

ARKADE

Agosto de 2011 - Edição 26

ISSN 2175 - 4071

CATHERINE

- MASS EFFECT 3
- CALL OF JUAREZ
- BIOSHOCK INFINITE

APOIO



Livrarias Curitiba



Phocusinteract

GREENPEACE

DigitalPress



House
Games
PRESS START



GAMES

Pixel 
editora digital

Jogos inovadores

**Editor Chefe:**

Raphael Cabrera

Redação:

Rodrigo Pscheidt
João Carlos Barbosa

Design:

Erick Drefahl
Daniel Ferreira

Marketing:

Suzane Skroch

Colaboradores:

Rafael Junqueira
João Albuquerque
Edimartin Martins

Há algum tempo comentei aqui na revista sobre inovação em games. Por mais que o mercado de games, de uma forma geral, seja guiado por grandes franquias e não por grandes jogos, a inovação não deixou de ser necessária. Até mesmo as franquias mais populares, quando não apresentam inovações, caem no desgosto da crítica e do público, podendo arruinar toda sua fama e deixar uma legião de fãs decepcionados, mas mesmo assim esperançosos pelo próximo jogo da série. Por estar cansado deste ciclo que se repete desde os consoles de 16 bits, ultimamente tenho criado expectativa pessoal por jogos originais e inovadores, que não são sequências de grandes franquias. O jogo Catherine, para Xbox 360 e PS3, é um destes jogos inovadores que chamou minha atenção, pois além de sexy, o jogo inova em design, gameplay e roteiro. Outro título analisado nesta edição que segue o mesmo conceito é Insanely Twisted Shadow Planet, um jogo aparentemente simples mas com uma arte incrivelmente original e animações muito bem feitas. Por mais que este mês possa parecer "fraco" de lançamentos para alguns, aos que, assim como eu, gostam de bons jogos e não apenas de franquias famosas, existem algumas boas opções.

Raphael Cabrera

ISSN 2175 - 4071

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

A Arkade e uma revista digital totalmente gratuita. Venda proibida.

A House Games tem sempre uma novidade esperando por você. Novos games, novos acessórios, nova loja.

Ho Ga



Loja Centro:

Rua do Seminário, 222 - Centro - São Paulo
Em frente a igreja Sta. Ifigênia
(esquina c/ viaduto Sta. Ifigênia).
A 200m. da estação São Bento do Metrô.
Telefone: 11 3326-0045

De segunda a sexta das 9h às 18:30hS
Sábados das 9h às 17h.

Loja Shopping Tamboré:

Av. Piracema, 669 - Loja 462A
Tamboré - Barueri - SP
Telefone: 11 3581-0393 / 3581-0394

De segunda a sábado das 10h às 22h.
Aos domingos e feriados das 14h às 20h.

House Games

Wii. XBOX 360 PS3. NINTENDO 3DS. PC PlayStation.2 PSP

PRESS START

Nova loja da House Games no Shopping Tamboré. Mais moderna, com muita comodidade e praticidade para suas compras, venha conhecer.



www.NaçãoDesign.com.br



Televendas: (11) **3311-1260**

e-mail e msn: vendas@housegames.com.br

www.housegames.com.br

House Games

PRESS START

Cartas

Variedades

Personagem do mês

Jill Valentine

Bitbox

Game of Thrones

Reviews

Catherine

Call of Juarez

Insanely Twisted Shadow Planet

Clássicos

Demon's Crest

Quake

Final Fight

Previews

Bioshock Infinite

Mass Effect 2

Geek Stuff

Networks

Voice Chat

Os limites do "fanboyismo"





Sobre reviews

Quando vocês fazem um review de um determinado jogo, até que ponto do jogo vocês chegam a jogá-lo? Tem meses que lançam vários títulos excelentes, daí se tiver que terminar todos os jogos, o tempo fica bem curto. Como que vocês fazem pra avaliar?

Via Formspring

Arkade: Nós temos uma equipe grande que joga vários jogos diferentes, mas alguns jogos nós não chegamos a terminar. Normalmente jogamos até sentirmos que temos material suficiente e uma boa ideia de todos os aspectos do game para fazermos o review.

I Am Alive

Olá gostaria de saber se vocês tem informações novas a respeito do jogo I Am Alive da Ubisoft que teve um trailer e nada mais até agora. Alguma notícia? Também queria sugerir que vocês fizessem uma matéria falando sobre engines de games tipo UDK e Unity entre outros.

Via Formspring

Arkade: Infelizmente ainda não temos notícia sobre o I Am Alive, existem rumores que o game sairá ainda

no final do ano, mas nada foi confirmado pela Ubisoft, o jeito é esperar e torcer para que o projeto não seja abandonado. Obrigado pela ótima sugestão de matéria, iremos anotar aqui no nosso quadro.



A velha guerra

De acordo com o material que se tem até agora quem está ganhando a guerra: Battlefield 3 ou CoD Modern Warfare 3?

Via Formspring

Arkade: Ambos serão ótimos jogos. E por mais que sejam jogos com estilos semelhantes eles possuem mecânicas totalmente diferentes, Battlefield é voltado para partidas em grupo e mais estratégicas, enquanto a série Call of Duty tem mais ação e requer muito mais da habilidade individual dos jogadores. Se você gosta de FPS, compre os dois! :)

BIGBOY GAMES

DIVERSÃO DE VERDADE



Red Faction:
Armageddon



Dungeon Siege 3



Infamous 2



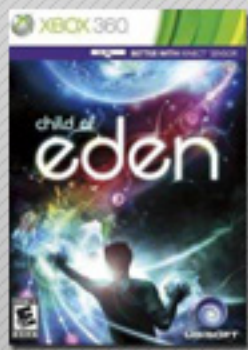
Alice: The
Madness Returns



Shadow of the
Damned



Hunted
Demon's Forge



Child of Eden



Wii Play:
Motion



Bigboy Campinas



@biboy_games

Televendas: (19) 3381 2712 (19) 3381 2777 | Entregas em todo o Brasil

R. Costa Agular, 468, Loja 106 - Central Shopping - Centro | Campinas/SP

www.bigboygames.com.br

EASTER EGGS

Em Alice: Madness Returns, é possível encontrar o esqueleto do personagem Razputin, de Psychonauts, em uma área secreta de Queensland. Nos créditos finais rola um agradecimento a Tim Schafer, criador de Psychonauts.



CURIOSIDADES

O protótipo do Atari 2600 passou muito tempo sendo chamado de Stella, alusão à marca da bicicleta de um dos programadores do console. Hoje, Stella é um famoso emulador de Atari 2600.

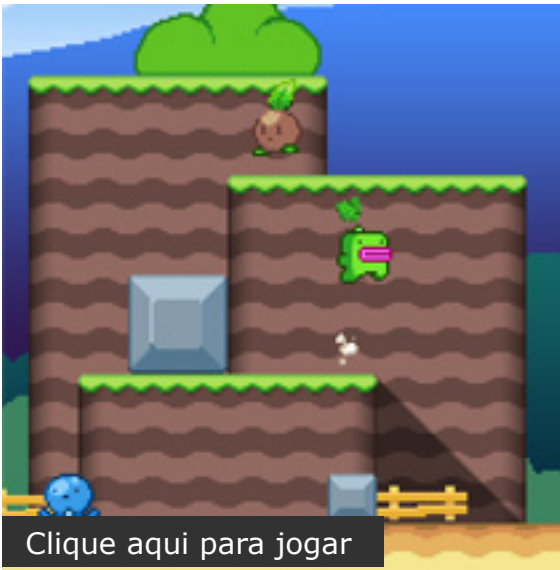
QUAL É ESTE JOGO?



Resposta da edição anterior: Maniac Mansion (NES)

JOGOS EM FLASH -

Mimelet



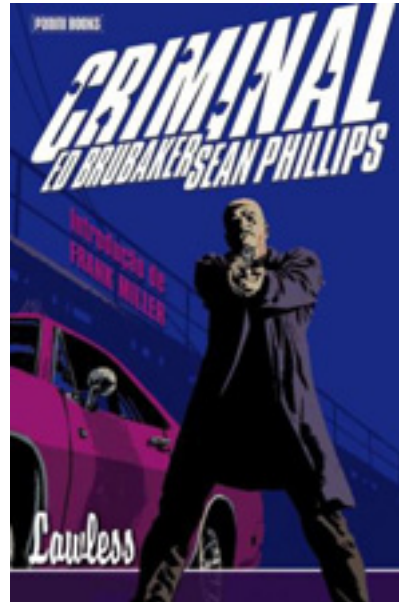
Mimelet é um jogo de plataforma em flash que remete à dois jogos diferentes: Mega Man e Super Mario Bros. O visual do jogo é fofo e colorido como o de Super Mario, com bosques onde Mimelet, a simpática criaturinha que você controla, deve coletar frutas e derrotar inimigos. Neste ponto, o game lembra Mega Man, pois cada inimigo vencido modifica sua aparência e lhe concede alguma nova habilidade, que será indispensável para transpor algum obstáculo no caminho.

.....

