

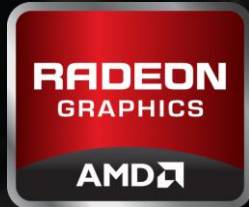
revista digital

# ARKADE

Ano III - Edição 37

- História
- Jogabilidade
- Clássicos do Aranha

THE AMAZING  
SPIDER-MAN



Phocusinteract



Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games



DigitalPress

**Editor-chefe**

Raphael Cabrera

**Redação**

Rodrigo Pscheidt

**Design**

Erick Drefahl  
Alan Daniel Ferreira

**Marketing**

Suzane Skroch

**Colaboradores**

Henrique Gonçalves  
Renan do Prado  
Eduardo Diamanti  
Fernando Paulo  
Alexo Mello  
Guilherme Pacelli  
Maurício Piccini

ISSN 2175 - 4071

**EDITORIAL**

## A nova revista Arkade

Após três anos de revista e 36 edições publicadas, resolvemos fazer algumas mudanças por aqui. O nosso site, como você já deve ter percebido, está com uma cara totalmente nova, que melhorou bastante sua navegação e leitura. A revista será semanal a partir de agora, com lançamentos agendados para toda sexta-feira. As páginas da revista também estão com um novo formato, que facilita a leitura em monitores, tablets e smartphones. As edições estão mais curtas e confortáveis para ler, pois abordam um único jogo ou tema, nos permitindo realizar análises mais detalhadas e matérias mais aprofundadas. Outra novidade é que abolimos a atribuição de uma nota final aos jogos. Acreditamos que podemos analisar pontos isolados de um game com base em uma escala, mas que uma nota baseada na média destas escalas não representa a verdadeira qualidade de um jogo. Preferimos que você leia a matéria e veja a nossa opinião sobre os pontos isolados, mas decida por si mesmo a qualidade que o jogo representa a você, pois assim como obras de arte, games devem ser analisados de uma forma subjetiva. Para melhorar a compatibilidade com dispositivos móveis, substituímos a versão em Flash por HTML5, e é necessário ter um navegador com suporte à esta tecnologia para acessar esta versão. Caso você não tenha, baixe a versão em PDF, é a mesma revista. Fique à vontade para navegar pela nova revista e pelo novo site, e não esqueça de comentar a sua opinião sobre as mudanças. Relaxe e aproveite, seja bem-vindo à Arkade.

*Raphael Cabrera*  
Editor-chefe

## ÍNDICE

### ▶ Review

The Amazing Spider Man

### ▶ Curiosidades

Os Melhores Jogos do Homen-Aranha

# Férias Ongame

Venha se divertir com a gente nestas férias!



Eventos especiais para voce no seu jogo favorito!



[Ir para a home](#)

[Download dos jogos](#)



## FICHA TÉCNICA



## Plataformas



## Jogadores

1 offline

## Gênero

Ação

## Produtora

Beenox

## Publisher

Activision

## Mídia

Disco e Download

## Lançamento

26 de junho de 2012

## ESRB

T 16+

# THE AMAZING SPIDER-MAN

Balance pelos céus de uma bela Manhattan virtual, em um game que é do Homem-Aranha, mas tenta (sem sucesso) ser um jogo do Batman.

**T**he Amazing Spider-Man teve seu lançamento cercado por expectativas conflitantes: além de muita gente questionar o reboot cinematográfico que serviu de inspiração para o game, há o velho estigma de que games inspirados em filmes sempre são ruins. The Amazing Spider-Man até foge um pouco desta maldição, mas alguns problemas técnicos e criativos acabam minando o que, de outra forma, poderia ser um game realmente memorável do Cabeça de Teia.

A trama do jogo serve como epílogo para o novo filme, então, caso ainda não o tenha assistido ainda, cuidado com os spoilers. Mesmo que de leve, o jogo acaba mencionando acontecimentos do filme, o que é um problema considerável, se levarmos em conta que ele foi lançado antes da película.





O início do game é bem diferente do que esperamos de um jogo do Homem-Aranha: vendo tudo em primeira pessoa, acompanhamos Peter Parker em um passeio pela Oscorp ao lado de Gwen Stacy. Ela quer provar que a empresa não abandonou os experimentos genéticos iniciados pelo Dr. Curt Connors (o Lagarto), e está criando outras abominações híbridas entre humanos e animais.

