo, enquanto o oponente recupera um pouco da vida. A dinâmica da luta é parecida com a dos anteriores: mini combos, golpes especiais, rolls que atravessam ataques e counters. Há também um novo sistema de counter crítico, que pode ser executado depois que a barra é carregada.



**KING OF FIGHTERS EM HD**  
CORRE EM ALTA DEFINIÇÃO  
E 60 FPS, MAS AINDA FALTOU  
MUITA COISA.



# REVIEW

Apesar dos excelentes gráficos, o jogo não é tudo o que parece. Só pelo menu dá pra perceber a simplicidade excessiva, com poucas opções e modos de jogo. Além dos modos single player e practice, não sobra muita coisa. A Jogabilidade online é desconsiderável, pois precisa de um download grande e ainda há um lag absurdo dentro do jogo. Seria mais fácil dizer que o jogo não possui suporte para jogar online, então se quiser enfrentar um amigo é melhor pegar outro controle e chamar ele até a sua casa.

Alguns golpes foram removidos, deixando o gameplay um pouco mais fácil para iniciantes. O número de lutadores também diminuiu, são apenas 22, onze a menos que seu antecessor. Além disso alguns personagens clássicos estão fora desta edição, tais como May, K', Rugal, Geese, entre outros. Outra decepção é que não há boss final, ou seja, você conhece todos os seus inimigos já na tela de







**Com novos jogos entrando na cena dos 2d fighters as séries clássicas precisam inovar para manter o seu grande sucesso, seja em gráficos, jogabilidade ou conteúdo.**

Os personagens ficaram muito mais "vivos" em alta definição. E por falar em mudanças nos personagens, o Terry anda tomando bomba? Pelo jeito sim! O cara era "fortinho" nas épocas do Fatal Fury, mas agora ta parecendo o Zangief! Aliás não apenas ele, quem acompanhou a "carreira" do Ryu e Ken até o Street Fighter IV já deve ter percebido isso também - são os anabolizantes tomando conta até do vídeo-game.

A palavra final é que com novos jogos entrando na cena dos 2d fighters, tais como Guilty Gear e o mais recente BlazBlue, as séries clássicas precisam inovar para manter o seu grande sucesso, seja em gráficos, jogabilidade ou conteúdo. A SNK mostrou durante mais de 10 anos que é uma das líderes do ramo, tem muito crédito com os gamers e está de parabéns pelos gráficos do jogo, só faltou caprichar mais no conteúdo. Quem sabe nos surpreenderemos com o próximo. ■

### Avaliação

Gráficos	★★★★★
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★★☆
Audio	★★★★☆

Nota Final: **75**

# REVIEW

PC, PS3, X360



# Wolfenstein

**SEGUNDA GUERRA COM UM TOQUE SOBRENATURAL**



**A** Id Software, empresa que se tornou célebre devido a seus clássicos como Doom e Quake, deve boa parte do que é hoje a um jogo: Wolfenstein 3-D, uma inovação em jogos de tiro em primeira pessoa. Algumas versões depois, a Id lança a mais nova aventura do personagem William B.J. Blazkowicz.

A cena de início mostra B.J. matando alguns nazistas, sabotando um navio de guerra nazista e roubando um misterioso artefato. A partir daí a aventura é auto explicativa: uma imersão fictícia na segunda guerra mundial para desestruturar um dos mais temíveis regimes já exis-



tentes, com direito a elementos fantasiosos como armas futuristas e poderes sobrenaturais. É importante lembrar que a série Wolfenstein nunca primou por fazer um retrato fiel do período da guerra e, por outro lado, sempre explorou um lado mais distópico do regime nazista. Quem não se lembra, no Wolf 3D, de Adolf Hitler carregando quatro metralhadoras giratórias em uma armadura de robô?

A série amadureceu quanto a seus propósitos e suas características principais. Uma novidade é a saúde de B.J., não mais indicada por uma inflexível porcentagem e restaurada por perus assados e bizarrices similares que ficaram populares no primeiro jogo (como a ração de cachorro que devolvia 2% da saúde). O protagonista agora, em uma aproximação com a série Halo, tem a habilidade de recuperar sua própria saúde automaticamente, embora o chumbo grosso evidentemente o mate.

As armas também evoluíram. Lembra daquele monte de tesouros que o jogo de 92 permitia coletar e que não serviam para absolutamente nada? Agora o jogador pode usá-los para fazer upgrades em suas armas, tornando-as mais letais e eficazes.

**A maior inovação é o amuleto de carregado pelo personagem que dá ao jogador o poder limitado de acessar uma espécie de universo paralelo chamado de "The Veil"**





# WOLFENSTEIN



Outra novidade são as missões não lineares, pois a partir de um ponto inicial, B.J. pode se deslocar para outros save-points com diversas missões interdependentes, o que dá ao jogador maior liberdade para desenvolver sua campanha.



A maior inovação desta edição é o amuleto de carregado pelo personagem, capturado na sequência de abertura do jogo. O artefato dá ao jogador o poder limitado de acessar uma espécie de universo paralelo chamado de "The Veil", que oferece uma série de vantagens sobre os oponentes. Descobrir segredos escondidos a olho nu, passagens secretas que antes só era possível descobrir apertando a barra de espaço infinitamente pelas paredes e poderio de fogo maior são alguns exemplos de vantagens da novidade.