CULTURA -

CRIMINAL - LAWLESS, ED BRUBAKER, MICHELLE BORGES

Criminal é uma premiada HQ criada pelo talentoso quadrinista Ed Brubaker, artista que já assinou séries de personagens famosos como Batman, Demolidor e X-Men. Lawless é o segundo volume da série Criminal, e acompanha Leo Patterson, um criminoso conhecido por duas qualidades: sua covardia e seus planos para se dar bem em seus assaltos sem nunca usar uma arma. Estes atributos acabam colocando Leo na mira de dois assaltantes: Seymour e seu comparsa, Jeff. Esta dupla planeja um assalto ambicioso e para executá-lo, recrutam Leo, que terá que abrir mão de todas as suas regras para não se dar mal. Com arte de Sean Phillips, Criminal é uma série indispensável para quem gosta de quadrinhos inteligentes.



compre este e outros produtos na:





JILL VALENTINE

Os fãs de um bom survival horror certamente também são fãs de Jill Valentine, a corajosa policial que já protagonizou dois dos títulos principais da série Resident Evil, além de participar de outros títulos da franquia, fazer uma ponta nos filmes inspirados na série e até mesmo distribuir porradas em alguns games de luta da Capcom.

Policial da equipe Alpha do Raccoon Police Department's Special Tactics And Rescue Service - o famoso S.T.A.R.S. - Jill foi parceira de Chris Redfield no primeiro game da série

e uma das poucas sobreviventes do incidente que ocorreu na famigerada mansão que escondia um laboratório da Umbrella.

Sobreviver aos zumbis da mansão foi apenas o começo para Jill, pois poucos meses depois a policial teria de se aventurar em um novo holocausto zumbi. Os membros do S.T.A.R.S. se dividem para investigar as ações da Umbrella em outras regiões, e cabe a Jill averiguar a cidade de Raccoon City. Ali, Jill conheceria Nemesis, a horrenda criatura enviada pela Umbrella cujo principal objetivo era aniquilar todo e

qualquer membro do S.T.A.R.S., pois eles eram testemunhas de todos os experimentos bizarros da empresa.

Jill já foi infectada pelo T-Virus, mas a ação do vírus foi controlada graças à utilização de um anti-vírus. Após a queda da Umbrella, Jill e Chris fundaram a B.S.A.A. (Bioterrorism Security Assessment Alliance), uma fundação cujo principal objetivo era conter qualquer tipo de ameaça bioterrorista ao redor do mundo de quebra buscando o paradeiro de Albert Wesker, um dos grandes vilões da franquia.



Jill no filme Resident Evil Apocalypse

Em uma busca por Wesker na Europa, Jill desapareceu ao tentar matar o vilão e foi dada como morta por muito tempo. Porém ela continuou viva, mas acabou se tornando cobaia de Wesker, que realizou diversos experimentos em seu corpo, ganhando inclusive o poder de controlá-la graças à um dispositivo colocado em seu peito.

Jill Valentine é sem dúvida uma sobrevivente, pois já passou por poucas e boas nas mãos da Umbrella, seus zumbis, Nemesis, Wesker e tantos outros perigos. Felizmente, ela continua sã e salva... pelo menos, até o próximo Resident Evil.

BABY JONES

Baby Jones é um game de aventura e estratégia produzido pela brasileira QUByte Interactive para iPod, iPad e iPhone.

Seu objetivo no game é ajudar o simpático Baby Jones a atravessar as fases em segurança, passando por diversos obstáculos enquanto coleta brinquedos e acumula pontos. Com mais de 30 puzzles diferentes, você terá de guiar o bebê por diversos cenários como casas, jardins, parques e até mesmo ruas movimentadas!

Você não controla Baby Jones diretamente, devendo utilizar doces para chamar a atenção da criança e guiá-la até o local desejado. Se os doces não funcionarem, pode-se até apelar para umas palmadinhas no traseiro do bebê, mas fique avisado que se você abusar deste recurso, o garoto vai chorar e botar tudo a perder!

Para facilitar o progresso de Baby Jones, o jogador deve interagir com o ambiente, criando passagens ou afastando obstáculos para que o pequeno aventureiro possa prosseguir. Alguns níveis oferecem um bom teste de ra-



ciocínio, pois os brinquedos estarão em lugares quase inacessíveis, cabendo a você elaborar uma maneira criativa de alcançá-los e levar o bebê para um local seguro no menor tempo possível.

CLIQUE AQUI E VEJA COMO MANDAR SEU JOGO PARA A ARKADE



GAMES

SEMPRE NO PRÓXIMO NÍVEL

clique e acesse

 twitter.com/jpgames

 facebook.com/jpgames

BITBOX



GAME OF THRONES

Embora não tenhamos realizado nenhuma pesquisa aprofundada sobre o assunto, é fato que gamers, geeks e nerds geralmente se interessam por obras cujo tema é a fantasia medieval. Se você curte estes assuntos, *Game of Thrones* é uma série que você tem praticamente a obrigação de assistir!

Produzida pelo canal de TV americano HBO, o seriado adapta a elogiada série de livros *A Song of Ice and Fire* (conhecida no Brasil como *As Crônicas de Gelo e Fogo*), obra do autor estadunidense George R. R. Martin.



George R. R. Martin, criador da série



O primeiro livro da série foi lançado nos EUA em 1996, recebeu críticas positivas e prêmios literários. Planejada como uma trilogia, a série literária foi ganhando tanta força que acabou se estendendo, e atualmente já conta com 5 livros publicados (o mais recente, *A Dance With Dragons*, acaba de ser publicado nos EUA). Mais dois livros devem ser lançados nos próximos anos, o que deixará a obra com um total de 7 volumes.

Embora a série só tenha sido lançada neste ano, a HBO já detinha os direitos pela obra desde 2007. Felizmente, a emissora é reconhecida pela qualidade de seus programas, e isso fez a espera valer a pena. Além de contratar um bom time de roteiristas e produtores (David Benioff, D. B. Weiss, Jane Espenson e Bryan Cogman), o canal chamou o próprio autor dos livros para ocupar o posto de co-produtor executivo, sendo que ele também assina o roteiro de alguns episódios e cuida para que o material original de sua obra seja respeitado.

Para adaptar uma obra tão rica à televisão, atenção aos detalhes e fidelidade são aspectos fundamentais. A produção passou meses viajando por diversos lugares do Reino Unido - principalmente a Irlanda - para encontrar locais compatíveis com o tema épico da série. Além disso, para a criação do idioma da tribo Dothraki a HBO contratou David J. Peterson, presidente da Language Creation Society (isso mesmo, existe uma organização voltada apenas para a criação de idiomas fictícios!), que desenvolveu mais de 2 mil vocábulos, fonemas e regras para este complicado idioma. Já existe até mesmo um site (www.dothraki.org) para os fãs da série que quiserem se aprofundar no estudo desta língua.

O resultado deste longo e cuidadoso processo de criação foi ao ar na TV norte americana no dia 17 de abril, e foi um enorme sucesso, atraindo mais de 4 milhões de espectadores logo no primeiro episódio. Com este resultado, apenas dois dias depois da estreia o presidente de programação da HBO, Michael Lombardo, anunciou que uma nova temporada da série já estava confirmada, para a alegria dos fãs.

Embora seja invariavelmente comparada à outras grandes obras de literatura fantástica - como o clássico O Senhor dos Anéis - Game of Thrones apresenta uma trama muito mais adulta e acompanha os bastidores do poder e a eterna rivalidade de algumas famílias que almejam colocar um



Ned Stark, patriarca da família Stark

representante de sua linhagem no famoso Trono de Ferro. A narrativa é permeada por jogos de interesse e temas pesados como honra, traição, adultério e incesto. Há muito erotismo e violência em Game of Thrones, mas por trás de toda cena que envolve nudez ou uma garganta sendo cortada, há uma grande história sendo desenvolvida, e esta é a principal estrela de Game of Thrones.



Isto fica evidente pelo simples fato de a série não ter apenas um protagonista, mas vários. Um deles é Eddard "Ned" Stark (Sean Bean, o Boromir de O Senhor dos Anéis), o patriarca da família Stark e Guardiã do Norte. Ele é escolhido para ser a Mão do Rei, um posto importante cobijado por muitos. Embora não tenha interesse no cargo, Ned acaba aceitando-o pela amizade que tem com o Rei Robert Baratheon (Mark Eddy, ator que já foi o Fred Flintstone nos cinemas!), um monarca fanfarrão que só quer saber de festa e bebedeira.



Jon Snow, filho bastardo de Ned Stark



Rei Robert Baratheon

Logo fica claro para Ned que ser a Mão da Rei é um verdadeiro fardo a ser carregado. Ao ser introduzido aos bastidores do poder no reinado, ele percebe que o perigo está por todos os lados, enquanto uma silenciosa batalha de conflitos e interesses se desenrola debaixo das barbas do Rei.

Enquanto Ned se vira para auxiliar o Rei, a história acompanha outros integrantes de sua família que vivem seus próprios dramas. Mas é claro que nem só de Starks é feito o enredo de Game of Thrones, pois acompanhamos também os passos de outras famílias, como os Lannisters. Cersei (Lena Headey, que viveu a Rainha Gorgo no épico 300) é a ambiciosa Rainha esposa do Rei Robert. Ela é irmã gêmea de Jaime Lannister (Nikolaj Coster-Waldau), um cavaleiro da guarda real arrogante e inescrupuloso.

O destaque da família Lannister é sem dúvida Tyrion, o anão. Nascido em berço de ouro, Tyrion não foi agraciado com a altivez e a beleza típicas de seu sangue. Por isso tratou de treinar seu cérebro ao invés de seus músculos. Sábio e oportunista, Tyrion é um dos personagens mais interessantes da série, pois mesmo tendo uma moral questionável, consegue se safar das mais variadas situações graças ao seu raciocínio e facilidade com as palavras. Fãs e críticos de TV torcem para que o ator que dá vida a Tyrion, o americano Peter Dinklage, ganhe um Emmy por sua brilhante atuação.