Obviamente, durante nossa visita as criaturas acabam saindo de controle, fogem de seu cárcere e espalham o caos pela cidade. A missão do Aranha é basicamente capturá-las, mas isso não é o bastante: um antídoto é necessário para que elas voltem ao normal.

Esta premissa não só é interessante, mas também muito audaciosa. Tão audaciosa que pode acabar desagradando os fãs mais conservadores do Cabeça de Teia. Entre as criaturas híbridas que fogem da Oscorp estão vilões clássicos dos quadrinhos, como Rhino e Escorpião, e outros nem tão famosos, como Iguana e Vermin.

The background is a red-tinted screenshot from the video game Red Dead Redemption 2. It features the character Arthur Morgan, a man with a beard and long hair, wearing a white shirt, a dark vest, and a wide-brimmed hat. He is holding a revolver in his right hand. The setting is a wooden town street with buildings and utility poles. The entire scene is bathed in a strong red light, creating a dramatic and intense atmosphere.

**ASSINE A REVISTA ARKADE**

E RECEBA AS PRÓXIMAS EDIÇÕES NO SEU E-MAIL

[CLIQUE AQUI PARA ASSINAR!](#)

revista digital  
**ARKADE**



Até aí tudo bem. O problema é que eles não são nem de longe parecidos com os vilões que conhecemos. Embora o visual faça referência ao clássico, no game eles nada mais são do que monstros totalmente desprovidos de personalidade. O Escorpião, por exemplo, não é um ser humano vestido de escorpião e com habilidades características; é uma aberração genética que saiu de uma mistura entre DNA de escorpião e DNA humano que deu (muito) errado.

Isso acaba tornando estes vilões sem propósito na história. O universo do Homem-Aranha é repleto de vilões memoráveis, mas neste game nenhum deles foi aproveitado, pois suas versões animais parecem apenas uma desculpa para dar continuidade ao arco narrativo do filme.



Apesar disso, não se pode negar que a história do game é um ponto positivo, especialmente se considerarmos que este poderia ser apenas mais um game baseado em filme e aproveitar uma história já pronta sem acrescentar muita coisa. Apesar de conter diálogos bobos e piadas nem tão engraçadas, *The Amazing Spider-Man* se esforça para nos contar uma boa história.





Outro ponto positivo é que The Amazing Spider-Man traz de volta o mundo aberto aos games do Aranha, algo que faz muita falta desde os games da geração passada. Embora tenhamos missões que se desenrolam em locais fechados (falaremos delas mais adiante), na maior parte do tempo a enorme região de Manhattan é o cenário, e você é livre para se dependurar para lá e para cá enquanto vai de um objetivo a outro.

A vivacidade da Manhattan virtual se destaca: ao caminhar pelas ruas, as pessoas farão comentários e irão puxar seus celulares para tirar fotos do Aranha! Nas telas de loading (que são muitas e bem demoradas), podemos acompanhar uma espécie de Twitter, onde pessoas aleatórias expressam suas opiniões sobre o que anda acontecendo na cidade. São pequenos detalhes, mas que aumentam a imersão e a autenticidade do jogo.

Utilizar as habilidades do Aranha para se locomover pela enorme cidade é muito divertido. O jeito mais básico de fazer isso é se balançando com suas teias, mas temos ainda o Web Rush, que nos permite explorar os cenários de maneira muito mais rápida e acrobática.

Ao habilitar o Web Rush, a câmera "entra" na máscara, e vemos o cenário em primeira pessoa. Silhuetas douradas do herói mostram os locais onde ele pode ir. Solte o botão, e ele irá até lá utilizando suas teias e sua agilidade de maneiras realmente incríveis.



Toques rápidos no botão do Web Rush fazem com que o herói salte de um ponto de interesse para outro, deslizando pela cidade de maneira deveras estilosa.

Tudo isso seria perfeito, não fosse um grande problema: a câmera. É incrível como um problema tão antigo continue causando tanta dor de cabeça aos jogadores. Normalmente, a câmera fica muito próxima do protagonista, o que lhe dá uma ótima visão dos detalhes de seu uniforme, mas dificulta sua vida na hora de explorar o ambiente.