O modo multiplayer é bem similar ao de "Return to Castle Wolfenstein", o que agrada muitos fãs mas não traz nenhuma novidade significativa. O single player, apesar de ter uma IA fraca, tem batalhas épicas contra chefões fortes e uma história e bastante longa (mais de 10 horas de jogo!)

No geral, Wolfenstein é um bom amadurecimento da série e promete muita diversão para quem não encarar o jogo como uma cópia de Call of Duty ou outros similares de segunda guerra. Esqueça a reconstrução histórica e meta bala em nazistas despreocupadamente.



## Avaliação

Gráficos	★★★★☆
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★★☆
Audio	★★★★☆

Nota Final: **75**



**Seu**  
**Anúncio**  
**Aqui.**

[comercial@arkade.com.br](mailto:comercial@arkade.com.br)

(41) 3079-0323

# PROGRAMADOR DE GAMES

## TECNOLOGIAS ENVOLVIDAS

por Robson Rebelo Leão

**N**a edição anterior apresentamos ao leitor as possíveis carreiras em desenvolvimento de games. O próximo passo é ver mais detalhadamente cada carreira. Inicialmente daremos ênfase para a programação, área mais ligada com os viciados em informática, e posteriormente voltaremos às outras áreas. O objetivo desse artigo é apresentar as quatro linguagens de programação mais utilizadas para o desenvolvimento de games. Vamos conhecê-las:

**C++** - É a mais utilizada, tanto para games mais complexos como para os mais simples. É uma linguagem poderosa que possui várias bibliotecas específicas para o desenvolvimento de games. Utilizada nos maiores estúdios de desenvolvimento. Nível de dificuldade alto.

**ActionScript** - É a linguagem utilizada no Flash, para o desenvolvimento da maioria dos joguinhos web. Nível de dificuldade baixo.

**Java** - É a linguagem mais utilizada para jogos em dispositivos móveis - celulares, PDAs, Smartphones - pela sua natureza portátil. Nível de dificuldade médio.

**C# (CSharp)** - É uma linguagem mais recentemente utilizada para a programação de jogos através do framework XNA na plataforma Visual Studio. Utilizada em games para computador, XBOX360 e Zune. Nível de dificuldade médio.





# DESENVOLVIMENTO DE GAMES



As quatro linguagens de programação apresentadas são as mais comuns e as que possuem os recursos mais avançados para esse tipo de desenvolvimento. Existem outras linguagens desenvolvidas para este fim, mas são menos utilizadas ou são utilizadas por um grupo seletivo de desenvolvedores por conterem algum recurso específico.

Uma linguagem que pode ser promissora é a linguagem C#, utilizada na ferramenta Visual Studio, da Microsoft. Além de programação de jogos para Windows, também suporta jogos para Xbox360. A ferramenta Visual Studio é uma das IDEs (Integrated Development Environment – Ambiente Integrado de Desenvolvimento) mais fáceis para iniciantes e pelo grandioso suporte e aprimoramento da framework XNA que a Microsoft vem realizando.



Para seguir a carreira de programador de games é necessário bastante conhecimento em programação de computadores, matemática e lógica. Estas habilidades você pode conseguir nos cursos superiores de Ciência da computação, Engenharia da Computação, Sistemas de Informação, entre outros. Existem também pós graduações específicas para a área de games.

Na próxima edição mostraremos as atividades envolvidas durante a etapa de programação de jogos, até lá! ■

ONLINE



## A BATALHA AGORA É DENTRO DA JANELA DO SEU BROWSER

**E**mbora ainda esteja indefinida a data do lançamento da versão final, Quake Live já disponibiliza para os fãs sua versão beta no site [www.quakelive.com](http://www.quakelive.com). Com vários mapas e uma grande variedade de personagens para escolher, incluindo figurinhas carimbadas da série (como os clássicos Bones, Cadavre e Sarge) e diversos modos de jogo online (duel, free for all, deathmatch, capture the flag e clean arena), o jogo relembra o clássico Quake 2, com melhorias em modo multiplayer online.

A grande vantagem de Quake Live é a facilidade para jogar. O instalador, um arquivo .msi de 4mb, pode ser executado

facilmente em computadores de baixa configuração. Instalado o arquivo e reiniciado o browser, é só relaxar e jogar.

Usando o engine ID Tech 3, o jogo roda no próprio browser e realiza automaticamente em background o download do conteúdo enquanto o usuário configura o personagem, cores, controles, crosshair, opções de áudio e vídeo e outros. Desta forma, o jogador não fica entediado enquanto o jogo termina de baixar.

Diversas opções são oferecidas dentro do jogo para tornar a experiência mais completa. É o caso, por exemplo, do award system, um sistema que distribui recompensas para os jogadores com os



Grátis

melhores rankings. Além disso, um sistema de friends manager permite que você localize amigos que também estejam jogando.