Rainha Cersei Lannister



Tyrion Lannister

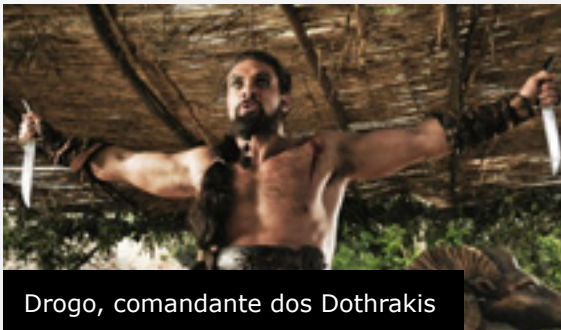


Daenerys Targaryen

Outra família importante na série é a Targaryen. O antecessor de Robert no Trono de Ferro foi um Targaryen, logo, o trono deveria ser de seu filho mais velho, já falecido. Assim, a sucessão caberia à Viserys (Harry Lloyd), um jovem ambicioso que passou os últimos 15 anos viajando pelas Terras Livres com sua jovem irmã, Daenerys (Emilia Clarke). Querendo voltar à Westeros reivindicar seu trono, ele oferece a própria irmã como esposa ao comandante dos Dothrakis, uma tribo de bárbaros que pode lhe ceder o exército que ele precisa para se tornar rei.



Viserys Targaryen



Drogo, comandante dos Dothrakis

É complicado falar da trama de Game of Thrones sem entregar spoilers, então vamos parar por aqui. Mas, fica a dica, caro leitor: se você se liga em fantasia medieval e quer uma obra que alie estes temas à altas doses de violência e uma trama excepcional, com ótimos personagens e temas pesados, não deixe de conferir Game of Thrones. A primeira temporada terminou recentemente, mas a segunda já está sendo produzida, com lançamento previsto para o primeiro semestre de 2012.



PETROBRAS

apresentam



VIDEO GAMES LIVE™

Sucesso **ABSOLUTO** em
2006, 2007, 2008, 2009 e 2010

Convidados Especiais



Rio de Janeiro

09 de Outubro - Centro de Convenções Sul América - 18:00 h

Porto Alegre

12 de Outubro - Teatro do SESI - 19:00 h

São Paulo

15 de Outubro - HSBC Brasil - 21:00 h

Show **INÉDITO** da turnê sulamericana

Aguardem a **maior** edição do **melhor**
festival de game music do mundo!

Siga-nos em:

videogameslive.com.br

videogameslive.com.br

PATROCÍNIO



SECRETARIA DE CULTURA

CO-PATROCÍNIO



SPONSOR



PROMOÇÃO



REALIZAÇÃO



REVIEWS

Catherine

Call of Juarez: The Cartel

Insanely Twisted Shadow Planet

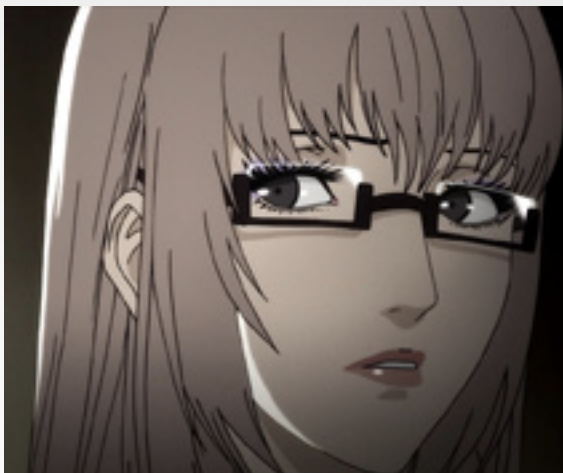
REVIEW



CATHERINE

Ousado, bizarro e viciante, Catherine mostra o que anda faltando na indústria de games ultimamente: criatividade

X360, PS3 | Aventura/Puzzle | 1 jogador | Produtora: Atlus | Publisher: Atlus



Catherine é um jogo incomum. Sua simples chegada ao ocidente é algo estranho, visto que o estilo do jogo não tem praticamente nada a ver com o que público ocidental está habituado. Este não é um jogo de ação, não tem tiroteios, explosões ou guerreiros musculosos. E é justamente essa ausência de clichês ocidentais o que torna Catherine tão interessante.



Produzido pela Atlus - famosa pela clássica série Persona - Catherine é um game difícil de rotular. A maior parte dele flerta com o estilo puzzle, mas há muito mais elementos envolvidos: a história consegue ser mais envolvente do que em muitos RPGs e há uma dose de horror e adrenalina que deixariam muitos survival horrors no chinelo.



Em Catherine você assume o controle de Vincent Brooks, um cara de trinta e poucos anos absolutamente normal. Ele não é um grande guerreiro em uma jornada épica, é apenas um sujeito comum com uma vida comum. Nas suas horas livres, Vincent frequenta o bar Stray Sheep Pub para beber uns drinques e reclamar da própria vida para os amigos.

Uma de suas reclamações é em relação à Katherine - com "K" - sua namorada de muitos anos. A garota quer se casar e pressiona o rapaz sem a menor cerimônia. Mas a atual situação está boa para Vincent, e a última coisa que ele quer fazer é sair desta zona de conforto e dar o próximo passo em seu relacionamento.

Porém, sua vida vira de pernas para o ar quando ele conhece Catherine - com "C" - uma bela e misteriosa garota que aparece no bar e na manhã seguinte já está acordando nua ao seu lado. Abismado com a entrada desta nova mulher em sua vida, nosso nada heróico protagonista deve dar um jeito em sua própria situação amorosa ao mesmo tempo em que descobre mais sobre Catherine e é assombrado por horrendos pesadelos envolvendo torres gigantes e sádicas ovelhas falantes.

Tais pesadelos não são apenas coisa de sua cabeça: há um mistério bizarro se desenrolando em paralelo ao drama de Vincent, com pessoas jovens e saudáveis sendo encontradas mortas em suas camas sem qualquer pista que indique a causa da morte. Estes pesadelos dão um toque sobrenatural à trama e estão diretamente ligados aos problemas pessoais de Vincent.

Sim, a trama é complexa e contá-la em poucos parágrafos não favorece a grandiosidade que ela alcança. O destaque em Catherine é sua história, sempre acompanhada por uma boa dose de erotismo. Isso mesmo, há muito erotismo neste game, o que deve agradar aos marmanjos de plantão: as duas Catherines estão sempre aparecendo de lingerie ou camisola, e ambas são tão lindas que a confusão do pobre Vincent é totalmente compreensível.





Felizmente o erotismo é um complemento e não uma distração à boa narrativa do game, que possui um amplo sistema de escolhas morais que afetam não apenas a narrativa do game, como também a maneira como Vincent se comporta e é visto pelos demais personagens. Já vimos coisas assim em games como Mass Effect, mas neste caso é uma experiência muito mais pessoal, pois após algumas horas você realmente vai estar compartilhando do drama de Vincent e tentando resolver a vida do cara da melhor maneira possível.





Quase todos os diálogos do game possuem diferentes opções de resposta, e suas escolhas influenciam diretamente no tipo de pessoa que Vincent será. Além dos diálogos, o personagem também recebe mensagens de texto em seu celular, e elas podem tanto ser respondidas (com múltiplas opções de resposta) quanto ignoradas.

A ação do game é dividida em dois momentos bem distintos: durante o dia, você controla Vincent acordado e deve levá-lo ao Stray Sheep Pub, onde ele pode conversar com as pessoas, ouvir música, jogar fliperama e (claro) beber um pouquinho. Depois da noite, leve-o para casa, onde ele vai se aventurar nas fases de escalada em seu bizarro mundo de pesadelos.

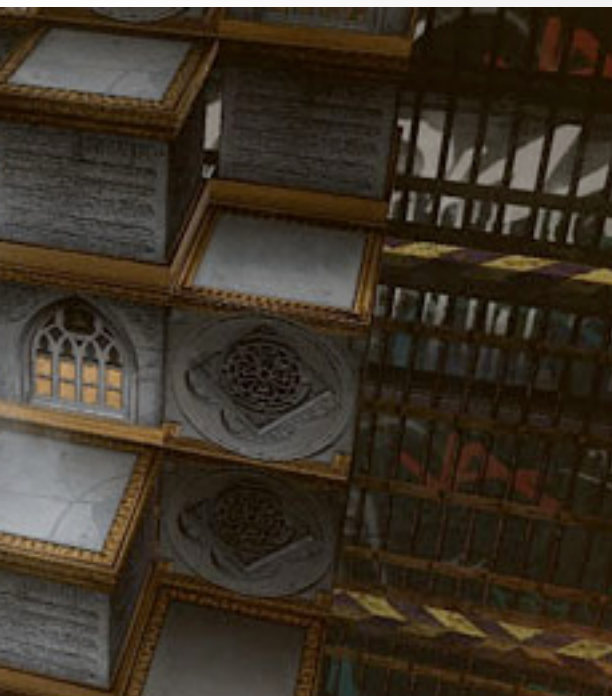




Em ambos os casos os gráficos são um cel shaded com cara de animê: expressões exageradas e olhos expressivos. A dublagem cumpre seu papel e consegue trazer a complexidade do roteiro japonês para o ocidente. A trilha sonora merece destaque pois além de ter boas músicas originais, conta ainda com trilhas de Persona e outros games da Atlus. Para ouvi-las, basta usar a jukebox do Stray Sheep Pub.



Apesar da jogabilidade ser um pouco estranha, as fases noturnas são extremamente desafiadoras. Como você está no mundo dos sonhos, não existe qualquer preocupação com a lógica, e isso você descobre já nos primeiros minutos, quando um participativo narrador lhe apresenta os pormenores do gameplay.



