



Delta

# GAMES

Junho de 2011 - Edição 1

**ANÁLISES**

**BATTLEFIELD 3**

**ESPECIAL**

**GOD OF WAR 4**

**OUTROS**

**1º JOGO CRIADO CRIADO**

**CONHEÇA A HISTÓRIA DOS PERSONAGENS  
MAS FAMÓDOS DOS GAMES**

● L.A NOIRE

● Prince of Persia

● Assassin's Creed Brotherhood

# EMPRESAS



SEGA®

SQUARE ENIX™

UBISOFT™

**Microsoft**  
game studios™

Promoção válida só enquanto o produto durar em nossos estoques

# XBOX LIVE

1 Console Xbox 360 SLIM  
4GB  
1 Cabo Av  
1 Cabo Energia  
1 Fonte 110v  
1 Manual  
1 Controle Original Sem Fio  
1 Cabo HDMI

12x de R\$ **54,43**  
ou R\$ 575,99 à vista

Compre agora e ganha 1000 MS   
points para baixar conteúdos exclusivos.



**HDMI™**  
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE



**KINECT™**

for  XBOX 360



## Battlefield 3 preview

Battlefield 3 dá um pulo à frente no tempo com o poder da Frostbite 2, novo motor gráfico revolucionário da DICE. Essa tecnologia quase que uma obra-de-arte é a fundação em que o Battlefield 3 é construído, levando ao jogador uma qualidade visual melhorada, uma grande sensação de escala, destruição em massa, audio dinâmico e animação de personagens incrivelmente reais. Assim que as balas começarem a voar, paredes desmoronar e explosões te jogarem no chão, o campo de batalha irá parecer mais vivo e interativo do que antes já visto. Em Battlefield 3, jogadores irão assumir o papel de um fuzileiro naval de elite dos E.U.A onde irão experimentar missões de acelerar o coração em vários lugares pelo mundo, incluindo Paris, Teerã e New York.

## Editor chefe

Miguel Paes L.M

## Equipe

Miguel Paes L.M

Luana Paes L.M

## Diagramador

Miguel Paes L.M



Nenhuma árvore foi cortada para a publicação desta revista.

