

ARKADE



Outubro de 2011 - Edição 28



GEARS OF WAR 3

- RAGE
- F1 2011
- FIFA 12 X PES 2012

APOIO



Livrarias Curitiba



Phocusinteract

GREENPEACE

DigitalPress



House
Games
PRESS START



GAMES

Pixel3
editora digital

**Editor Chefe:**

Raphael Cabrera

Redação:

Fábio Torres

Rodrigo Pscheidt

João Carlos Barbosa

Design:

Erick Drefahl

Daniel Ferreira

Marketing:

Suzane Skroch

Colaboradores:

Edimartin Martins

Alexo Mello

Alvaro Tadeu

Guilherme Pacelli

Carlo Valentine

Rodrigo Silva

ISSN 2175 - 4071

FIFA vs PES: a batalha continua

Há alguns meses fizemos uma matéria no blog Arkade sobre uma previsão do que seriam os jogos de futebol neste ano - uma comparação prévia entre FIFA 12 e PES 2012. Para a nossa surpresa, o post continua a ter muitos comentários até hoje, meses após sair na página principal. A matéria é, disparada, a com maior número de comentários no nosso site, já passando de 800 comentários. A discussão é grande: fanboys de FIFA de um lado, fanboys de PES do outro, e no meio disso tudo algumas opiniões imparciais. Devido à popularidade dos dois jogos e à polêmica da discussão, resolvemos publicar um comparativo entre os dois jogos nesta edição da revista, analisando as vantagens e desvantagens de cada jogo do nosso ponto de vista. Entretanto, mesmo que na balança um jogo pareça melhor do que outro, o fator mais importante para decidir qual você deve jogar é só um: você! Qual jogo você acostuma melhor? Qual seus amigos gostam de jogar juntos? São pontos importantíssimos que é impossível para nós analisarmos por você, então se você é fã de jogos de futebol, leia nossa matéria comparativa, jogue a demo dos dois jogos, escolha a qual você se adapta melhor e seja feliz! Relaxe e aproveite, seja bem-vindo à Arkade!

Raphael Cabrera

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



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

Niko Bellic

Bitbox

Realidade Virtual

Reviews

Gears of War 3

Rage

F1 2011

X-men Destiny



Especial

FIFA 12 x PES 2012

Clássicos

Paperboy

Lemmings

Panzer Dragoon



Geek Stuff

Networks

Voice Chat

Uma Mente Brilhante





Vivendo dos games

Quais os tipos de trabalhos que envolvem jogos ou programação? Qual é o salário, em média? E para terminar, vocês já pensaram em fazer alguma revista falando sobre trabalhos que envolvam tecnologia, jogos ou programação?

Via Formspring

Arkade: Os salários na área de games no Brasil variam entre 1.000 a 3.500 reais em média. As principais funções são game designer, programador e artista gráfico. No momento, não temos planos (nem tempo) para fazer outra revista.

Minecraft no Xbox 360

Olá, gostaria de saber se existe uma data do lançamento de Minecraft para Xbox 360. Estou esperando muito esse lançamento! Já existe alguma data?

Via Formspring

Arkade: O jogo está programado para ser lançado durante o próximo inverno americano, ou seja, entre dezembro deste ano e março de 2012. Se você quer um game semelhante para jogar enquanto espera, sugerimos FortressCraft, que pode ser encontrado na seção Indie Games da Xbox Live por 240 MS Points.



Resident Evil HD

O Resident Evil HD só foi lançado via Live e PSN ou posso encontrá-lo em disco mesmo?

Via Formspring

Arkade: No Japão, a Capcom lançou um box especial chamado Resident Evil Revival Selection que traz as versões HD de Resident Evil 4 e Resident Evil: Code Verinica. No Ocidente, por enquanto os títulos só estão disponíveis digitalmente, via Live e PSN.

Jogos legendados

Sabem bons jogos de Xbox 360 com legendas em português? (Tirando Halo)

Via Formspring

Arkade: Entre os títulos mais recentes, recomendamos o novo Mortal Kombat e Gears of War 3, cuja resenha você confere nesta edição. Se quiser games mais antigos, os destaques são Left 4 Dead e Assassin's Creed: Brotherhood.

RECEBA AS NOTÍCIAS DA
ARKADE TAMBÉM NO

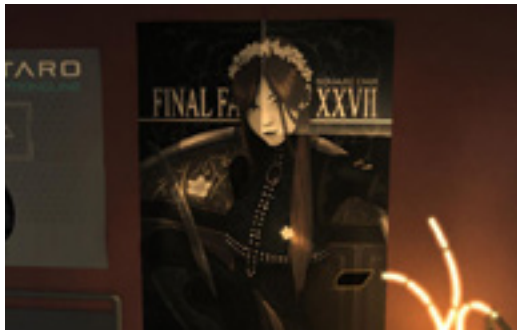
facebook

CLIQUE PARA ACESSAR

ARKADE

EASTER EGGS

Deus Ex: Human Revolution está repleto de easter-eggs, mas um dos mais interessantes com certeza é o pôster de Final Fantasy XXVII (a fictícia 27ª edição do jogo!) que pode ser visto colado na parede do escritório de Pritchard.



CURIOSIDADES

Os personagens Ralf e Clark que aparecem em diversos games da série Metal Slug são versões estilizadas de Ralf Jones e Clark Still, lutadores de The King of Fighters, série que também é produzida pela SNK.

QUAL É ESTE JOGO?

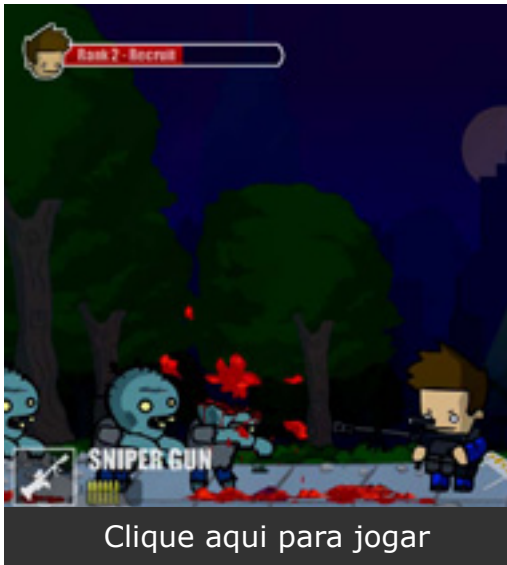


Resposta da edição anterior: Outlaws - PC

JOGOS EM FLASH

Zombocalypse

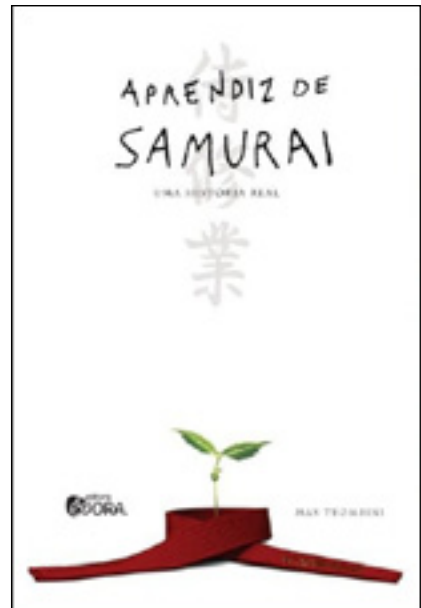
Aproveitando a popularidade dos zumbis, a Armor Games criou Zombocalypse, game onde você é o sobrevivente de um acidente de helicóptero que foi cair em uma cidade infestada por zumbis. Inicialmente armado apenas com um machete, aos poucos você vai adquirindo novas armas para se defender de hordas de mortos cada vez mais agressivos. Com visual simpático, muitos achievements, power ups e equipamentos destraváveis, Zombocalypse certamente vai te manter entretido por muitas horas.



CULTURA

Aprendiz de Samurai, Max Trombini

O título não deixa isto claro, mas Aprendiz de Samurai é a autobiografia de um atleta brasileiro. Max Trombini, experiente lutador de judô e jiu-jitsu, conta neste livro o que o levou à prática dos esportes e como seus milenares valores éticos e morais orientais fizeram a diferença em sua vida. Rejeitado pelo pai, Max encontra nos conhecimentos de artes marciais de seu avô materno, Benedito, a força para se tornar uma pessoa melhor, mais feliz e disciplinada. A morte do avô incute ainda mais fundo em Max a ideia de uma vida plena regida pelo esporte e pela paz interior. O mestre - que já ministrou aulas de luta para seleções de judô e de mais de 20 países - se mostra um autor bastante sensível, com um texto que é leve, envolvente, e mostra na prática como as pequenas atitudes podem mudar nossas vidas e a maneira como as pessoas que convivem conosco nos veem.



compre este e outros produtos na:





NIKO BELLIC

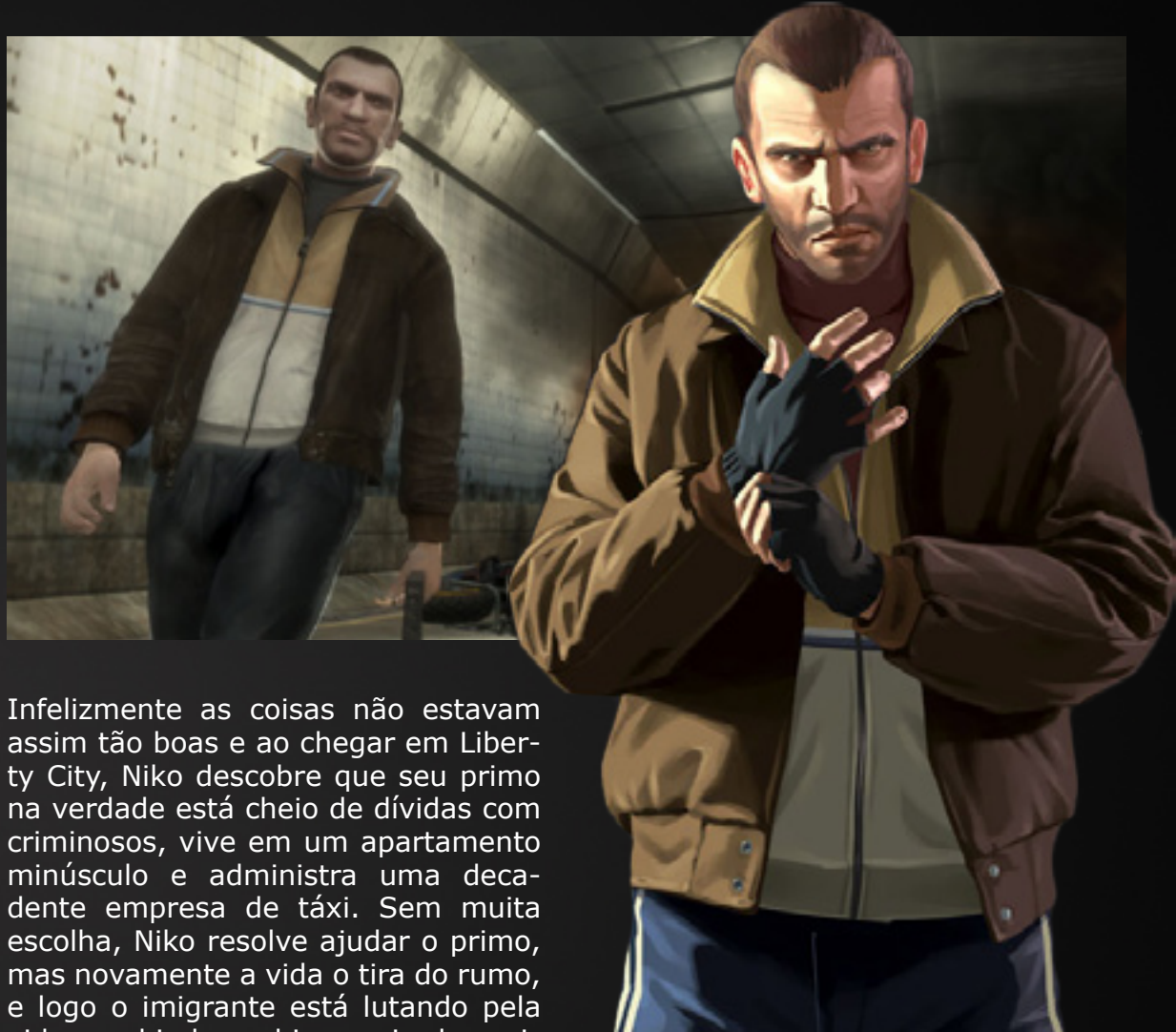
A série GTA sempre foi marcada por tratar de temas polêmicos e violentos. Para carregar nas costas um enredo pesado, precisamos de um protagonista de fibra, com personalidade bem definida e motivações convincentes. Neste ponto, Niko Bellic é sem dúvida um exemplo.