Apesar de prático e de boa qualidade, Quake Live também apresenta alguns problemas. O principal deles é a localização dos servidores, todos no exterior. Isso prejudica os usuários brasileiros com eventuais lags, deixando o jogo impraticável em alguns momentos. Outro detalhe é que jogadores que possuem firewall também precisam abrir portas para poder jogar. Porém nada para se desesperar. Esses pequenos contratemplos atrapalham mas não impossibilitam a experiência de Quake Live, claramente um dos mais bem detalhados jogos para browser já criados. ■

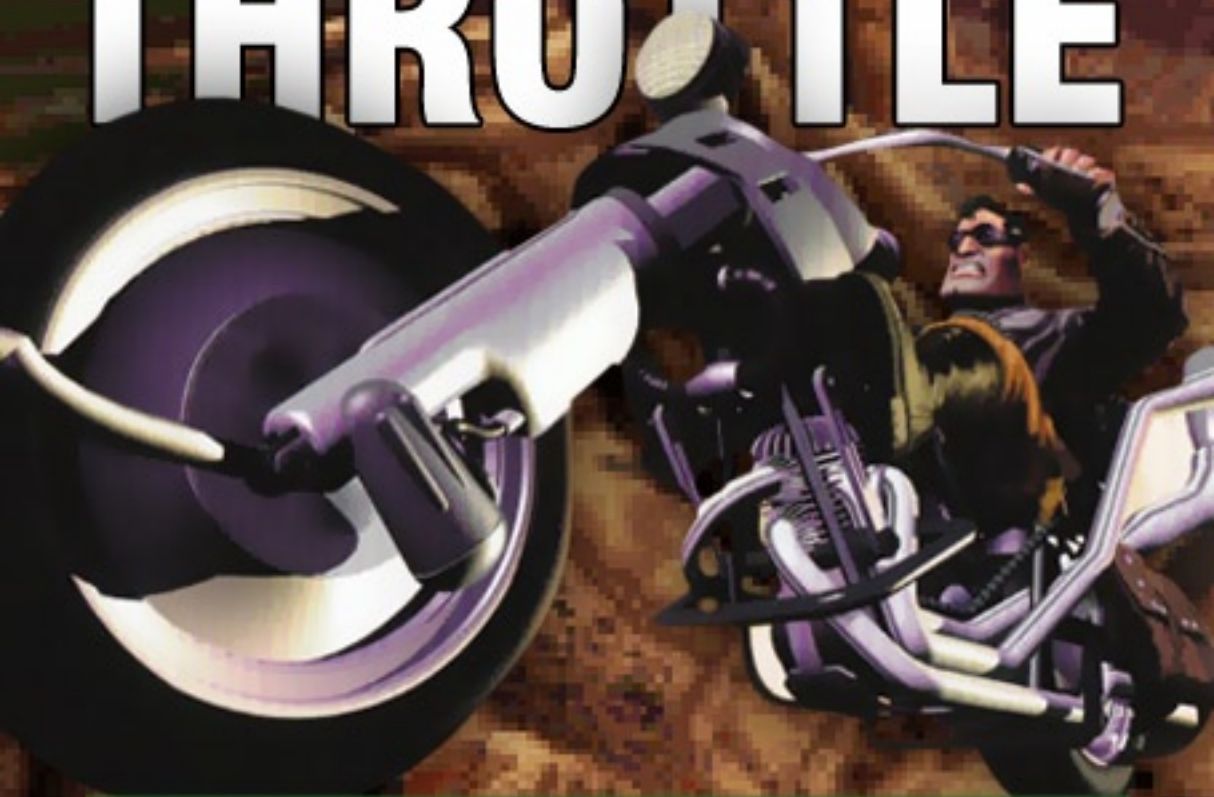


**Com vários mapas e uma grande variedade de personagens para escolher, incluindo figurinhas carimbadas da série**



CLÁSSICOS

# FULL THROTTLE



**E**m 1995, Tim Schafer, um ambicioso designer de jogos que havia conquistado uma relativa notoriedade como desenvolvedor de *The Secret of Monkey Island* e do eterno clássico *Day of the Tentacle* teve a liberdade de criar um jogo de sua concepção para a empresa Lucas Arts. O resultado foi o aclamadíssimo *Full Throttle*, uma aventura motociclística com romance, intriga, assassinato e conspirações. O jogo, que colocou o nome de Schafer na assinatura de seus jogos subsequentes, tem gráficos que se assemelham em muito a um desenho animado e uma jogabilidade que prima mais pela astúcia do que pelas habilidades com teclas de computador.





A história é uma jóia. Ben, o protagonista, é o líder de uma gangue de motociclistas denominada Polecats em um mundo distópico em que os veículos com rodas estão dando lugar a hovercrafts terrestres. Após passar por cima da limousine de Malcolm Corley, o fundador e presidente da Corley Motors, última fábrica de motocicletas do país, Ben se vê envolvido em uma cilada armada pelo vice presidente de Corley, Adrian Ripburger. Ripburger mata Corley para tomar o seu lugar e incrimina os Polecats, que vão todos presos, exceto por seu líder. Ben então, para salvar a pele de sua gangue, atravessa

diversos desafios em busca de Maureen, a filha ilegítima de Corley e notória mecânica de motos. Em rivalidade com outras gangues como os brutamontes Rottwheelers, os velozes Vultures e os misteriosos Cavefish, o jogador comanda um verdadeiro rebelde sobre rodas em busca de sua liberdade.