Além disso, a câmera não se esforça para estar sempre às suas costas, de modo que, quando você executar alguma acrobacia muito elaborada, a câmera vai se perder, e conseqüentemente, você também, o que não é legal.

Isso não seria um problema se estivéssemos falando de um jogo lento, mas você é o Homem-Aranha: rapidez e agilidade são marcas registradas do personagem. Sendo assim, esta câmera atrapalha muito, pois além de se manter desnecessariamente próxima do personagem, nunca é rápida e esperta o bastante para estar no lugar certo na hora da ação.





O QUE  
É  
REAL?

# O VINGADOR DO FUTURO

BREVE NOS CINEMAS

IRON MAN 3

[ovingadordofuturo.com.br](http://ovingadordofuturo.com.br)

Verifique a classificação indicativa.

PG-13

©2012 Columbia TriStar Marketing Group, Inc. All Rights Reserved.



Por falar em ação, a jogabilidade de *The Amazing Spider-Man* bebe (muito) na fonte dos últimos games de um personagem concorrente: Batman. O sistema de combate do game é muito semelhante ao que já vimos nos ótimos games *Arkham Asylum* e *Arkham City*, mas não possui a mesma fluidez, nem a mesma variação.

Nos games do *Homem-Morcego*, estarmos cercados por 20 inimigos não é problema, visto que seus ataques, contra-ataques e golpes especiais se conectam de maneira extremamente orgânica, com belas animações que transformam a pancadaria em uma espécie de dança rápida, sincronizada e brutal.

O game do *Aranha* tenta fazer o mesmo: temos um botão de ataque, um de esquiva/contra-ataque e um para lançar teia nos inimigos, além do *Web Rush*, que também pode ser usado em combate. Como nos games do *Batman*, podemos atacar para todos os lados, e o spider sense brilha na cabeça do *Aranha*, indicando o momento de emendar um contra-ataque.

Porém, embora a mecânica seja essencialmente a mesma, *The Amazing Spider-Man* não possui a mesma fluidez. Temos animações convincentes, mas os movimentos do Aranha não se conectam de forma harmoniosa, e a falta de variedade de golpes também é sentida. Some isto à já mencionada câmera problemática e você terá alguns combates bem frustrantes, embora, não podemos negar que os golpes de finalização são bem bacanas.

As batalhas contra os chefes também deixam uma sensação de "já vi isso em algum lugar". Alguns chefes gigantes devem ser derrubados com golpes em pontos específicos (como já vimos em *God of War*, *Shadow of the Colossus* e diversos outros games), enquanto as lutas contra vilões comuns - como Rhino, por exemplo - reciclam aquela velha estratégia de deixar ele enfiar a cara na parede para ficar atordoado, então atacá-lo com um movimento estilo quick time event, ou seja, nada muito criativo.





Criatividade, aliás, é uma das coisas que falta neste jogo. Mesmo com toda Manhattan para desbravar, você irá se pegar fazendo as mesmas coisas diversas vezes. Há muito o que se fazer em *The Amazing Spider-Man*: existem centenas de páginas de gibis espalhadas pela cidade, além de uniformes extras que podem ser desbloqueados, crimes que precisam ser impedidos e civis em perigo que precisam ser salvos. Tudo isso é muito legal, mas se torna cansativo depois da terceira ou quarta vez. Você também pode se distrair tirando fotos, mas esta atividade também se torna rapidamente enjoativa.



As missões em ambientes fechados possuem o mesmo problema. Seu objetivo nunca será o mesmo, mas a maneira de chegar até ele, sim. Bata em alguns capangas, passe por uns dutos de ventilação, opere um computador que abre uma porta, use algum elemento do cenário para criar uma passagem, esgueire-se de outros capangas armados... faça sempre isso, não exatamente nesta ordem, e tudo dará certo.

Outro aspecto que foi inspirado pelos games do Batman está nas missões stealth. Por vários motivos, vez ou outra você terá que dar cabo dos inimigos sem ser detectado. Nestes momentos, você deve se esconder nas sombras e chegar perto do inimigo para realizar um takedown. Novamente temos uma mecânica muito parecida com a dos games do Batman,



mas ela também funciona muito melhor no game da editora concorrente.