De nacionalidade indeterminada (alguns dizem que ele é da Sérvia, outros apostam em Rússia ou Polônia), Bellic teve uma infância difícil, com um pai alcoólatra que abusava dele e uma mãe que era carinhosa, porém incapaz de proteger o filho das tiranias do marido.

Com uma personalidade dura e decidida, Niko Bellic não é o tipo de homem que rejeita um trabalho, por pior que

ele seja. Ainda assim, ele se esforça para ser um sujeito decente, mas vez ou outra o destino lhe tira de seu rumo. Veterano da Guerra da Iugoslávia, Bellic cometeu diversos crimes após a guerra, realizando até mesmo tráfico de pessoas para a Itália.

Em um de seus "negócios" neste ramo, o barco em que Niko viajava foi atacado e ele acabou perdendo sua "mercadoria", o que o deixou em dívida com o criminoso Ray Bulgarin. Temendo pela própria vida, Bellic resolveu aceitar os convites de seu primo, Roman Bellic, para viver com ele em Liberty City, uma versão fictícia de Nova Iorque. Roman supostamente estava vivendo o "sonho americano" entre carrões, belas mulheres e mansões.



Infelizmente as coisas não estavam assim tão boas e ao chegar em Liberty City, Niko descobre que seu primo na verdade está cheio de dívidas com criminosos, vive em um apartamento minúsculo e administra uma decadente empresa de táxi. Sem muita escolha, Niko resolve ajudar o primo, mas novamente a vida o tira do rumo, e logo o imigrante está lutando pela vida e subindo na hierarquia de perigosos grupos criminosos.

Niko Bellic não é um semi-deus, nem um supersoldado. Ele é um sujeito normal, que foi maltratado pela vida, e a cada dia tenta fazer o melhor com o que tem em mãos. Embora muitos possam julgá-lo por suas ações, no fundo Niko Bellic tem um bom coração, pois tudo o que faz é para ajudar a família e tentar ter uma vida digna.

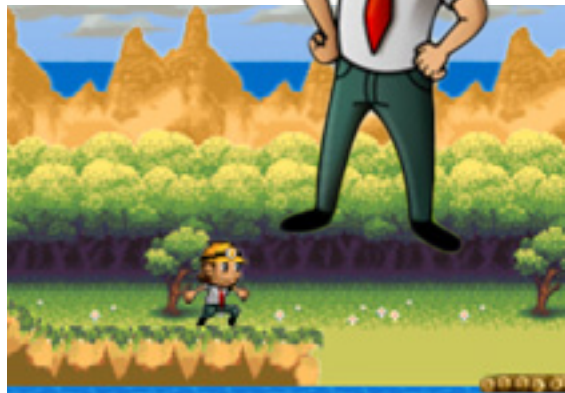


MR. FALL

O Mr. Fall é um simpático game de plataforma 2D produzido pela WinterLabs, disponível para as plataformas iPhone, iPod Touch e iPad.

Seu objetivo no game é ajudar o intrépido aventureiro Mr. Fall a recolher diamantes espalhados pelos cenários. Logicamente isso não será algo assim tão simples, pois muitas das pedras preciosas não estarão dando sopa em lugares de fácil acesso, e demandarão muita coragem e raciocínio por parte do jogador para serem coletadas.

No decorrer de sua busca, Mr. Fall passará por diversas fases, com cenários



que passam por campos verdejantes e belas cachoeiras até profundas e tenebrosas cavernas repletas de armadilhas. Valendo-se apenas de sua habilidade de pulo duplo, o protagonista deve se virar para escapar de cobras, morcegos, espinhos e outros tantos perigos que se colocam entre ele e seus preciosos diamantes.

Com visual 2D caprichado e colorido, personagens simpáticos e uma jogabilidade simples e funcional, Mr. Fall é uma boa pedida para quem estava com saudades dos bom games de plataforma de antigamente.

Envie o seu jogo para a ARKADE

VOCÊ NÃO VAI RESISTIR
AOS NOSSOS PREÇOS



RESISTANCE 3

GAMES

SEMPRE NO PRÓXIMO NÍVEL



WWW.JPGAMES.COM.BR

R. Vitória, 257. Galeria São Paulo, loja 232. Tel: (11) 3331-3887
R. Santa Efigênia, 485. Still Shop, loja 32. Tel: (11) 3331-5274
República, São Paulo, SP - CEP: 01210-001

Nos acompanhe no:
facebook.com/jpgames
twitter.com/jpgames

REALIDADE VIRTUAL

Os gamers de certa idade podem se orgulhar de ter acompanhado a evolução dos jogos eletrônicos. Antigamente heróis, naves, atletas e soldados eram meros pixels coloridos. Posteriormente, pixels foram sendo agrupados em formas mais complexas e personagens mais elaborados foram surgindo. Mais tarde, pixels deram lugar à polígonos, e os gráficos tridimensionais dominaram o mercado.

Atualmente, a qualidade gráfica dos jogos está tão avançada que os leigos podem achar que um game é uma espécie de filme interativo. Iluminação, sombra, pele, pelos, texturas, tudo está hiperrealista. Controles por movimento? Jogar videogame sem usar o controle? Isso já está se tornando passado, e mesmo a tecnologia 3D está deixando de ser novidade. Qual será então o próximo passo na evolução dos games e do entretenimento?



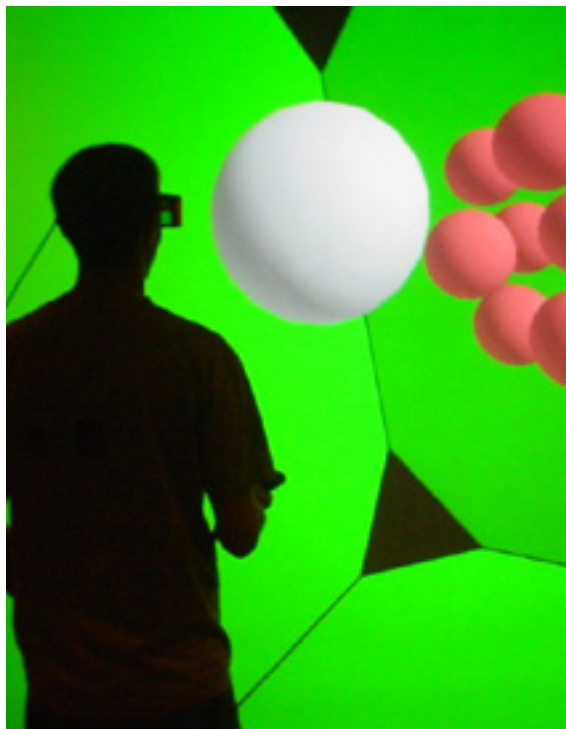
Pelo que tudo indica, é a realidade virtual quem vai voltar com tudo num futuro não muito distante. Isso mesmo, "voltar", pois este não é um conceito nem um pouco moderno no mundo da tecnologia, muito menos no dos games! E não estamos falando de coisas surreias vindas de filmes de ficção científica dos anos 80, mas de acessórios e traquitanas reais, que foram inventados há pouco mais de uma década.



O Sensorama de Heilig

Embora hoje em dia o termo realidade virtual seja usado para definir as tecnologias de interface avançada que colocam o operador dentro da máquina, em um ambiente virtual simulado, os primórdios da realidade virtual surgiram há mais de 5 mil anos, quando artistas como o italiano Baldassare Peruzzi inovaram criando pinturas e painéis em 360° que colocavam o espectador “dentro” da obra.

Já a realidade virtual que conhecemos hoje começou a dar os seus primeiros passos na segunda metade da década de 50, quando o cineasta Morton Heilig decidiu que o cinema poderia ser uma experiência multissensorial e criou o Sensorama, uma geringonça que utilizava um display estereoscópico junto com ventiladores, alto-falantes, fragrâncias variadas e uma cadeira móvel vibratória para transmitir estímulos para a visão, audição, tato e olfato dos espectadores. Embora fosse uma experiência passiva - o espectador não podia interagir com o que via, apenas assistir - o conceito do Sensorama de Heilig deu o pontapé inicial para esta tecnologia.



Anos depois, já na década de 60, foi criado o primeiro capacete de realidade virtual, que posteriormente foi adaptado pelo exército dos Estados Unidos, que começou a utilizar os recursos da realidade virtual para treinar pilotos e paraquedistas da Força Aérea em um ambiente simulado.

Depois disso a popularidade da realidade virtual aumentou, e logo surgiram luvas que permitiam ao usuário

manipular elementos virtuais. Depois tivemos óculos, capacetes e visores dos mais variados tipos, mas as limitações tecnológicas da época transformaram estes gadgets em trambolhos pesados e desconfortáveis. Ainda assim, os games entraram na onda desta tecnologia que parecia tão promissora.

A primeira empresa que se aventurou com a realidade virtual foi a sempre vanguardista Nintendo, que lançou seu famigerado portátil Virtual Boy em 1995. Este foi também o primeiro grande fracasso da Big N, visto que foi projetado às pressas para acompanhar o hype da tecnologia. A pressa em sua concepção e a tentativa de lançá-lo por um preço acessível fizeram com que o potencial do Virtual Boy fosse pelo ralo: com um hardware fraco - seus jogos só suportavam 2 cores, vermelho e azul - e design bizarro.



O conceito portátil também falhou, pois o visor de realidade virtual era imenso e pesado e contava com um tripé, que deveria ser apoiado em uma mesa justamente para não causar dores no pescoço dos jogadores. Para piorar, jogar por mais de 30 minutos seguidos dava uma dor de cabeça tremenda em qualquer um.

A Nintendo soube que havia lançado uma bomba no mercado, e tratou de remediar a situação da melhor maneira possível: após demitir o idealizador do Virtual Boy (Gunpei Yokoi, que também criou o Game Boy), a empresa descontinuou a produção do console já no ano seguinte, amargando um total de aproximadamente 770 mil unidades vendidas. Durante sua curta vida, o Virtual Boy recebeu apenas 22 títulos, sendo que 8 deles saíram apenas no Japão.

Se o Virtual Boy foi um fracasso, nada impede que a indústria de games tente novamente, não é mesmo? E olha



que esta reinvenção até demorou para acontecer, mas a tecnologia está permitindo que os jogadores vão cada vez mais fundo em seus games. Pense nos periféricos da atual geração, Wii-mote, Kinect e PS Move. Todos eles traduzem os movimentos do jogador em comandos para os mais variados tipos de jogos, dos esportivos aos FPS.

Estas tecnologias já são quase banais hoje em dia, mas pense em como pareceriam revolucionárias aos programadores de 20 ou 30 anos atrás. Estamos passando por uma revolução na maneira de se jogar videogames, de se assistir TV, tudo em prol da interatividade. Ok, ainda não estamos "dentro" dos jogos e filmes, mas vermos espadas, armas, volantes e tantos outros objetos surgirem virtualmente em nossas mãos é algo que condiz com a definição mais básica de realidade virtual, a de interagirmos de maneiras diferenciadas com uma interface digital.





Com a realidade virtual, estas novas formas de interação devem ficar ainda mais profundas. E não pense que estamos falando em algo muito avançado: a Sony está investindo pesado nesta ideia, com seus visores HMD (head mounted display ou display montado na cabeça) HMZ-T1. Além do visual moderno, o HMZ-T1 conta com 2 pequenos displays de LED orgânico com resolução de 720p que, juntos, transformam-se virtualmente em uma grande tela de 750 polegadas!

Achou pouco? Pois saiba que, além disso, os visores da Sony contam ainda com efeitos em 3D estereoscópico, fones de ouvido acoplados que simulam a profundidade de um sistema de som surround 5.1. Os visores podem ser ligados em blu-ray players e videogames para que imagem seja transmitida direto nas telinhas, que ficam exatamente na frente dos olhos do espectador.

É claro que a tecnologia ainda não está perfeita: não há um rastreamento dos movimentos do pescoço, então se você virar a cabeça esperando olhar para o lado, continuará vendo exatamente a mesma coisa, pois a tela gigante simplesmente acompanhará seu movimento. Mas não deve demorar muito para a Sony - ou alguma outra empresa - anunciar alguma novidade que dribles este pequeno inconveniente e permita uma experiência ainda mais imersiva.