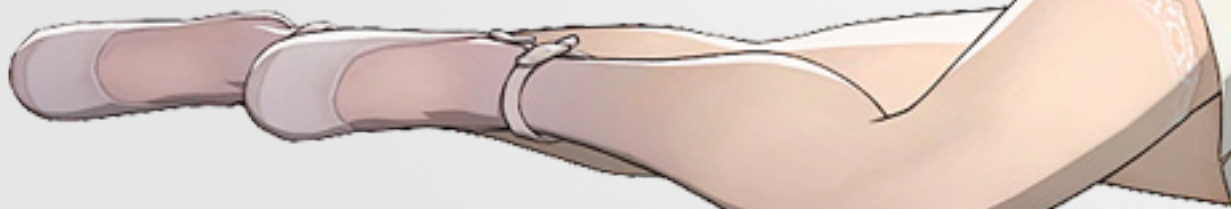
Basicamente, você está em uma enorme torre feita de blocos e deve escalá-la para escapar de algo aterrorizante que vai subindo. A coisa aterrorizante geralmente é uma distorção dos problemas cotidianos de Vincent, como uma versão gigante e macabra de sua namorada, ou algo do tipo.

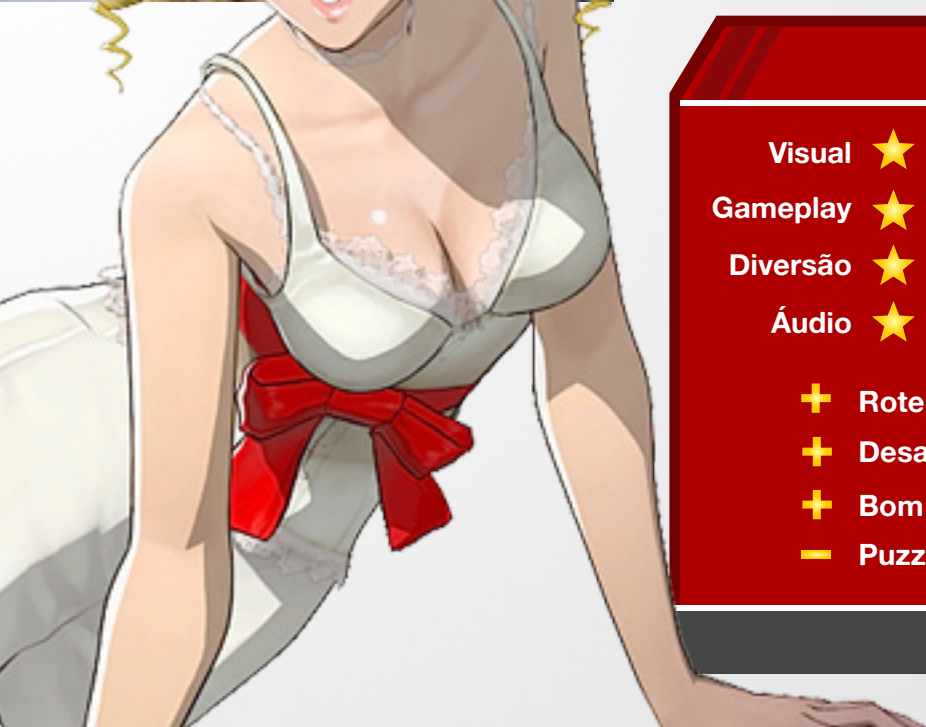
Tudo o que você precisa fazer nestes casos é subir e sobreviver, pois as mortes misteriosas que estão acontecendo de verdade parecem ter alguma relação com estes sonhos bizarros. Nestas escaladas, rapidez de raciocínio é fundamental, pois você terá de deslocar blocos para improvisar degraus, sempre tentando fazer o melhor caminho para apanhar as moedas e power ups que ficam espalhados estrategicamente pelos cenários.

Conforme você avança pelo game as fases vão ficando mais desafiadoras e os cubos inofensivos do início vão gradativamente sendo trocados por blocos explosivos, escorregadios, entre outras armadilhas. Pense bem antes de agir, pois muitas vezes mover um único bloco errado pode arruinar toda uma estratégia. As ovelhas esquisitas também são boazinhas no começo (e até conversam com você), mas com o tempo vão infernizar sua vida e tentar impedir seu avanço.

Embora estas fases noturnas sejam intensas, depois de um tempo elas acabam se tornando meio cansativas, e a história - que é onde Catherine realmente brilha - é o que vai te manter interessado, e você sempre vai querer passar rápido pelos pesadelos para voltar ao Stray Sheep Pub, interagir com as pessoas e prosseguir com o enredo.

Saber que suas ações afetam diretamente não só o desenvolvimento da trama, mas a própria vida de Vincent é algo muito estimulante, e isto deixa o game bem viciante, pois sempre pinta aquele pensamento de "só vou jogar mais um pouquinho para ver o que acontece em seguida", e quando você se dá conta passou as últimas três horas jogando sem parar!





Considerando que o game possui muitos finais diferentes e uma campanha de mais de 15 horas, esta capacidade de manter o jogador interessado é uma grande sacada, afinal todo mundo que jogar de um jeito vai querer se aventurar novamente pelo game para jogar de outro e ver o que acontece. Isso torna Catherine uma experiência única para cada jogador e acrescenta um grande fator replay.

Resumindo, Catherine é um jogo único que merece ser experimentado por qualquer jogador que aprecie uma história envolvente aliada a um bom desafio. Ousado, sexy e bizarro, Catherine não tem medo de inovar e mostra com orgulho que os RPGs japoneses - se é que podemos chamá-lo assim - ainda têm muita lenha para queimar!

Avaliação

Visual	★	★	★	★	★
Gameplay	★	★	★	★	★
Diversão	★	★	★	★	★
Áudio	★	★	★	★	★

- + Roteiro complexo
- + Desafiador
- + Bom fator replay
- Puzzles repetitivos

Nota final: **87**

REVIEW



CALL OF JUAREZ THE CARTEL

Inovar nem sempre é bom: tentativa de reinventar a franquia naufraga, e o que sobra é apenas mais um FPS mediano

X360, PS3, PC | FPS | 8 jogadores | Produtora: Techland | Publisher: Ubisoft

Call of Juarez é uma série que nunca foi perfeita, mas nos tempos em que não havia Red Dead Redemption, sempre garantiu uma boa diversão para os fãs de um bom faroeste. Por algum motivo misterioso, a Techland decidiu tirar praticamente todos os elementos western deste Call of Juarez: The Cartel. Com isso, o game perdeu boa parte de seu charme, e o que sobrou é apenas mais um FPS mediano, como tantos outros que já existem por aí.

A ideia até parece interessante, pois tenta trazer um pouco do faroeste para os dias atuais: a trama acompanha três policiais que nunca se viram, mas são forçados a trabalhar juntos em uma missão especial para combater o tráfico de drogas na fronteira do México com os Estados Unidos.



REVIEW

O trio não poderia ser mais eclético: Kim Evans é uma ex-membro de gangue que cresceu nas ruas e virou agente do FBI. Eddie Guerra é um agente do DEA que nas horas vagas mantém um nada saudável vício em jogos de azar. Por fim temos Ben McCall, detetive da LAPD que é o descendente do famoso Ray McCall - protagonista do game original - e simboliza o único vínculo deste game com os anteriores, o que deixa este caubói meio destoante do clima urbano do game.

Apesar da premissa ser interessante, a história é bem simples e os personagens não contribuem para deixá-la mais atrativa: as atuações são medianas e os diálogos não possuem qualquer criatividade. Embora cada personagem possua sua história e suas motivações, eles simplesmente não conseguem cativar o jogador pela falta de emoção com que se entregam às situações. Não há drama, não há suspense, nem raiva, há apenas personagens robóticos soltando frases de efeito nada inspiradas.





A campanha principal divide com a dublagem esta escassez criativa: embora tenha muitas fases, todas elas são parecidas e repetitivas. Seu objetivo é quase sempre ir até algum lugar, conversar com algumas pessoas e se meter em um tiroteio. Depois que você matar todo mundo, alguns inimigos conseguirão fugir simplesmente para que haja uma perseguição sobre rodas. Detenha os traficantes motorizados e passe para uma nova fase, onde seus objetivos serão basicamente os mesmos, com uma outra situação diferente em certos pontos.



Dentre estas situações, a que mais se destaca são as perseguições de carro, mas mesmo elas são reaproveitadas tantas vezes durante o game que se tornam cansativas após o terceiro ou quarto passeio. Como em tantos outros shooters atuais, é possível habilitar um bullet time momentâneo para mirar com precisão. Um efeito bacana, mas nada inovador.

Um ponto positivo é que a campanha foi planejada para ser jogada em trio, e jogar com outras pessoas deixa as coisas bem divertidas. A jogabilidade não apresenta nenhuma revolução mas também não decepciona, conseguindo deixar os tiroteios dinâmicos como devem ser. Embora cada personagem seja perito em um tipo específico de arma, todos se saíram melhor com um bom e velho rifle, o que anula quase toda a diferença de habilidades entre eles.

Jogando com outras duas pessoas, você perceberá que seus companheiros de equipe recebem mensagens telefônicas que somente eles podem ver. Isso dá um ar de constante rivalidade à equipe, pois parece que cada um sempre possui uma sidequest paralela para cumprir. Esta ferramenta é bem interessante pois você nunca sabe realmente "em que time" seus aliados estão jogando, visto que as mensagens podem conter informações importantes ou pior, seu companheiro pode estar secretamente trabalhando com os traficantes.