Sabemos que estas comparações podem acabar soando um pouco injustas, mas é impossível não fazê-las, do mesmo jeito que é impossível não comparar Dante's Inferno com God of War. A "cópia" está evidente, mas fica claro que o game que criou certas tendências sempre possui um acabamento melhor, um polimento que o destaca dos demais.

Esta questão do capricho também fica evidente nos aspectos técnicos. Se por um lado temos um Homem-Aranha muito bem modelado, os NPCs não possuem o mesmo nível de detalhes. A trilha sonora não apresenta nenhuma música particularmente memorável, e as dublagens não são feitas pelos atores do filme, mas são competentes. The Amazing Spider-Man está longe de ser um jogo feio, mas também não mostra nada que seja fora de série.

The Amazing Spider-Man é um game que tinha potencial para ser muito bom. O simples fato de ele não querer ser só mais um jogo inspirado em filme já é um mérito. Porém, ele peca por querer se apoiar nas fórmulas consagradas dos últimos jogos do Batman, copiando-as sem o mesmo capricho. Dependurar-se entre os arranha-céus de Manhattan com o Web Rush é sem dúvida muito divertido, mas a falta de criatividade e os problemas técnicos acabam tornando essa a melhor parte de um game que poderia (e deveria) ser bem melhor.





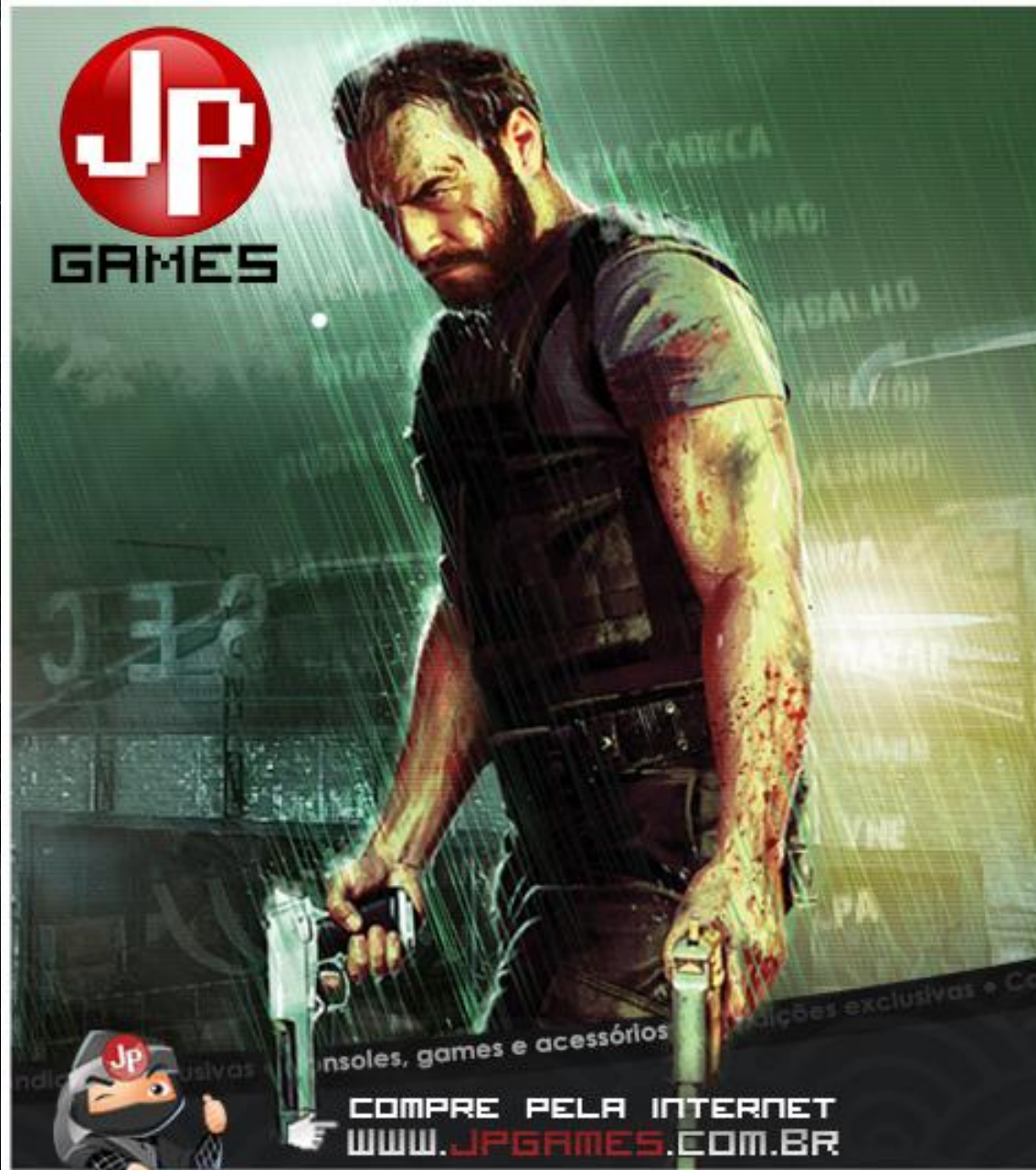
## Avaliação

Visual	■	■	■	■	■
Gameplay	■	■	■	■	■
Áudio	■	■	■	■	■
Roteiro	■	■	■	■	■
Fator Replay	■	■	■	■	■
Inovação	■	■	■	■	■