Lançado em CD-Rom, Full Throttle contou com diversos atrativos como a participação de Mark Hamil (o Luke Skywalker de Star Wars) nas vozes de Ripburger e Todd Newlan, um nada simpático dono de trailer, entre outros, e Roy Conrad (também de Star Wars) na voz do protagonista Ben. Também foi o primeiro jogo da Lucas Arts a usar trilha sonora não original. O grupo de rock n' roll The Gone Jackals empresta algumas músicas de seu disco Bone To Pick, inclusive a canção Legacy, tema de abertura do jogo. Apesar disso, a crítica ressaltou alguns pontos fracos, como a curta duração da trama e a linearidade, impossibilitando o jogador de explorar mais opções de caminhos a serem seguidos. Apesar disso, o jogo se firmou como um grande clássico do gênero point-and-click adventure. Uma nova versão chamada Full Throttle 2: Hell on Wheels foi anunciada pela LucasArts em 2003, que inclusive lançou telas e até um vídeo do jogo, mas após algum tempo cancelou o projeto dando a entender que não estava ficando bom. Esperamos que este cancelamento tenha sido pelo bem da imagem do jogo, e que no futuro novos projetos apareçam. ■

**PREVIEW**

PS3, XBOX 360, PC

# ASSASSIN'S CREED II

## RENASCIMENTO, DA VINCI E VINGANÇA!

**D**epois do primeiro título da série Assassin's Creed ter vendido 8 milhões de cópias e ter sido jogado por mais de 35 milhões de jogadores, a produtora Ubisoft anunciou oficialmente que Assassin's Creed 2 será lançado ainda este ano, com o roteiro situado na Itália Renascentista do século XV.

A expectativa para a nova versão do jogo é alta. Os produtores prometem muito mais realidade e longevidade.


A Ubisoft aumentou muito a esfera de ação do jogo em relação ao primeiro título da série, por isso para conseguirem completar o essencial os jogadores terão de despender mais das 20 horas a mais que o primeiro jogo.

No segundo jogo da série, você irá controlar Ezio, um nobre italiano que foi amaldiçoado por algumas das famílias mais poderosas da época do Renascimento. Veneza, Florença e Toscana são as cidades por onde o personagem irá passar em busca de vingança. Para dar mais realismo ao jogo, personagens históricos entram em cena. Leonardo da Vinci é o principal deles e irá ajudar o protagonista com as suas invenções.



## ASSASSIN'S CREED 2

Serão 16 missões diferentes e será possível comprar novas armas e contratar pessoas para te auxiliar a conquistar os objetivos. Sebastian Puel, produtor de Assassin's Creed 2, revelou como as missões serão distribuídas: "-Algumas fases vão dar missões de assassinatos, outras missões de intimidação ou de recolhimento de informações," afirmou. A jogabilidade também foi melhorada. Um exemplo é a descrição de que as mulheres podem ser uma distração para o alvo, assim, podendo ser utilizadas como parte de uma estratégia.



**Ezio possui duas lâminas, possibilitando novas habilidades durante as batalhas**

# PREVIEW

O game se mostra extremamente superior ao primeiro título, com cinematics em tempo real e sem loadings. Ezio possui duas lâminas, possibilitando novas habilidades durante as batalhas, como eliminar dois inimigos com um único golpe. Ele também pode matar um soldado quando estiver escondido sob a palha, desarmar inimigos e usar suas armas contra eles. Ezio tem até bomba de fumaça para escapar. Além disso, o novo sistema de "dia e noite" ajudará o jogador na sensação de passagem de tempo.



Assassin's Creed 2 vai contar, também, com uma versão especial para colecionadores. Esta edição, além do jogo, apresentará uma assinatura holográfica, um livro de arte de capa dura com 64 páginas, as habituais entrevistas com os produtores, banda sonora do jogo, uma estatueta de Ezio e três missões extra.

Jesper Kyd, responsável pela banda sonora do original, vai compor a trilha do novo jogo. O trabalho dele ajudou na criação de uma atmosfera épica para o game, por isso os fãs vão sentir-se tão vibrantes quanto no primeiro título da série. O game chega às lojas em novembro deste ano e estará disponível para o Xbox 360, PS3 e PC. ■



Expectativa

Alta





# VEJA OS MELHORES VÍDEOS DE JOGOS

home sobre revista equipe dicionário contato

25

## TRAILER: BORDERLANDS

JUL 2009



**Borderlands** é um "role playing shooter" com 87 "zilhões" de armas, segundo o próprio desenvolvedor anuncia. O jogo tem gráficos cel-shaded e multiplayer cooperativo. A data de lançamento prevista é para **outubro** deste ano. Vale dar uma conferida.

0 comentários

blog

# ARCADE

games / tecnologia / cultura

rss

BUSCA

### TÓPICOS RECENTES

MINI PREVIEW: SOUL CALIBUR BROKEN DESTINY - PSP

REALIDADE AUMENTADA - TENDÊNCIA DE JOGOS PARA O FUTURO

VÍDEO IMPRESSIONANTE: RAO LASER INTELIGENTE

GATAS: VM SPORTS GIRL

GAMA-19: TECH COM GAME, COMPUTADOR E TV EMBUTIDOS

### CATEGORIAS

COMÉDIA

GATAS

Sou Calibur: Broken Destiny para PSP com a presença de Kratos, confira em [blog.arkade.com.br/2009/07/25/](http://blog.arkade.com.br/2009/07/25/)



ACOMPANHE!