# SUMÁRIO

## CURIOSIDADES

### PERSONAGEM EM DESTAQUE

Ezio alditore

### ANÁLISES

Battlefield 3

Alice: madines re-  
turn

Dragon age 2

L.A NOIRE

AC brotherhood

### JOGOS EM DESTAQUE

Battlefield 3

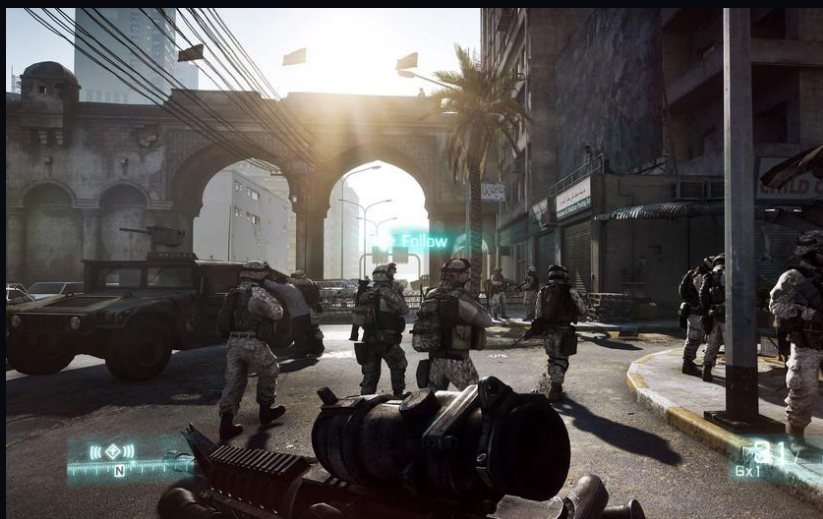
Dragon age 2

Assassins creed

Brotherhood

### ESPECIAIS

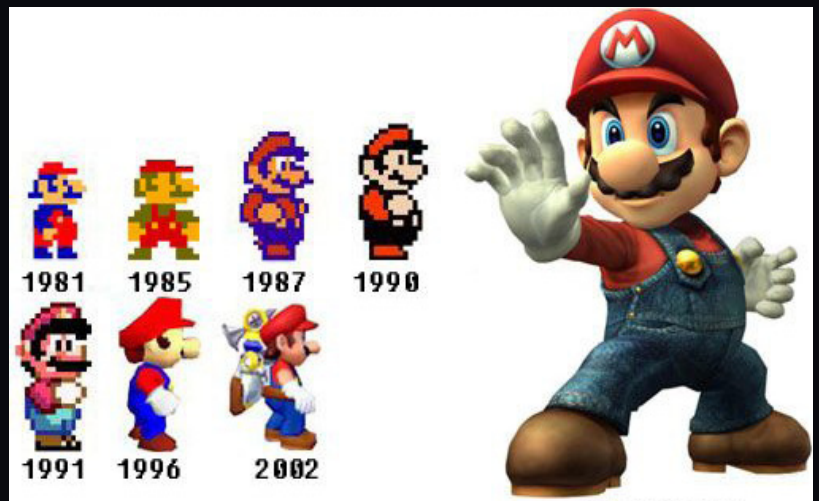
God of war VI



## HISTÓRIA DO MARIO

Em 1980, após uma tentativa sem sucesso da Nintendo ao fazer um jogo baseado no desenho Popeye, Miyamoto, considerado o pai do Mario, foi então solicitado pela empresa a projetar um novo jogo baseado em suas próprias ideias. O resultado disso foi Donkey Kong, em o personagem “Jumpman” (Mario) tentava salvar a sua namorada Pauline do gorila Donkey Kong.

Para ser visto como ser humano e não como um mutante ou algo parecido, colocaram em Mario, um enorme bigode. Nos Estados Unidos, as pessoas perceberam que Mario era extremamente parecido com um funcionário da Nintendo, chamado Mario Segali, daí veio a ideia de trocar o nome de Jumpman para Mario, que já começou a ser utilizado no próximo jogo de Miyamoto, Donkey Kong Jr.

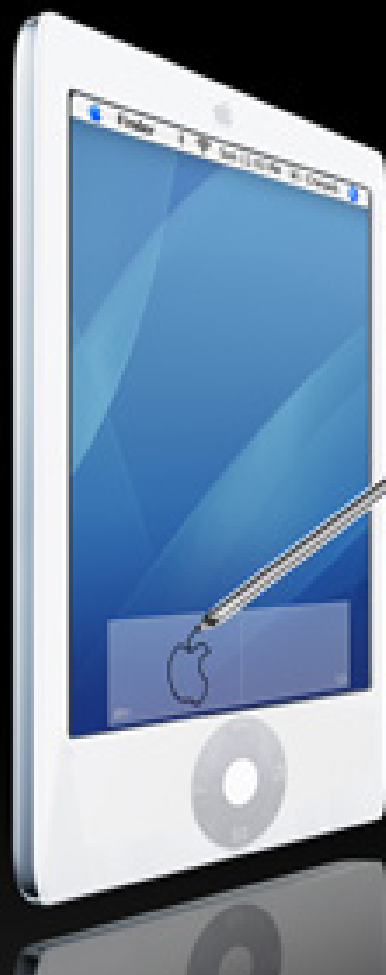


Mario originalmente era carpinteiro, mas depois dos canos nos quais ele entrava literalmente ,no famosíssimo jogo Mario Bros, passou a ser considerado encanador. Após o tremendo sucesso no Mario Bros, o personagem foi sendo trabalhado ainda mais. Criaram Luigi, seu irmão, além disso, montaram uma história mais bem elaborada, com objetivos e vilões bem definidos, além de incrementar os poderes e os amigos de Mario.

O encanador é sem dúvida principal ícone da Nintendo e talvez seja também, o principal dos jogos eletrônicos. A série Mario já possui mais de 184 milhões de cópias vendidas, e os jogos de Mario vão desde o modesto Super Nintendo até o moderno Wii, ambos da Nintendo.