Diversão	■	■	■	■	■

- + Roteiro original e mundo aberto
- Repetitividade
- Problemas técnicos
- Jogabilidade copiada do Batman




**GAMES**



**COMPRE PELA INTERNET**  
**WWW.JPGAMES.COM.BR**

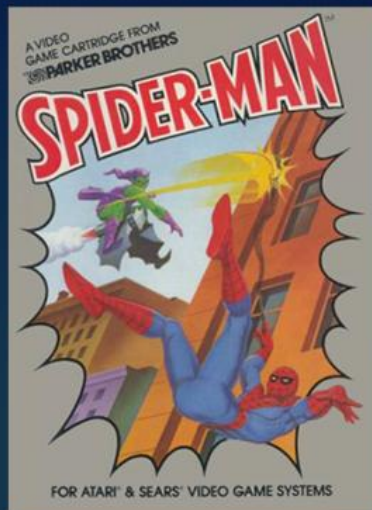
Av. Rio Branco, 500. Estacionamento GPark, loja 2.  
Tel: (11) 3223-5967 / (11) 3331-2018  
República, São Paulo, SP

 [facebook.com.br/jpgames](https://facebook.com.br/jpgames)  
 [twitter.com/jpgames](https://twitter.com/jpgames)

# Os Melhores Jogos do Homem-Aranha

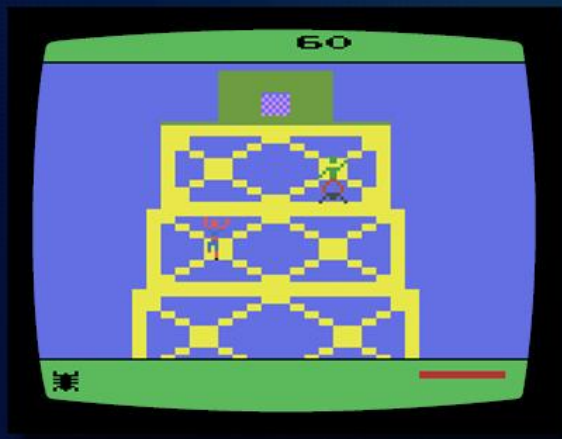
**A**proveitando que o assunto é o novo jogo do Homem-Aranha, a Arkade resolveu vasculhar o baú do aracnídeo para desenterrar os melhores games que o Cabeça de Teia protagonizou.

Embarque nesta viagem com a gente, e lembre algumas das melhores aventuras que o Homem-Aranha já viveu no mundo dos games!



## 1982 - Spider-Man - Atari 2600

O primeiro game do super-herói e possivelmente um dos mais desafiadores: lançado pela Park Brothers em 1982, o game colocava o Amigão da Vizinhança em uma missão contra seu eterno arqui-inimigo, o Duende Verde. Munido apenas de suas teias e de sua agilidade, neste jogo o objetivo do Aranha era salvar civis inocentes que pediam socorro enquanto prédios em que moravam eram bombardeados pelo Duende. Para sobreviver, o herói não podia atacar o vilão, apenas desviar dele e chegar até a saída, questionavelmente posicionada no topo de cada prédio.