Se você optar pela campanha solo, também poderá fazer estas side-quests, mas apenas as que chegarem ao telefone do personagem escolhido, e seus companheiros NPCs poderão acompanhá-lo, o que tira boa parte da graça. Como consolo, vale ressaltar que cada personagem possui sua própria história e seu próprio final, o que acrescenta um certo fator replay ao game.

Nos aspectos técnicos Call of Juarez: The Cartel também deixa a desejar. Os gráficos são pobres e em muitos momentos parecem saídos da geração passada. As texturas são simples e apresentam diversos tipos de bugs, com partes dos objetos sumindo e piscando conforme você se aproxima. Vez ou outra seu personagem simplesmente atravessa cadeiras, caixotes e outros objetos, um defeito que já era feio na geração 32 bits e continua feio aqui.

Para compensar, a trilha sonora do game é bem interessante, misturando batidas urbanas com canções típicas de faroeste, o que cria um clima que agrega ambos os estilos do game. Embora isso seja uma coisa boa, é preocupante quando um dos poucos pontos positivos do game é sua música, não acha?

Fecha o pacote um modo multiplayer genérico, que traz diversos modos que a gente já viu em outros games do gênero. Definitivamente criatividade é o que faltou no desenvolvimento deste game, em praticamente todos os seus aspectos.

Call of Juarez: The Cartel é um game mediano em todos os aspectos, que fugiu de suas raízes e acabou descaracterizado, parecendo uma mistura insossa de Kane & Lynch com Red Dead Redemption, mas sem a originalidade de nenhum deles. A campanha cooperativa até inova, mas se o que você busca é um bom game de faroeste, fique com Red Dead Redemption. Se o que você quer é um bom FPS, com certeza existem melhores exemplos no mercado.



Avaliação

Visual	★	★	★	★	★
Gameplay	★	★	★	★	★
Diversão	★	★	★	★	★
Áudio	★	★	★	★	★

- + Bom modo cooperativo
- Visual pobre
- Personagens sem carisma
- Fases repetitivas

Nota final: **58**



Sua diversão começa aqui!!!



Aqui você encontra sempre
as últimas novidades em



Videogames

Jogos

Assist. Técnica

Brinquedos

Acessórios



ACESSE NOSSA LOJA VIRTUAL

www.foxgames.com.br

Televendas: (16) 3723-3268/ 3403-4100/ 3403-4101
Rua: Voluntários da Franca, 1082 Centro - Franca-SP.

REVIEW



INSANELY TWISTED SHADOW PLANET

Um planeta hostil nunca foi tão interessante quanto neste game, que mistura shooter com exploração e um visual de cair o queixo

X360, PC | Shooter | 1 jogador | Produtora: Fuelcell Games | Publisher: Fuelcell Games

Embora nós gamers saibamos que os jogos eletrônicos podem ser considerados obras de arte, esta linha está cada vez mais tênue até para quem não entende muito do assunto. Insanely Twisted Shadow Planet é mais um título que mistura estes dois universos de maneira brilhante, proporcionando uma viagem rápida mas satisfatória pelas belas paisagens alienígenas saídas das profundezas da mente do artista Michel Gagné.

Para quem não sabe, Michel Gagné é um conceituado animador daqueles old school, que prefere animações tradicionais. Esse seu estilo fica evidente em cada frame de Insanely Twisted Shadow Planet, game que é puramente um shooter 2D como os de antigamente, mas que se apropria de elementos de exploração e aventura consagrados em games como Metroid e Castlevania.



Na trama, você controla um alien que conseguiu escapar por pouco da devastação de seu planeta natal, que acaba de ser engolido por uma bizarra massa negra e se tornou um amontoado de tentáculos, olhos e outras formas estranhas. Solitário em seu pequeno disco voador, cabe a você desbravar este planeta que já foi seu lar, mas agora é um antro de criaturas sombrias.

O jogo esbanja estilo. O visual de *Insanely Twisted Shadow Planet* não se apoia apenas no alto contraste, mas no design inspirado. Mesmo que só vejamos silhuetas, elas são bonitas, orgânicas e possuem uma solidez incrível. Alguns elementos - como o disco voador - são tridimensionais, mas inseridos no mundo 2D do jogo ficam ainda mais interessantes.

As cutscenes que desenvolvem a trama mantêm um estilo semelhante, com o diferencial que possuem uma trilha orquestrada de primeira qualidade e parece inspirada nas clássicas músicas de *Star Wars*. Enquanto você joga praticamente não há música, mas os sons ambientes também se destacam, pois são bem alienígenas e passam bem a sensação de isolamento proposta pelo game.

O gameplay do game é bastante semelhante à outros shooters atuais, com um analógico servindo para pilotar a nave e outro controlando a mira de suas armas e equipamentos.





A jogabilidade é bem simples e facilita a exploração dos cenários, mas mantém um clima meio claustrofóbico pois constantemente te joga em labirintos ou corredores estreitos.

Nestas horas, você pode se valer das diversas traquinanas de seu disco voador para prosseguir. Além da arma inicial, sua nave aos poucos vai sendo equipada com ferramentas muito úteis como um braço mecânico que pode apanhar objetos ou uma serra circular útil para abrir passagens. Utilizar estas ferramentas com sabedoria é essencial para o progresso, visto que os cenários apresentam diversos puzzles que devem ser vencidos utilizando nada além de raciocínio lógico.

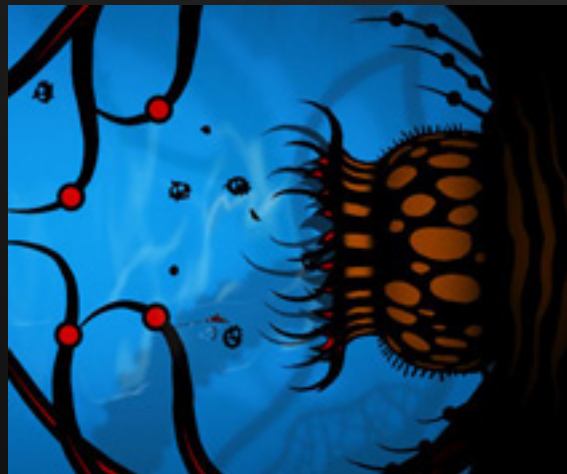


A integração destes puzzles com o ambiente é notável, pois você não para o que está fazendo para resolver o puzzle, ele está integrado ao cenário e impede seu progresso. Além de remover pedras e cortar tentáculos você invariavelmente terá que guiar projéteis por labirintos para acertar um botão ou alinhar cristais para que eles reflitam um feixe de luz a um determinado ponto.

Adquirindo novos equipamentos você consegue acessar outras áreas do mapa, mas isso gera algo que muitos gamers abominam: o backtracking. Como os já mencionados Metroid e Castlevania, Insanely Twisted Shadow Planet te obriga a ir e voltar pelos mesmos lugares diversas vezes, pois a cada novo item conseguido, uma nova área pode ser acessada, mas a passagem que leva até ela ficou lá atrás. Para muita gente este artifício pode deixar uma impressão de preguiça dos programadores, o que não deve ser o caso, dada a qualidade do visual como um todo. Porém é justamente esta riqueza visual que torna o backtracking frustrante, pois seria mais interessante passar por novas áreas e caminhos.

Entre os momentos de exploração e backtracking você vai acabar encontrando alguns chefões, que como de praxe são gigantes e oferecem uma boa dose de adrenalina. Geralmente vencê-los é uma questão de lógica não de força e depois que você sacar a estratégia certa, derrubar um polvo gigante cheio de olhos e tentáculos vai ser como tirar doce de criança.

O principal problema de Insanely Twisted Shadow Planet é que ele é muito curto. Você pode terminá-lo em cerca de 4 horas, e mesmo que novos modos de jogo sejam habilitados (inclusive um modo multiplayer), a campanha individual é pequena, mesmo para um jogo comercializado via





download. Se considerarmos todo o backtracking que o game nos obriga a fazer, é fácil ficar desapontado com a curta vida útil do game.

Ainda assim, se você é um entusiasta dos games artísticos, *Insanely Twisted Shadow Planet* merece ser jogado. Misturando áudio e visual de maneira sublime, o game consegue criar uma ambientação poderosa, e realmente nos leva para um planeta insano, torcido e sombrio. Uma pena que esta viagem seja tão rápida.



Avaliação

Visual	★	★	★	★	★
Gameplay	★	★	★	★	★
Diversão	★	★	★	★	★
Áudio	★	★	★	★	★

- + Visual artístico
- + Ótima trilha sonora
- Campanha curta
- Backtracking

Nota final: **93**



VIRTUA

A MELHOR LOJA DE GAMES DO BRASIL



Acesse: www.e-virtua.com.br

CLÁSSICOS

Demon's Crest

Quake

Final Fight



DEMON'S CREST

Demon's Crest foi lançado em 1994 para Super Nintendo e é a continuação da série Gargoyle's Quest, que teve versões para Game Boy e Super Nintendo. Com gráficos bem sombrios e uma trilha sonora gótica, a trama de Demon's Crest se passa em um mundo dividido entre homens e demônios. Certo dia, seis poderosos cristais foram perdidos e perderam na terra dos demônios, e a ganância deles na busca pelas pedras gerou caos e devastação em sua terra. Firebrand, um demônio ligeiro que só, conseguiu coletar cinco destes

cristais: água, terra, fogo, ar e tempo.