## PRIMEIROS GAMEPLAYS DO JOGO DE TERROR ALICE: MADNESS RETURN PARA PC, XBOX 360 E PS3

Alice: Madness Returns” é a continuação da criação de American McGee, “Alice”, título de 2000 para PC. Na sequência retomada pelo estúdio Spicy Horse 11 anos depois, Alice acaba de escapar do Hospício Rutledge e passa a ser tratada em Londres em virtude de seus distúrbios psiquiátricos. Com a mente em trapos, ela não consegue resolver seus medos e neuroses causados por suas estranhas lembranças, sonhos e visões.



## The new iPad

WiFi  
Bluetooth  
4GB storage



# ANÁLISE



## BATTLEFIELD 3

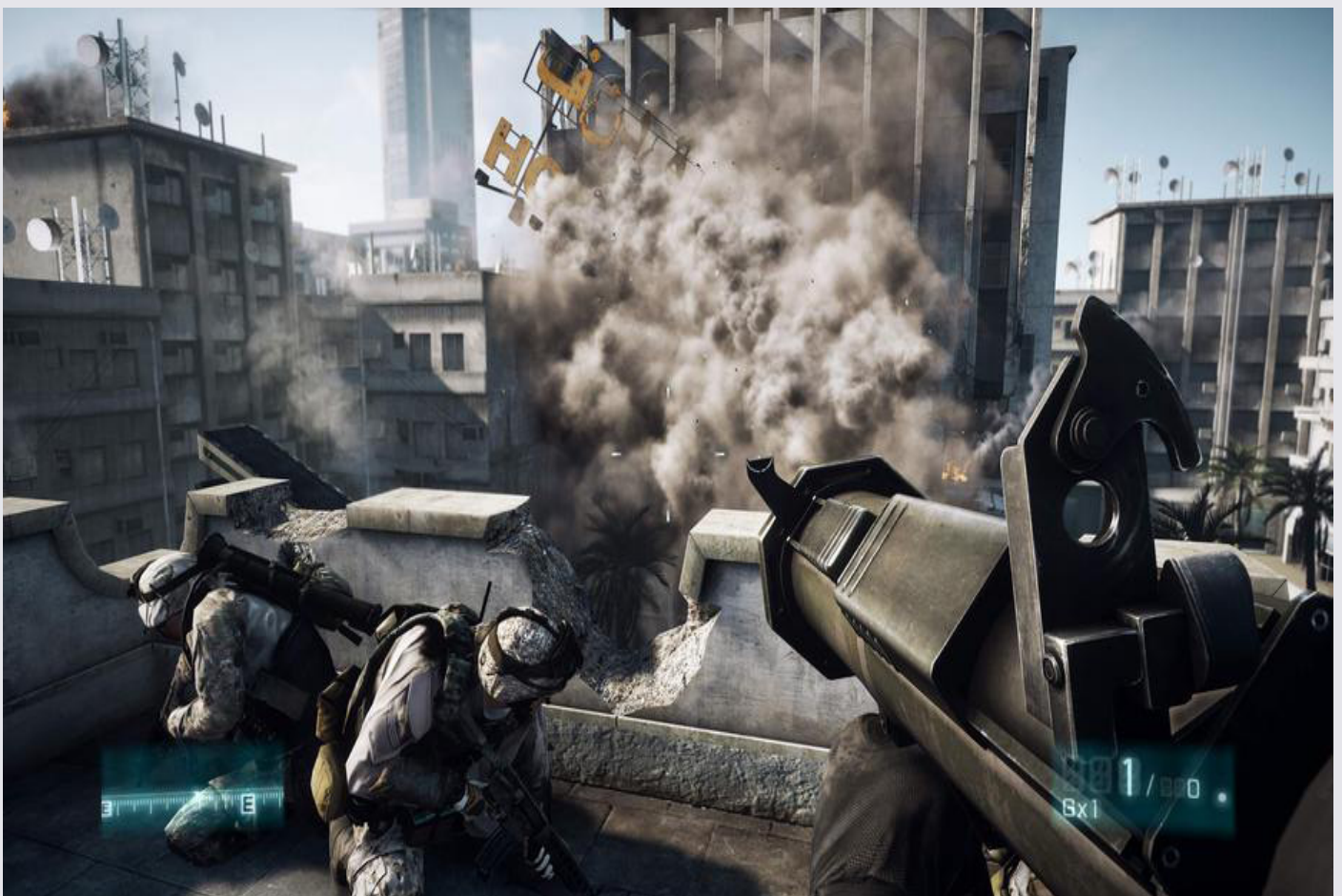
### BATTLEFIELD 3 PROVA DE UMA VEZ POR TODAS QUE GAMES SÃO ARTE

**N**o dia 4 de fevereiro, a EA e os estúdios da DICE apresentaram o primeiro teaser de Battlefield 3. O vídeo era uma série de cenas de guerra passadas em sequência através de um filtro escuro e opaco, com a impaciência de um videoclipe da década de 90 e fazendo tanto sentido quanto um. Era também um demonstrativo do que aguardar: uma fantasia militar explosiva e crua que traz pouca carga temática para uma indústria já abarrotada de fantasias militares.