O controller básico do Atari permitia que o jogador executasse basicamente duas ações: lançar teias e se balançar nelas. Utilizando apenas estas habilidades, o jogador precisava guiar o Aranha para o topo dos prédios, salvando os inocentes e se esquivando das investidas do vilão.

Como quase todo game de Atari, Spider-Man não tinha um final, mas ia ficando gradativamente mais difícil conforme o jogador avançava: os prédios ficavam cada vez mais altos e as bombas do Duende, cada vez mais numerosas. Um jogo simples, desafiador e viciante.

## 1992 - Spider-Man and the X-Men: Arcade's Revenge

Super Nintendo, Mega Drive, Gameboy, Game Gear



Apostando na fama de vários heróis da Marvel, em 1992 a produtora Acclaim colocou no mercado um jogo onde o Cabeça de Teia auxiliava os X-Men em uma série de missões para frustrar os planos de Arcade, um vilão meio obscuro do universo Marvel (que não tem nada a ver com máquinas de arcade).

Embora conte com vários personagens - Homem-Aranha, Gambit, Ciclope, Wolverine e Tempestade -, este game é apenas para um jogador, mas oferece um desafio bem variado. O jogador não escolhe seu personagem, e deve superar cada fase com um personagem automaticamente escolhido pelo jogo.

As fases do Aranha geralmente envolvem prédios, escaladas e missões que utilizam seu spider sense, enquanto as fases do Wolverine são mais voltadas para a pancadaria raivosa, e por aí vai. Cada personagem deve encarar chefes específicos, e conta com seus respectivos poderes e habilidades para se virar.

Com uma jogabilidade simples e um alto nível de desafio, pode-se dizer que Spider-Man and the X-Men: Arcade's Revenge iniciou a carreira do Aranha com o pé direito na geração 16 bits. Um clássico que marcou época, e abriu terreno para outros bons jogos do Aranha que seriam lançados nos anos seguintes.



## 1994 - Spider-Man & Venom: Maximum Carnage

Super Nintendo, Mega Drive

Em 1994, o Homem-Aranha resolveu se aventurar no gênero beat 'em up em um game bem polido que, embora fosse para apenas um jogador, permitia que controlássemos alternadamente tanto o Aranha quanto o Venom. O game foi um dos primeiros do gênero a se basear

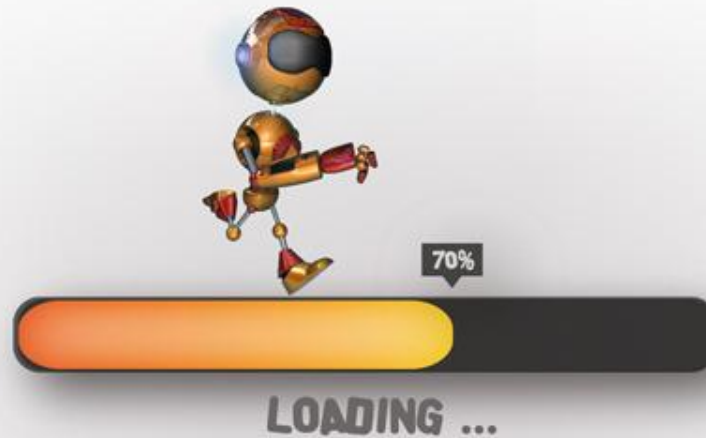
totalmente em um arco de história específico dos quadrinhos (o arco Maximum Carnage, publicado em 1993 pela Marvel), e mostra a dupla de protagonistas se aliando a outros personagens para derrotar o vilão carnificina.



Por ser fortemente inspirado nos quadrinhos, o game também serviu para introduzir ao público personagens nem muito conhecidos da Marvel, como Punho de Ferro, Manto e Morbius. Certos personagens podiam ser chamados como strikers, para dar suporte ao jogador com ataques rápidos ou itens de energia.