Nosso selo:



Recomendamos:



## VISITE O NOSSO BLOG

# BLOG.ARKADE.COM.BR



blog

# ARCADE

games / tecnologia / cultura



## FINALMENTE UM SIMULADOR DE RENOME PARA UM PORTÁTIL

**D**emorou, mas vai sair. Foram 5 anos de espera desde a primeira vez que a Sony declarou que iria lançar uma versão para PSP da série Gran Turismo. Durante a última E3 a empresa finalmente anunciou a data de lançamento do game, que acontecerá no dia 1 de Outubro, juntamente com a estreia do PSP Go.

Gran Turismo entrará nas pistas dos consoles portáteis pela primeira vez em sua história. E virá com muitas mudanças. A principal novidade que tem chamado a atenção dos fãs é o tamanho do jogo. Segundo anunciou a Polyphony, produtora do game, serão utilizados 800 carros (incluindo a Ferrari Enzo), 35 pistas, sistema multiplayer para até 4 jogadores e conteúdo extra para download. Além disso, GT PSP irá rodar à 60 frames por segundo, tornando a experiência muito mais realista aos usuários do portátil.

Outro ponto positivo do game é a sua jogabilidade. Cada carro apresentará um comportamento idêntico ao seu equivalente real. Desta forma, ao contrário de muitos jogos já existentes para a PSP, um Ferrari Enzo nunca vai ter um comportamento igual a um Nissan GT-R, por exemplo. Outra grande diferença será a forma com que o jogador conquista novos veículos. Ao invés de apenas conseguí-los vencendo certas corridas, os carros serão destravados de acordo com certo período de tempo de jogo, variando de jogador a jogador, ou através de uma nova mecânica de trocas online que incentivará jogadores a interagir com outros fãs da série.

As críticas à versão não doméstica do jogo são tão duras quanto o realismo apresentado. Isso porque o sistema de danos do jogo - os amassões e destrui-



# GRAN TURISMO

ções dos veículos após choques com outros carros ou na própria pista - não estarão presente na versão portátil do Gran Turismo. Mas segundo o próprio executivo da Sony diz: "isto não importa, o que importa são mais de 800 carros!". Será mesmo?

Após as primeiras imagens do jogo terem sido divulgadas pela Sony, a veracidade dos screenshots foi posta em dúvida. Alguns espectadores simplesmente não acreditam que estes gráficos são possíveis de serem alcançados no portátil, e que as imagens eram apenas de trailers cinemáticos. Gran Turismo PSP tem maior base em Gran Turismo 5, porém o aspecto gráfico é totalmente semelhante aos tempos de Playstation 2, o que não é de todo mal considerando o potencial do PSP. O simulador de corrida mais aguardado do PSP será distribuído tanto em UMD quanto via download digital, a partir de Outubro. ■



Expectativa

Média

Gameplay ou cinemática ?



**PREVIEW**

PS3, XBOX 360, PC



**BIOSHOCK**

**2**



# CUIDADO AONDE AS SUAS ESCOLHAS IRÃO O LEVAR



**A**clamado pela crítica e idolatrado pelos jogadores, BioShock é um dos games recentes de maior sucesso. Lançado em 2007 para Xbox 360 e PC, posteriormente com uma versão para PlayStation 3, o jogo recebeu diversos prêmios importantes da indústria, além de cativar milhares de jogadores graças ao seu estilo único e sua ambientação ao estilo noir. Tanta qualidade e elogios não poderiam levar as produtoras do jogo a outro caminho senão o lançamento de um segundo game da série. BioShock 2: Sea of Dreams foi anunciado oficialmente pela

2k Games e promete ainda mais surpresas para os fãs da série.

Mantendo o mesmo estilo FPS (First Person Shooter, ou tiro em primeira pessoa numa tradução livre para o português), BioShock 2: Sea of Dreams conta com diversos elementos que fizeram do primeiro jogo um grande sucesso, e, além disso, ainda consegue oferecer uma experiência distinta, já que o jogador agora assume o controle dos lendários Big Daddys, que adquiriram pensamento e livre arbítrio durante a batalha no primeiro game.

# PREVIEW



Na pele do primeiro titã, você terá à sua disposição todo o arsenal da criatura. Brocas, lança-chamas, metralhadoras e lançadores de granadas feitos especialmente para você são apenas alguns dos itens de destruição. Você ainda contará com a possibilidade de utilizar Plasmids, substâncias que fornecem poderes sobre-humanos aos usuários.

O cenário continua sendo a cidade fictícia de Rapture, dez anos após os eventos mostrados no primeiro título. A cidade encontra-se em caos, e as Little Sisters, crianças coletoras da substância ADAM (líquido capaz de causar mutações gravíssimas aos seres humanos), não estão mais espalhadas pelo local. Mas, uma das garotas conseguiu escapar das garras dos jogadores, e decide retornar para Rapture para restaurar o local. Agora ela é uma Big Sister, a vilã do game.