O HMZ-T1 deve ser lançado no Japão ainda este ano, custando cerca de US\$ 600 dólares. A Sony está otimista com seu produto: Mick Hocking, diretor do SCE Studios, acredita que “finalmente podemos voltar aonde realmente gostaríamos de chegar com a realidade virtual nos anos 80”. Se a ideia for bem recebida, não deve demorar muito para que outras empresas invistam nesta tecnologia e coloquem seus próprios visores no mercado, o que vai deixar nosso presente cada vez mais com cara de futuro.

Já que falamos nisso, como será o futuro da realidade virtual? Ainda é cedo para dizer, mas segundo nosso oráculo tecnológico, não devemos nos surpreender se daqui há alguns anos estivermos vivendo em ambientes totalmente virtuais, utilizando versões futuristas destes capacetes que permitirão que façamos tudo online, em um ambiente virtual que seria uma versão melhorada da vida real. Nesta pseudo-Matrix do futuro poderíamos trabalhar, conversar, assistir filmes, tocar um instrumento, praticar esportes, fazer compras, jogar videogame...



Coisas como as propagandas personalizadas do filme Minority Report serão uma realidade, pois cada visor poderá armazenar as preferências de seu usuário e lhe mostrar ofertas exclusivas. Não pense que isso é absurdo: o Google, o Youtube e centenas de lojas virtuais fazem isso todo santo dia, baseados no que você já buscou na internet. Adaptar isto dos PCs de hoje para os visores de realidade virtual de amanhã é um pulo.

Profecias feitas, só esperamos não chegar no ponto do filme O Demolidor, de 1993. Por quê? Lembra do bizarro sexo virtual que os personagens de Sylvester Stallone e Sandra Bullock fazem utilizando capacetes de realidade virtual? Definitivamente certas coisas devem continuar sendo feitas da maneira “antiga”, mesmo!



ASSINE A REVISTA ARKADE

E RECEBA AS PRÓXIMAS EDIÇÕES NO SEU EMAIL

CLIQUE AQUI PARA ASSINAR

REVIEWS

Gears of War 3

Rage

F1 2011

X-men Destiny

REVIEW

GEARS OF WAR 3

Epic honra o nome que tem e entrega um desfecho épico para a jornada de Marcus Fenix e seu Delta Squad.

X360 | TPS | 1 a 4 jogadores | Produtora: Epic Games | Publisher: Microsoft



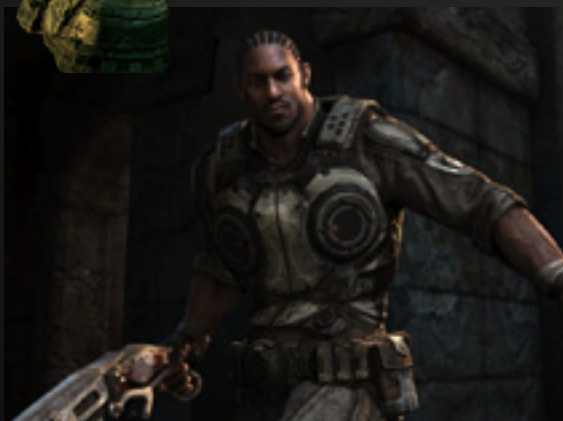
Gears of War 3 marca o possível desfecho de uma das mais importantes franquias de games da atual geração. A curva de evolução da série é notável no decorrer dos anos: a história se fez cada vez mais importante e os brucutus estereotipados cheios de frases de efeito foram se tornando cada vez mais humanos. Gears of War 3 é o ápice desta mudança, pois é o melhor e mais completo game da franquia. A Epic conseguiu: encerrou a série de maneira épica.

A história do game se passa dois anos após o desfecho do segundo game. A COG (Coalition of Ordered Governments) está em frangalhos e é hostilizada pelos sobreviventes que estão espalhados pelo mundo. Os planos de acabar com os Locusts não saíram como o esperado e agora tanto humanos quanto Locusts estão devastados, tendo de viver sob a sombra dos Lambent, que são Locusts contaminados pela emulsão radioativa que existe no centro do planeta.

Os poucos Gears restantes estão abrigados no Raven, uma enorme embarcação militar, quando Marcus Fenix recebe uma inesperada novidade que pode virar o jogo para a humanidade. Reunindo novos e velhos companheiros em uma última e desesperada missão, agora é tudo ou nada para os Gears e para a raça humana.

O sentimento de desolação é bastante presente desde os primeiros minutos de jogo. Não há mais esperança e mesmo os soldados que outrora chefiaram a revolução humana estão por baixo. Dom, por exemplo, virou um pseudo-fazendeiro que cultiva uma pequena horta para garantir a subsistência do grupo. Já Anya, que antigamente era a oficial de comunicações, agora empunha uma lancer e ajuda na linha de frente da defesa do Raven.

É interessante reparar os pequenos detalhes que compõem este cenário melancólico. NPCs conversam sobre





coisas aparentemente banais, mas que traduzem bem a dura realidade que vivem. Um deles diz que está lendo o mesmo livro pela nona vez, pois já não há mais o que ler. Outro dá uma bronca em um novato por ele completar as palavras cruzadas do jornal: o certo é copiar o diagrama em outra folha para que outros possam utilizar o original como modelo. E é assim, misturando muita ação e intensos tiroteios com uma trama consistente que, desde o início, Gears of War 3 lhe toma pela mão e lhe guia por um belo mundo desolado.

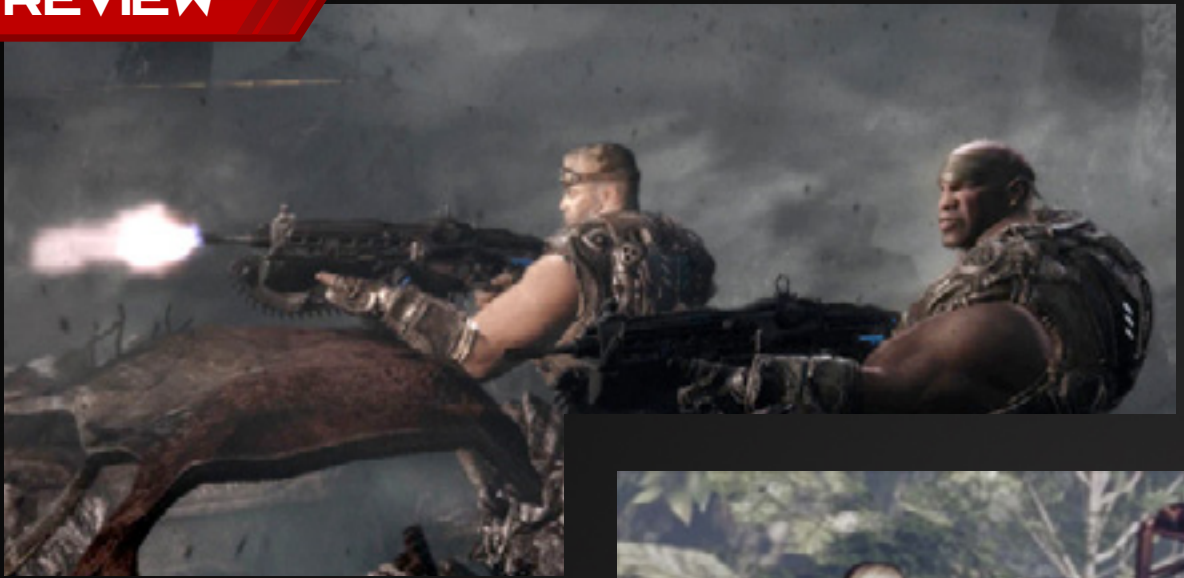
Belo? Sim. Depois da predominância de ambientes urbanos de Gears 1 e túneis claustrofóbicos de Gears 2, enfim temos um vislumbre mais globalizado do planeta Sera. Mares, florestas, montanhas, cidades em ruínas, praias, shoppings abandonados, estradas decadentes, um estádio de Trashball que foi transformado em quartel general... os ambientes de Gears of War 3 estão bem mais variados, tudo ricamente construído pelas hábeis mãos dos artistas e programadores da Epic Games e sua Unreal Engine.

REVIEW



Clique para assistir ao trailer





A qualidade gráfica da série Gears of War sempre se destacou e o novo game dá mais um salto evolutivo neste quesito: o visual do game como um todo está melhor e mais detalhado, com destaque para expressões faciais, texturas - inclusive da pele dos personagens - e para a luz do sol, que seja entrando por frestas e janelas ou inundando áreas descobertas, ilumina os ambientes com um brilho extremamente fotorrealista.

O som continua mantendo a qualidade característica da franquia, com dublagens inspiradas e composições épicas que dão o tom dos momentos intensos. Tiros, recargas, explosões, motosserras e urros de inimigos também continuam convincentes, especialmente com um bom sistema de som surround. Vale ressaltar também o ótimo trabalho de tradução feito pela Microsoft: absolutamente todos os diálogos possuem legendas em



português, com palavrões e tudo! Os menus e opções também estão todos em português, e nossa única ressalva é que várias coisas que não precisavam de tradução foram traduzidas: a poderosa arma "hammer of dawn" virou o "martelo da aurora" e o modo de jogo "king of the hill" virou "o rei do pedaço".

Claro que nem só de visual e som se faz um bom Gears of War e a Epic

sabe disso. Por mais que se mantenha bastante fiel aos títulos anteriores, a jogabilidade recebeu muitas novidades que a tornam mais dinâmica. Momentos onde você deve apagar incêndios utilizando extintores, se pendurar em cabos, transportar suprimentos utilizando mechs-empilhadeiras ou controlar os silverbacks - pequenos mechs de batalha - são bons exemplos de como a jogabilidade ficou mais variada em Gears of War 3.

A campanha principal do game - que pode durar cerca de 15 horas - agora pode ser jogada online por 4 jogadores, e apresenta uma narrativa bem amarrada que vez ou outra nos permite ver as coisas pelo ponto de vista de outros personagens. Se esforçando para valorizar a personalidade de suas criações, a Epic conseguiu fazer de Gears 3 uma experiência quase emotiva para os fãs. Ver Cole "Train" visitando o vestiário do estádio de Trash-



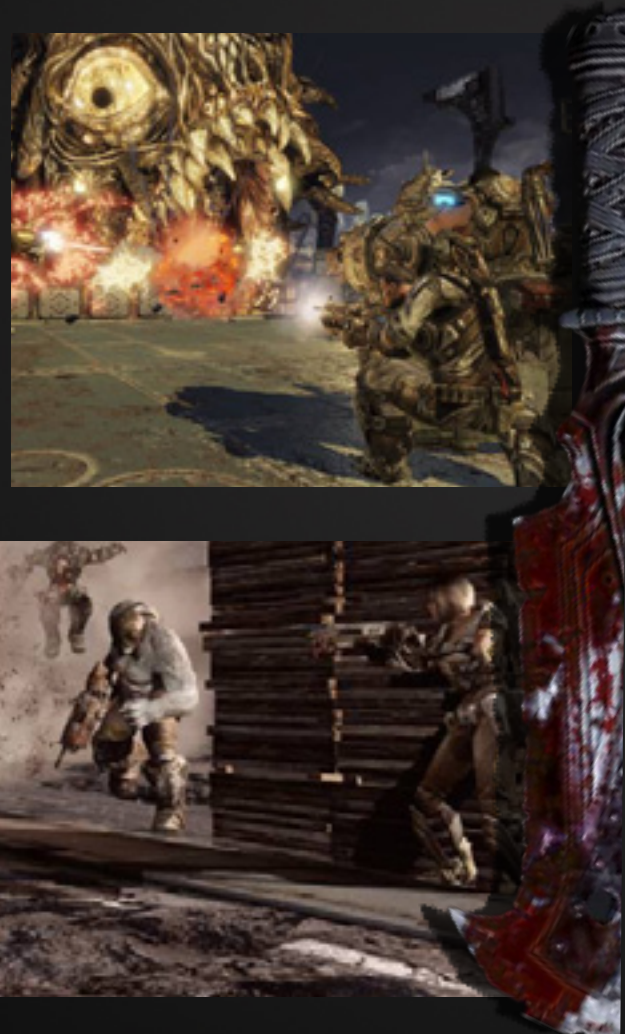
ball onde ele já foi um astro é uma experiência emocionante para quem está familiarizado com este universo e seus personagens. Claro que sempre que a coisa fica meiga demais, podemos contar com o fanfarrão Baird e seu senso de humor sarcástico para quebrar a seriedade.