Maximum Carnage foi tão bem recebido pelo público que ganhou uma sequência, *Venom & Spider-Man: Separation Anxiety*, baseado em outra série de quadrinhos que mostra o simbionte de Venom se dividindo em vários outros seres. Embora não tenha alcançado o sucesso do game anterior, a sequência se destacou por contar com multiplayer cooperativo para dois jogadores.

# A Maior Feira de Games da América Latina chega a São Paulo



11, 12, 13 e 14 de outubro

 EXPO  
CENTER NORTE  
CENTRO DE EXPOSIÇÕES E CONVENÇÕES

[www.brasilgameshow.com.br](http://www.brasilgameshow.com.br)  
[facebook.com/brasilgameshow](https://facebook.com/brasilgameshow)

 **BGS**  
BRASIL GAME SHOW



## 2000 - Spider-Man

Playstation, Nintendo 64, Dreamcast, PC

Depois de alguns anos de beat `em ups 2D, eis que o Homem-Aranha enfim resolveu se aventurar pelos mundos tridimensionais. Curiosamente, a primeira versão do game (produzida pela NeverSoft), foi criada em cima da engine do game Tony Hawk's Pro Skater.

Pode-se dizer que o Homem-Aranha chegou com o pé direito aos ambientes tridimensionais: o game foi muito bem recebido pelos fãs e pela crítica, especialmente por seu cuidado em manter o estilo "piadista" do Aranha. A narração feita por Stan Lee foi outro diferencial muito bacana.

A trama do game era bem rocambolesca, misturando heróis e vilões do universo Marvel em uma história onde o pano de fundo envolvia uma "cópia" malvada do Aranha que roubou um experimento do doutor Otto Octavius. Muitas liberdades foram tomadas, com o simbionte do Carnificina se juntando ao Doutor Octopus para criar o vilão Monster Ock.

Este também foi o jogo que começou a onda de uniformes alternativos, que perdura até os games atuais do Aranha. Sua jogabilidade fluida, pancadaria acrobática e a boa utilização das teias e poderes aracnídeos renderam ao game uma continuação, Spider Man 2: Enter Electro, lançado em 2001 somente para Playstation.



## 2004 - Spider-Man 2: The Game

GameCube, Xbox, Playstation 2, PC, MAC, PSP, DS, N-Gage

Está aí um título que foge do estigma de que todo game inspirado em um filme é ruim: Spider-Man inovou ao colocar o herói em uma enorme versão digital de Nova Iorque. O jogo era totalmente de mundo aberto, e o jogador podia utilizar as habilidades do Homem-Aranha para explorar todos os cantos da cidade, enquanto cumpria missões principais ou secundárias.

Missões aliás, que eram das mais variadas: além de cumprir os objetivos principais que garantem o andamento do game, o jogador ainda podia entregar pizzas, arranjar bicos como fotógrafo para o Clarim Diário, e ajudar civis de diversas maneiras, levando uma vítima de acidente ao hospital, impedindo assaltos e até mesmo recuperando balões de crianças!



Além das habilidades acrobáticas do Aranha, um outro recurso que foi muito bem utilizado no game foi o spider sense do herói: ao ser ativado, ele desacelera o tempo, permitindo que o jogador se esquive de tiros ou golpes adversários e possa executar alguns movimentos especiais exclusivos.

Mas o grande diferencial do game era sem dúvida sua imersão: neste jogo você realmente se sente o Homem-Aranha, se balançando pela enorme cidade em suas teias enquanto caça vilões como Doutor Octopus, Rhino, Shocker e Mistério. Sem dúvida um game memorável, variado e que se destacou como uma das melhores passagens do Amigão da Vizinhaça pelo mundo dos games!

# FUNSHOP



**NOVO NOME  
UMA NOVA FASE**



**ACESSE: NOSSA LOJA VIRTUAL  
[WWW.FUNSHOPNET.COM.BR](http://WWW.FUNSHOPNET.COM.BR)**

GAME OVER

CONTINUE?

> YES NO

NA PRÓXIMA EDIÇÃO



CLÁSSICO: STREET FIGHTER II

**VERSUS**



**GIRIS OF WTR**

**PLAYERTWO**

**TAKEIT GAME**



**boxPLUS**



**NERDS  
SOMOS  
NOZES**



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