Para conseguir o último cristal, a pedra do paraíso, Firebrand teve que duelar contra o lendário Demon Dragon e saiu vitorioso da batalha. Em seguida ele é atacado por Phalanx, um demônio que almeja controlar ambos os mundos com o poder dos cristais. Ao ser atacado, Firebrand cai na arena onde havia batalhado com Demon Dragon, percebe que a fera continuava viva, e é aí que a aventura começa.

O jogo apresenta um vasto sistema



de exploração, e o jogador pode se locomover livremente pelo mapa, sem ter de seguir uma ordem pré-determinada de fases. Ao longo da aventura, Firebrand vai recuperando os cristais e a cada pedra recuperada, o personagem muda de aparência e consegue alguma nova habilidade, em um sistema de evolução que lembra a série Mega Man X.

Além das mudanças propiciadas pelos cristais, os atributos de Firebrand pode ser melhorados de outras maneiras, derrotando chefes e comprando novas habilidades em lojas. Isso dá um toque de RPG ao game, pois todas as áreas podem ser revisitadas e ao se fazer isso com novos poderes, novas áreas podem ser acessadas, o que garante um bom desafio e acrescenta um alto fator replay.

Vale lembrar que o protagonista, Firebrand, era originalmente um inimigo de Sir Arthur na clássica série Ghosts n' Goblins. O diabinho fez tanto sucesso no game, que acabou ganhando sua própria série! Além disso, recentemente Firebrand foi confirmado como lutador de Ultimate Marvel Vs. Capcom 3, nova versão do game, que será lançada em novembro.





QUAKE

Os gamers que hoje em dia se divertem jogando os infundáveis games FPS devem lembrar que eles são frutos de grandes clássicos do gênero lançados na década de 90. Quake é um destes clássicos, e foi lançado originalmente em 1996 para PCs, sendo posteriormente adaptado para outras plataformas como Sega Saturn e Nintendo 64.

Produzido pela id Software - que já estava bem conceituada pela série Doom - Quake colocava os jogadores no comando de um fuzileiro que precisava recuperar algumas runas mágicas em ambientes extremamente

hostis. Com quatro longos capítulos, o desafio do jogador era basicamente sobreviver enquanto se lançava em ambientes escuros repletos de criaturas demoníacas na busca por runas.

O grande diferencial de Quake era sua engine exclusiva - a Quake Engine - que permitia a criação de ambientes, objetos e inimigos totalmente tridimensionais, novidade para a época. A trilha sonora do game também se destacou, com músicas muito bem trabalhadas assinadas pelo roqueiro Trent Reznor, fundador da banda Nine Inch Nails.



A mecânica de jogo também era diferenciada: havia uma área inicial com portais para cada um dos quatro capítulos. Ao passar por todas as fases de um capítulo e encontrar a runa mágica, o jogador era transportado novamente para a primeira área (sem os itens e armas coletadas anteriormente) para acessar um novo episódio. Ao coletar as quatro runas, o chão da área principal se abria, revelando a passagem para a fase final.



Com o passar dos anos, Quake ganhou algumas sequências e a id Software liberou o código do jogo gratuitamente na internet. Com isso, alguns mods foram criados para incrementar o game e surgiram também novos títulos promissores: o primeiro Team Fortress, por exemplo, foi totalmente programado dentro da engine de Quake.



Não é qualquer jogo que consegue fazer sucesso por si só, e ainda permitir o início de outros grandes jogos. Por tudo isso, mas principalmente por ser um grande game, Quake merece o status de clássico do mês!



FINAL FIGHT

Final Fight é um dos precursores do gênero beat 'em up 2D e é sem dúvida uma das maiores referências do gênero. Produzido pela Capcom, o game foi lançado para arcades no ano de 1989, e recebeu ports para diversas outras plataformas nos anos seguintes.

Cody, Guy e Haggar são os protagonistas do game, cada um com suas próprias características de luta. A história se passa em Metro City, cidade dominada por criminosos que

estão na mira do recém-eleito prefeito Haggar. Para chantagear o prefeito, a gangue Mad Gear sequestra sua filha, Jessica. Então, Haggar, junto de Cody - que é o namorado de Jessica - e Guy saem na busca dos integrantes da Mad Gear para resgatar a jovem e de quebra livrar as ruas destes criminosos.

Como todo clássico, Final Fight cunhou alguns clichês. Seu objetivo é basicamente seguir para a direita descendo a porrada em vários capangas genéricos com socos, chutes e voador-

ras, podendo também utilizar canos, facas e outras armas encontradas pelos cenários. Para recuperar a energia haviam frangos assados e sanduíches higienicamente encontrados dentro de latas de lixo ou em pilhas de pneus.

A campanha principal contava com seis fases que podiam ser encaradas por 1 ou 2 jogadores, além de duas fases bônus bem interessantes: na primeira era preciso destruir um carro inteiro, na outra, o jogador devia usar golpes precisos para quebrar blocos de vidro presos à uma estrutura giratória.



O game teve algumas sequências e seus personagens ficaram tão famosos que acabaram aparecendo em outros games da Capcom: Cody e Guy podem ser vistos em diversos games da série Street Fighter, enquanto Haggar apareceu em Marvel Vs. Capcom 3. Já Poison, uma das inimigas do game, foi recentemente confirmada no elenco de Street Fighter X Tekken, game que deve sair em março de 2012.

Curiosamente, o game começou a ser concebido como uma sequência de Street Fighter, mas a Capcom mudou de planos ao perceber que o resultado final estava bem diferente do game de luta. Sorte nossa que houve essa mudança, pois com isto Final Fight evoluiu e se tornou um dos melhores beat 'em ups já produzidos!

Participação especial de
TOMMY TALLARICO

Lucas Lima e
Simpfônica Villa-Lobos



apresenta



Festival Internacional



Rio de Janeiro
Centro de Convenções Sul-América
08 de Outubro 2011

Se você é músico e nunca pensou em compor uma música para video-games, chegou a sua grande oportunidade

Estão **ABERTAS** as INSCRIÇÕES do PRIMEIRO FESTIVAL DE COMPOSIÇÃO - músicas e trilhas-sonoras - para JOGOS ELETRÔNICOS (videogames): o **GAME MUSIC BRASIL**!

Essa é a sua chance de compor uma música para um jogo eletrizante, concorrendo a vários prêmios. Inscreva-se já na categoria **MELHOR COMPOSIÇÃO**!

Para quem não compõe, não tem problema! Inscreva-se na categoria **MELHOR BANDA** e participe! Você estará no maior festival de música para videogames do mundo!

Agora, se seu negócio não é a música, foi pensando em você, **DESENVOLVEDOR DE GAMES**, que criamos a categoria **MELHOR GAME INDIE**. Inscreva-se já!

Salva mais em:
gamemusicbrasil.com.br

PATROCÍNIO



SECRETARIA DE CULTURA

SECRETARIA DE CULTURA

CO-PATROCÍNIO



oerjo

UOL

APÓIO



PROMOÇÃO



ARKAIDE

REALIZAÇÃO



PREVIEWS

Bioshock Infinite
Mass Effect 3

PREVIEW



BIOSHOCK INFINITE

Nem uma sequência, nem um prelúdio, Bioshock Infinite é uma experiência inédita, carregada de ideologias e muitas novidades

PC, X360, PS3 | Lançamento: 2012 | FPS | Produtora: Irrational Games | Publisher: 2K

A importância de Bioshock no cenário dos jogos eletrônicos é praticamente uma unanimidade entre gamers e críticos. A série é uma das mais bem sucedidas dos últimos tempos, e boa parte deste sucesso se deve à sua fórmula, bem diferente dos padrões: Bioshock consegue como poucos outros games aliar uma boa história - carregada de críticas sociais e fortes ideologias - à jogabilidade que agrada até o mais hardcore dos games.

Mesmo tendo encontrado uma receita de sucesso, felizmente a Irrational Games não ficou apoiada nela, e preparou algo totalmente novo para Infinite. Agora que já contou tudo o que queria nos contar sobre Rapture - a utópica cidade submarina que ruiu por seus próprios princípios - a produtora vai nos levar até Columbia, uma cidade flutuante que também está passando por sérios problemas internos.

Além da óbvia diferença de ambientação, Bioshock Infinite nos entregará uma outra novidade bem interessante: se nos primeiros games encontramos Rapture já caída, no novo jogo o jogador será colocado literalmente no meio da ação, uma violenta guerra civil que está destruindo a bela e utópica Columbia enquanto os acontecimentos do game se desenrolam.

Considerando que a história se passa no início do século XX, qualquer semelhança com a vida real não é mera coincidência: nesta época, os Estados Unidos estavam começando a despontar como a grande potência industrial do mundo, e justamente por isso era o principal destino de imigrantes vindos de diversos lugares do mundo. No game, Columbia é praticamente um símbolo da ideologia norte-americana que alçou voo na esperança de se livrar de visitantes indesejados. É o famigerado american



way of life criando asas e se afastado de tudo que não lhe interessa.

Como toda sociedade utópica, é claro que Columbia não era tão perfeita quanto deveria, e após se envolver em um misterioso incidente internacional, a cidade desapareceu nos céus e acabou condenada pelas diferenças ideológicas de facções rivais. De um lado temos os fundadores da cidade, nacionalistas radicais que abominam qualquer tipo de estrangeiro. De outro, temos o povo, pessoas que decidiram não aceitar mais a política de isolamento e opressão dos poderosos e resolveram se rebelar.