Há uma grande discussão entre quem acredita que videogame é uma obra de arte e quem o considera mais um produto da indústria do entretenimento. Por via de regra, os últimos produzem games como Battlefield 3, e os primeiros torcem o nariz para o produto final, muitas vezes com veemência religiosa. Mas neste caso em particular é difícil acreditar que mesmo os mais inflexíveis não iriam se surpreender com o que veio pouco depois do anúncio de BF3: a Frostbite 2.

# BATTLEFIELD 3

A Frostbite 2 é a engine que irá mover Battlefield 3. Uma engine, para quem não sabe, ocupa um papel fundamental no desenvolvimento do jogo: é ela quem, a partir de dezenas de gráficos, códigos e interfaces, delimita regras de programação que irão servir de coluna vertebral para o game final. Em termos simples, ela rege o cenário, as vestimentas, o palco e até os trejeitos a partir dos quais os atores do jogo irão atuar. A engine de BF3 é uma evolução da Frostbite, o motor de Battlefield: Bad Company 2, e traz como principais mudanças pequenas as animações, destruição de cenários mais precisa e o principal: a iluminação. A Enlighten é uma inovação que permite um uso mais realista de pontos de claro e escuro a partir de uma idéia simples: a de que a sombra, mesmo na ausência da luz, também capta e projeta cor no ambiente.



PLAYSTATION 3

Console **Playstation 3** 160gb + Controle **Ps3 Dual Shock 3**  
Preto

\* Por: **R\$ 1.778,00**

Parcelamento no cartão de crédito  
o 1X de R\$ 1.689,10 (5% de desconto)

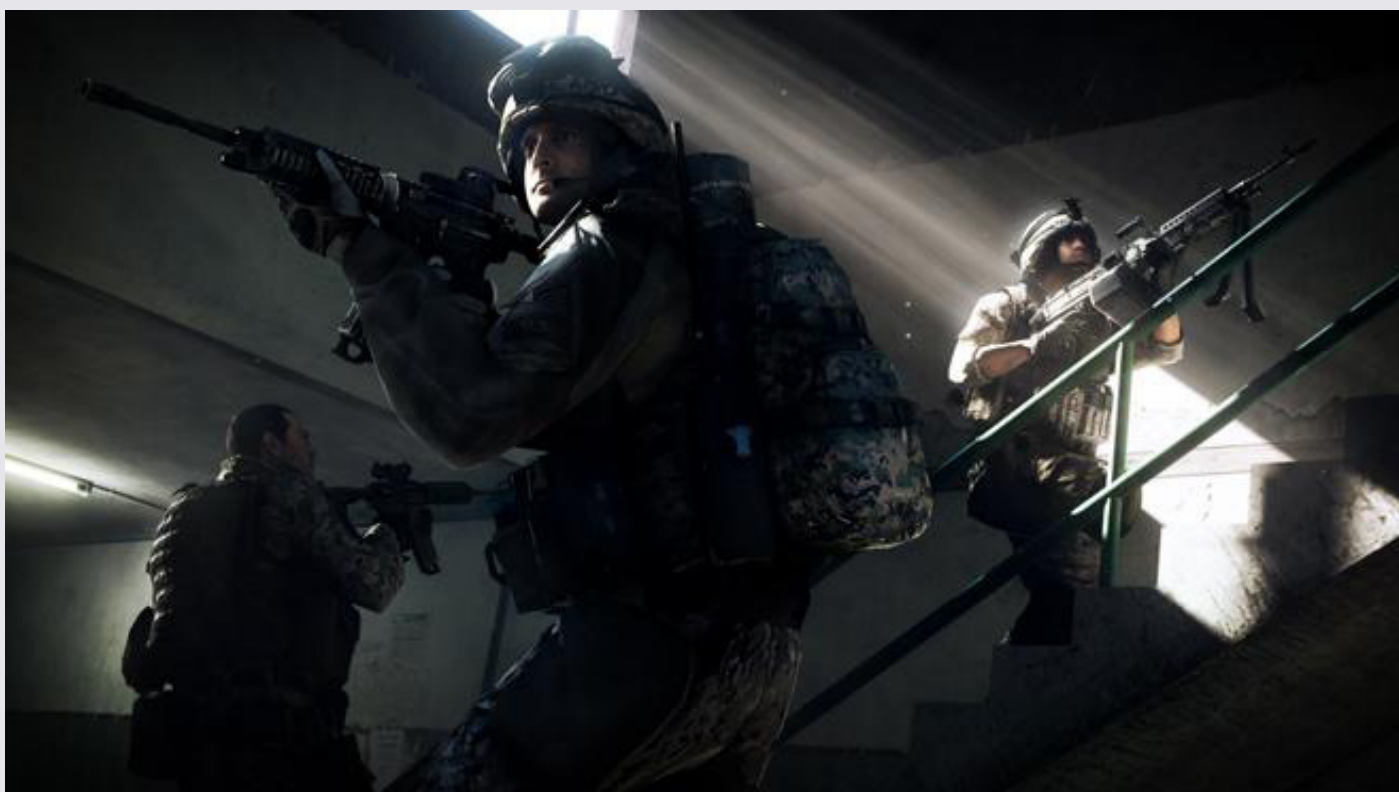
**Submarino**

© 2006 Sony Computer Entertainment Europe. All Rights Reserved.

# ANÁLISE BATTLEFIELD 3

## A LUZ E O MOVIMENTO

Se acima comparamos uma engine a uma peça de teatro, pode-se muito bem dizer que a Frostbite 2 é a principal obra impressionista dos games. Auguste Renoir e Edgar Degas todos lidavam com os mesmos problemas artísticos que os engenheiros da DICE, e o jeito como a mudança da luz subverte o cenário e a atenção do espectador é emprestada da arte plástica e usada também como elemento do jogo (veja como a iluminação serve de referência para todas as ações dos soldados nos trailers).



## BATTLEFIELD 3 NÃO IRÁ BATER VENDAS DE MODERN WARFARE 3

De acordo com a analista Mike Hickey, da consultora Janco Partners, Battlefield 3 não deverá fazer estragos nas vendas de Modern Warfare 3, no entanto poderá ter um impacto significativo na franquia durante a presente geração de consolas.

Em declarações ao site NowGamer, Hickey contou que, “O valor de produção de Call of Duty para o mercado de massas é enorme, e as partidas online poderão ser um grande passo em frente nesta iteração, com a introdução de uma experiência online premium com o Beachhead.”

# ANÁLISE

“Por outro lado, Battlefield 3 está a gerar um burburinho considerável no mercado, e vai contar com uma mega campanha de marketing bem ao estilo da Electronic Arts. E apesar de não esperarmos que o jogo desafie a liderança de Call of Duty durante a época natalícia, uma forte campanha pode interromper as tendências de mercado durante o tempo que resta do actual ciclo de consolas.”

Segundo as previsões de Hickey, durante o último trimestre de 2011 as vendas de Battlefield poderão ascender os 6.4 milhões de unidades, enquanto que Modern Warfare 3 poderá chegar perto dos 23 milhões no mesmo período, gerando uma receita de mil milhões de dólares.

Ainda é cedo para dizer quem vai sair vencedor, uma coisa é certa a guerra pelo melhor FPS do ano promete ser mais renhida que nunca.



# BATTLEFIELD 3























