Uma grande novidade em BioShock 2: Sea of Dreams é que você poderá escolher se sacrificará as Little Sisters, para obter uma grande quantia de ADAM, ou, no papel de Big Daddy, adotá-las. Se você selecionar a opção Adopt, a Little Sister irá caminhar ao seu lado durante o game, indicando os corpos em que se pode adquirir mais ADAM em Rapture. Mas, isso é um processo perigoso. Enquanto a garota coleta a substância para o jogador, diversos Splicers irão surgir e caberá a você defendê-la.





**Uma grande novidade é que você poderá escolher se sacrificará as Little Sisters, ou, no papel de Big Daddy, adotá-las.**

Além disso, você continuará encontrando recados em áudio espalhados por toda Rapture. Os pontos de ressurgimento também voltam a aparecer, mas não serão necessariamente as Vita-Chambers.

O clássico "Incinerate" está de volta, e pode ter seu poder de fogo significativamente aprimorado. Outra novidade é que agora é possível combinar habilidades diferentes, o que resulta em ataques únicos e mais potentes. Além disso, jogadores podem utilizar simultaneamente armas e Plasmids, algo indisponível no primeiro jogo.



## PREVIEW

O modo multiplayer, uma das grandes reivindicações dos jogadores, estará presente em BioShock 2. O game possibilitará a opção para o jogador de tomar o papel de diversos personagens para provar novas armas e poderes. Os pontos de experiência também explorarão esse recurso para ter acesso a novos tônicos, plasmids e outros produtos que criam habilidades especiais e que depois poderão ser combinadas para criar um personagem exclusivo.

Assim como no primeiro BioShock, as suas ações moldaram a forma como o jogo progride, encaminhando a partida para um dos múltiplos finais. Dessa vez, no entanto, você terá uma melhor indicação do caminho tomado, o que lhe possibilita que ele possa ser alterado.

O lançamento de BioShock 2: Sea of Dreams estava previsto para o próximo mês de novembro. No entanto, a distribuidora Take-Two anunciou no início do mês de julho o adiamento do jogo, que agora deve chegar às lojas a partir dos primeiros meses de 2010. A empresa afirmou que o atraso permitirá que os desenvolvedores dediquem um tempo extra ao game, de modo que a franquia seja maximizada a longo-prazo. A continuação receberá versões para PC, Xbox 360 e PS3. ■



Expectativa

Muito Alta





**Seu**  
**Anúncio**  
**Aqui.**

[comercial@arkade.com.br](mailto:comercial@arkade.com.br)

(41) 3079-0323

# *New* SUPER MARIO BROS.® WII

## SUPER MARIO BROS NO ESTILO TRADICIONAL COM A TECNOLOGIA DO WII

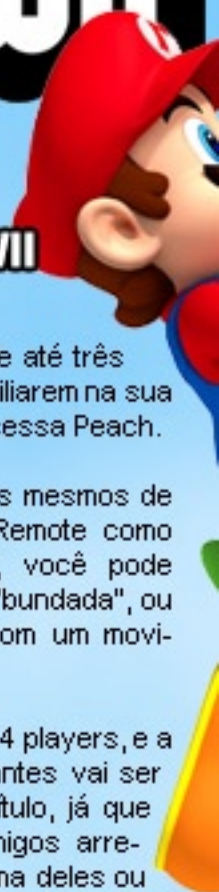
Quando se vê o lançamento de uma nova versão de um determinado jogo, logo se pensa em grandes novidades e remodelações no estilo do game. Mas em *New Super Mario Bros*, que será lançado para o Wii, a Nintendo pretende surpreender e agradar os jogadores de uma forma diferente. Nada de gráficos super espetaculares ou grandes inovações nos personagens, a grande qualidade de *New Super Mario Bros. Wii* será manter a tradição e recuperar a nostalgia do jogo.

O game é exatamente o que você pensa que é... mais jogabilidade no estilo *New Super Mario Bros* do que a versão para DS. O título segue a típica temática de um jogo 2D do Mario: um jogo de plataformas no qual o jogador deve chegar ao fim de cada nível. Porém, nessa versão o jogador não se encontra sozinho, pois

pode contar com o apoio de até três outros jogadores para o auxiliarem na sua cruzada em resgatar a Princesa Peach.

Os controles do jogo são os mesmos de sempre: segurando o Wii Remote como um controle convencional, você pode correr, pular, dar a famosa "bundada", ou levantar seus oponentes com um movimento rápido do controle.

O jogo terá suporte para até 4 players, e a interação entre os participantes vai ser elemento essencial deste título, já que será possível derrotar inimigos arremessando os amigos em cima deles ou carregar um parceiro de um ponto a outro. Mas ajudar não será a única possibilidade – caso um fominha esteja pegando todas as moedas, jogue-o no abismo!





# NEW SUPER MARIO BROS WII



O clássico de plataforma retorna em seu formato original

# PREVIEW



Aliás, o trabalho em equipe é a grande sacada do jogo. Ele é necessário para passar de cada fase (e se todo mundo morrer é game over), e mesmo assim o jogo se torna bastante competitivo: ao final de cada fase, cada jogador recebe uma posição no ranking de acordo com quantas moedas pegou. Isto adiciona novas dinâmicas e uma nova mecânica ao clássico jogo de plataformas, permitindo competição e cooperação, corrida aos itens ou partilha estratégica, bônus e um ranking. Você tem que depender dos outros jogadores para te ajudar, dividir power-ups e imaginar o melhor modo de desviar de um obstáculo próximo.