Nesta nova jornada por Sera, os Ge'ars irão encontrar diversos tipos de inimigos, entre Lambents, Locusts e outros híbridos medonhos. Temos velhos conhecidos como corpsers, tickers e boomers, mas sobra espaço para a introdução de diversas novas criaturas, tão mortíferas quanto as já manjadas.

Para dar cabo de toda essa galera, Marcus Fenix e sua trupe contam

com um arsenal repleto de novas armas: além da tradicional Lancer com baioneta de motosserra, agora temos também a Retro Lancer, que possui uma ponta de arpão. Espingardas de cano serrado, facões do tamanho de espadas, granadas incendiárias, um enorme rifle de precisão que mata qualquer coisa com apenas um disparo... novas opções não faltam para deixar a matança mais variada.

Depois de se aventurar pela campanha principal, é hora de chamar os

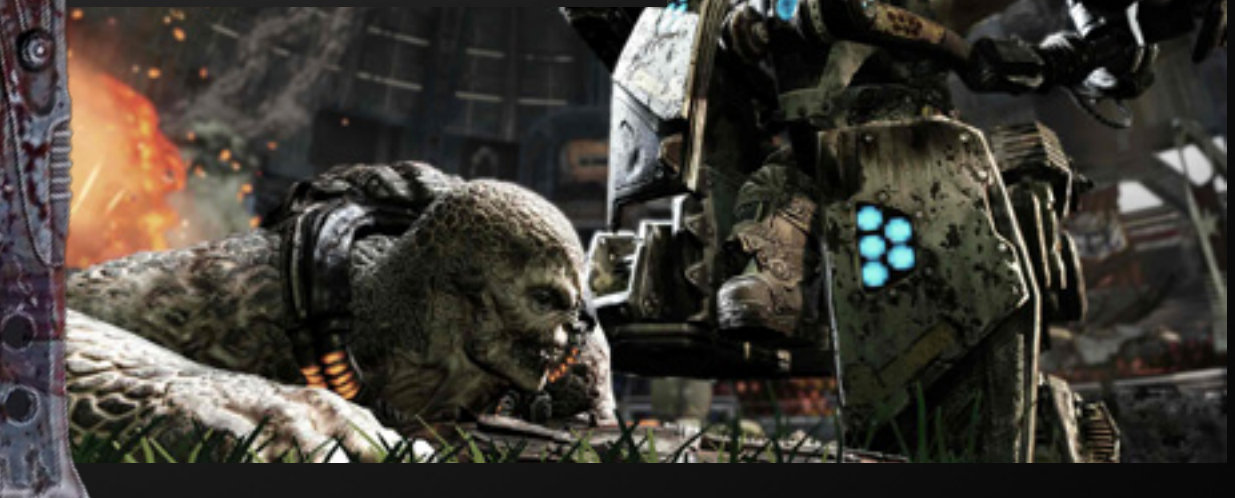
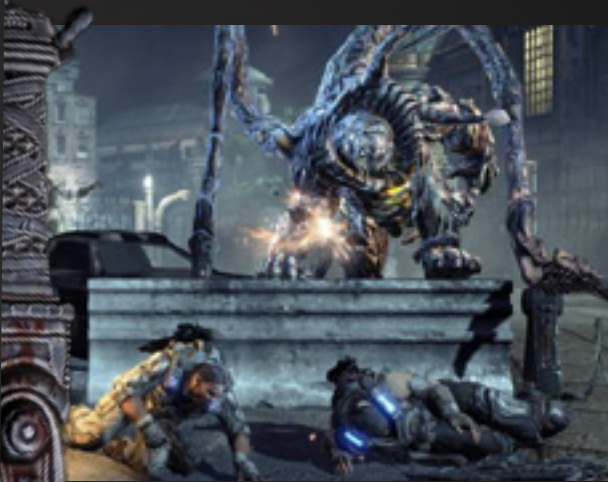


amigos para encarar os diversos modos de jogo multiplayer, outro ponto que sempre se destacou na franquia Gears of War. Diversos modos de jogo clássicos estão de volta incrementados com novos mapas, mas o destaque vai para o desafiador modo Horda - que agora é quase um tower defense - e o Besta, que é basicamente um Horda ao contrário.

Jogando na Horda, você pode espalhar diversos tipos de armadilhas para impedir ou retardar o avanço dos ini-

migos. Seus resultados em cada onda garantem dinheiro (virtual), que deve ser gasto para comprar armas e obstáculos para a próxima etapa. Já no modo Besta você assume o controle dos Locusts e deve se infiltrar na base dos humanos, que vão ficando mais bem guardadas a cada rodada. O legal é que com o tempo você habilita todos os tipos de Locusts: quer ser um boomer grandalhão? Beleza? Prefere ser um dos irritantes tickers explosivos? Sem problema!

Se a Epic trouxe de volta tudo o que já era bom no multiplayer, ela também manteve algo que era ruim: a dificuldade de encontrar partidas online. O sistema de busca automática quase nunca encontra um jogo, o que é bem frustrante. Neste caso você pode "se convidar" para entrar na partida de algum amigo (ou criar





um grupo para jogar com você), ou usar aquele macete chato de entrar no jogo deslogado e se logar apenas quando estiver no lobby do multiplayer (há diversos tutoriais no YouTube ensinando a técnica). É difícil entender porque a Epic manteve esta busca automática capenga, visto que em Gears 1 o sistema era manual e funcionava perfeitamente.

Gears of War 3 é tudo o que os fãs da série esperavam: maior, melhor e muito mais épico. A Epic sabe como poucas aliar uma boa história à altas doses de ação e violência, tudo isso com visual caprichado, jogabilidade refinada e muitas novidades. O principal problema aqui é: será que teremos um Gears of War 4 para matarmos a saudade de Marcus, Dom, Baird, Cole, Anya e (por que não) Jack?

Avaliação

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

- + História da campanha
- + Jogabilidade refinada
- + Gráficos e som excelentes
- Busca de partidas online

Nota final: **92**



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

A character from the game Rage, a mutated man with a mohawk and a spiked club, crouching on a destroyed city street. The background shows a dystopian city with smoke and debris.

RAGE

Misturando tiros com corridas e um visual de cair o queixo, Rage não revoluciona, mas diverte e impressiona como poucos.

PC, X360, PS3 | FPS | 1 a 4 jogadores | Produtora: Id Software | Publisher: Bethesda



Fãs de um bom FPS certamente estavam ansiosos pelo lançamento de Rage, novo game que a id Software produziu em parceria com a Bethesda Softworks. Esta expectativa é totalmente compreensível, afinal a id Software praticamente inventou o gênero FPS em 1992 com seu lendário Wolfenstein 3D, seguido por clássicos que marcaram a década de 90, como Doom e Quake. Fique tranquilo, pois a espera valeu a pena: Rage é um FPS de primeira linha.

A trama do game acompanha uma Terra que foi totalmente devastada pela queda de um meteorito. Exposta à radiação e às terríveis mudanças climáticas, o que sobrou da humanidade se divide: os que ficaram na superfície acabam sofrendo bizarras mutações, os que se esconderam sob o solo acabam virando mercenários nômades que estão sempre em busca de recursos. Há sempre um clima de emboscada em Rage, e assim que você bota a cabeça para fora de seu abrigo, quase todo mundo que você encontrar vai querer sequestrá-lo ou matá-lo. O clima pode ser desértico, mas há muita coisa além de pedra e areia nos belos cânions que se estendem à sua frente.

A primeira coisa que fica evidente em Rage é o cuidado que a produtora teve com seu visual. Embora seja quase impossível não compará-lo com outros títulos pós-apocalípticos como Borderlands ou Fallout, o mundo árido de Rage é com certeza o mais bonito e detalhado. Mesmo que o cenário por vezes seja essencialmente igual,

nada parece repetido e os ambientes se completam de um jeito orgânico e natural.

Este deslumbre gráfico esteve presente desde os primeiros vídeos de divulgação do game, afinal a id estava ansiosa para mostrar a potência de sua nova engine, Tech 5. À sua maneira - com humanos de traços exagerados e paisagens fotorrealistas de tirar o fôlego - Rage é com certeza um dos games mais bonitos do ano.

Rico e detalhado, o visual de Rage está sempre surpreendendo, seja com planícies inóspitas onde restos de civilização torram sob o sol escaldante, seja nas rugas cansadas de um velho sobrevivente.

O som também se destaca, com personagens que esbanjam personalidade ao falarem com sotaques e trejeitos únicos. O som de cada arma é alto e realista, combinando muito bem com os estouros pegajosos que ouvimos ao estourar a cabeça de um mutante. O vibrante ronco dos motores e mesmo os mais sutis sons ambientes - como





portas rangendo ou vidraças quebrando - contribuem com a imersão proposta pelo game.

Felizmente a id não fez de Rage apenas um jogo bonito: a jogabilidade do game não tenta ser revolucionária, mas faz o que se propõe de maneira bastante eficaz. Os tiroteios são dinâmicos e divertidos, com diferentes tipos de armas que fazem belos estragos na carcaça dos inimigos. Embora de início tenhamos itens básicos como sniper rifles e escopetas calibre 12, com o tempo (e as peças e diagramas certos) podemos confeccionar armas realmente extravagantes como o já famoso bumerangue feito de lâminas, arcos que disparam flechas que lhe permitem controlar a mente dos inimigos por um breve período e até carrinhos de controle remoto explosivos. Cada arma de Rage contribui para tornar o game uma experiência variada.

E a variedade não está apenas nas armas, mas também nas munições: pegando um pouco a esteira de BioShock, em Rage você pode produzir os



mais variados tipos de projéteis. Tiros ácidos, incendiários, eletrificados, explosivos... o número de possibilidades é grande e colocar em prática suas criações é um deleite para os olhos, pois o impacto é sentido realisticamente pelas criaturas, dependendo da parte do corpo alvejada. Se há uma enorme criatura do tipo tank correndo na sua direção, nada melhor do que uma bala explosiva na altura do joelho para fazê-la rolar grotescamente pelo chão.

A inteligência artificial dos inimigos contribui satisfatoriamente com a diversão e o desafio dos combates. É interessante notar que os inimigos não possuem um padrão definido de ataque, e podem agir de maneiras inesperadas, o que torna cada confronto uma surpresa. Enquanto alguns vão usar o bom e velho esquema tático de cobertura, delatando sua posição aos companheiros, outros podem adotar



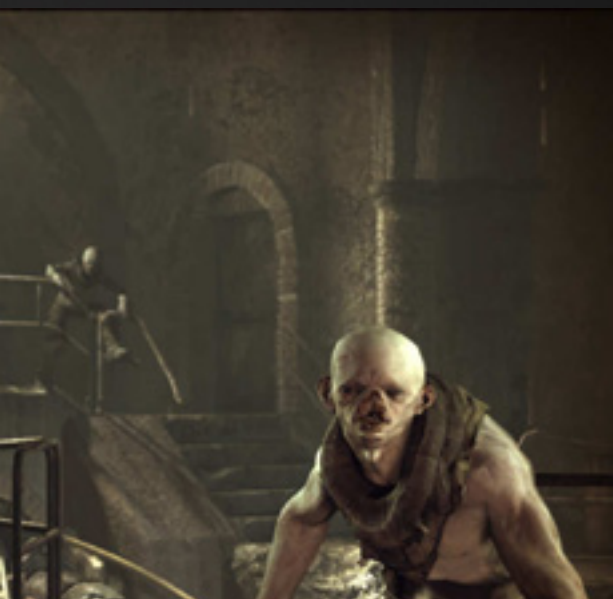
É você Sloth?

uma estratégia kamikaze para tentar ganhar terreno. Isso para não mencionar os pobres coitados que ao se verem sozinhos e encurralados, largam as armas e se rendem humildemente com as mãos na cabeça.

Quando você não está metendo bala nos inimigos a pé, geralmente vai estar perseguindo-os (ou sendo perseguido) em estradas poeirentas nos grandes e estilosos buggies do game.



Estas sequências motorizadas parecem até games de kart, com mísseis zunindo na sua orelha enquanto você salta heroicamente por uma rampa. Sem dúvida estes momentos são divertidos, além de apresentarem uma jogabilidade sólida e precisa. Estando em uma cidade você pode ainda participar de corridas que lhe rendem dinheiro, que pode ser revertido em upgrades para dar uma turbinada no seu possante, algo fundamental para se locomover pelos desertos repletos de perigos.