No meio desta crise, você assume o controle de Booker DeWitt, um ex-agente da Pinkerton (uma agência de detetives que existe de verdade) que recebe de um homem misterioso a missão de ir até Columbia resgatar Elizabeth, uma donzela que permanece cativa desde criança e parece ser o coração de todo o caos desencadeado.



Como o sujeito que lhe passa esta missão sabe exatamente onde está Columbia? O que ele quer com Elizabeth? Qual o papel da moça na guerra civil de Columbia? Estes são apenas alguns dos enigmas que você terá de desvendar enquanto tenta sobreviver no pandemônio que assola a cidade.



A utilização dos poderes de Elizabeth será uma das principais novidades na jogabilidade. Embora detenha as habilidades mais poderosas, ela não será uma mera ferramenta na mão do jogador, que jamais terá controle sobre a moça. Felizmente, a inteligência artificial de Elizabeth será afiada, e ela reagirá de acordo com a situação, cabendo ao jogador lutar em parceria com ela. O nível de entrosamento da dupla nas situações de risco será a chave para a sobrevivência.

Isso não quer dizer que DeWitt estará totalmente indefeso. O novo BioShock terá um sistema de poderes que é uma variação dos bons e velhos Plasmids. O jogador terá dois tipos de habilidades, conseguidas por vigors e nostrums. Os vigors são itens que desencadeiam efeitos poderosos nos inimigos. Já os nostrums afetam diretamente o personagem, e se dividem entre estáveis e instáveis. A utilização dos nostrums poderá ser imprevisível e é irreversível, o que faz com que os upgrades tenham de ser cuidadosamente pensados.



Chegar até Columbia se mostra uma missão mais simples do que parece. Difícil mesmo será sair de lá. Assim que conhece Elizabeth, DeWitt descobre que a moça é dotada de incríveis poderes. Para piorar, ela é guardada por uma gigantesca criatura alada conhecida apenas como Songbird.



PREVIEW







Como nem só de poderes especiais se faz Bioshock, DeWitt poderá se equipar com diversas armas no decorrer de sua aventura. Tais armas também refletem a divisão ideológica da cidade: teremos tanto coisas modernas fabricadas no melhor estilo steampunk quanto armas mais simples, forjadas pelos cidadãos menos abonados que lutam para fazer valer seus direitos. Metralhadoras, pistolas e rifles de precisão já estão confirmadíssimos para o arsenal do personagem.

O fato de termos uma cidade flutuante poderia deixar as coisas meio limitadas, mas a Irrational Games deu um jeito de deixar a locomoção bem dinâmica. Existem teleféricos que ligam os diferentes distritos de Columbia, e seus trilhos poderão ser utilizados pelo jogador com o skyhook, uma espécie de gancho que permite uma travessia rápida e emocionante.

Na hora do aperto, o jogador poderá utilizar o skyhook para fugir dos inimigos, mas nem sempre isto será uma boa ideia: os inimigos mais persistentes irão persegui-lo pelos trilhos, tentando jogá-lo para uma queda inexorável que geralmente significará morte certa. Na dúvida, morra com dignidade, enfrentando seus adversários pelas ruas depredadas da cidade.

E já que falamos em adversários, este é outro ponto que traz novidades para a série: estamos em uma nova época e em um novo ambiente, não faria sentido termos Big Daddies em seus enormes trajes de mergulho peram-



bulando pela cidade, certo? Isso não quer dizer que não teremos uma ameaça: além do gigantesco Songbird e dos cidadão enlouquecidos, teremos ainda os Handymen, medonhos híbridos de homens e máquinas com mãos enormes, que atrapalharão sua vida com golpes de longo alcance e habilidades de cura.

Há uma dúvida que persiste: teremos um modo multiplayer em Bioshock Infinite? Ken Levine, o criador da série, diz que a empresa só investirá nisso se julgar que é algo indispensável para o game. Mas será mesmo que Bioshock precisa de um multiplayer? De FPS multiplayer as prateleiras estão cheias. Já de FPS com uma história densa, envolvente e repleta de ideologias, as opções são bem mais escassas. Que 2012 chegue logo para Bioshock Infinite preencher esta lacuna, seja com ou sem multiplayer.



RECEBA AS NOTÍCIAS DA
ARKADE TAMBÉM NO

facebook

CLIQUE PARA ACESSAR

ARKADE

A MAIOR FEIRA DE GAMES DA AMÉRICA LATINA OUTUBRO 2011 - RIO DE JANEIRO

www.brasilgameshow.com.br

Conferência: 5, 6 e 7 - Feira: 7, 8 e 9

ingressos
antecipados
com desconto
no site



BGS
BRASIL GAME SHOW

Patrocinadores Gerais



Patrocinadores



PREVIEW

A promotional image for the video game Mass Effect 3. It features the character Commander Shepard in his iconic N7 armor, standing against a space background with Earth, a planet, and a moon. The armor is dark grey with red highlights and has the 'N7' logo on the chest. Shepard's right hand is glowing with orange energy. The title 'MASS EFFECT 3' is overlaid in large white and red letters.

MASS EFFECT 3

Com melhorias no sistema de combate e muitas novidades, BioWare promete encerrar a trilogia com o game mais completo da série

PC, X360, PS3 | Lançamento: 06/03/12 | RPG | Produtora: Bioware | Publisher: EA

Mass Effect 3 será o derradeiro desfecho de uma das mais importantes sagas de RPG dos últimos tempos. Cuidadosamente planejada para ser uma trilogia, a série Mass Effect atraiu milhões de fãs por apresentar uma história densa, onde o jogador toma decisões importantes à todo momento, e suas escolhas podem afetar drasticamente o desenvolvimento da trama.

Após passar os últimos anos caçando e combatendo os Reapers - uma raça super evoluída de seres automatizados que de tempos em tempos resolve sair pela galáxia destruindo tudo o que estiver pela frente - Commander Shepard e seus companheiros se deparam com uma verdade terrível: desta vez, o alvo dos Reapers é o planeta Terra.



Logicamente, caberá a Shepard e sua equipe tentar salvar nosso planeta desta terrível ameaça, e para isso terão de conseguir unir diversas raças da galáxia - muitas das quais não gostam umas das outras - para liderar uma última e desesperada investida contra os Reapers.



Considerando que a história continua desde o primeiro game, falar muito mais sobre ela seria spoiler. Mas vale ressaltar que o profundo sistema de escolhas morais, uma das marcas registradas da produtora BioWare, estará de volta com força total no terceiro game. Se você jogou os primeiros games da franquia - o que é altamente recomendável para compreender todos os detalhes do elaborado roteiro - o jogo irá baixar seu "histórico" de saves dos games anteriores, ou seja,

todas as decisões previamente tomadas por seu personagem continuarão valendo, e os rumos do terceiro jogo serão moldados baseados em suas experiências e decisões previamente tomadas.

Isso faz de Mass Effect um caso raro no gênero RPG: mesmo tendo uma história pré-definida com começo, meio e fim, cada jogador pode vivenciar esta trama de uma forma completamente única, e a produtora garante que Mass Effect 3 poderá ter mais de mil variações de final diferentes, baseados nas decisões e caminhos escolhidos por cada jogador. Nem precisamos dizer que isso aumenta colossalmente o fator replay de toda a série, não é?

Outro ponto que se destaca em Mass Effect é seu estilo de jogo, que mistura de maneira competente dois gêneros distintos: o RPG e o third person shooter. A série apresentou uma constante evolução na mescla destes dois tipos de jogo, e desta vez não será diferente: como já é versada na arte dos RPGs, a BioWare resolveu buscar influências em outros games para deixar o lado shooter de Mass Effect 3 ainda mais dinâmico e funcional.

Bebendo um pouco na fonte de Gears of War, o sistema de cobertura do novo Mass Effect foi otimizado: apertando uma vez o botão de cobertura, Shepard irá buscar abrigo no local mais próximo. Já estando coberto, o jogador poderá manter o botão para





seu personagem rolar para o lado, ou pressioná-lo ao mesmo tempo em que coloca o direcional para cima, o que faz Shepard pular rapidamente sobre a barreira para prosseguir.

Outra coisa comum dos games de Marcus Fenix que será incorporado à Mass Effect 3 é o sistema de pontos de interesse. Em certos momentos, um ícone será mostrado na tela, e pressionando o botão específico, a câmera irá focar um elemento específico do cenário, o que deve facilitar a vida dos jogadores na busca por pistas sobre o que fazer em seguida ou para coleta de informações importantes.

O sistema de ataques físicos recebeu um belo upgrade, e ganhou até mesmo um sistema de stealth, no melhor estilo Batman: Arkham Asylum. Se antes Shepard contava apenas com golpes com a coroa de suas armas, desta vez ele está equipado com uma moderna omni-blade, acessório que (na falta de uma definição melhor) é basicamente uma lâmina "holográfica" acoplada ao display de seu braço, perfeita não só para atacar os inimigos que estejam muito perto, mas também para dar cabo de adversários desatentos de maneira rápida e silenciosa.



Para não deixar o lado RPG nem mesmo nos momentos de tiroteio, a BioWare otimizou o sistema de customização de armas, que poderão ser modificadas para melhorar de status em cinco áreas distintas: precisão, estabilidade, poder de fogo, capacidade de munição e aumento de dano.

As granadas - que sumiram em Mass Effect 2 - também estarão de volta, e o jogador poderá utilizar o sistema de blindfire (atirar sem mirar, por cima de uma cobertura) para se virar nos momentos em que a investida inimiga for muito intensa.

Outra novidade - exclusiva para a versão Xbox 360 do game - será a compatibilidade com o sistema de comandos de voz do Kinect. O jogador poderá interagir nos diálogos e fazer escolhas utilizando sua própria voz para repetir frases pré-determinadas apresentadas na tela, mas o principal atrativo deste recurso será sua utilização durante os combates.