As fases foram remodeladas, sendo algumas remakes do primeiro Super Mario Bros, e elementos de outras versões do jogo foram incorporados, como por exemplo, poder jogar com o Yoshi, personagem que surgiu no clássico do Super Nintendo: Super Mario World; e o conceito das roupas com poderes do Mario, que surgiu no Mario 3 (NES).

**Você depende dos outros jogadores para te ajudar, dividir power-ups e imaginar o melhor modo de desviar de um obstáculo próximo.**





# NEW SUPER MARIO BROS WII



Outros power-ups presentes que trazem de volta aquele sentimento old-school são: a famosa flor de fogo, áreas subterâneas secretas, e os consagrados Goombas e Koopas. E há também um fator mais que especial: a volta dos Koopa Kids, desaparecidos há mais de uma década! Além disso, o game apresenta novidades: um capacete com hélice que permite ao personagem voar; e uma fantasia de pinguim que faz com que ele arremesse bolas de neve e deslize no gelo.



Outros jogadores  
dir power-ups e  
do de desviar de  
próximo.



# PREVIEW



Outra novidade é que New Super Mario Bros. Wii será um dos primeiros jogos a contar com o sistema de ajudas embutido. Graças a ele, quando um jogador sente dificuldades em passar por certa fase do jogo pode escolher entrar num modo demo que mostra como vencê-la.

Segundo a Nintendo, os gráficos serão muito alegres e coloridos, mantendo o que é típico nos jogos do Mario, e a banda sonora irá consistir de um remix de várias músicas da versão DS.

O lançamento mundial está marcado para dezembro e tem tudo para ser um grande presente de natal para os fãs do bigodudo que aguardavam há tempos uma real experiência de plataforma! ■



Expectativa

Muito Alta





**Seu**  
**Anúncio**  
**Aqui.**

[comercial@arkade.com.br](mailto:comercial@arkade.com.br)

(41) 3079-0323

## Micróbios Gigantes de Pelúcia



Em tempos de gripe suína, o vírus da gripe normal foi tão deixado de lado que ficou carente e se transformou em um ser simpático e fofinho. Ao invés das terríveis caricaturas de monstro, o vírus virou esta pelúcia geek. Ele se chama "The Common Cold RHINOVIRUS" e faz parte da coleção Giant Microbes, que além do vírus da gripe transformou outros causadores de doenças em pelúcias.

**Preço:** U\$ 7.95 cada

**Onde encontrar:** [x-tremegeek.com](http://x-tremegeek.com)

## Porta Cartões Controle de Nes

Com este porta cartões de visita em formato do controle do nintendinho, você poderá fazer inveja nos seus amigos e de quebra mostrar para seus clientes que você é um cara "maduro".

**Preço:** U\$31,00

**Onde encontrar:** [geekstuff4u.com](http://geekstuff4u.com)



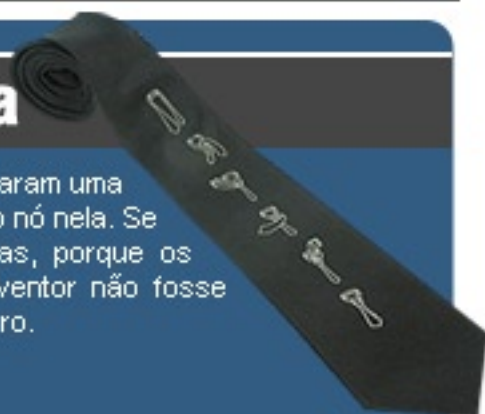


## Gravata Auto-instrutiva

Praticidade tem limites? Para estes caras, não. Criaram uma gravata que possui explicações sobre como dar o nó nela. Se os publicitários podem usar gravatas descoladas, porque os nerds também não podem? Talvez se o seu inventor não fosse português, as instruções ficariam do lado de dentro.

**Preço:** U\$ 14,95

**Onde encontrar:** x-tremegeek.com



## Frogpad

Que tal teclar com apenas uma mão, deixando a outra livre pra fazer o que você quiser? Com o frogpad você pode mirar enquanto digita uma mensagem para o seu clan ou navegar na internet e conversar no msn ao mesmo tempo. A promessa do fabricante é que após uma adaptação rápida o usuário consegue digitar até 150 palavras por minuto. Essa é realmente uma promessa tentadora, mas será que eles garantem a devolução do dinheiro? O preço é salgado para ver se aventurar na "adaptação".

**Preço:** U\$ 150,00

**Onde encontrar:** frogpad.com



## Medidor de Choro



OK, o bebê está chorando, isso todo mundo sabe. Aliás, todo mundo está de saco cheio de saber disso. O que ninguém sabe é o porque. Como os geeks têm mania de achar solução para tudo utilizando a tecnologia, inventaram um gadget que analisa a frequência do som do choro, e diz se o bebê está com fome, com sono, entediado, estressado ou perturbado. E não ache que é bugiganga barata da China não, o gadget custa nada menos de 100 dólares.