Mesmo com toda essa variedade de armas, munições e situações, com o tempo fica claro que Rage não apresenta muita variação no desenrolar de sua campanha: basicamente, o game se resume a ir até uma cidade, entrar em uma missão, trocar tiros com muitos inimigos, pegar seu buggie, ir para outra cidade, entrar em outra missão, trocar tiros com outros inimigos... e assim sucessivamente.



As corridas, minigames temáticos, jogos de cartas e sidequests oferecidas por NPCs até tentam dar um respiro de criatividade ao conjunto da obra, mas o grosso do game se resume às situações descritas no parágrafo acima. Mesmo com vastas e belas paisagens a perder de vista, Rage se mostra bastante linear, delimitando caminhos e estradas para você sempre ir direto do ponto A para o ponto B.

O potencial da história também é afetado por um elenco de mocinhos e bandidos sem muita personalidade, que não convence nem impressiona

em nenhum momento. Não nos entenda mal, Rage consegue entreter até o mais exigente dos jogadores por um bom tempo, mas até mesmo a diversão parece cansativa depois que o centésimo buggie explode sob o seu míssil.

Quem resolver se aventurar pelos modos de jogo online vai encontrar tanto modos de jogo típicos de um FPS quanto missões cooperativas e corridas de buggie. Estas últimas são

de longe as mais legais, pois os pegs que rolam entre carros controlados por outros jogadores são bem mais emocionantes que os da campanha principal e contam com uma leva exclusiva de armas e upgrades que deixam as disputas ainda mais acirradas.

Rage mostra que a id Software ainda é ótima naquilo que faz: games com um ótimo visual, jogabilidade bem acabada e muitas cabeças deformadas para serem estouradas. Com um pouquinho mais de ousadia e criatividade, Rage poderia ser uma experiência realmente memorável, para bater de frente com os Fallouts e Borderlands que lhe servem de inspiração. Apesar do potencial não ser plenamente alcançado, é fato que Rage tem tudo para agradar quem curte tiroteios, corridas e mundos pós-apocalípticos.



Avaliação

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

- + Belos gráficos
- + Inteligência artificial
- + Criação de armas
- Campanha repetitiva

Nota final: **83**

RECEBA AS NOTÍCIAS DA
ARKADE TAMBÉM NO

facebook

CLIQUE PARA ACESSAR

ARKADE

REVIEW

The background of the entire page is a vibrant, high-contrast image of an F1 driver celebrating a victory. The driver, wearing a white racing suit and a black helmet, is seen from the chest up, with both arms raised in a 'V' gesture. The driver's face is partially visible through the helmet's visor. The background is a fiery orange and red, suggesting a sunset or a high-speed race environment. In the lower right, the rear of a red F1 car is visible, with another driver in a white suit seated in the cockpit. The overall mood is one of triumph and excitement.

F1 2011

Mesmo sem grandes inovações, Codemasters aposta no realismo para tornar F1 2011 um verdadeiro presente aos fãs do esporte.

PC, X360, PS3 | Corrida | 1 jogador | Produtora: Codemasters | Publisher: Codemasters

No ano passado, a Codemasters impressionou todo mundo com a qualidade de seu Fórmula 1 2010. Com ótimos gráficos, pilotos, estatísticas reais e uma alta dose de realismo, o game se destacou como o melhor simulador de Fórmula 1 em muito tempo. Para este ano, a produtora não planejou nenhuma revolução na fórmula já consagrada, mas melhorou alguns detalhes para garantir que o game acrescente algo à qualidade da franquia.

Como no ano passado, o game é mais indicado para os realmente aficionados pelo esporte, pois dá gosto de ver os cuidados minuciosos que a Codemasters teve para reproduzir com precisão as regras e detalhes que compõem uma corrida. Para os gamers casuais sempre há a opção de desabilitar regras oficiais ou experimentar um nível de dificuldade mais leve, desligando o controle de tração, ou habilitando o freio automático. Mas isso certamente denigre um pouco a proposta do game, que é a simulação pura e desafiadora da Fórmula 1 tal como ela é de verdade.

Esta simulação está ainda mais afiada com a implementação de algumas novidades: os sistemas de KERS e DRS, por exemplo. O KERS é uma espécie de boost que queima mais combustível em troca de um ganho de velocidade. Saber a hora de se valer deste recurso é a chave do sucesso, pois este consumo de combustível extra poderá fazer falta na última volta. Já o DRS muda o ângulo das asas traseiras, diminuindo a resistência do ar, o que aumenta a



velocidade mas diminui a aderência do carro. Há muita física e muita estratégia implícita em cada detalhe.

A inteligência artificial dos oponentes foi melhorada, e agora os outros pilotos vão tentar de tudo para te ultrapassar, podendo inclusive se valer de violência em certos casos. Mas eles são espertos o bastante para só fazer isso quando não há a chance de botar tudo a perder, uma regra que você deve aprender se quiser ter sucesso, afinal isto não é Burnout, é F1 2011!

Como quase todos os games de corrida da Codemasters, os acidentes podem ser evitados utilizando o rewind, mas você só pode fazer uso dele um número limitado de vezes, que varia de acordo com o nível de dificuldade. Como os carros reais, os carros de F1 2011 são frágeis, e você poderá ver



um lado do seu aerofólio dianteiro voando pelo retrovisor caso marque bobeira, pois mesmo as batidas aparentemente inofensivas podem destruir seu carro e afetar drasticamente o desempenho dele na pista.

Falando em acidentes, outra novidade interessante de F1 2011 é a entrada do safety car. Quando alguma batida feia acontece ele entra na pista, liderando os demais pilotos enquanto a pista é





limpa. Você continua guiando seu carro enquanto isso, mas deve respeitar o safety car (em outras palavras, não tente bater nele: não vai funcionar), podendo inclusive tomar um puxão de orelha do seu engenheiro de equipe, que vai sugerir que você pegue leve para poupar combustível. Não é nada de outro mundo, mas contribui com o realismo sugerido pelo game e de quebra te dá um tempo para reavaliar suas estratégias de corrida.

As interações entre equipe e piloto estão mais coerentes e contribuem muito com a imersão que se espera de um simulador. As dublagens continuam boas em sua maioria, com exceção de um ou outro que fala sem muita emoção ou com um sotaque esquisito. Se você possui um bom volante com force feedback, vai se sentir praticamente dentro do carro, pois além de sua equipe dando dicas, é possível até mesmo saber o nível de desgaste dos pneus pela vibração do volante, bem como a variação de aderência entre uma pista seca ou molhada.

Os gráficos continuam excelentes, com carros, pilotos e pistas reais muito bem construídas. Temos 19 circuitos oficiais presentes (inclusive o novo GP indiano Buddh Internacional), recriados em seus mínimos detalhes, embora acreditemos que ninguém irá parar para apreciar a paisagem. A nova paleta de cores deixou o game mais vibrante e os efeitos de asfalto molhado e respingos na tela não só são convincentes, como também acrescentam uma dose extra de dificuldade às corridas. O ronco dos motores está ainda mais agressivo e realista, com sons bem distintos para cada tipo de carro. Sons de freadas, derrapadas e batidas também são bem convincentes.



REVIEW



Analisando todos estes detalhes, fica claro que F1 2011 não só é um game feito para os fãs do esporte, como também é feito por fãs do esporte. Isso torna cada corrida muito estratégica, pois pisar fundo e chegar em primeiro são duas coisas bem diferentes: você deve estar atento a uma infinidade de fatores para se dar bem e conseguir uma pole position. Aliás, saiba que você vai perder, e muito, antes de conseguir sua primeira vitória; mas quando ela chegar, será tão satisfatória que você realmente vai querer estourar uma champagne.

Esta emoção da vitória deveria ser amplificada no modo Career, mas definitivamente ainda falta um pouco de polimento aqui. Se o esforço para levar seu piloto de uma escuderia qualquer ao topo da temporada em uma Ferrari é estimulante, as coisas



que você deve fazer fora da pista - checar e-mails, escolher respostas para as entrevistas, assinar contratos, cuidar de sua reputação - não são tão interessantes. Tudo parece artificial, robótico, não há a paixão que se espera dos bastidores de uma equipe de Fórmula 1 de verdade.

Felizmente, há algo novo também no modo Career: agora você pode encarar o desafio de se tornar um campeão com um amigo, tanto online quanto offline. Esta adição deixa o modo campanha mais emocionante, pois o sucesso não depende só de você, mas de seu amigo também, visto que vocês correm pela mesma escuderia e devem evoluir juntos para se dar bem. Um completo modo de customização - onde você pode mudar praticamente tudo em seu carro - contribui para quem realmente manja do assunto e

sabe a diferença de um pneu supermacio para um duro.

Fecha o pacote um robusto sistema de jogo online que aguenta partidas entre até 16 jogadores simultâneos. Como sempre, jogar online é uma experiência totalmente diferente e imprevisível, o que deve adicionar um grande fator replay para quem é apaixonado por Fórmula 1 em seus pormenores.

Mesmo não havendo concorrência direta em seu gênero, é fácil constatar que F1 2011 é um dos melhores simuladores de corrida do mercado atualmente. Com sua atenção aos menores detalhes, a Codemasters novamente entrega aos fãs não apenas um jogo, mas uma chance de embarcar em uma viagem realista, desafiadora e satisfatória pelo mundo da Fórmula 1.



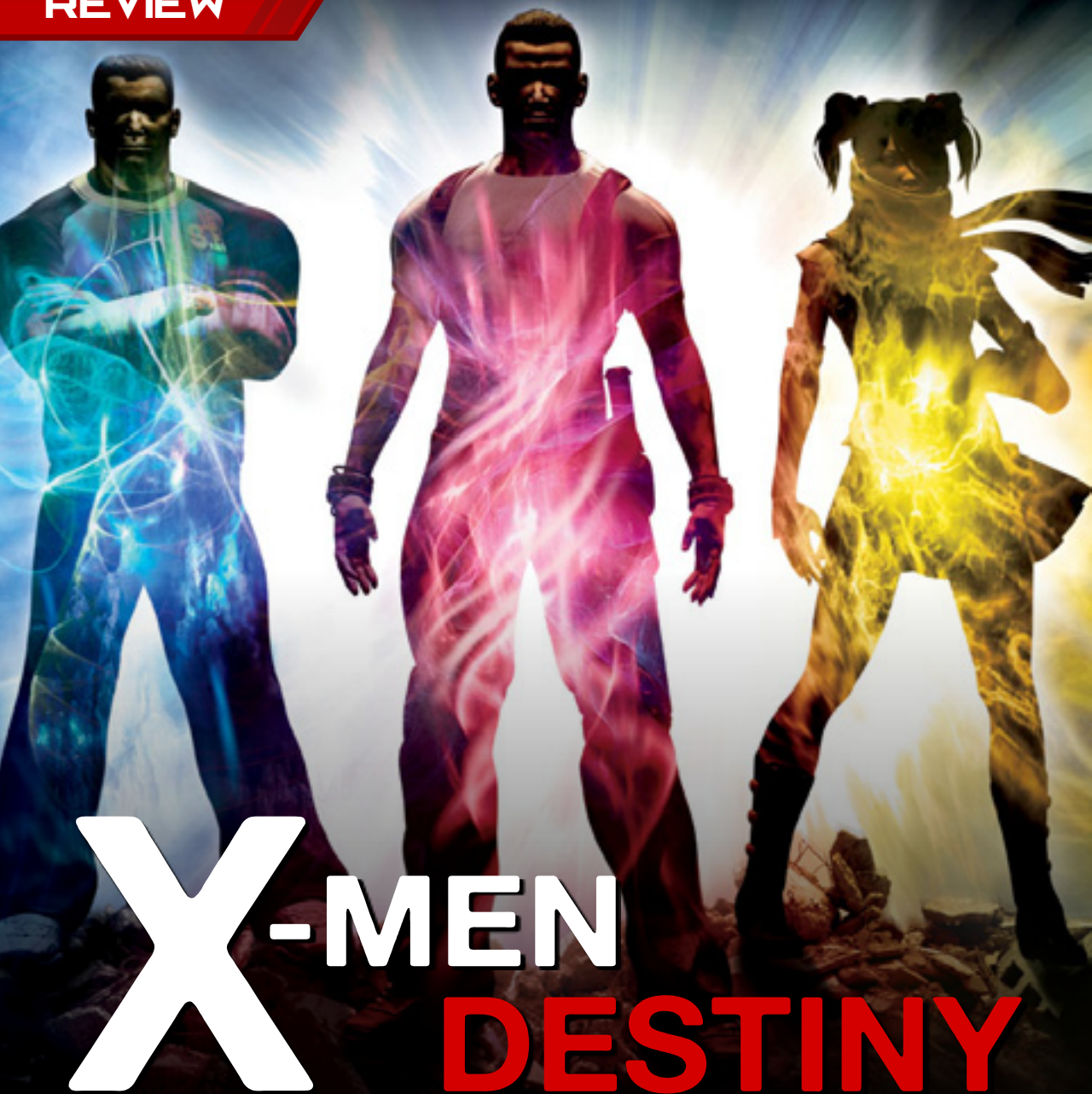
Avaliação

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

- + Simulação imersiva
- + Gráficos excelentes
- + Áudio realista
- Modo Career raso

Nota final: **87**

REVIEW



Novo game dos mutantes tenta ser um RPG, mas não convence nem mesmo como game de ação.

X360, PS3, Wii, DS | RPG | 1 jogador | Produtora: Silicon Knights | Publisher: Activision



X-Men Destiny parte de uma premissa que tinha tudo para ser boa: permitir ao jogador construir seu próprio mutante, customizar seus poderes e escolher se quer fazer dele um mocinho ou um bandido, em uma história que tinha como pano de fundo acontecimentos tirados diretamente dos quadrinhos e um elenco de apoio repleto de mutantes famosos. Acha que isso não tinha como dar errado? Mas deu.



A trama do game se baseia em uma versão alternativa do arco de história da morte de Charles Xavier, época em que as relações entre humanos e mutantes estão bem conturbadas. Como de praxe, Ciclope, Tempestade e cia tentam botar a coisa nos eixos, enquanto Magneto, Mística e sua trupe preferem espalhar o caos.

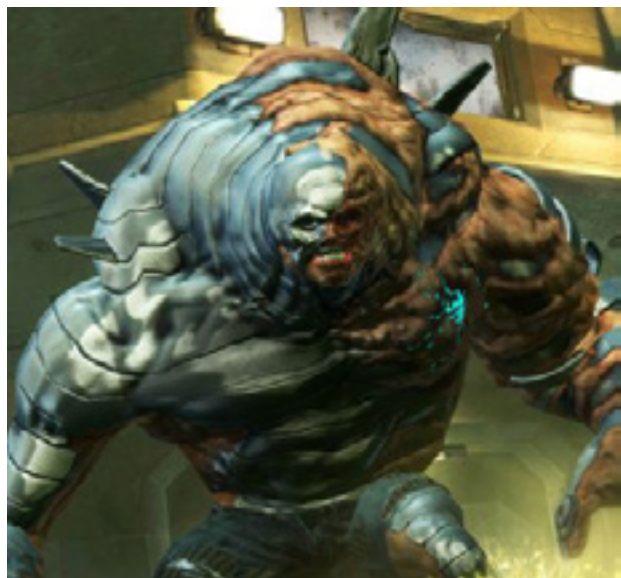
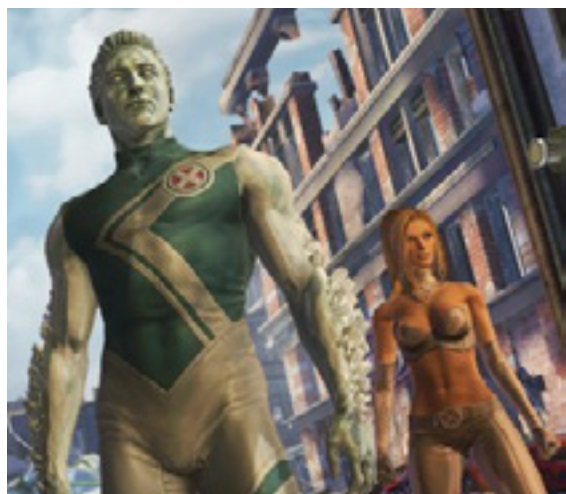


No meio do conflito você entra na pele de um jovem mutante desconhecido que ainda não sabe de que lado vai ficar nesta batalha. Aí o game já dá sua primeira escorregada: você não pode customizar integralmente o seu herói, terá de se contentar em escolher entre três personagens pré-formatados: Grant Alexander, um astro do futebol americano colegial, Aimi Yoshida uma misteriosa imigrante japonesa, e Adrian Luca, filho de um homem poderoso que é radicalmente contra mutantes.

Bom, mas se não se pode deixar o personagem com a nossa cara, pelo menos podemos dar a ele o poder que quisermos, certo? Não exatamente.

Há três tipos de poderes pré-determinados que devem ser escolhidos: density control deixa seu personagem com força bruta e braços de pedra, Shadow Matter envolve elementos de teletransporte e ataques rápidos e o energy projection concede a habilidade de disparar magias e projéteis. A grosso modo, o que temos aqui são basicamente variações de classes bem manjadas dos RPGs: warrior, thief e mage.

Isso quer dizer que X-Men Destiny é um RPG? Aparentemente este era o objetivo da Silicon Knights, mas as coisas não deram muito certo. Mesmo que cada um dos personagens selecionáveis tenha sua própria história, falta-lhes personalidade. Além disso, o game é totalmente linear e os rumos que a narrativa toma para os três personagens é bem semelhante, variando apenas em alguns diálogos com personagens-chave.



As decisões que você pode tomar também são fracas, com opções do tipo "fazer ou não fazer aquilo que lhe é mandado", o que gera aprovação ou reprovação dos NPCs do seu grupo. Vez ou outra você até pode decidir se mata ou deixa viver alguma autoridade humana, mas no geral, nada do que você faz altera drasticamente o andamento da história, ou lhe passe a sensação de estar fazendo parte de algo importante.



A parte gráfica de X-Men Destiny também deixa a desejar. Seus gráficos datados muitas vezes parecem saídos da geração passada. As animações dos personagens compensam, bastante fluidas e naturais, mas espere por algumas quedas de framerate quando as coisas ficarem muito movimentadas na tela. No quesito som, o game entrega uma trilha sem muito destaque, algumas dublagens competentes, outras nem tanto (que sotaque é esse, Gambit?), com destaque para os efeitos de lasers, magias, porradas e outros sons típicos de um game de ação.



A jogabilidade cumpre seu papel, com combos e golpes especiais visualmente interessantes, que podem ser melhorados conforme você ganha pontos de reputação com a facção escolhida. A árvore de evolução de poderes reserva uma ou outra boa surpresa (e expande as limitadas três classes iniciais) e muitas vezes te faz escolher entre uma habilidade de defesa ou uma de ataque. Mas, não se engane: depois da primeira meia hora você já vai ter sacado que a jogabilidade de X-Men Destiny é repetitiva e sem criatividade.

Isso fica ainda mais evidente graças às missões genéricas que você deve enfrentar de novo e de novo na campanha principal, que dura cerca de 6 horas. Chegue ao local, surre dezenas de capangas genéricos, avance, espante mais uma leva de capangas, abra alguma porta e passe por uma nova leva de inimigos antes de enfrentar o chefe. As batalhas contra chefes - alguns deles gigantes - até são divertidas, embora não fujam daquele princípio de "acerte os pontos fracos" que já vimos em dezenas de outros jogos.

Para dar uma variada, você pode sair atrás de sidequests (que também são repetitivas) ou genes e uniformes de mutantes famosos. É possível, por exemplo, obter as garras do Wolverine, a habilidade de disparar rajadas oculares do Ciclope e a capacidade de voar da Tempestade. Isso pode ser



interessante para quem sempre quis fazer uma salada mutante e embora o grosso de seus ataques continue baseado em suas próprias habilidades, soltar um "optical blast" ao menos consegue dar um gostinho dos poderes daqueles personagens icônicos que você não poderá controlar.

Em tempos onde os heróis de histórias em quadrinhos estão em alta - vide os diversos filmes do gênero, inclusive o ótimo X-Men: First Class - é fato que os mutantes mereciam algo melhor. X-Men Destiny tenta ser um RPG, mas sequer consegue ser um bom game de ação. Recomendável apenas para quem é muito fã dos heróis, e olha lá. Se você não é um fanático pelos mutantes e procura um bom game de super-herói baseado em quadrinhos, espere o lançamento de Batman: Arkham City.

Avaliação

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

- + Mistura de poderes
- História fraca
- Customização rasa
- Repetitividade

Nota final: **60**

A ARKADE AGORA TAMBÉM ESTÁ NO IPAD



ACESSE PELA APP STORE BRASIL
OU CLIQUE AQUI

ARKADE



FIFA 12 X PES 2012

Fazer reviews de jogos muito cultuados que recebem novas versões todo ano é uma tarefa árdua, especialmente quando falamos de futebol, esporte que é paixão nacional seja nos gramados reais, seja nos virtuais, ou mesmo naquele campinho de várzea da pelada de fim de semana.

A discussão de qual é o melhor jogo de futebol, FIFA ou PES, é repetida

todos os anos acaloradamente em todos os cantos da internet. Então este ano, aproveitando o lançamento quase simultâneo dos dois títulos, resolvemos organizar uma matéria diferente: um comparativo entre os dois games, para que os gamers que ainda estão em cima do muro possam decidir em qual dos games vale mais a pena investir seu dinheiro.

FIFA SOCCER 12

FIFA Soccer é a série que vem merecidamente se destacando nos últimos anos. É fácil de ver o esforço que a EA anda fazendo para atrair novos jogadores e manter seu público fiel: FIFA 12 apresenta um sistema de jogo ainda mais refinado, e novidades como o Tactical Defending e a novíssima Player Impact Engine - um sistema de física de impacto ultrarrealista - conseguem deixar a jogabilidade bem diferente da versão anterior e o game como um todo ainda mais fiel ao esporte.



Para impedir um ataque, não basta chegar no carrinho e sair com a bola no pé. O novo sistema privilegia o toque de bola, o avanço planejado até a grande área, em ações que devem ser pensadas tanto por quem ataca quanto por quem defende. E se você partir para a violência, será severamente punido, o que pode botar tudo a perder em um segundo tempo apertado.

O modo Carrer também foi melhorado, e embora possa parecer maçante para quem não é um grande aficionado em futebol, oferece uma boa experiência de treinamento de uma equipe. O sistema de dribles agora mantém a bola colada ao pé do jogador para que os mais habilidosos possam exibir o famoso “futebol arte”, desde que passem pelo eficiente novo sistema de defesa tático.



No aspecto visual, FIFA é bonito quando visto de longe como em uma partida teletransmitida, mas quando vemos os jogadores mais de perto, o visual fica um pouco estranho, especialmente daqueles que não são necessariamente superstars do esporte. O som mantém o alto nível da franquia, mas para nós brasileiros, uma narração em português faz falta. A rede social EA Sports Football Club se destaca por ser um espaço onde os fãs do game podem marcar partidas, compartilhar replays e muito mais.

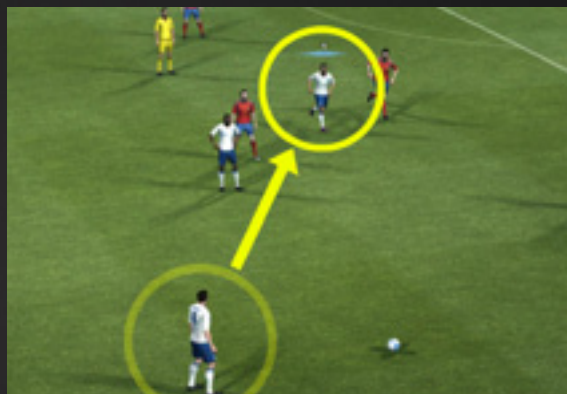


PES 2012

Se a EA investiu em novas mecânicas de jogo, a Konami preferiu aprimorar a inteligência artificial de seu Pro Evolution Soccer 2012, algo que o criador da série, Shingo "Seabass" Takatsuka, queria melhorar faz tempo. O novo sistema de inteligência artificial - chamado de Active AI - deixa os NPCs mais ligados na partida, o que possibilita um toque de bola e uma triangulação mais eficientes.

Outra novidade interessante é o off-the-ball, um sistema que permite controlar um outro jogador - além daquele que está com a bola - com o segundo analógico. O recurso (que já foi visto em FIFA) chega em PES com um pouco mais de polimento, permitindo que com um pouco de prática, o jogador possa realizar tabelas memoráveis e criar opções de ataque mais dinâmicas.





Jogadas ensaiadas com off-the-ball



Para manter o jogador entretido, a Konami caprichou em modos de jogo como o Carrer - que agora possui um enorme modo Master League - e o Become a Legend, que agora contam com cutscenes para deixar as coisas mais agitadas. Novidades no modo online - que agora possui até interação com o Facebook - são um diferencial extra que pode agradar quem está sempre online.

A parte gráfica de PES 2012 impressiona por ser mais variada. Expressões faciais de dor, raiva e alegria estão bem convincentes, bem como algumas sutilezas como o suor no rosto dos jogadores que realmente aumenta no decorrer da partida. Se são menos os times e jogadores licenciados, pelo menos a Konami pensou nos fãs brasileiros e chamou Silvio Luiz e Mauro Beting para a narração, com direito aos bordões clássicos como "olho no lance" que deixam as partidas com o legítimo gostinho de futebol brasileiro.



Confira nas páginas seguintes o infográfico que preparamos ressaltando os prós e contras de cada título.

PES 2012



Mancadas:



Modo online para apenas 8 jogadores



Poucos clubes brasileiros licenciados (apenas 6)



Licenças exclusivas da UEFA e da Copa Libertadores

Gráficos, animações e inteligência artificial melhorados

Narração em português por Silvio Luiz e Mauro Beting

Sistema off-the-ball para controlar dois jogadores

FIFA 12



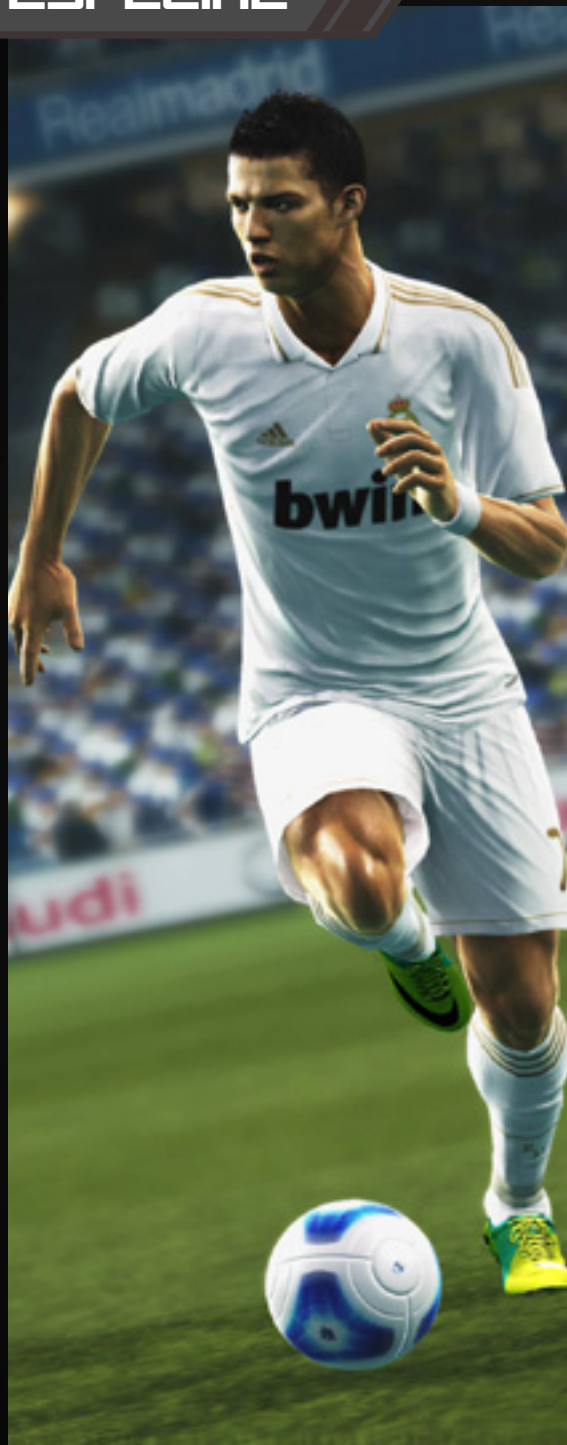
Mancadas:



Falta de narração em português



Gráficos estranhos quando vistos de perto



Não queremos nos isentar da responsabilidade de eleger o melhor ou o pior game de futebol de 2012, mas isso é uma coisa que parte muito do gosto pessoal de cada jogador. Quem não é entusiasta de um futebol de videogame pode soltar uma blasfêmia do tipo "ah, é tudo a mesma coisa", mas os "fifeiros" e fanáticos por PES sabem que os menores detalhes fazem uma diferença enorme.

FIFA está cada vez mais voltado para a simulação e a preocupação da EA com faltas e colisões realistas evidencia esta perspectiva. Os placares geralmente são apertados, pois o domínio da bola é um fator importante.

Já o PES pode ser mais acessível para quem está dando seus primeiros dribles, pois sua jogabilidade é mais simples, e o novo sistema de passes permite que até um jogador inexperiente chegue à grande área com estilo, sempre com o risco de uma goleada vergonhosa acontecer.

Se você está em dúvida sobre qual jogo comprar, nossa dica é: escolha aquele que te deixa mais à vontade com sua jogabilidade, pois quem joga futebol joga para ganhar, e para ganhar você precisa ter domínio sobre o que está fazendo, certo? Existem versões demo de ambos os jogos disponíveis para download nas redes Live e PSN, então baixe as duas e experimente, sinta os dois jogos e veja com qual deles você fica mais confortável. Escolha feita, é só chamar os amigos e correr para o abraço.

SEU ANÚNCIO AQUI

CONHEÇA AS VANTAGENS DE ANUNCIAR NA
REVISTA ARKADE [CLICANDO AQUI](#)



ASSINE A REVISTA ARKADE

E RECEBA AS PRÓXIMAS EDIÇÕES NO SEU EMAIL

CLIQUE AQUI PARA ASSINAR

CLÁSSICOS

Paperboy

Lemmings

Panzer Dragoon



PAPERBOY

Os jogos de videogame eram muito mais inocentes há algumas décadas atrás. Não controlávamos espartanos musculosos em busca de vingança ou mercenários armados até os dentes. Ao invés disso, assumíamos o controle de um garotinho que entregava jornais para arrecadar pontos. Um tema simples, mas de qualidade inquestionável, afinal Paperboy se tornou um verdadeiro clássico, aclamado até hoje por milhões de gamers saudosistas.

Produzido pela Atari, Paperboy foi originalmente lançado em 1984 para arcades e recebeu conversões para diversas outras plataformas nos anos seguintes, sendo que uma das mais memoráveis é a conversão para o Nintendinho, que chegou em 1988.

O game colocava o jogador no papel de um moleque cuja missão era entregar jornais enquanto andava de bicicleta. Obviamente, as coisas não são assim tão simples pois as ruas



da cidade estão cheias de obstáculos como cachorros, bueiros, hidrantes, motoristas apressadinhos, operários realizando obras e muito mais.

Além de todos os perigos que uma rua movimentada lhe reservava, o jogador ainda devia se preocupar em entregar os jornais nas casas certas - de preferência acertando na caixa de correio para uma pontuação perfeita. Se você errasse a mira, podia acabar quebrando uma janela, o que geralmente deixava o proprietário um pouco nervoso.



Mesmo não sendo nenhum RPG, Paperboy apresentava 3 finais diferentes, podendo acabar em sucesso ou demissão, dependendo do seu desempenho. Cada fase do game correspondia a um dia da semana, com o trajeto ficando sempre mais difícil. Fazer boas entregas significava novos assinantes para o jornal (e consequentemente, mais pontos), mas se você deixasse algum leitor na mão, ele poderia não só cancelar a assinatura, como sair correndo atrás de você.



Paperboy é o tipo de jogo que poderia ser frustrante nas primeiras partidas, principalmente para quem não pegasse o espírito do jogo logo de cara, mas o sucesso de uma entrega perfeita era extremamente recompensador. O game ganhou algumas sequências (umas bem estranhas, como o Paperboy 64), mas clássica mesma é sua versão original nos arcades, desafiadora, divertida e viciante como um bom game dos anos 80 devia ser.



LEMMINGS



Em 1991, a DMA Design (produtora que hoje atende pelo nome Rockstar North) criou Lemmings, um puzzle game desafiador e criativo. Publicado pela SunSoft e lançado originalmente para os antigos Commodore e Amiga, Lemmings foi posteriormente convertido para diversas plataformas, entre elas Atari, PC, Master System, Super Nintendo e 3DO.



Com um sistema de jogo inovador para a época, o game consiste em guiar um grupo de Lemmings - que são simpáticas criaturinhas de cabelos verdes - até a saída de cada estágio, que era repleto de armadilhas e obstáculos. Para se dar bem, deve-se usar as habilidades específicas que cada Lemming possui: alguns deles podem cavar túneis, outros usam lanças-chamas, um terceiro tipo possui

paraquedas e há até Lemmings kamikazes, que explodem barreiras para desobstruir o trajeto.

O segredo do game era utilizar com sabedoria as diferentes habilidades das criaturinhas para levar ao final o máximo possível de Lemmings vivos. Alguns deles acabavam tendo de ser sacrificados no decorrer das fases, mas sua morte nunca era em vão, pois eles abriam caminho para o restante do grupo.

Bem humorada, a capa do jogo trazia a mensagem "atenção: não nos responsabilizamos por perda de cabelos, perda de sono, perda de sanidade!". A sanidade é um pouco de exagero, mas que muita gente deve ter perdido algumas horas de sono jogando este clássico, disso não há dúvida!



RECEBA AS NOTÍCIAS DA
ARKADE TAMBÉM NO

facebook

CLIQUE PARA ACESSAR

ARKADE



PANZER DRAGOON

O Todo mundo sabe que dragões estão entre as criaturas mais famosas da mitologia e do imaginário geek. Então porque não unir o útil ao agradável e colocar o jogador montado em um dragão voador em um shooter psicodélico? Foi o que a Sega - e sua subsidiária Team Andromeda - fizeram com Panzer Dragoon, um clássico lançado em 1995 para o saudoso Sega Saturn.

Com gráficos poligonais que eram bem avançados para a época, a história de Panzer Dragoon se passava em um futuro distante, onde a humanidade começava a se reerguer após uma

guerra contra suas próprias máquinas. Quando uma nação humana resolve oprimir as demais, você assume o papel de Keil, um revolucionário que parte para a guerra montado sobre as costas de um poderoso dragão voador equipado com uma bela armadura.

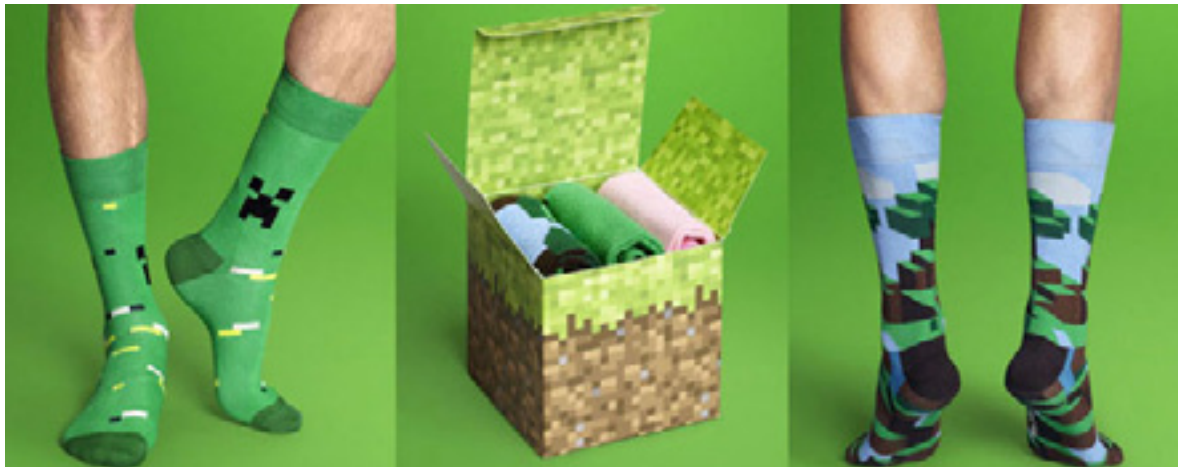
A jogabilidade segue o estilo dos shooters on rails, ou seja, você segue por caminhos pré-determinados, mas é livre para se movimentar e desviar dos disparos adversários. O principal desafio do game é que os ataques podiam vir de qualquer lado, mas o jogador podia girar em 360 graus para olhar ao redor.