Como Shepard quase nunca está sozinho - geralmente seus companheiros de equipe Garrus e Liana estão com ele - o jogador poderá lhes dar ordens por voz, o que deve deixar o procedimento mais imersivo e intuitivo para quem se garante no inglês. O jogador poderá, por exemplo, dizer para seu companheiro lançar uma granada, buscar uma nova cobertura, ou focar seus ataques em um alvo específico.

A música de Mass Effect, que sempre foi boa, promete ser ainda melhor neste novo game. A BioWare contratou o renomado compositor Clint Mansell - que cuidou da trilha sonora de obras famosas, como o recente filme Cisne Negro - para cuidar da trilha sonora, o que sem dúvida deve deixar este desfecho da trilogia ainda mais épico.



Se você já jogou os primeiros Mass Effect, o terceiro game da série facilmente está entre os seus games mais esperados de 2012, certo? Se ainda não jogou, o que está esperando? Você tem até o dia 6 de março de 2012 - data do lançamento de Mass Effect 3 - para se atualizar e ajudar Commander Shepard a dar um fim ao ciclo de destruição que os Reapers espalham pela galáxia.



Expectativa

Alta



ASSINE A REVISTA ARKADE

E RECEBA AS PRÓXIMAS EDIÇÕES NO SEU E-MAIL

[CLIQUE AQUI PARA ASSINAR!](#)

Canecos World of Warcraft



Para os fãs do famoso MMO da Blizzard que não querem abandonar o mundo de Azeroth nem mesmo na hora de tomar uma cervejinha, estes belos canecos customizados de World of Warcraft são de encher os olhos. Se bem que, dado o visual dos canecos, muitos dos que comprá-los certamente vão deixá-los apenas enfeitando a estante, e continuar bebendo sua cerveja em um caneco comum.

Preço: US\$ 99.00

Onde encontrar: 3point.com

.....

Câmera 3D

Agora que o Nintendo 3DS já não é mais novidade, outros gadgets que possibilitam efeitos 3D sem óculos vão aparecendo. Esta câmera tira fotos e grava vídeos com resolução 720p em 3D. Logicamente, o efeito 3D só aparece no display do aparelho, e em televisores e monitores compatíveis com a tecnologia.

Preço: US\$ 80.00

Onde encontrar: thinkgeek.com



Luminária 10 toneladas

Lembra dos desenhos do Coiote e Papa-Léguas onde sempre havia um enorme peso de uma tonelada pronto para cair sobre a cabeça de alguém? Com esta bela luminária estilizada você pode trazer um pouquinho destes clássicos cartoons para sua casa! Só lembre de deixá-la bem presa, pois embora não pese uma tonelada, ela não foi feita para cair na cabeça de ninguém!

Preço: US\$ 74.60

Onde encontrar: meninos.us

Colar Portal

Minimalistas, porém cheios de significado, estes belos colares inspirados em Portal são excelentes para casais de namorados gamers, que podem ser românticos sem deixar o geek style de lado.

Preço: US\$ 20.00

Onde encontrar: etsy.com



Moletom Team NES

Moletoms de times de futebol americano são muito populares nos EUA. Se você não se liga no esporte mas quer se esquentar com estilo neste inverno, este moletom com capuz certamente vai te interessar. Sem dúvida o "Team NES" é campeão disparado para muito gamer old school!

Preço: US\$ 30.00 a 40.00

Onde encontrar: thinkgeek.com

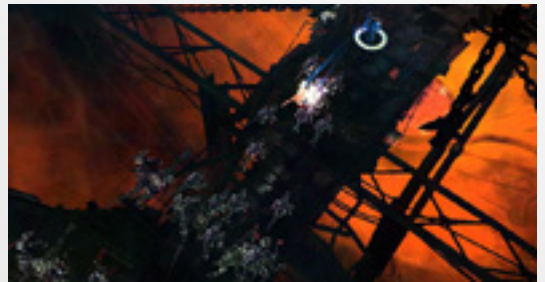
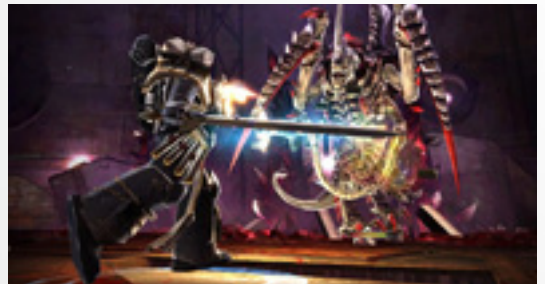


Warhammer 40.000: Kill Team

Live, PSN - 10 dólares



A série Warhammer já se aventurou em diversos gêneros, indo do MMO à estratégia. Este ano chega às prateleiras Warhammer: 40.000 Space Marine, um frenético shooter de ação em terceira pessoa nos moldes de Gears of War. Porém os mais ansiosos para se aventurar no universo do game poderão se antecipar com Warhammer 40.000: Kill Team, jogo que é mais voltado para o gênero shoot em' up, com visão isométrica e intensa ação cooperativa no melhor estilo Dead Nation. O game conta com diferentes classes de personagens, cada uma com armas e habilidades específicas para detonar de maneiras variadas o exército de orcs do espaço.



From Dust

PSN, Live, Steam - 15 dólares

From Dust marca o retorno em grande estilo dos jogos conhecidos como god games, títulos onde o jogador pode criar ou destruir um ambiente e as criaturas que nele vivem. Influenciado por clássicos do gênero como Populous, em From Dust você possui controle sobre uma paisagem em estado bruto, que deve ser lapidada com suas ações. Apanhando um bocado de terra você cria uma ilha; colocando um pouco de água, faz-se um lago. Mesmo com este poder todo algumas catástrofes naturais vão acontecer, cabendo a você zelar pelas formas de vida, transportando-as para outros lugares ou criando barreiras naturais para amenizar a fúria da natureza.



.....



Bastion

Live - 15 dólares

Bastion é um game que à primeira vista parece ser só mais um RPG genérico, mas se destaca por um aspecto bastante criativo: o narrador. Enquanto você joga, o narrador descreve tudo o que você faz, o que deixa até o mais banal dos momentos com cara de epopéia épica e faz o jogo parecer uma fábula, que é contada ao mesmo tempo em que acontece. Com um visual rico que parece desenhado à mão, o game acompanha um corajoso garoto que tem a missão de encarar algumas feras para juntar as partes do mundo, que foi despedaçado por um evento chamado Calamity.

OS LIMITES DO

“FANBOYISMO”

No final do mês passado, a notícia da crise financeira da Nintendo sacudiu o mundo dos games. Os números do Nintendo 3DS estão muito abaixo do esperado, e o anúncio precipitado de um novo console derrubou as vendas do Wii.

Nestas horas, muitos gamers bitolados aparecem para trollar em sites e fóruns: os fanboys. Eles não estão interessados em discutir o que levou esta gigante do entretenimento à esta situação, preferem apenas ligar o caps lock e escrever bobagens, enaltecendo o console que possuem atualmente e ignorando décadas de história.

Os fanboys esquecem que a Microsoft e a Sony ainda são “novas” no mundo dos consoles. Nenhuma delas participou das gerações de 8 e 16 bits, épocas memoráveis que deixaram saudades no coração de milhões de gamers.

Claro que naquela época a rivalidade também existia - entre Sega e Nintendo - mas uma delas acabou não conseguindo se sustentar e abandonou o mercado de hardware. Isso quer dizer que os Nintendistas ganharam? Não, quer dizer que os gamers perderam, pois ficaram sem uma opção no mer-



cado, e quanto menos opções, mais perto ficamos de um monopólio, algo que nunca é bom.

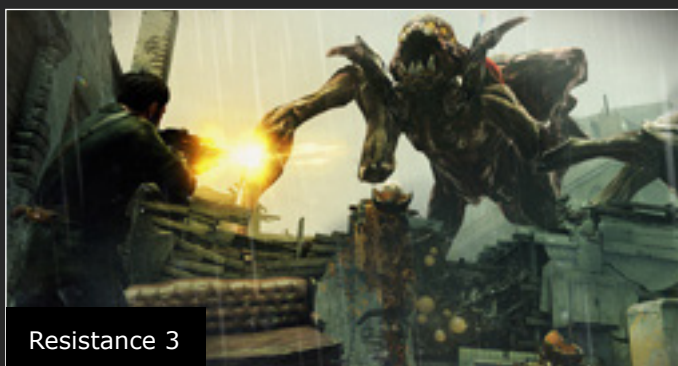
É injusto crucificar uma empresa por um pequeno tropeço e ignorar sua importância histórica. A Nintendo vai sair dessa, pois está há quase 30 anos no mercado de games e seus consoles ajudaram a calçar os alicerces desta indústria. Então, antes de falar demais pense que, sem a Nintendo, a história dos videogames poderia ter sido bem mais curta.

Game Over

Continue?

No

NA PRÓXIMA EDIÇÃO



revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura

PARCEIROS

House
Games
PRESS START

portal 

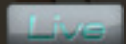
PLAYER TWO 

TAKET 

Sob
Controllers

 GAMES GERAL

VERSUS

Gamers 
KEEP GAMING

 boxPLUS

NERDS
SOMOS
NOZES

 OPS!FORUM
.COM.BR


Rock Games
"Por que games é o nosso rock!"

Blog
#Programadoresdejogos

Pixel 
EDITORA DIGITAL

revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura