

ARIKADE



Dezembro de 2011 - Edição 30

ISSN 2175 - 4071

ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

- SUPER MARIO 3D LAND
- ZELDA: SKYWARD SWORD
- NEED FOR SPEED: THE RUN

APOIO



DigitalPress

GREENPEACE



Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games

O melhor de 2011

**Editor Chefe:**

Raphael Cabrera

Redação:

Fábio Torres

Rodrigo Pscheidt

João Carlos Barbosa

Design:

Erick Drefahl

Daniel Ferreira

Marketing:

Suzane Skroch

Colaboradores:

Eduardo Sales Martins

Carlo H. Valentine

Guilherme Pacelli

Maurício S. Piccini

ISSN 2175 - 4071

Nossas edições de fim de ano sempre tiveram um balanço do que rolou de melhor (e pior) no mundo dos games. Neste ano não foi diferente, preparamos uma matéria especial com a nossa opinião sobre os melhores jogos de 2011. Se você não acompanha o mercado de jogos há algum tempo por causa da correria da rotina, não se preocupe, nós fazemos isto por você. Foram horas e horas de muita discussão, jogatinas e opiniões entre a nossa equipe até chegarmos a uma lista de jogos e classificações que consideramos perfeita. Utilize esta edição como um guia de compras para o fim do ano, seja para presentear alguém ou para jogar, com certeza você não irá se arrepender. Como editor da Arkade e a pedidos de alguns leitores, não posso deixar de indicar também algumas das minhas recomendações pessoais: Skyrim, The King of Fighters XIII, Deus Ex 3, Super Mario 3D Land, Trine 2 e Sequence. Muitos leitores também nos pedem indicação de consoles quando chega esta época do ano. Se você está indeciso, recomendando uma matéria especial publicada na nossa edição número 5, onde comparamos as três principais plataformas disponíveis no mercado. Você pode ler todas as edições da Arkade gratuitamente no nosso site. Relaxe e aproveite, seja bem-vindo à Arkade.

Raphael Cabrera

Revista Arkade - Rua Lamenha Lins, 62, 3º Andar,

CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil

Email: contato@arkade.com.br

A Arkade é 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

Eddy Gordo

Made in Brazil

Woodoo Pocket Kit

Bitbox

Os Melhores Games de 2011

Reviews

Assassin's Creed: Revelations

Super Mario 3D Land

The Legend of Zelda: Skyward Sword

Need for Speed: The Run

The King of Fighters XIII

The Elder Scrolls V: Skyrim

Clássicos

Donkey Kong

Flashback

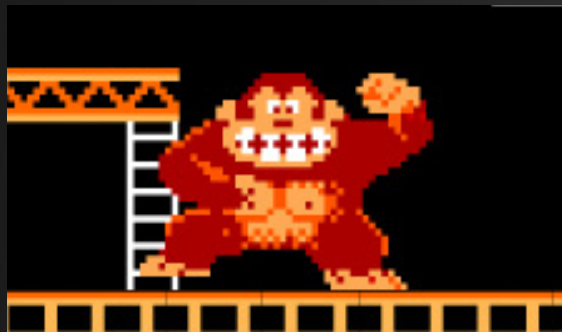
Roller Coaster Tycoon

Geek Stuff

Networks

Voice Chat

Um balanço sobre o mercado de games em 2011





Gears of War 3 no PC

Olá, será que vai sair Gears of War 3 pra PC? é que sou pc gamer e curto muito o jogo!

Patrick M. da Silva
Via Formspring

Arkade: Infelizmente é bem pouco provável, pois apenas o primeiro game foi convertido para PCs. Se quiser curtir a série toda, o jeito é correr atrás de um Xbox 360.

Detonando

Amigos da Arkade, suas revistas são muito boas, não deixam nada a desejar, mas eu, como muita gente, gostaria que vocês publicassem alguns detonados de jogos. Seria uma maravilha! Eu não tenho o que reclamar da revista mas ficaria ainda melhor se tivesse alguns detonados!

Douglas Gutemberg
por e-mail

Arkade: Obrigado pelos elogios, Douglas! Não publicamos detonados porque achamos que eles estragam um pouco a experiência de jogo, afinal bom mesmo é suar a camisa para detonar os seus jogos preferidos. Mas, se você está empacado em algum game específico, no Youtube é possível encontrar detonados em vídeo de milhares de games.

Faculdades de Games

Estou fazendo um curso técnico em informática que é especializado em programação e estou muito interessado em desenvolver jogos eletrônicos. Gostaria de saber qual é a melhor faculdade pública aqui no Brasil com esse tipo de curso?

Via Formspring

Arkade: É difícil avaliar a qualidade dos cursos oferecidos por todas as faculdades, mas lembre-se que os principais pólos de desenvolvimento de games no Brasil ficam no Rio de Janeiro, São Paulo, Porto Alegre, Florianópolis e Recife. Buscar uma faculdade em alguma destas cidades pode facilitar a sua entrada no mercado!

Skyrim em português

The Elder Scrolls V: Skyrim para PC, tem áudio ou legendas em português?

Via Formspring

Arkade: Infelizmente não. Ao contrário de outras grandes produtoras, a Bethesda ainda não está investindo na tradução de seus jogos em nosso país. Para curtir a densa história do game, é essencial que você tenha um bom conhecimento em inglês, espanhol, ou algum outro idioma para o qual o game ofereça suporte.



ASSINE A REVISTA ARKADE

E RECEBA AS PRÓXIMAS EDIÇÕES NO SEU E-MAIL

[CLIQUE AQUI PARA ASSINAR!](#)

EASTER EGGS

Batman: Arkham City possui diversos easter-eggs. Um dos mais interessantes é a possibilidade de encontrar o beco onde os pais de Bruce Wayne foram assassinados, nos fundos do Monarch Theatre. Encontrar este local e ouvir a música inteira ainda vale uma conquista/troféu.



CURIOSIDADES

O personagem Dan Hibiki, de Street Fighter, foi criado pela Capcom para satirizar o lutador Ryo Sakazaki, do game Art of Fighting. Muitos personagens do game da SNK foram inspirados no visual e/ou o estilo de luta de personagens de Street Fighter.

QUAL É ESTE JOGO?



Resposta da edição anterior: Congo Bongo - Commodore 64

JOGOS EM FLASH - Mike Shadow - I Paid For It

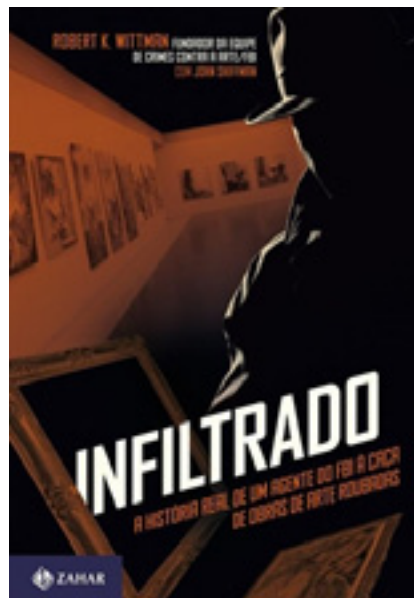
Você provavelmente já passou por esta desagradável situação: colocar seu dinheiro em uma vending machine, fazer seu pedido e frustrar-se quando seu item “trava” dentro da máquina, que não devolve seu dinheiro nem entrega sua mercadoria. Se sua vontade foi de esmurrar a máquina mas você não o fez por ser um sujeito politicamente correto, no game Mike Shadow: I Paid For It seu objetivo é exatamente este: espancar a vending machine que engoliu sua grana! Com diversos upgrades armas, golpes e habilidades destraváveis, o game é ótimo para passar o tempo e aliviar o stress de quem já passou - e de quem ainda vai passar - por este inconveniente da vida moderna.



CULTURA -

Infiltrado, Robert K. Wittman

Antes de pensar que este é só mais um romance policial, pense de novo: o autor, Robert K. Wittman, foi agente do FBI por mais de 20 anos e fundou a Equipe de Crimes Contra a Arte, um braço da agência cujo principal propósito é investigar casos de roubos de obras de arte em todo o mundo. Neste livro embasado em fatos reais, Wittman relembra alguns dos casos mais impressionantes, tendo muitas vezes arriscado a vida se infiltrando entre contrabandistas ou fazendo as vezes de receptor para obras de valor inestimável. Pinturas de Rembrandt, Monet e Picasso, uma cópia manuscrita original da Carta de Direitos dos Estados Unidos, esculturas de Rodin: estas e muitas outras relíquias foram recuperadas com a ajuda de Wittman, que nos mostra os bastidores da vida investigativa neste livro que já virou Best-Seller nos EUA.



compre este e outros produtos na:





EDDY GORDO

O Blanka que não nos ouça, mas é provável que o Brasil nunca tenha sido tão bem representado em um jogo como em Tekken, com Eddy Gordo. Talvez por ele não ser um personagem caricato e fora da realidade, ou por ele praticar uma arte marcial tão presente em nossa cultura, o fato é que o capoeirista Eddy Gordo (que, por sinal, não tem nada de gordo), acabou se tornando um dos personagens favoritos tanto dos gamers brasileiros quanto dos gringos.

Nascido em uma rica família do Brasil, Eddy foi para a prisão injustamente:

quando tinha 19 anos, seu pai - que estava tentando destruir um cartel de drogas brasileiro - sofre um atentado e, antes de morrer, pede ao filho que assuma a culpa, pois a prisão seria o único lugar onde ele estaria a salvo. Eddy cumpre o desejo do pai e nos oito longos anos que passa na cadeia, conhece o avô de Christie Monteiro - a garota que luta capoeira em Tekken 4 - que o ensinou a arte da capoeira e o tornou um mestre.

Falando em mestre, a Namco convidou o famoso mestre Marcelo "Caveirinha" Pereira para fazer a captura de movimentos do personagem. Isso conce-

deu a Eddy toda a ginga tipicamente brasileira que ele merece, e mostra a preocupação da Namco em torná-lo um autêntico lutador brasileiro.

Após sair da prisão, Eddy ouve falar do torneio King of Iron Fist 3 e resolve entrar na disputa para tentar fazer com que o Império Mishima o apoie em sua missão de vingar o pai. Neste meio tempo, ele ensina à Christie Monteiro a arte da capoeira, pagando uma promessa que havia feito ao avô da garota.

Anos mais tarde, em uma esperança de curar seu mestre de uma doença misteriosa, Eddy pede a ajuda de Jin Kazama (então presidente da Mishima Zaibatsu por ter vencido o torneio) e acaba entrando para a controversa Tekken Force, a elite defensiva da empresa. Seu esforço dá resultado, pois ao final de Tekken 6 vemos o avô de Christie em plena forma.



Ho Chi Myong: O mestre de Eddy

Mesmo tendo passado para "o lado negro da força" (por um objetivo nobre, é válido ressaltar), Eddy Gordo continua sendo um dos personagens brasileiros mais carismáticos e bem sucedidos dos games, aparecendo em todos os jogos da série desde Tekken 3.

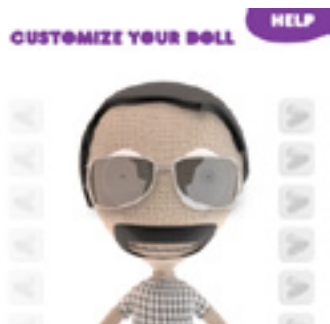
Aliás, sabe por que a clássica roupa verde e amarela de Eddy tem a palavra "Faísca" estampada? Este foi o apelido dado a ele pelo mestre Marcelo Pereira, durante o desenvolvimento de Tekken 3.



WOODOO POCKET KIT

Sabe aqueles bonequinhos de vudu que as bruxas de filmes espetam com alfinetes para castigar seus desafetos? Pois é, eles existem! Mas, como quase tudo neste mundo, eles se atualizaram, e hoje em dia podem ser customizados e enviados digitalmente pelo iPhone, iPod Touch ou iPad tanto para uma alfinetada maldosa quanto para uma cutucada romântica!

Pelo menos, esta é a proposta do aplicativo Woodoo Pocket Kit, produzido pela brasileira Woodoo Oficina Web. Você escolhe se quer usar a foto da sua vítima (ou sua paquera) no boneco ou prefere customizar um simpático bonequinho de estopa com roupas e acessórios para ficar parecido com o seu amigo.



Feito isso, espete seus alfinetes e personalize uma mensagem para enviar junto com seu Woodoo. Pode ser algo fofo para aquela gatinha que você está a fim, ou uma coisa mais ácida para cobrar algum caloteiro ou simplesmente zoar com algum amigo. O aplicativo permite ainda que você compartilhe seus Woodoos nas principais redes sociais.

O aplicativo Woodoo Pocket Kit é totalmente gratuito, e após instalá-lo, você pode começar a enviar seus Woodoos personalizados para seus amigos, desafetos e paqueras sem nenhum custo adicional. Liberte o bruxo que existe em você com estes simpáticos bonequinhos vudus 100% brasileiros.

Envie o seu jogo para a ARKADE



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.



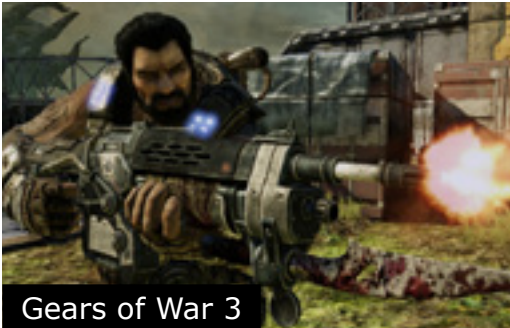
OS MELHORES GAMES DE 2011

Enfim chegamos ao fim de mais um ano. Um ano deveras movimentado no mercado de games! Embora as sequências ou reboots tenham dominado o mercado em 2011, é fato que houve espaço para a criatividade, pois algumas boas franquias em potencial surgiram. Obviamente, também tivemos games ruins, devidamente home-

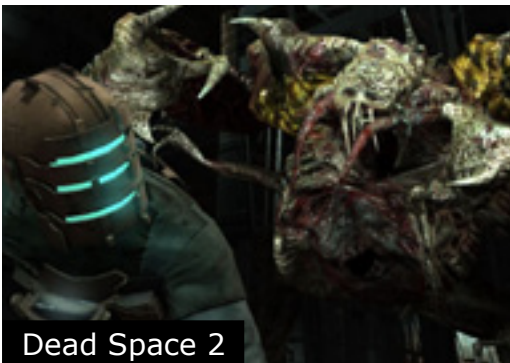
nageados na seção de piores do ano. Independente se você jogou todos os games desta lista ou preferiu esperar a poeira baixar para comprá-los por um precinho mais em conta, uma coisa é certa: todos estes games (menos os piores, claro) garantem centenas de horas de muita diversão!



Batman: Arkham City



Gears of War 3



Dead Space 2

Uma missão ingrata escolher os melhores jogos de ação em um ano que nos brindou com tantos bons games do gênero! Batman: Arkham City se destaca pelo conjunto da obra, mas o desfecho épico de Gears of War 3 não fica muito atrás, pois se beneficia do modo online para garantir incontáveis horas de diversão. Deus Ex 3 flerta com outros gêneros (RPG, FPS), mas sem dúvida se destaca por sua ação de primeira, bem como Dead Space 2, que adiciona terror e tiro em terceira pessoa à receita. Assassin's Creed: Revelations faz jus à série, mas serve para mostrar que a velha receita da franquia já está dando sinais de cansaço.

.....

1° - Batman: Arkham City

2° - Deus EX 3

4° - AC: Revelations

3° - Gears of War 3

5° - Dead Space 2

AVENTURA



Uncharted 3

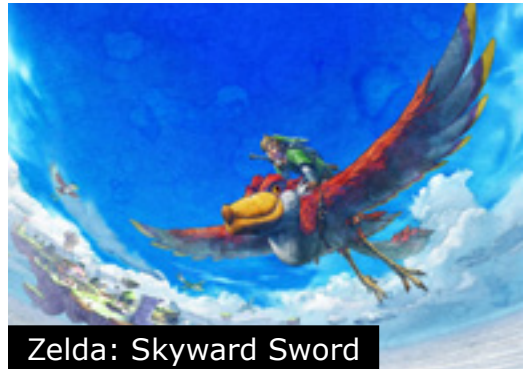
Em muitos casos é complicado definir onde acaba a ação e começa a aventura. Uncharted 3: Drake's Deception é um ótimo exemplo de game que rompe estas barreiras o tempo todo, ao contrário de The Legend of Zelda: Skyward Sword, onde a aventura é o que conta. Como de praxe, Super Mario é sinônimo de qualidade neste quesito, bem como o recente Trine 2, que oferece uma ótima experiência multiplayer e um visual de cair o queixo. Fecha a lista Alice Madness Returns, um game que poderia ter sido bem melhor, mas ainda assim oferece uma jornada bizarra e grandiosa por uma País das Maravilhas mais insano do que nunca.

.....

1º - Uncharted 3

2º - Zelda: Skyward Sword 4º - Trine 2

3º - S. Mario 3D Land 5º - Alice



Zelda: Skyward Sword

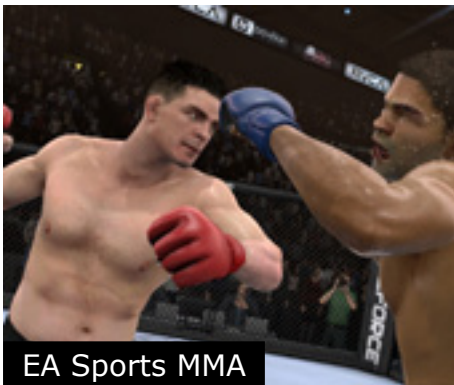


Alice Madness Return

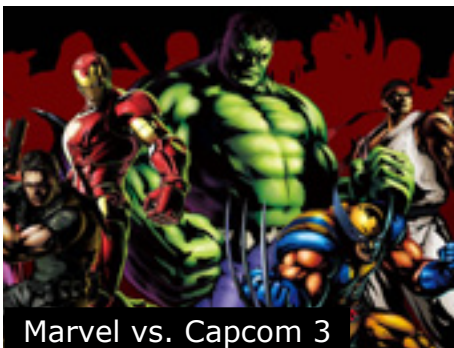
LUTA



Mortal Kombat



EA Sports MMA



Marvel vs. Capcom 3

Pode-se dizer que 2011 foi o ano da brutalidade nos games de luta. Além dos lançamentos de games bem realistas inspirados nas lutas do momento - EA Sports MMA - tivemos o glorioso retorno de uma franquia que atravessa gerações: Mortal Kombat, um dos maiores clássicos da pancadaria, se reergueu em grande estilo, após passar anos decepcionando seus fãs com jogos medíocres. A psicodelia frenética de Marvel Vs. Capcom 3 também agrada muita gente, bem como a sólida e tradicional luta 2D de The King of Fighters XIII. Para encerrar, temos a ótima conversão de Super Street Fighter IV para o 3DS, uma versão portátil deste neo-clássico que não deve nada para as versões de consoles.

.....

1º - Mortal Kombat

2º - Marvel vs. Capcom 3

4º - S.S.F. IV - 3DS

3º - KOF XIII

5º - EA Sports MMA

CORRIDA



Os simuladores dominaram o mercado este ano. Em um páreo duro pela pole position, temos grandes títulos como Forza 4, Need for Speed Shift 2: Unleashed e F1 2011, todos excelentes games, todos apostando no realismo gráfico e técnico para impressionar os jogadores. Claro que nem só de simulação se faz um bom game de corrida, e para os que acreditam que a diversão e a adrenalina valem mais, não faltaram boas opções, seja nas pistas de terra de Dirt 3, seja nos mundos coloridos de Mario Kart 7.

.....

1° - Forza 4

2° - Dirt 3

4° - Mario Kart 7

3° - NFS: Shift 2

5° - F1 2011



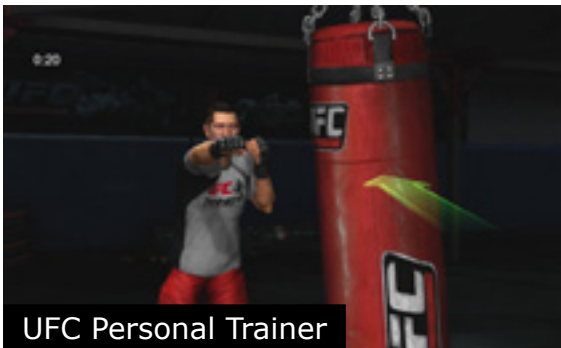
ESPORTE



FIFA 12 / PES 2012



NBA 2K12



UFC Personal Trainer

Quem gosta de bater uma bolinha virtual não tem do que reclamar este ano. Tanto FIFA 12 quanto Pro Evolution Soccer 2012 são ótimos. Embora sejam pauta de discussões calorosas sobre qual é o melhor, as vendas de FIFA são bem mais expressivas. Se sua praia é o basquete, NBA 2K12 oferece uma experiência ainda mais imersiva deste esporte, ao passo que Kinect Sports: Season Two diverte e agrada fãs de vários esportes. Os jogos aeróbicos - como UFC Personal Trainer - se destacaram por seu esforço em tirar o jogador do sofá e ajudá-lo a queimar umas calorias.

.....

1° - FIFA 12

2° - PES 2012

4° - Kinect Sports

3° - NBA 2K12

5° - UFC P. Trainer

RPG



Este ano não teve para ninguém: em matéria de RPG, The Elder Scrolls V: Skyrim foi preferência por unanimidade para todos. Status mais do que merecido, afinal, o jogo é incrível. Em segundo lugar temos a trama séria do desafiador The Witcher 2: Assassins of Kings, seguido de perto por Dragon Age 2, um RPG um pouco mais simples, mas nem por isso menos interessante. Dark Souls e sua dificuldade insana também merecem destaque, bem como as novas versões de Pokémon: Black e White, que fizeram a alegria dos fãs dos monstros na telinha do Nintendo DS.

.....

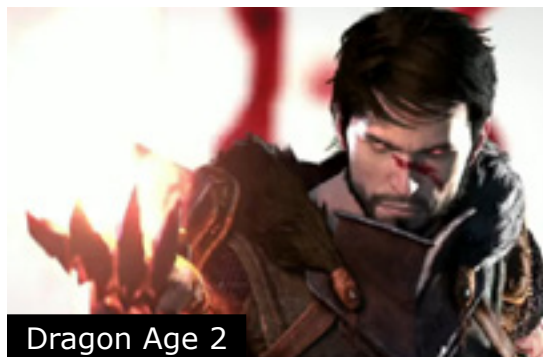
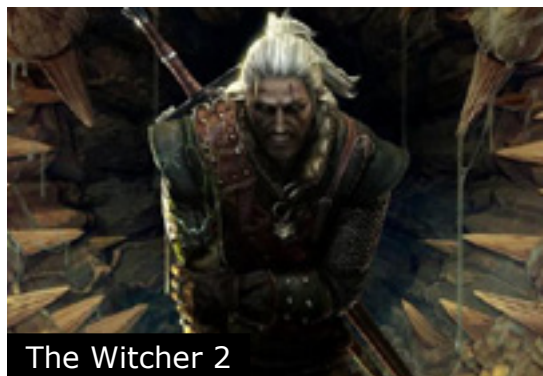
1° - The Elder Scrolls V: Skyrim

2° - The Witcher 2

4° - Dragon Age 2

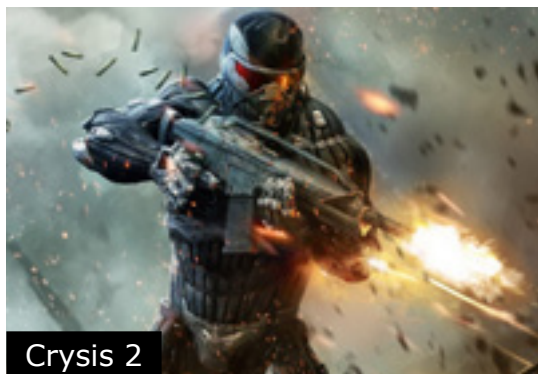
3° - Pokémon: B. & W.

5° - Dark Souls

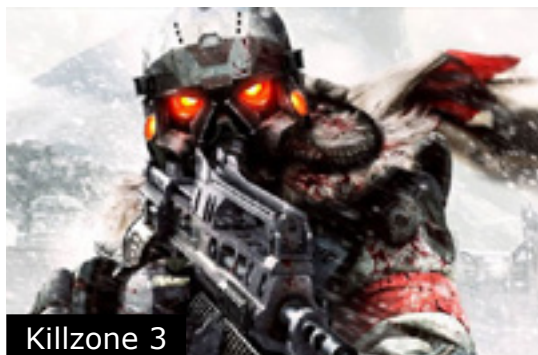




Call of Duty: Modern Warfare 3 / Battlefield 3



Crysis 2



Killzone 3

Fanboyzismos à parte, os números não mentem: Call of Duty: Modern Warfare 3 manteve a franquia no topo por mais um ano, quebrou recordes e está lotando as salas de jogadores ávidos por headshots. Felizmente, boas opções não faltaram no mercado, da guerra fotorrealista de Battlefield 3 ao belo futuro tecnológico de Crysis 2, que é completamente o oposto do mundo pós-apocalíptico de Rage. Quem busca novas maneiras de curtir seus jogos de FPS, pôde encontrar em Killzone 3 uma ótima saída, pois ao game é compatível com o PS Move e oferece uma ótima jogabilidade com o periférico.

.....

1º - Call of Duty: Modern Warfare 3

2º - Battlefield 3

4º - Killzone 3

3º - Crysis 2

5º - Rage

REVELAÇÃO



Dead Island

Embora as sequências e reboots tenham dominado o mercado, não se pode negar que houve um respiro de criatividade na indústria: o psicodélico Child of Eden é uma experiência realmente inovadora no mundo dos games, enquanto Catherine nos brindou com um romance pra lá de estranho repleto de puzzles bizarros. LA Noire serviu para mostrar que nem só de ação e tiroteio se faz um bom game investigativo; já Dead Island entregou uma experiência realmente aprofundada de um holocausto zumbi. Encerrando as boas surpresas do ano temos Outland, o estiloso game 2D da Ubisoft que nos fez lembrar porque os jogos de plataforma são tão divertidos.

.....

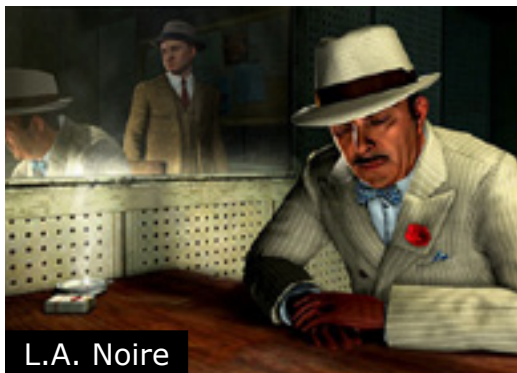
1º - Dead Island

2º - LA Noire

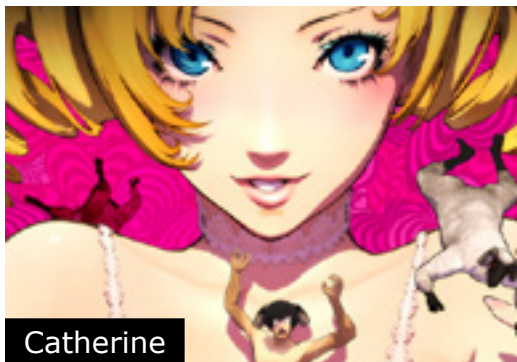
4º - Child of Eden

3º - Catherine

5º - Outland



L.A. Noire



Catherine

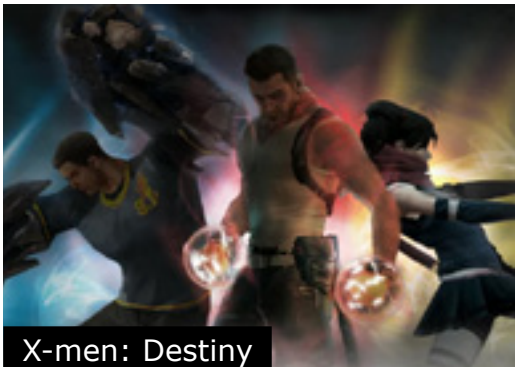
DECEPÇÃO



Duke Nukem Forever



Brink



X-men: Destiny

Como nem só de bons games é feita a indústria, este ano também tivemos algumas decepções. Não estamos falando necessariamente de jogos ruins, mas de jogos que criaram muita expectativa e no fim, decepcionaram seus fãs. É o caso de Duke Nukem Forever, que não valeu os 15 anos de espera, ou Brink, cujos trailers foram bem melhores do que o jogo em si. A mudança de ambientação de Call of Juarez afundou a série, já o "Gears of War medieval" Haunted: The Demon's Forge sequer passa perto da qualidade do Gears. Por fim temos X-Men: Destiny, um jogo com ótima premissa, mas péssima execução.

.....

1º - Duke Nukem Forever

2º - Brink

4º - C.O.J: The Cartel

3º - X-Men: Destiny

5º - Haunted

INDIE

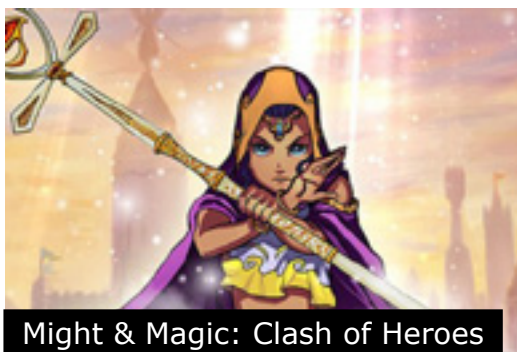


Se faltou criatividade para as grandes indústrias, o mesmo não pode ser dito das produtoras independentes, que entregaram diversos bons títulos este ano. Bastion e seu narrador onipresente cativaram muitos fãs de RPGs, enquanto o inovador Sequence mostrou que RPGs e games musicais podem, sim, andar juntos. Swords and Sworcery impressionou com seu estilo gráfico peculiar no iPad. Estilo também é um dos diferenciais de Insanely Twisted Shadow Planet, game de nome bizarro e visual inspirado. Para quem curte um bom desafio, a melhor pedida foi Might & Magic: Clash of Heroes, uma mistura de puzzle com RPG que está bombando nas redes Steam, Xbox Live e PSN.

.....

1° - Bastion

- | | |
|-------------------------|--------------------|
| 2° - Sequence | 4° - Might & Magic |
| 3° - Swords n' Sworcery | 5° - I.T.S. Planet |



RECEBA AS NOTÍCIAS DA
ARKADE TAMBÉM NO

facebook

CLIQUE PARA ACESSAR

ARKADE

UNINDO PREÇO COM QUALIDADE



GAMES

COMPRE PELA INTERNET


WWW.JPGAMES.COM.BR




Av. Rio Branco, 500. Estacionamento GPark, loja 2.

Tel: (11) 3223-5967 / (11) 3331-2018

República, São Paulo, SP

 facebook.com.br/jpgames

 twitter.com/jpgames

REVIEWS

Assassin's Creed: Revelations

Super Mario 3D Land

The Legend of Zelda: Skyward Sword

Need for Speed: The Run

The King of Fighters XIII

The Elder Scrolls V: Skyrim

REVIEW



ASSASSIN'S CREED

REVELATIONS

Sem grandes inovações, Ubisoft recicla mecânicas já consagradas, mas entrega um desfecho digno para a saga de Altaïr e Ezio.

PC, X360, PS3 | Ação | 1 Wa 10 jogadores | Produtora: Ubisoft | Publisher: Ubisoft

Se o sucesso de uma franquia sobe à cabeça de uma produtora, o resultado pode ser desastroso. Só pensando nos lucros, uma produtora pode encher o mercado com games medianos de uma mesma série, saturando os jogadores com jogos repetitivos e afundando o nome de um ótimo game. Mas fique calmo, a Ubisoft - ainda - não chegou neste ponto, pois entrega com *Assassin's Creed: Revelations* um game quase nada inovador, mas que encerra de maneira satisfatória a história de Ezio e Altaïr, preparando terreno para uma inexorável mudança de rumos.

A trama do novo game começa imediatamente após o desfecho de *Brotherhood*. Então se você ainda não jogou os títulos anteriores, cuidado com os spoilers: Desmond, o assassino do presente está em coma induzido dentro da Animus. A longa exposição ao programa o deixou em uma situação perigosa, visto que ali as memórias de seus antepassados e sua própria identidade podem se fundir e entrar em colapso, fazendo com que ele nunca mais consiga sair do ambiente virtual.

A única maneira de resgatarmos a lucidez de Desmond é entrando mais uma vez em seu passado para ajudar Ezio - agora um coroa grisalho e desiludido - a encontrar as chaves que levam para a biblioteca secreta de Altaïr, que está selada em algum lugar de Masyaf, a primeira fortaleza do clã assassino, atualmente tomada pelos Templários. Para piorar, Ezio agora tem alucinações, todas relacionadas ao seu famoso antepassado, Altaïr.





Há pistas que parecem estar escondidas nestas visões, e Ezio deverá literalmente seguir os passos de Altaïr se quiser desvendá-las.

É assim, mesclando de maneira bem amarrada a história de três personagens já bem conhecidos dos fãs, que a narrativa do game segue, oferecendo uma experiência que agrega bem poucas novidades em termos de gameplay. Ainda assim, consegue se manter interessante por seu roteiro, que de fato entrega as revelações do título, mas ainda consegue deixar o jogador com a pulga atrás da orelha em certos pontos.

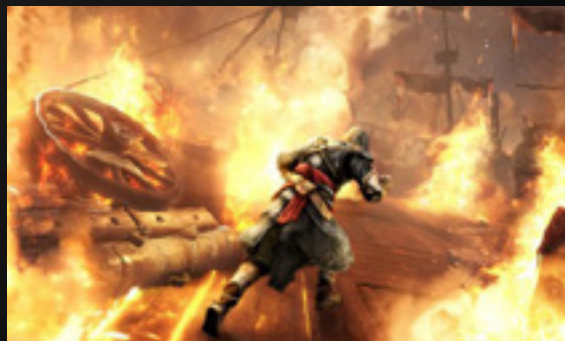


Verdade seja dita, pouca coisa mudou de Brotherhood para cá. Embora tenhamos uma nova cidade - a bela Constantinopla - , a parte técnica (gráficos e som) mantém a qualidade da série e mantém também seus defeitos (como os vários NPCs gêmeos transitando pelas ruas, por exemplo). A Ubisoft também não ousou nos comandos, mantendo o grosso da jogabilidade intacto, com uma novidade aqui e outra ali, que dão um suspiro de inovação ao game.

Ezio possui basicamente o mesmo arsenal do último game, mas sua visita ao oriente lhe rendeu alguns novos brinquedinhos: o primeiro deles é a hookblade, uma lâmina escondida com uma ponta de gancho, útil não apenas nos combates, mas também

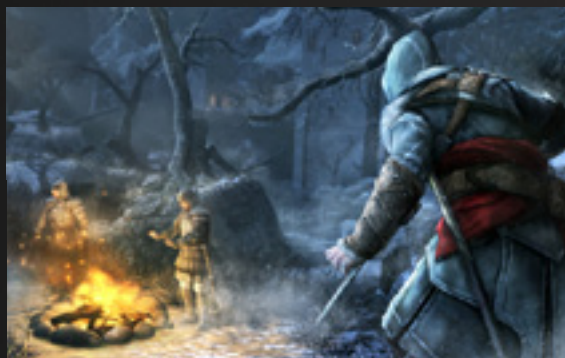
na mobilidade, pois com ela Ezio pode deslizar por cabos e se locomover de maneira muito mais rápida.

Além disso, ele agora também conta com bombas, que se dividem em três grupos: bombas de ataque para matar os inimigos, bombas de distração que lhe permitem causar um alvoroço para passar despercebido, e bombas táticas, que devem ser usadas na hora em que a coisa aperta, para facilitar uma fuga ou despistar um grupo de soldados. As especiarias e tesouros colecionáveis deram lugar aos ingredientes de bombas, que possuem centenas de variações. Nem a hookblade nem as bombas são grandes novidades, mas acrescentam um pouco mais de profundidade ao gameplay já manjado da franquia.



Fora isso, a mecânica de jogo continua basicamente a mesma: explore a cidade saltitando por telhados, cumpra missões principais e paralelas, elimine seus alvos, limpe áreas da influência do inimigo, resolva puzzles onde o principal desafio é o cenário, escale, pule, se pendure: tudo aqui soa bastante familiar. Para encontrar as chaves da tal biblioteca, Ezio deve superar alguns desafios, que por sinal estão ainda mais interessantes e criativos que a busca pelos templos de Rômulo de Brotherhood, em sequências de ação e escalada que poderiam facilmente fazer parte de um game da série Uncharted.

Como você bem sabe, desta não vez não controlamos apenas Ezio, mas também Altaïr. Ainda que não alterem drasticamente o andamento do jogo, os trechos em que controlamos Altaïr - em diferentes momentos de sua vida - são fundamentais para a história, pois nos dão pistas sobre como proceder com Ezio, ao mesmo tempo em que se aprofundam mais nos conflitos do árabe, que passou por maus bocados dentro de seu próprio clã graças às relíquias que Ezio procurara tão obstinadamente no game anterior.



Novidade mesmo você vai encontrar jogando com Desmond. Novidades, no mínimo, estranhas: preso em seu estado comatoso, Desmond sequer pode sair da Animus, então o que você controla é uma espécie de projeção mental dele - em primeira pessoa! - que vaga por um mundo virtual etéreo conversando consigo mesmo e ocasionalmente encontrando personificações das memórias do famoso "Subject 16", sujeito que infelizmente teve sua importância drasticamente reduzida na trama.

Com uma mecânica que se assemelha um pouco à de Minecraft, nestes trechos - que são totalmente opcionais, pois você deve pausar o game para encontrar a opção "retorne para a Ilha de Animus" onde antes havia o comando "sair da Animus" - Desmond se move livremente por um mundo tridimensional feito de blocos, plataformas e rampas, podendo inclusive mover e criar blocos para formar um caminho. Uma boa maneira de sabermos mais sobre Desmond, mas é bem estranha a forma como a

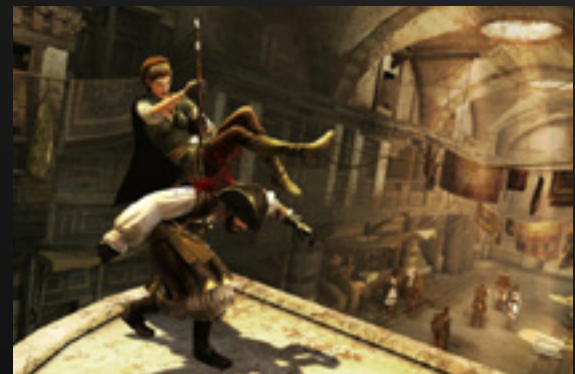


Ubisoft incorporou isto ao game. Sem sair da Animus, você também quase não verá Shaun, Lucy, Rebecca e os outros personagens do mundo real.

Outra novidade pouco convencional é o minigame Den Defense, um misto de tower defense com estratégia em tempo real que não possui muita utilidade. Depois de limpar uma zona da cidade da influência dos Templários, eles podem reivindicar aquela área de volta, cabendo a você espalhar assassinos de diferentes classes pelo caminho, a fim de conter a retaliação adversária.

Considerando que este nunca foi o foco da série - e existem dezenas de bons jogos de estratégia e tower defense no mercado - este minigame (que também é opcional) é uma adição curiosa e talvez um pouco desnecessária. Com certeza seria muito mais prático (e coerente com o game) vencer os inimigos na boa e velha pancadaria acrobática típica de Assassin's Creed. Aliás, caso você perca uma batalha dessas, pode simplesmente ir atrás do comandante adversário e assassiná-lo da maneira tradicional, recuperando o controle da região e fazendo deste minigame algo ainda mais sem propósito.

O multiplayer - que foi uma agradável surpresa em Brotherhood - volta ainda mais robusto, com novos modos e um sistema de jogo muito mais balanceado. Além dos já conhecidos





modos Wanted e Deathmatch, agora temos mais variedade, como o viciante Artifact Assault (uma variação do conhecido Capture the Flag) e o frenético VIP (semelhante ao modo Guardian, de Gears of War), ambos muito bem adaptados ao estilo de jogo de Assassin's Creed.

Ao invés de premiar os level ups com novas habilidades, agora o game concede ao jogador experiência e Abstergo Points, permitindo que o jogador gaste-os da maneira que preferir. Acréscimos como o Honorable Death - que concede menos pontos ao adversário caso você o nocauteie no exato momento em que ele te mata - tornam o multiplayer mais estratégico, e





há até um modo Story online, onde você pode aprender mais sobre os templários contemporâneos enquanto treina na Abstergo.

Mesmo com poucas novidades - algumas delas bem estranhas - a campanha de Assassin's Creed Revelations é muito boa e mostra que a Ubisoft não perdeu as rédeas da série. As dezenas de horas de jogo entregam aos fãs uma história forte e aprofundada dos carismáticos assassinos. É fato que a fórmula da Ubisoft já está dando sinais de cansaço, mas o bom andamento da narrativa ainda é o suficiente para manter os jogadores interessados. Só não sabemos até quando.

Avaliação

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

- + Narrativa envolvente
- + Multiplayer inovador
- Jogabilidade reciclada
- Novidades estranhas

Nota final: **83**

A equipe da **ARKADE** deseja a você um

FELIZ NATAL!





SUPER MARIO 3D LAND

Nintendo mostra como utilizar o 3D misturando elementos de ontem e de hoje em um game autêntico, inovador e muito divertido.



em um mundo tridimensional remete de imediato à Super Mario 64, enquanto a ambientação, os itens e a boa e velha fantasia de guaxinim (tanooki) trazem boas lembranças do clássico Super Mario Bros. 3. Temos ainda a volta de alguns elementos testados e aprovados da série Super Mario Galaxy, enquanto o título do game faz alusão ao Super Mario Land, lançado em 1989 para o bom e velho Game Boy.

Esta salada de referências e elementos recebe o bem-vindo upgrade da tecnologia 3D do portátil, mas é fato que o que faz de Super Mario 3D Land um jogo tão divertido é a mesma coisa que faz qualquer jogo do Mario ser divertido: a criatividade da Nintendo, que sempre consegue aliar uma joga-

bilidade simples e extremamente funcional ao inspirado design das fases, que mesclam plataformas com puzzles de um jeito que funciona muito bem.

A telinha tridimensional do 3DS ofereceu uma nova gama de possibilidades para a equipe criativa do game. Sabe quando um objeto parece estar em um plano, mas, ao mudar a perspectiva da câmera, percebemos que na verdade ele estava em outro? Super Mario 3D Land usa e abusa destas ilusões de ótica para desafiar a atenção do jogador, e de quebra mostrar como o 3D pode ser utilizado de maneira inteligente, afetando não apenas o visual, mas principalmente o gameplay de um jogo.



Outros recursos do 3DS, como o giroscópio, também foram utilizados de maneira engenhosa. Algumas fases permitem que você visualize o ambiente em um binóculo. Ao observar a fase deste ponto de vista, você pode mover seu portátil para lá e para cá, e o que é mostrado na tela vai se mover junto, como se você de fato estivesse olhando para algo que está além da telinha. Já vimos este recurso ser utilizado de maneira semelhante até em smartphones, mas aqui ele ilustra bem o cuidado que a Nintendo teve em tornar Super Mario 3D Land uma verdadeira cartilha para outras produtoras, como se quisesse mostrar como, com um pouquinho de criatividade, cada recurso pode ser utilizado para enriquecer um jogo.



Apesar destas novas mecânicas, a jogabilidade do game é exatamente aquela que todo mundo já conhece: Mario pode basicamente pular e correr, mas ao adquirir itens especiais, nosso amigo adquire novas habilidades. Muitas delas já são bem manjadas, como a flor de fogo e a fantasia de tanooki, que está de volta para permitir que o herói plane no ar. Entre as novidades, destacam-se a roupa que concede ao encanador a habilidade de lançar bumerangues e um tipo especial de bloco, dotado de uma hélice, que faz com que Mario voe alto por um curto espaço de tempo.

Estas novidades, aliadas ao criativo design das fases, faz com que o jogo transcorra de maneira agradável, talvez até um pouco fácil demais no começo, misturando a simplicidade de um jogo de plataforma tradicional

com alguns puzzles simples onde o timing é mais importante do que a habilidade.

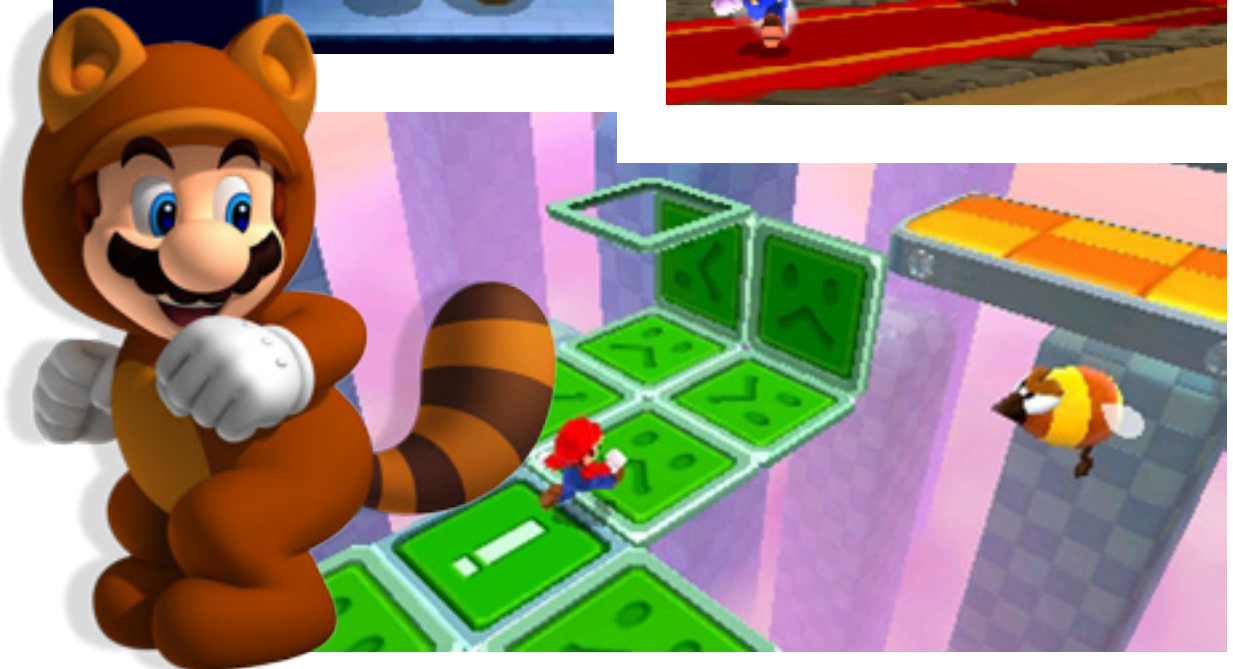
Após um certo nível, porém (o oitavo mundo, para ser mais específico), o desafio do game aumenta consideravelmente, exigindo perícia e atenção até mesmo para o mais hardcore dos gamers. Se você é um daqueles jogadores obstinados que jamais termina um level sem encontrar todas as três medalhas escondidas, certamente irá se deparar com um excelente passatempo nas fases mais avançadas. A mistura de ambientes tridimensionais com as já mencionadas ilusões de ótica conseguem pregar peças mesmo nos olhos mais treinados.

Para completar, temos as batalhas contra os chefes, que seguem aquele mesmo estilo que já conhecemos: preste atenção ao padrão de ataques do chefe para encontrar uma brecha e encaixar um contra-ataque. O fato de





termos alguns chefes, cenários e situações trazidos diretamente de Super Mario Bros. 3 agrega uma boa dose de nostalgia aW estes encontros, mas algumas surpresinhas aqui e ali estão sempre presentes, para nos lembrar que este não é apenas um remake de algum jogo antigo do Mario, mas um jogo novo, que se apropria de elementos consagrados, mas insere-os em um novo contexto, de forma que tudo sempre parece familiar, mas ainda assim inteiramente novo.



A parte técnica possui o capricho típico da Nintendo em cada detalhe. Os gráficos são ótimos, vibrantes e coloridos, aproveitando o potencial do portátil e utilizando a tecnologia 3D para oferecer algo que vai muito além da simples profundidade de campo. O som é aquele que a gente já conhece, com todos os barulhinhos e músicas (muitas delas mixadas de novas maneiras) que com certeza marcaram a história dos jogos eletrônicos e a infância de muita gente.

A melhor maneira de definir Super Mario 3D Land é como um jogo de plataforma 2D inserido em um ambiente 3D. Mesclando o que houve de bom nestas duas fases da carreira do encanador, o jogo oferece toda a nostalgia de Super Mario Bros. 3 com a jogabilidade diversificada de Super Mario 64. Se você curte estes, ou qualquer outro game do Mario, já sabe o que esperar do jogo: a mesma simplicidade, a mesma diversão e a mesma criatividade que fizeram dos games do bigodudo um sucesso que atravessa gerações. Some tudo isso à engenhosa utilização do 3D, e o que você tem é um título que realmente faz o Nintendo 3DS valer a pena.



Avaliação

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

- + Belo design de fases em 3D
- + Jogabilidade inovadora
- + Elementos clássicos do Mario
- 3D pode cansar a vista

Nota final: **95**

A ARKADE AGORA TAMBÉM ESTÁ NO IPAD



ACESSE PELA APP STORE BRASIL
OU CLIQUE AQUI

ARKADE

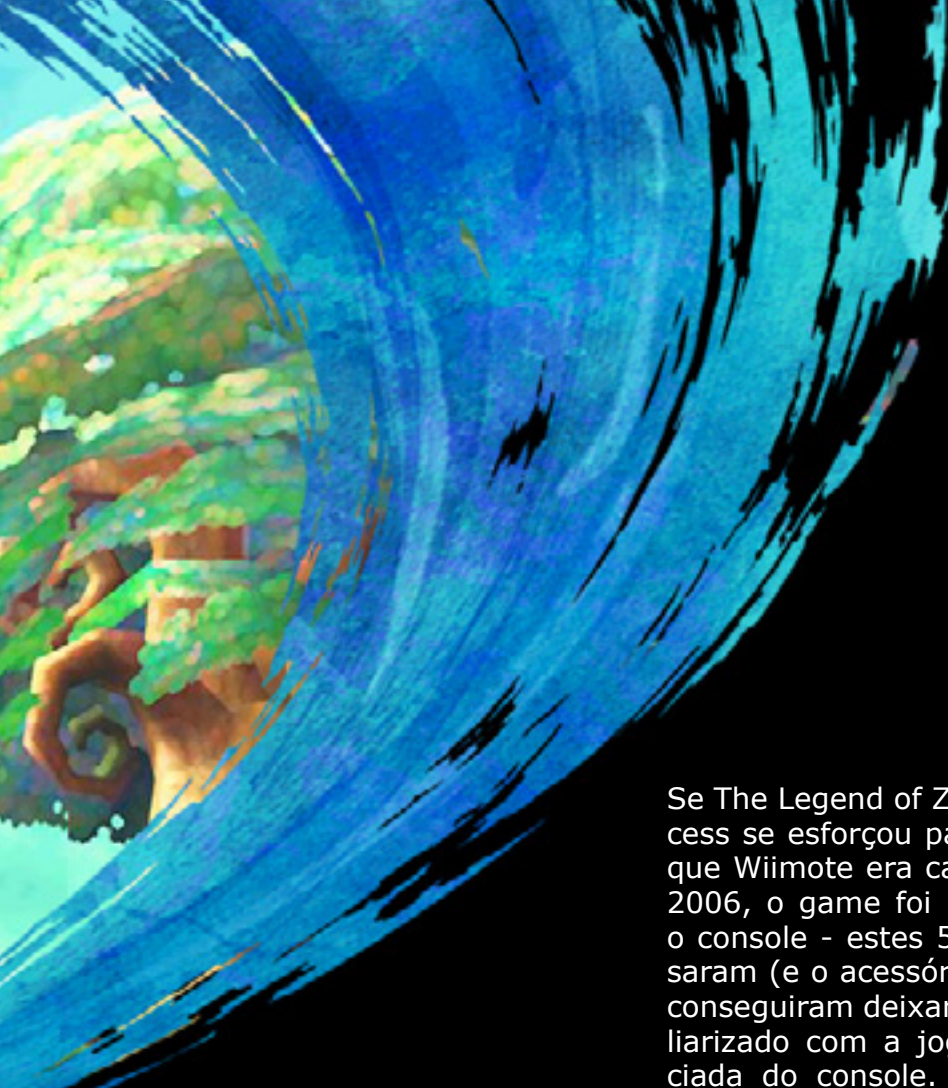
REVIEW

THE LEGEND OF ZELDA

SKYWARD SWORD

Usando e abusando do Wiimote, Nintendo marca os 25 anos da série com um game que é um dos melhores títulos exclusivos do Wii.

Wii | Aventura | 1 jogador | Produtora: Nintendo | Publisher: Nintendo



The Legend of Zelda é uma das séries mais queridas do mundo dos games. Ao longo de mais de 25 anos, a série sempre se esforçou para inovar e acompanhar as inovações tecnológicas da Nintendo, ao mesmo tempo em que mantinha sua essência praticamente intacta. O novo capítulo da série, Skyward Sword, demorou para sair, mas a espera valeu muito a pena: o novo jogo é incrível, acrescenta algumas novidades, mas mantém o coração da franquia intacto.

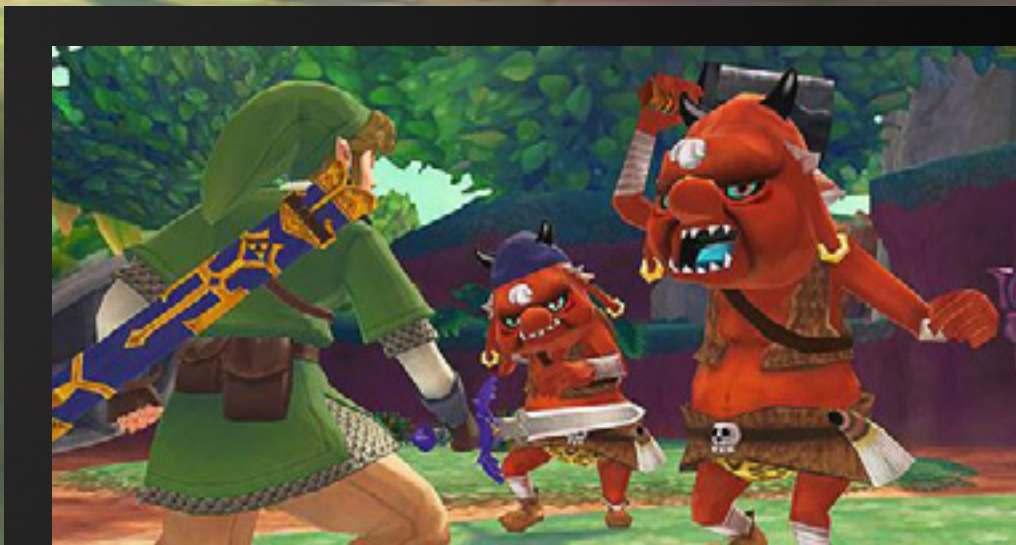
Se The Legend of Zelda: Twilight Princess se esforçou para mostrar tudo o que Wiimote era capaz de fazer - em 2006, o game foi lançado junto com o console - estes 5 anos que se passaram (e o acessório Wii Motion Plus) conseguiram deixar todo mundo familiarizado com a jogabilidade diferenciada do console. Então a Nintendo pôde trabalhar com calma, lapidando sem pressa todas as arestas deste que é desde já um dos melhores games exclusivos do Nintendo Wii.

A história não se esforça para ser diferente, mas entrega algo que os fãs da série esperavam há muito tempo: o passado de uma terra que vai se tornar a Hyrule que conhecemos, a juventude de Link e Zelda, a origem da clássica Master Sword e do eterno vilão Ganondorf, e muito mais.

A trama do game começa em Skyloft, uma das várias ilhas flutuantes criadas pelas divindades Din, Farore e Nayru para proteger o lendário Triforce e todos os habitantes de uma entidade do mal que dominou a superfície e queria se apoderar do Triforce. Anos mais tarde, um jovem Link que é atormentado por sonhos estranhos e uma jovem Zelda se divertem voando em enormes pássaros quando uma terrível tempestade os surpreende, derrubando Zelda e tragando-a para os perigos da superfície.

Caberá ao sempre intrépido Link a missão de descer para salvar sua amiga e, de quebra, o mundo de Hyrule. Para isso, deverá passar por templos e dungeons, coletar relíquias e artefatos mágicos, derrubar inimigos e monstros. Nada revolucionário, mas a maneira como a história é contada neste novo jogo faz toda a diferença. E a gente sabe que nas mãos da Nintendo mesmo a mais simplória das histórias é capaz de se tornar um game memorável.





Os personagens são verdadeiros, suas emoções são intensas, o grande elenco de personagens secundários é interessante e consegue gerar uma empatia, fazendo com que o jogador realmente se importe com aquele mundo fantástico e seus habitantes. O novo vilão - Ghirahim - é profundo e traz uma aura de novidade e imprevisibilidade que há tempos não víamos na série. Nada pessoal, Ganondorf, ainda gostamos de você.

Como sempre, Link é praticamente mudo, e sua "falta de personalidade" só reforça o esforço da Nintendo em fazer de The Legend of Zelda uma experiência pessoal para os jogadores. A grosso modo, Link é apenas um avatar, pois quem realmente empunha a Master Sword e salva a princesa no final das contas é o jogador.

Como sempre, Link precisa de um guia, e desta vez, a simpática e irri-



tante fada Navi foi deixada no banco, para dar lugar a Fi, a personificação da espada Master Sword. Incapaz de entender as emoções humanas, a espada não só é um ótimo alívio cômico, mas também um personagem muito interessante, que agrega ainda mais profundidade ao universo do game.

Em seus aspectos técnicos, The Legend of Zelda é uma faca de dois gumes: embora seja impecável em praticamente todos os quesitos, os excelentes gráficos da concorrência nos fazem pensar em quão grandioso poderia ser este jogo em uma máquina mais potente. O Nintendo Wii está no fim do seu ciclo de vida, e não é de hoje que seu hardware não impressiona.



Ainda assim, não se pode negar que Skyward Sword está entre os games mais bem produzidos do console. A trilha sonora orquestrada mantém o clima épico que a gente espera, e a ausência de vozes nem é tão sentida, afinal, a Nintendo sempre gostou des-

te minimalismo. Salvas as limitações da plataforma, o game é grandioso em todos os aspectos, e conta inclusive com cutscenes, coisa rara de se ver em jogos da Nintendo.

Mas não sejamos tão críticos: todos sabemos que o objetivo da Nintendo com seu Wii nunca foi revolucionar o visual dos jogos, mas a maneira como jogamos. Neste quesito, Skyward Sword brilha, oferecendo um game-play rico, que se aproveita das possibilidades do Wiimote e do Wii Motion Plus para tornar a jogabilidade variada e interessante ao longo do game.



A jogabilidade baseada em movimentos é muito bem executada, as respostas são rápidas e os comandos se tornam intuitivos em pouco tempo. Depois de jogar Skyward Sword desta maneira, você provavelmente não vai querer jogar outro jogo da série apertando botões, pois todas as possibilidades que o Wiimote oferece enriquecem a jogabilidade de uma maneira quase orgânica, que raramente parece forçada.

Embora haja uma infinidade de coisas possíveis de se fazer no jogo manipulando o Wiimote, lutar é a mais importante delas, e neste ponto, Skyward Sword oferece uma experiência realmente notável. Não pense que ficar agitando sua "espada" loucamente vai decidir qualquer batalha, pois agora temos inimigos mais espertos e bem protegidos.



Você irá suar a camisa agitando o Wii-mote se não perceber o quanto as batalhas ficaram mais estratégicas, pois se defender é quase tão importante quanto saber a hora de atacar. O começo pode ser meio penoso, mas faz parte da curva de aprendizado, pois criaturas gradativamente mais desafiadoras irão praticamente te obrigar a lutar de maneira contida. O resultado deste novo sistema são batalhas mais balanceadas que resultam em vitórias muito mais saborosas.



A criatividade que sobrou na elaboração da jogabilidade, faltou na criação de missões. Mesmo que esteja repleto de novos elementos, Skyward Sword ainda mantém uma mecânica de jogo engessada, onde você deve vencer puzzles para poder coletar alguma chave, arma ou item que será útil na sequência, e assim sucessivamente. As sidequests sugeridas pelos NPCs também decepcionam, geralmente envolvendo a busca de algum objeto perdido.

Claro que existem novos puzzles e novos cenários, mas o núcleo do conjunto permanece inalterado, e o constante backtracking que você deve fazer - revisitando lugares com novos itens/

habilidades para prosseguir - mostra que, se por um lado a Nintendo não tem medo de inovar, por outro prefere continuar reciclando velhas fórmulas. Esta sem dúvida ainda é uma grande fórmula, mas um pouquinho mais de inovação certamente seria bem-vindo.

Sem querer entrar no mérito de qual o melhor jogo da franquia, é fato que The Legend of Zelda: Skyward Sword galgou vários degraus e pode facilmente ser colocado ao lado do preferido dos fãs, Ocarina of Time. Misturando a experiência definitiva no Wiimote ao apelo característico da série e o jeito especial da Nintendo para contar histórias, temos um jogo imersivo, denso e divertido que é um verdadeiro presente da Big N para os fãs que acompanharam a evolução da saga ao longo dos últimos 25 anos.



Avaliação

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

+ Jogabilidade com o Wiimote

+ História bem contada

+ Trilha sonora

- Mecânica de jogo antiga

Nota final: **92**

REVIEW

NEED FOR SPEED

THE RUN

Tentativa de tornar o game cinematográfico derrapa, e o que sobra é apenas um bom game de corrida.

PC, X360, PS3, Wii, 3DS | Corrida | 1 a 16 jogadores | Produtora: EA | Publisher: EA



Need for Speed é o tipo de franquia que parece não ter medo de se reinventar. Com diversas produtoras trabalhando em títulos não relacionados, a série já apostou em diversos gêneros diferentes, do simulador realista ao estilo arcade sem lei. O novo game da série se enquadra no segundo grupo, mas não foca só na velocidade, flertando com os tiroteios e perseguições policiais dos filmes de ação hollywoodianos. Uma ideia ousada, mas que, executada de maneira superficial, consegue fazer de Need for Speed: The Run apenas um bom game.

O grande diferencial de NFS: The Run deveria ser sua história - teoricamente densa e emocionante - mas já aqui o game queima a largada. Na trama, você assume o papel de Jack Rourke, um sujeito que esteve na pior, emprestou uma grana das pessoas erradas, e agora deve pagar o empréstimo. Sem grana, Jack é convencido a participar da The Run, uma corrida de mais de três mil milhas que cruza os Estados Unidos, onde 200 dos melhores pilotos do país vão disputar o grande prêmio, 25 milhões de dólares.

Mesmo tendo potencial, a história nunca se desenvolve de maneira satisfatória e as cutscenes e diálogos que deveriam manter o jogador interessado só valem mesmo pelo visual cinematográfico, pois são rasas e sem emoção. As expressões faciais também não ajudam, e transformam momentos de tensão em comédias involuntárias. Há um persistente interesse em fazer o jogador se identificar com

REVIEW

Jack, mas esta identificação não acontece pois não só o personagem é desinteressante, como suas motivações jamais são claramente explicadas.

Por que Jack se envolveu com os mafiosos? Que tipo de pessoa ele é? Quem organiza uma corrida clandestina tão colossal sem ser descoberto? De onde vem o dinheiro do prêmio? Nada disso é explicado durante a campanha. Sabemos que este é um jogo de corrida e que sua história não deveria ser tão importante, mas a divulgação do game fez parecer que ele teria uma boa narrativa. No final, o que temos é um roteiro pouco criativo, que tenta dar um ar de Velozes e Furiosos ao game, mas fracassa.

Bom, mas considerando que estamos falando de um Need for Speed, nem todo mundo vai querer saber da história, certo? Se a sua praia é simplesmente pisar fundo e dirigir de maneiras que seriam legalmente (e fisicamente) impossíveis no mundo real, com certeza você vai encontrar muita





diversão neste jogo. Boa parte desta diversão está na temática fora da lei do game, que entrega corridas onde chegar em primeiro é o mínimo que você deve fazer.

A campanha conta com diferentes tipos de corridas, todos bem divertidos e empolgantes: algumas corridas ocorrem em um sistema eliminatório de tempo, outras exigem que você ultrapasse um número x de competidores antes da reta final, outras são apenas checkpoint races, onde é você contra o relógio e nada mais. Reservadas para os competidores mais importantes, temos ainda as corridas um contra um, onde você deve se mostrar não apenas bom no volante, mas rápido nos reflexos e até um pouco sem escrúpulos se quiser deixar seu rival comendo poeira.



Entre um tipo de corrida e outro, você ocasionalmente terá que se virar com a persistente presença da polícia na sua cola, bem como dos mafiosos que não querem te ver chegar vivo ao final. A adrenalina está sempre em alta em *Need for Speed: The Run*, mas quem já jogou games como *Burnout* ou *Need for Speed: Hot Pursuit* vai estar bem familiarizado com isso. Completam o pacote alguns poucos momentos emblemáticos envolvendo avalanches, tempestades de areia e outras catástrofes que contribuem com o clima cinematográfico do game.

Como a história retrata uma imensa corrida que cruza os Estados Unidos, estes desastres naturais acontecem em locais reais, habilmente transportados para o game com toda a riqueza de detalhes que a engine Frostbite 2 (a mesma engine de *Battlefield 3*) pode oferecer. Lugares famosos como o belo Parque Nacional de Yosemite, na Califórnia, ou o Vale da Morte, a inóspita depressão que fica próxima de Las Vegas, serão alguns dos locais por onde as corridas irão passar.

Há o problema de que, mesmo com estes amplos cenários, a linearidade do game impede o jogador de se perder. Na verdade o jogo literalmente te obriga a acertar o caminho: se você se afastar muito da pista, o já famoso efeito *rewind* típico de jogos de corrida te coloca de volta nos eixos. Isso não é necessariamente algo ruim,





mas deixa a impressão de que Need for Speed: The Run é um jogo on rails, pois você jamais pode se afastar muito do caminho pré-determinado pelo game.



Esta linearidade se faz presente - de maneira um pouco frustrante - até no seu desempenho no game. Não importa se você ultrapassou seu rival de maneira fantástica e abriu uma vantagem de vários segundos: assim que rolar uma cutscene, o adversário estará ao seu lado como em um passe de mágica, pois a história do game exige que role um encontro mais emocionante entre vocês.

Os alardeados momentos em que Jack sai do carro são uma adição interessante, mas não apresentam nada genuinamente inovador. Temos algumas belas cutscenes onde a participação do jogador se limita à pressionar os botões certos na hora certa - na forma de quick time events - para executar

ações variadas, como se desviar de tiros, saltar entre prédios ou nocautear seus perseguidores.

Felizmente, a jogabilidade é boa o bastante para manter as corridas bem disputadas e parece ser um meio termo entre a aceleração dinâmica de um jogo arcade com as freadas cautelosas de um simulador. O resultado pode parecer estranho no início, mas com o tempo é fácil de pegar a manha e se acostumar com os controles, pois eles oferecem a precisão que se espera de um game onde a velocidade é quem dita as regras. A física faz sua parte, alterando bastante a dirigibilidade de carros de diferentes modelos.

Por falar em carros, vale dizer que neste jogo você dificilmente poderá ir até a garagem e selecionar o melhor



carro, entre as centenas de modelos licenciados disponíveis. Isto é totalmente lógico, afinal você está participando de uma corrida pela sua vida, não de um passeio! Assim, a troca de carros geralmente acontece em postos de gasolina e, embora nem sempre possamos ter o carro que gostaríamos, isto acrescenta um desafio extra ao jogo, pois os carros que o jogo te dá nem sempre são os melhores para cumprir alguns objetivos. Se você curte customizar seus carros, lamentamos, mas neste jogo não há esta opção.

Terminada a curta campanha principal, você pode se aventurar pelas partidas online, que oferecem poucos modos de jogo, mas te dão a liberdade de escolher seu carro predileto. O sistema AutoLog da EA também se

faz presente, mostrando o tempo de seus amigos na mesma pista, sempre instigando-o a ser o melhor. Quanto melhor você correr, mais experiência vai ganhar, e a experiência é a moeda corrente para comprar tudo, de novas habilidades na direção à novos tanques de nitro para seu carro.

Need for Speed: The Run sem dúvida é um bom jogo de corrida. O problema é que ele nos fez acreditar que seria muito mais do que isso. A narrativa empolgante, as perseguições fora do carro, as avalanches e todos os outros recursos que deveriam ser diferenciais são tão rasos que não conseguem tornar o jogo algo mais do que apenas um bom jogo de corrida. E de bons jogos de corrida, a própria série Need for Speed está cheia de opções.



Avaliação

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

- + **Temática inovadora**
- + **Jogabilidade balanceada**
- **História fraca**
- **Linearidade forçada**

Nota final: **75**

REVIEW



THE KING OF FIGHTERS KOF XIII

Sem se arriscar com grandes inovações, SNK Playmore entrega versão caprichada e polida de seu tradicional fighting game 2D.

Arcade, X360, PS3 | Luta | 1 a 2 jogadores | Produtora: SNK | Publisher: SNK / Atlus



Embora a franquia The King of Fighters nunca tenha sido a preferida dos gamers brasileiros - que sempre se mostrou mais suscetível à praticidade de Street Fighter ou à brutalidade de Mortal Kombat - é fato que o game mantém uma sólida base de fãs ardorosos, que se acotovelavam nas boas e velhas máquinas de fliperama para duelar nas versões anuais do game, que fizeram muito sucesso na década de 90.

Boa parte deste fanatismo se deve ao fato de The King of Fighters ter se mantido fiel às suas origens com o passar dos anos. Pioneiro na arte dos combates três contra três, a mecânica de jogo da série sempre foi mais voltada para os ataques normais e o estratégico timing entre eles e os golpes especiais (alguns de comandos bem complexos) para a formação de combos destruidores. Quem está habituado com a simplicidade das "meias luas + soco" de Street Fighter, vai ter de suar a camisa para vencer um jogador mais tático e habilidoso.

Não nos entenda mal, The King of Fighters XIII não é um jogo torturantemente difícil. Ele apenas possui uma curva de aprendizado maior que um jogo de luta como Street Fighter IV, por exemplo. Embora algumas magias e golpes especiais saiam com a mesma facilidade de um hadouken, os golpes mais poderosos possuem combinações complexas de botões e, para que sejam plenamente aproveitados, devem ser encaixados no meio de combos ou mediante condições especiais (como os Drive Cancels).

REVIEW

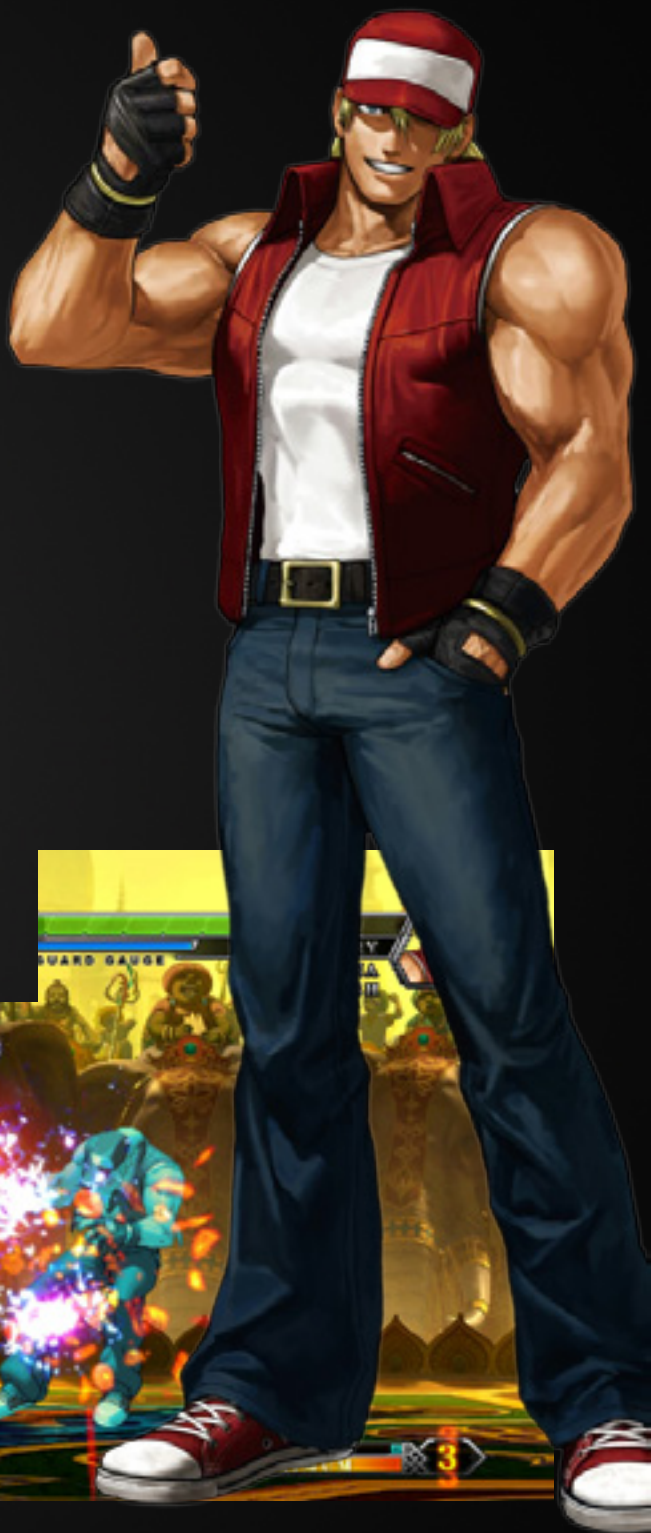
Justamente por isso, The King of Fighters é o tipo de game que não é simplesmente pegar o controller e sair jogando. Quem não está familiarizado com o estilo do game, certamente fará bem em gastar algumas horas nos bem-vindos modos Tutorial e Mission. O primeiro ensina o bê-a-bá dos comandos, o segundo propõe desafios que obrigam o jogador a dominar todas as habilidades de seu personagem para se dar bem. Nada que já não tenhamos visto antes, mas em um game que apresenta uma jogabilidade um pouco mais complicada, estes recursos se mostram bem mais úteis.

Outra adição que - em teoria - é bem interessante é o Story Mode. Como pode-se deduzir, este modo intercala

as batalhas com uma história contada por cutscenes repletas de textos e diálogos. Se por um lado isto é bacana, por outro temos alguns problemas: além de ser curta, a trama continua os acontecimentos de um arco de história iniciado em The King of Fighters 2003! Então, se você não é um fã antigo da série, ou não foi abençoado com uma super-memória, pode acabar boiando em boa parte da trama, que por sinal é bem bizarra, envolvendo investigações paranormais, paradoxos temporais e evocações demoníacas (?!).



Já no tradicional modo arcade e nas partidas online, temos a opção de se aventurar tanto no mano a mano quanto no modo por equipes. Diferente do recente e frenético Marvel Vs. Capcom 3, que é cheio de troca-trocas de personagens, air combos e golpes especiais que inundam a tela com uma profusão de luzes e cores, em The King of Fighters XIII as batalhas em equipe mantêm um esquema mais técnico de jogo. Apenas os chefes - apelões e cheios de ataques indefensáveis - podem ser um pouco frustrantes, pois a sorte (de ele por



REVIEW

ventura resolver não soltar um golpe muito poderoso) vale mais do que a habilidade do jogador.

O elenco do game é um banho de nostalgia, trazendo mais de 30 personagens selecionáveis, sendo a maioria velhos conhecidos da franquia. Quem já conhece a série vai se sentir em casa, pois muita gente da velha guarda está de volta - Terry e Andy Bogard, Mai Shiranui, Iori Yagami, Athena Asamyia, entre outros - com poucas novidades e dois personagens exclusivos para esta versão console: Billy Kane e Saiki.

Diferente dos games de luta entre equipes atuais, você não pode alternar livremente entre seus personagens durante o round, podendo escolher apenas a ordem que eles serão utilizados e devendo vencer cada integrante do grupo adversário em rounds separados. Para os golpes especiais, estão reservadas duas barras distintas, que deixam o sistema de ataque defesa e contra-ataque bastante estratégico.

A barra padrão é a Power Gauge, que se enche em vários níveis e possibilita a realização dos Ex Moves (os golpes especiais "comuns"), os Desperations Moves (versões mais elaboradas e poderosas dos primeiros) e os novíssimos NEO MAX Moves, habilidades realmente poderosas que consomem três níveis da Power Gauge e podem facilmente definir os rumos da luta.





Ou não, pois temos a segunda barra especial, a Hyper Drive Gauge, que serve justamente para contra-atacar golpes especiais com outros golpes especiais específicos para isso, além de possuir um modo HD Combo que nos permite improvisar nossos próprios combos especiais. Nenhum destes golpes descritos acima são muito fáceis de se fazer, mas aprendê-los (e aplicá-los) é algo extremamente recompensador.





Verdade seja dita, poucos são os jogos de luta que possuem tamanha profundidade escondida em meras barras de especial, e ver o sorriso do seu amigo que estava contando vitória antes do tempo esmaecer quando você vira a mesa em grande estilo ao contra-atacar um especial com outro especial ainda mais incrível é o tipo de coisa que faz o longo aprendizado ter valido a pena.

Felizmente temos uma jogabilidade sólida, que oferece uma resposta rápida e eficaz aos comandos. Infelizmente, nem tão sólida é a parcela online do jogo, pois mesmo em condições estáveis de conexão, as par-

tidas tanto em Quick Matches quanto em Custom Matches apresentam lags que não são longos, mas constantes e irritantes.

Em sua parte gráfica, The King of Fighters XIII impressiona por nos entregar belos gráficos totalmente bidimensionais como os de antigamente, com pixels cuidadosamente pintados à mão e muita fluidez nas animações. Nada do 2.5D predominante nos games de hoje em dia, mas os bons e velhos - e às vezes pixelados - sprites 2D. Este capricho se estende aos cenários, que além de variados são riquíssimos em detalhes, cores e elementos animados.



O som entrega o básico de um jogo de luta: sons de pancadaria convincentes, muitos tipos de gritos e bordões para magias e ataques especiais, e uma trilha sonora que embora não seja marcante, cumpre seu papel e é bem variada.

Em resumo, The King of Fighters XIII entrega basicamente tudo o que os fãs antigos da série apreciam: um jogo de luta 2D com um leve ar retrô, com a mesma jogabilidade sólida e elaborada que os fez gostar do game há anos atrás. Sem se mostrar disposta a radicalizar, a SNK Playmore adicionou algumas boas mudanças, mas manteve a essência da série intacta. O que é uma coisa boa, afinal quantas boas franquias já não foram por água abaixo graças aos excessos das produtoras?

Avaliação

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

+ Gráficos 2D caprichados

+ Jogabilidade sólida

- Modo story confuso

- Lags no modo online

Nota final: **90**

REVIEW



THE ELDER SCROLLS V
SKYRIM

Seja um herói caçador de dragões neste que desde já é um dos melhores e mais imersivos RPGs dos últimos tempos.

PC, X360, PS3 | RPG | 1 jogador | Produtora: Bethesda | Publisher: Bethesda

A Bethesda não brinca em serviço. Por mais que ele demore para dar continuidade às suas séries (The Elder Scrolls IV: Oblivion foi lançado em 2006), quando ela o faz, faz bem feito. A evolução entre um game e outro sempre é notável e desta vez não é exceção. Com um mapa gigantesco, um engine melhor e uma grande história, The Elder Scrolls V: Skyrim tem tudo o que os fãs de um bom RPG épico procuram para se manterem entretidos por muitas e muitas horas.



A história de Skyrim começa pesada, com seu personagem sendo condenado à decapitação, mas antes que você perca a cabeça, um dragão ataca a cidade, causando um caos que permite sua fuga. Daí para frente, você vai descobrir o motivo de os dragões – que estavam mortos há vários anos – estarem reaparecendo no mundo, e qual é o seu papel nisso tudo.



Não vamos entregar spoilers da história – visto que ela é grandiosa e merece ser apreciada em seu próprio ritmo – mas é fato que Skyrim não foge de alguns velhos clichês dos RPGs, tal como você ser “o escolhido” para alguma tarefa heróica. Apesar disso, em vários momentos o jogo inova, seja fazendo você utilizar a boa e velha lábia para intermediar um desentendimento entre rivais, seja obrigando-o a entrar “de penetra” em uma festa que não foi convidado.



Vale lembrar que o jogo se passa no mesmo mundo dos anteriores, e compartilha da mesma mitologia deles,

seus deuses, livros, espécies e monstros. Embora uma história não seja necessariamente continuação da outra, quem acompanha a série desde o início se sentirá mais a vontade, por já estar familiarizado com mundo de Tamriel.

A jogabilidade do game – na versão PC, que foi a testada pela nossa equipe – é simplesmente sensacional. Surgiram algumas críticas ao sistema de combate pela internet, mas acreditamos que o pessoal estava se referindo às versões para consoles do game, visto que a versão PC apresenta uma mecânica profunda, porém acessível.

A jogabilidade em primeira pessoa da série *The Elder Scrolls* se diferencia e se destaca de outros RPGs desde o primeiro game da série. Em *Skyrim* esta mecânica atingiu seu ápice, mantendo a mesma essência de *Oblivion*, mas incorporando um sistema de ataque, defesa e magias mais equilibrado, onde não basta apertar todos os botões ao mesmo tempo, é preciso combinar tudo de forma estratégica. O sistema de menus do jogo também é simples e de fácil e rápido acesso, com exceção das árvores de habilidades, que pulam para o slot errado de vez em quando.

O grosso do jogo segue as habilidades disponíveis em *Oblivion*, mas com algumas inovações. Ataque com espadas, machados, arco-e-flecha, abrir

fechaduras, roubar, entre outras, são as habilidades mais úteis. Cada uma destas habilidades possui uma árvore de evolução única, com perks que podem melhorar cada habilidade ainda mais.

Mas o que realmente faz muita diferença em *Skyrim* são os Shouts, habilidades especiais que precisam ser liberadas utilizando as almas dos dragões que você matou. O shout mais interessante é o primeiro que se aprende, que após um upgrade, emite uma onda de choque na sua frente que arrasta tudo para longe.









Uma habilidade simples e extremamente útil para manter inimigos à uma boa distância, ou até mesmo para jogá-los do alto de uma torre. Aliás, utilizar um shout para arremessar um inimigo do alto de uma ponte e ver o corpo dele acertando as pedras de um rio em movimento, para então ser tragado por uma cachoeira é algo empolgante. Isto é apenas uma cena corriqueira em Skyrim, mas contribui para tornar o game memorável.

Para completar as novidades, temos ainda sistemas de Alquimia, Encanta-

mentos e Ferraria, ótimo para os jogadores que gostam de desenvolver profissões e criar itens customizados. Dos três, o mais útil é a Alquimia, pois a capacidade de pausar o jogo a qualquer instante para tomar uma poção de vida, mana ou resistência a um elemento pode (e vai) salvar a sua pele diversas vezes.

Os gráficos de Skyrim sofrem de altos e baixos: os cenários são enormes e incríveis e os efeitos visuais também, chegando ao ponto de fazer o jogador sentir o frio de atravessar uma nevasca na atmosfera gelada do game. Tudo isso cria uma imersão muito forte, o que é essencial para manter o jogador interessado, especialmente em um RPG.

A engine Creation, criada pela Bethesda para o jogo, e prometida para pelo menos mais um game (mais alguém sentiu um cheiro de Fallout 4 aí?), é eficiente e otimizada, oferecendo uma boa experiência de jogo até mesmo para um PC de configuração média, com uma placa de vídeo ATI 4850. Nesta placa, o game rodou liso e sem travar. Vale lembrar que esta mesma configuração deixou The Witcher 2 praticamente impossível de jogar. Em questão de engine, a Bethesda realmente sabe o que está fazendo para mesclar bons gráficos com um bom desempenho.

Se o game entrega bons gráficos, a movimentação dos personagens poderia ser bem melhor, pois algumas animações são bem fracas e um tanto robóticas. O sistema de física é se-

melhante ao de Oblivion, mas alguns itens são tão sólidos no chão que beiram o absurdo. Por exemplo, o já mencionado shout que emite uma onda de choque que derruba tudo o que tiver pela frente: ele derruba um gigante ou um exército de esqueletos, porém, não derruba uma cadeira do cenário, o que é bem bizarro.

Apesar disso, os objetos que têm peso (e não estão chumbados ao chão) se comportam muito bem fisicamente. Alguns bugs envolvendo a física vão aparecer de vez em quando (como flechas paradas no ar e outros objetos voando), mas no geral a física se comporta de maneira satisfatória. Uma pena que ela não foi aplicada aos cabelos dos personagens, que são bem estáticos, o que afeta um pouco o realismo do visual.

O áudio de Skyrim, por sua vez, é sempre bom: as dublagens são inspiradas e a música cumpre seu papel de ditar o ritmo do jogo, aparecendo na hora certa para criar um clima épico e ficando mais baixa (ou sumindo completamente) nos momentos onde você deve perceber o som ambiente, que por sinal, cria uma atmosfera realmente envolvente.

A inteligência artificial também não é perfeita. Os inimigos até têm boas estratégias de combate, tal como desviar de magias e se esconder quando não conseguem te alcançar, mas em alguns momentos eles ficam travados





e se comportam de maneira bem previsível. Como ponto positivo, vale ressaltar que os inimigos possuem "vida própria", ou seja, ao invés de ficarem parados esperando o jogador, eles muitas vezes vão fazer outras coisas e até brigar entre si, como em BioShock.

E já que falamos de inimigos e batalhas, vamos falar de dragões! Desde que foi anunciado, o grande diferencial de Skyrim está nas batalhas contra dragões. Podemos dizer que o jogo cumpre bem esta promessa, entregando batalhas épicas contra estas criaturas que vão te caçar tanto do ar quanto do solo.

As batalhas contra estes seres incríveis poderiam ser um pouco mais difíceis (é fácil um dragão te perder de vista quando ele está no solo, permitindo que você ataque-o pelas costas), mas considerando que você enfrentará vários deles durante o jogo, e que na história o protagonista é "o cara" para matar dragões, estas batalhas mantêm-se divertidas por todo o game.



The Elder Scrolls V: Skyrim é um RPG que realmente consegue ser épico e imersivo. Ao contrário de jogos cansativos onde o que há de empolgante são as batalhas contra chefes, em Skyrim a jornada inteira se mantém interessante, seja na cidade negociando com os vendedores, seja em cavernas de gelo enfrentando lacraias venenosas, na escola de magia aprendendo novas habilidades ou simplesmente entrando em uma torre aban-



donada e descobrindo quem matou os soldados que estavam lá.

Com uma jogabilidade refinada, um mundo aberto gigantesco e imersivo e boas doses de ação, Skyrim é com certeza o melhor RPG single player disponível no mercado (já pensou um The Elder Scrolls com modo multi-player quão épico seria?). As pequenas escorregadas técnicas não tiram o valor do game, que possui um grande fator replay, pois suas várias classes de personalização e a geração de dungeons aleatórias permitem que a campanha seja revisitada de maneiras diversas vezes.

Avaliação

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

- + Imersão
- + Trilha sonora épica
- + Fator Replay
- Bugs gráficos

Nota final: **95**

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

[home](#) [revista](#) [jogos](#) [equipe](#) [anuncie](#) [contato](#)

6 SUPER EZIO BROS? BELA IMAGEM UNE DOIS GRANDES GAMES COM MUITO ESTILO

NOV 2011



It's a me... Ezio?

(Via [@Gas](#))

[Tweet](#) 25 [Curir](#) 21 [+1](#) 5

ARKADE

games / tecnologia / cultura

BUSCA

REVISTA DIGITAL ARKADE



CATEGORIAS

- CINEMA
- CLÁSSICOS
- DOWNLOADS
- IMAGENS
- JOGOS
- MÁTÉRIAS ESPECIAIS
- NOTÍCIAS
- OPINIÃO
- PERSONAGENS
- PREVIEWS
- REVIEWS
- TECNOLOGIA
- VIDEOS

ACOMPANHE NOSSO BLOG **WWW.ARKADE.COM.BR**



SEU ANÚNCIO AQUI

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

CLÁSSICOS

Donkey Kong

Flashback

Roller Coaster Tycoon



DONKEY KONG

Em bora tenha ficado realmente famoso no Super Nintendo, a primeira aparição do gorila Donkey Kong foi como vilão, em um game de 1981 cujo protagonista era o Mario!

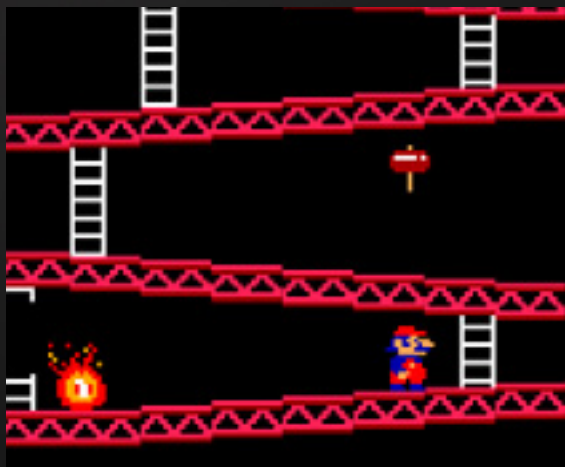
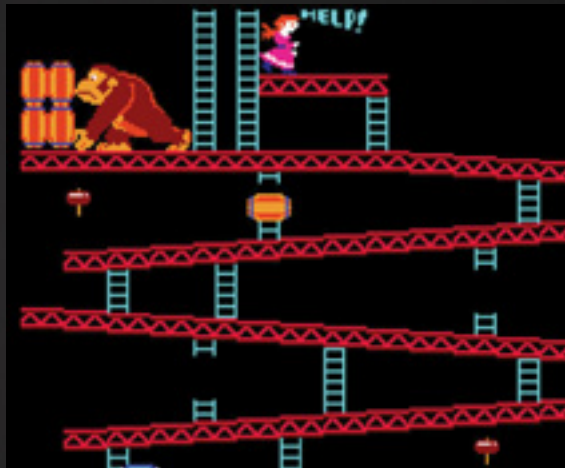
O primeiro Donkey Kong nasceu de maneira bem estranha: quando a Nintendo criou uma sede nos Estados Unidos, queria comercializar um jogo chamado Radar Scope, mas o game fracassou já na primeira máquina de testes.

Com problemas para criar um novo arcade para colocar no lugar de Radar Scope, a Nintendo resolveu apostar

em um tal de Shigeru Miyamoto - que não era programador nem designer de games - para criar algo inovador.

Sempre criativo, Miyamoto imaginou um jogo onde um vilão raptava a namorada do herói e carregava-a para o topo de uma construção. Inicialmente, Donkey Kong deveria ser uma adaptação do desenho animado Popeye, com Popeye, Brutus e Olivia como personagens, mas a ideia não deu certo por questões de direitos autorais.

Assim, o herói do game virou um carpinteiro (?!) conhecido apenas como Jumpman (homem que pula), Brutus



virou o gorila e Olivia virou Pauline. Mesmo barrigudinho, Jumpman podia pular muito alto para esquivar-se dos barris lançados pelo gorila. Curiosamente, o personagem tinha bigode e boina porque naquela época era bem difícil modelar cabelos e bocas com pixels!

Já em sua versão de testes, Donkey Kong se tornou um sucesso tanto no Japão quanto nos EUA, graças à sua jogabilidade simples e sua pequena história cativante. Todos queriam ajudar o pobre Mari... quer dizer, Jumpman à salvar sua amada Pauline das garras do gorila, que fugia para cada vez mais alto ao longo das quatro fases do game.

Entre as diversas lendas urbanas sobre o game, dizem que seu título foi traduzido erroneamente de "Monkey Kong". Outros afirmam que Miyamoto buscou termos em inglês que significassem "Gorila Teimoso"; enquanto há quem diga que o Donkey é mesmo para fazer alusão à estupidez do macaco.

Independente da origem de seu título, Donkey Kong teve várias conversões para consoles, como para Atari 2600 e Nintendinho, e atualmente pode ser encontrado na loja virtual do Wii. Quem poderia imaginar que um jogo feito para "tapar buraco" nos brindaria com dois personagens tão famosos e um dos mais criativos e influentes produtores de games de todos os tempos?



FLASHBACK

Se personagens amnésicos são um dos grandes clichês do mundo dos games, Flashback tem uma parcela de culpa nisso! No ano de 1992 a Delphine Software colocou o jogador no papel de Conrad B. Hart, um agente investigativo que acorda sem memória em um mundo futurista onde algo parece estar muito errado.

Felizmente, Hart é um cara precavido e aproveitando-se da tecnologia de 2142 - ano em que o game se passa - deixou uma mensagem holográfica para si mesmo, alertando-lhe do perigo iminente: alienígenas estão tomando a forma de oficiais de alto escalão do governo para destruir a Terra! Ou seja, além de recuperar sua memória (e sobreviver), você ainda deve salvar a Terra.

Além da trama bem escrita, Flashback impressiona também tecnicamente, com seus cenários pintados à mão e uma jogabilidade que lembra bastante o primeiro Prince of Persia, com movimentos fluidos e realizadas graças à tecnologia de captura de movimentos.

Com um visual único e um roteiro denso que mistura ficção científica e teorias da conspiração, o game angariou milhões de fãs. Na verdade, Flashback fez tanto sucesso que chegou ao Livro dos Recordes, como o jogo francês mais vendido de todos os tempos! Sempre inovando, seu idealizador, Paul Cuisset, atualmente trabalha no desenvolvimento de Amy, um promissor game de zumbis do qual já falamos no blog da Arkade.



A revista ARKADE faz parte da:



Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games

**Faça parte você também da maior
associação de games do Brasil**

secretaria@acigames.com.br

revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura



CLÁSSICO

ROLLER COASTER TYCOON

Alguns designers de videogames conseguiram ficar tão famosos que seus nomes viraram uma espécie de "selo de qualidade" na indústria. Sid Meyer (Civilization), Peter Molyneux (Fable), Shigeru Miyamoto (Final Fantasy), David Jaffe (God of War), Cliff Bleszinski (Gears of War)... os nomes nessa lista são vários e, dentre eles, se encontra o de Chris Sawyer, sujeito que ficou conhecido

graças a RollerCoaster Tycoon, um dos simuladores de gerenciamento de parques de diversões mais famosos na virada dos anos 2000.

Lançado em 1999, a premissa de RollerCoaster Tycoon era simples: o jogador era encarregado de criar e gerenciar um parque de diversões. O jogo trazia 22 cenários no disco (tais como florestas, desertos, lagos, etc.) e mais



outros três via download, cada qual com um objetivo diferente, seja em termos de capacidade total, satisfação dos clientes ou então tornar o estabelecimento rentável e valioso. Conforme o objetivo de um cenário era cumprido, um novo local era liberado para o jogador iniciar suas obras e criar mais um parque.



RollerCoaster Tycoon, no entanto, não ficava voltado somente na construção dos brinquedos. O jogador devia se preocupar também com a contratação de mecânicos, garis e bonecos animadores, além de realizar empréstimos, desenvolver novas atrações, manter os brinquedos seguros e a construção dos traçados das montanhas-russas (algo sempre desafiador e um dos aspectos mais divertidos do jogo). O jogo ainda trazia também a possibilidade de construir parques temáticos com decorações de cartas de baralho e alienígenas, entre outros.



Toda a diversão de RollerCoaster Tycoon fez com que a Hasbro Interactive lançasse duas expansões para o jogo (Corkscrew Follies e Loopy Landscapes), duas sequências e uma adaptação para Xbox.

Infelizmente, não existem planos de ressuscitar a série. A última notícia relacionada ao jogo é de maio de 2010 sobre um possível filme (!!) baseado na criação de Chris Sawyer. A ideia, ao que parece, não foi em frente, fazendo com que as nossas memórias de RollerCoaster Tycoon permaneçam restritas aos divertidos jogos para PC.

Lâmpadas de natal de Star Wars



Aproveitando a proximidade das festas de final de ano, que tal decorar seu pinheirinho de maneira bem mais interessante: com estas lâmpadas de Natal oficiais de Star Wars, sua árvore de natal definitivamente vai ter a Força! Escolha seu modelo preferido - Yoda ou R2-D2 - e liberte o Jedi que existe em você neste Natal!

Preço: US\$ 29.99

Onde encontrar: thinkgeek.com

.....

Controle de Nintendinho USB

Hoje em dia muita gente apela para os emuladores para reviver um pouco a magia dos games antigos. Como jogar com teclado quebra um pouco desta magia retrô, nada melhor do que um controle de Nintendinho 8 bits para deixar a emulação mais realista! Unindo tecnologias de ontem e de hoje, este controle de Nintendinho USB é a solução ideal para quem quer reviver os games dos anos 80 de um jeito ainda mais retrô!



Preço: US\$ 29.99

Onde encontrar: thinkgeek.com

Álbum de fotos cartão SD



Com a popularização do formato digital, os álbuns de fotos se tornaram praticamente obsoletos para muita gente. Mas se você é um sujeito conservador e gosta de ter suas fotos imortalizadas no papel, pode unir a modernidade do cartão SD com o estilo retrô dos álbuns de antigamente, com este álbum de fotos que imita o visual de um cartão de memória. Com a vantagem de que este é bem mais difícil de perder, e suas fotos jamais serão deletadas acidentalmente.

Preço: US\$ 12.99

Onde encontrar: perpetualkid.com

.....

Suporte para livros de Portal

Jogar videogame é muito bom, ler bons livros, também. Agora há uma maneira de juntar estas duas coisas com muito estilo: com este suporte para livros inspirado em Portal, você mantém os seus livros organizados na prateleira e de quebra demonstra seu amor pelos games! Melhor que isso, só mesmo quando inventarem uma portal-gun que funcione de verdade!



Preço: US\$ 29.99

Onde encontrar: thinkgeek.com

.....

Calendário de plástico bolha



Um dos passatempos mais famosos (e baratos) do mundo é o plástico bolha: não há quem não goste da terapia que é estourar as bolhas de ar destas embalagens. Fazendo deste plástico algo mais útil e descolado, eis que temos um calendário 2012 feito de plástico bolha, para você se manter em dia com suas atividades, estourando uma bolha por dia. O maior problema é resistir à tentação de estourar todas de uma vez só!

Preço: US\$ 19.99

Onde encontrar: perpetualkid.com

Modern Combat 3: Fallen Nation

iOS, Android - 10 dólares



Se os smartphones e tablets não recebem versões oficiais de Battlefield ou Call of Duty, a App Store e o Android Market recebem ótimas opções de games de tiro para alegria dos jogadores. Modern Combat 3: Fallen Nation é um belo shooter em primeira pessoa que conta com quase tudo o que seus rivais dos consoles possuem: uma campanha principal dinâmica e repleta de ação, modo multiplayer online para até 12 jogadores, ótimos gráficos e uma jogabilidade totalmente formatada para a tela touchscreen. Com este jogo, você pode levar a guerra para qualquer lugar e desafiar seus amigos em 7 modos diferentes de jogo.



Xotic

Live, Steam - 10 dólares

Xotic é um FPS que realmente foge dos padrões do gênero. Além do visual exótico que usa e da paleta de cores riquíssima, o game traz elementos de exploração e plataforma que não são muito comuns nos FPS que dominam o mercado. No papel de uma divindade misteriosa, sua missão é destruir o "Orb", um ser que transcendeu sua forma física e passou a destruir tudo e todos no universo. Com um interessante sistema de escudos holográficos que podem ser usados das mais variadas maneiras (inclusive como plataformas para alcançar locais elevados) e outras mecânicas de jogo inovadoras, Xotic conta com 23 belas fases, repletas de missões variadas, muitos tipos de armas, upgrades para suas habilidades e um desafio que entrega algo mais do que distribuir headshots em soldados inimigos.

.....



PixelJunk Sidescroller

PSN - 10 dólares

Embora seja basicamente um shooter de naves 2D insano como os de antigamente, o visual de PixelJunk Sidescroller já entrega o capricho em sua produção. Com um sistema de gráficos vetoriais extremamente vibrantes e psicodélicos, o game coloca o jogador no controle de uma pequena nave que deve encarar cenários inóspitos enquanto enfrenta hordas desumanas de naves inimigas e chefes gigantes e apelões. Como os shooters de naves de antigamente, PixelJunk Sidescroller é extremamanete desafiador, um verdadeiro teste de perícia e reflexos até para o mais hardcore dos gamers.

UM BALANÇO SOBRE O MERCADO DE GAMES EM

2011

Cá estamos nós, na reta final de mais um ano. Ano este que foi bem movimentado no mercado de games. Jogos bons, jogos ruins, re-makes em alta definição... 2011 teve de tudo um pouco.

Como quantidade nem sempre é sinônimo de qualidade, fica a dúvida: 2011 foi um bom ano para nós, gamers? Sim, tivemos muitos bons games. Por outro lado, a maioria deles foi basicamente o novo episódio de alguma franquia já consagrada (ou um reboot), o que demonstra certa escassez de ideias na indústria.

Battlefield 3, Assassin's Creed: Revelations, Call of Duty: Modern Warfare 3, Batman: Arkham City, The Elder Scrolls V: Skyrim... todos são sequências. Entre games novos, podemos citar alguns poucos que realmente valeram a pena: Catherine, Dead Island, LA Noire, Rage. As "novidades do momento", os periféricos de captura de movimentos, demonstraram apenas uma parte

de seu potencial, ficando à margem do interesse dos gamers hardcore.

Bom, mas se certas franquias continuam, significa que são boas o bastante para manter os jogadores interessados, certo? Mas até quando isso será o bastante? E quando chegar o dia em que as velhas receitas não fizerem mais sucesso, o que será de nós?

Sem pânico, pois a nova geração - começando com o Wii U - já está aí, para dar um reboot criativo nas produtoras. Novos consoles sempre vêm acompanhados de novos games. Lembre-se de alguns anos atrás: não tínhamos Uncharted no Playstation 2, nem Gears of War no Xbox, nem Super Mario Galaxy no GameCube.

Sendo assim, esperamos que 2012 seja um ano melhor e muito mais criativo para a indústria de games. Boas festas, e um 2012 repleto de "conquistas" e bons games!

Rodrigo Pscheidt

Game Over

Continue?

No

NA PRÓXIMA EDIÇÃO



Edição Especial: Os Jogos Mais Esperados de 2012

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura

PARCEIROS

House
Games
PRESS START

portal  BOX


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