Para se defender, o jogador contava com uma arma que disparava dois tipos de tiros: um rápido e direto, outro que precisava ser carregado, mas era teleguiado e acertava múltiplos alvos. O ataque especial - que era desferido pelo dragão - deveria ser guardado para os momentos críticos e batalhas contra os chefes gigantes.

Posteriormente o game teve três sequências oficiais, sendo que a mais recente, Panzer Dragoon Orta, é de 2003 e foi lançada apenas para o primeiro modelo de Xbox. É engraçado reparar como estes títulos antigos influenciam games que hoje em dia são tidos como inovadores. O estilo de jogo de Panzer Dragoon é praticamente idêntico ao do recente Child of Eden. Mais uma prova de que os clássicos não só são ótimos games, como também ditam as regras para as gerações futuras.

Meias de Minecraft



Nada demonstra melhor o seu amor por alguma coisa do que um par de meias personalizado, não acha? Se você realmente acredita nisso e é fã de Minecraft, estas meias foram feitas para você: a caixa estilizada como um bloco do game traz um par verde com a cara dos creepers, um par rosa que homenageia os porcos do game e um par colorido que replica um cenário do game. Tinha coragem de sair com uma dessas na rua?

Preço: US\$ 45.00

Onde encontrar: happysocks.com

Copos das Tartarugas Ninja

Leonardo, Rafael, Michelangelo e Donatello estão de volta! Não na TV, mas em um belo kit de copos temáticos coloridos! Cada copo faz alusão à uma tartaruga diferente, para ninguém brigar na hora de escolher seu personagem favorito. Não deixe de utilizar na hora da pizza, afinal pizza e Tartarugas Ninja tem tudo a ver! Cowabunga!

Preço: US\$ 24.99

Onde encontrar: perpetualkid.com





Camiseta de LED Iron man

Todo fã do Homem de Ferro sonha em ter uma armadura igual às Marks criadas por Tony Stark e ser um super-herói de verdade. Como criar uma daquelas em casa é humanamente impossível, esta camiseta certamente quebra um galho: com um display de led que imita o visual do mini-reator Arc que Stark tem no peito, a camiseta esbanja estilo, e provavelmente será o mais próximo de se tornar o Homem de Ferro que você vai chegar.

Preço: US\$ 29.99

Onde encontrar: thinkgeek.com

.....

Forminhas ninjas para biscoitos

Sua avó (ou mãe, ou tia) sempre faz aqueles mesmos biscoitos com formatos de estrela, lua e anjinho? Dê para ela este super kit de forminhas para biscoito com formato de ninjas! Além de dar uma cara muito mais legal para os biscoitos, você ainda ganha uns pontos de reputação com a sua avó (ou mãe, ou tia)!

Preço: US\$ 7.99

Onde encontrar: perpetualkid.com

.....



Kit para montar Mario Kart

Se você é daqueles que mesmo quando não está jogando video game gostaria de estar jogando video game, este kit para montar uma mini pista de Mario Kart vai te manter entretido nos momentos de abstinência. Para deixar a experiência ainda mais divertida você pode adquirir vários kits e aumentar sua pista, acrescentando novas armadilhas e bonequinhos de personagens (com karts movidos à bateria!) para organizar uma legítima corrida estilo Mario Kart.

Preço: US\$ 7.99 - US\$ 29.99

Onde encontrar: thinkgeek.com

Colosseum Heroes

Android, iPhone, iPod Touch, iPad - 1 dólar



Se você procura um bom beat 'em up 2D portátil nos moldes do famoso Castle Crashers, Colosseum Heroes sem dúvida é uma ótima opção custo-benefício. Com gráficos caprichados no melhor estilo desenho animado, o game possui diferentes personagens selecionáveis e segue o tradicional esquema dos beat 'em ups: "siga para a direita matando qualquer inimigo que cruzar o seu caminho". Esta receita clássica é aprimorada com um sistema de combos e várias armas e magias elementais que podem ser customizadas e melhoradas. Incluindo batalhas contra chefes gigantes, Colosseum Heroes é garantia de muito desafio e diversão na tela do seu smartphone/tablet.



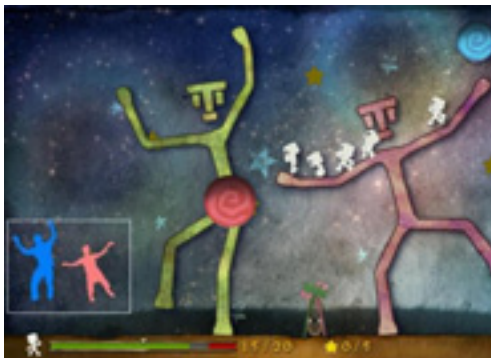
Burnout Crash

PSN, Live - 10 dólares

Embora não tenha quase nada a ver com a série Burnout original, este spin off casual pode render uma boa diversão. Não há corridas, nem takedowns, nem nada do tipo: aproveitando a explosiva mecânica dos crash events de Burnout Revenge, seu objetivo é simplesmente pilotar por uma curta distância até um cruzamento e iniciar um acidente da maneira mais destrutiva possível. Alguns objetivos devem ser cumpridos em cada fase - como explodir um carro específico, por exemplo - e pode-se jogar a carcaça de seu veículo contra outros carros, aumentando a destruição. Na versão Xbox 360, pode-se fazer tudo isso com o Kinect.



.....



Leedmees

Live - 10 dólares

Aos poucos o Kinect vai mostrando que pode oferecer novas maneiras de interação entre o jogador e seus games. Levemente inspirado em Lemmings, game que homenageamos nos clássicos deste mês, em Leedmees você deve guiar um grupo de criaturinhas de um ponto a outro da tela. Para isso, é preciso usar o próprio corpo como ponte, ligando plataformas com seus braços e pernas para que os Leedmees passem em segurança. Menos agitado que a maioria dos games de Kinect, o game é uma boa pedida para quem quer curtir um game mais sossegado, mas nem por isso menos desafiador. Jogando com outra pessoa, o layout das fases oferece desafios para que dois jogadores se ajudem na missão de levar o maior número possível de Leedmees até seu destino.

UMA MENTE BRILHANTE

No dia 5 de outubro de 2011, o mundo perdeu um de seus maiores gênios: Steven Paul Jobs, fundador da Apple, um dos responsáveis pelo sucesso do estúdio de animação Pixar e idealizador de diversos inventos revolucionários, faleceu aos 56 anos, após anos de luta contra um câncer no pâncreas.

Criado por pais adotivos, Jobs foi um gênio precoce: com apenas 21 anos, fundou a Apple juntamente com seu amigo Steve Wozniak. Visionário, Jobs foi um dos criadores do Apple I, computador que traduzia sua intenção de criar novas formas de interação entre o homem e a máquina, utilizando recursos (como pastas, atalhos, ícones) até então inéditos.

Anos depois deixou a empresa para se dedicar a outros projetos: fez um bico na Atari (ele é um dos criadores do game Breakout) e posteriormente comprou um pequeno estúdio de animação que, com investimento e determinação, transformou na gigante que hoje é a Pixar.

Quando voltou à Apple, em 1996 (como CEO), Jobs revolucionou a empresa: tirou-a da falência e participou ativamente da criação de todos os grandes sucessos da maçã, como o iPod, o serviço iTunes, o iPhone e o

iPad, sendo inclusive o porta-voz na hora de apresentar estes produtos ao mundo, sempre confortável em seus tênis, jeans e camisa preta.

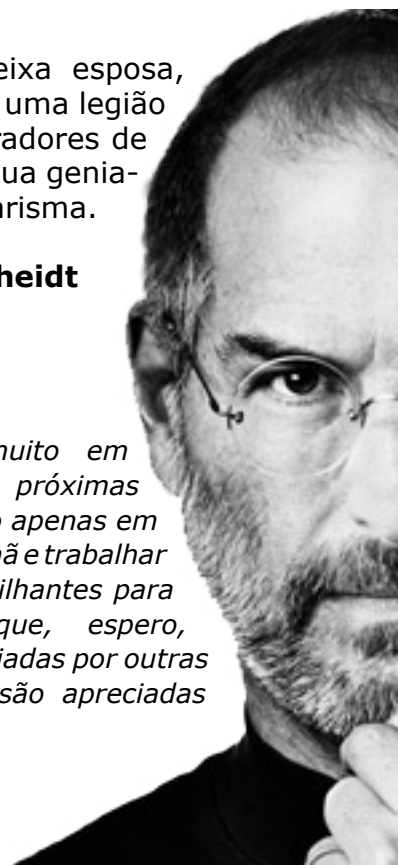
A importância de Jobs na área de tecnologia vai muito além da Apple, pois suas ideias moldaram a forma como interagimos com computadores e mídias digitais (ele foi um dos responsáveis pela popularização do mouse, acessório indispensável para todo PC gamer).

Steve Jobs deixa esposa, quatro filhos e uma legião de fãs e admiradores de seu trabalho, sua genialidade e seu carisma.

-Rodrigo Pscheidt

"Não penso muito em legado para as próximas gerações. Penso apenas em acordar de manhã e trabalhar com pessoas brilhantes para criar coisas que, espero, sejam tão apreciadas por outras pessoas como são apreciadas por nós."

Steve Jobs

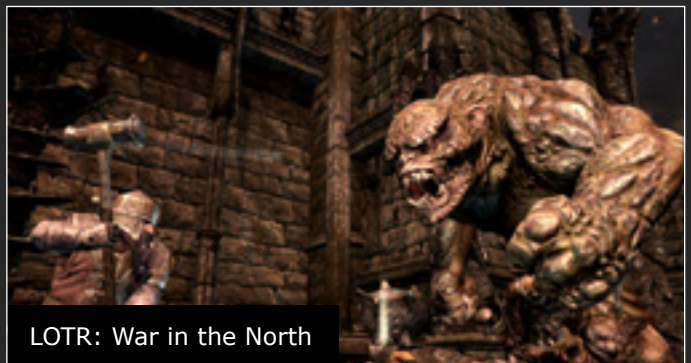
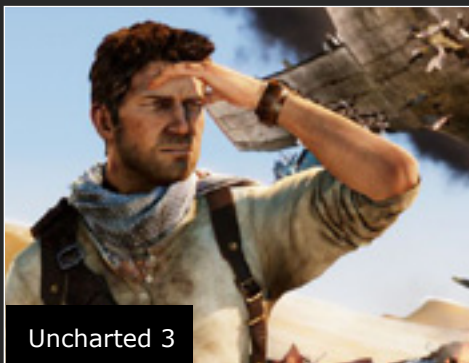
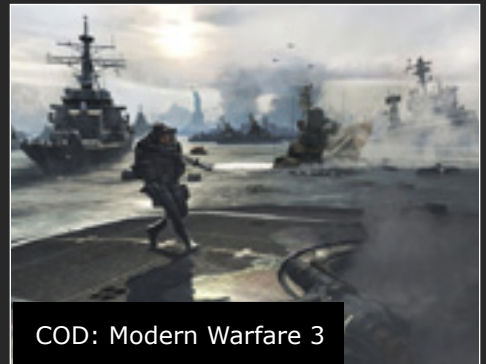
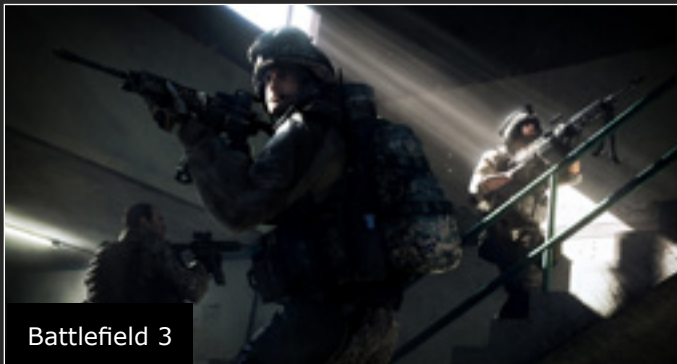


Game Over

Continue?

No

NA PRÓXIMA EDIÇÃO



revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura

PARCEIROS

House
Games
PRESS START

portal 

PLAYER 

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