**Preço:** U\$99.99

**Onde encontrar:** thinkgeek.com

# DOUBLE DRAGON

**D**ouble Dragon (o primeiro) foi criado pela Taito em 1987 inspirado em um antecessor da Technos chamado Renegade, de 1986, incorporando novidades como o modo cooperativo de dois jogadores e a possibilidade de usar armas tiradas de inimigos. O jogo foi um dos primeiros sucessos entre o gênero beat 'em up, (modalidade na qual o jogador deve ir atravessando a fase nocauteando oponentes) resultando em várias outras versões, incluindo uma com os sapos mutantes de Battletoads, outro beat 'em up que fez história no século passado. Double Dragon foi lançado para praticamente todos os consoles caseiros da época devido a sua grande popularidade. Ganhou também uma versão cinematográfica para delírio dos fãs de games e filmes de luta.







A história do jogo é simples e vinha descrita no manual do usuário. Cinco anos após uma suposta guerra nuclear, a cidade de Nova Iorque estava devastada e dominada por gangues briguentas. Eis que uma dessas gangues tem a brilhante ideia de raptar a namorada de Billy Lee, protagonista do jogo. Ele recebe um bilhete em nome de uma organização criminosa chamada The Black Warriors com a notícia do rapto. Billy e seu irmão Jimmy são os detentores do segredo de uma arte marcial fictícia chamada Sosetsuken, e os criminosos exigem conhecer os segredos da luta em troca da libertação da donzela. Os irmãos resolvem ensiná-los da melhor maneira possível: partindo para a briga! Os dois então saem distribuindo porrada até chegar no chefe final chamado Willy Mackey, o cabeça da organização que carrega uma poderosa metralhadora.



As versões caseiras do jogo não agradaram tanto quanto a do fliperama. O modo cooperativo de dois jogadores foi substituído por outro em que os participantes comandam alternadamente o mesmo personagem. Além disso, as limitações técnicas do NES impossibilitavam o jogo de criar mais de dois inimigos na tela para confrontar o protagonista, as armas não poderiam ser carregadas para a luta seguinte, entre outros problemas. Ainda assim, Double Dragon entrou para sempre na história dos games, abrindo passagem para outros clássicos como Streets of Rage e Final Fight. ■

# S.O.S ANIMAIS

**AO CONTRÁRIO DAS PESSOAS, OS ANIMAIS NÃO SABEM PEDIR. MAS SE PUDESSEM, MUITOS ESTARIAM IMPLORANDO POR AJUDA. SAIBA O QUE FAZER PARA AJUDAR ANIMAIS ABANDONADOS.**

- Ao encontrar um animal, verifique (com cuidado!) se ele não é agressivo, se não for, procure levá-lo até um veterinário para verificar o estado de sua saúde.
- Coloque cartazes com a descrição do animal em clínicas veterinárias, pet shops e outros locais de circulação de pessoas na região onde você o encontrou;
- Fale com os vizinhos e comerciantes do bairro, já que o dono do animal pode estar fazendo o mesmo caso ainda queira encontrá-lo
- Encontre um abrigo enquanto você prepara o animal para a adoção. O ideal é que seja um espaço seguro e tranquilo. Até que seja examinado e vacinado, é recomendado que o animal fique separado de outros bichos;
- Leve o animal a um veterinário para ser vacinado, vermifugado e castrado;
- Divulgue a descrição do animal e encaminhe-o para adoção.
- Se você não quer ou não pode continuar criando o bichinho não o abandone! Encaminhe-o para canis especializados em adoção de animais ou converse com algum parente, amigo ou vizinho para saber se alguém, que possua condição adequada, queira adotar o animal.
- Casas de ajuda a animais sobrevivem de doações. Doe sacos de ração, cobertores ou qualquer coisa que possa ajudar, os bichos agradecem.





# Game Over

Continue?

Yes

No

# NA PRÓXIMA EDIÇÃO



**Batman Arkham Asylum**



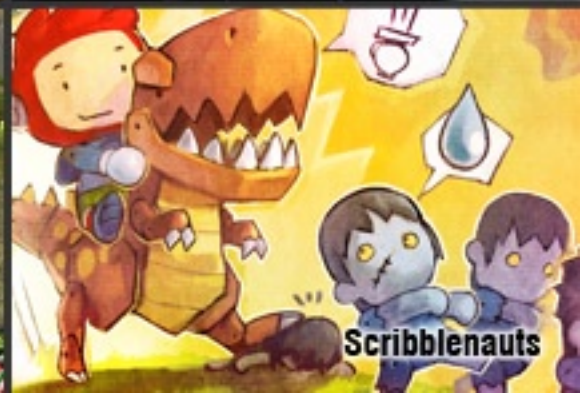
**The Beatles Rock Band**



**Need For Speed: Shift**



**Savage 2**



**Scribblenauts**



## Índice de parceiros nesta edição

Editora e Produções Interativas

Locaweb - [www.locaweb.com.br](http://www.locaweb.com.br)

Paleolito - [www.ismaellito.com.br](http://www.ismaellito.com.br)

Acesse também nosso blog com notícias e informações diárias, onde estaremos lançando promoções com prêmios exclusivos nos próximos meses. O endereço é [blog.arkade.com.br](http://blog.arkade.com.br)

revista digital  
**ARKADE**  
games / tecnologia / cultura