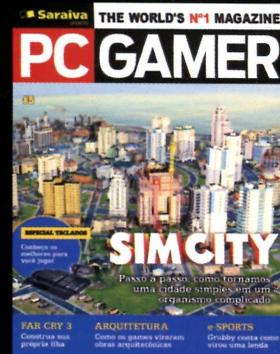


EGW



COM CONTEÚDO DA EDGE + PC GAMER



VALVE

Por dentro da melhor desenvolvedora do mundo

PS4

Fomos a Nova York conhecê-lo de perto

MUSA DE CINEMA

TOMB RAIDER

Ela sua, ela chora, ela sangra. A nova Lara Croft recriada pela Square Enix ganha o Oscar do realismo

TESTAMOS O OUYA

Console Android, US\$ 99, free to play. Interessou?

AMERICAN McGEE

Criador de Doom e Quake faz outra de suas loucuras

O QUE VEM AÍ...

Omerta, Company of Heroes 3, Lego City Undercover e Grid 2

R\$ 12,90 ISSN 2175-2265 Nº 137

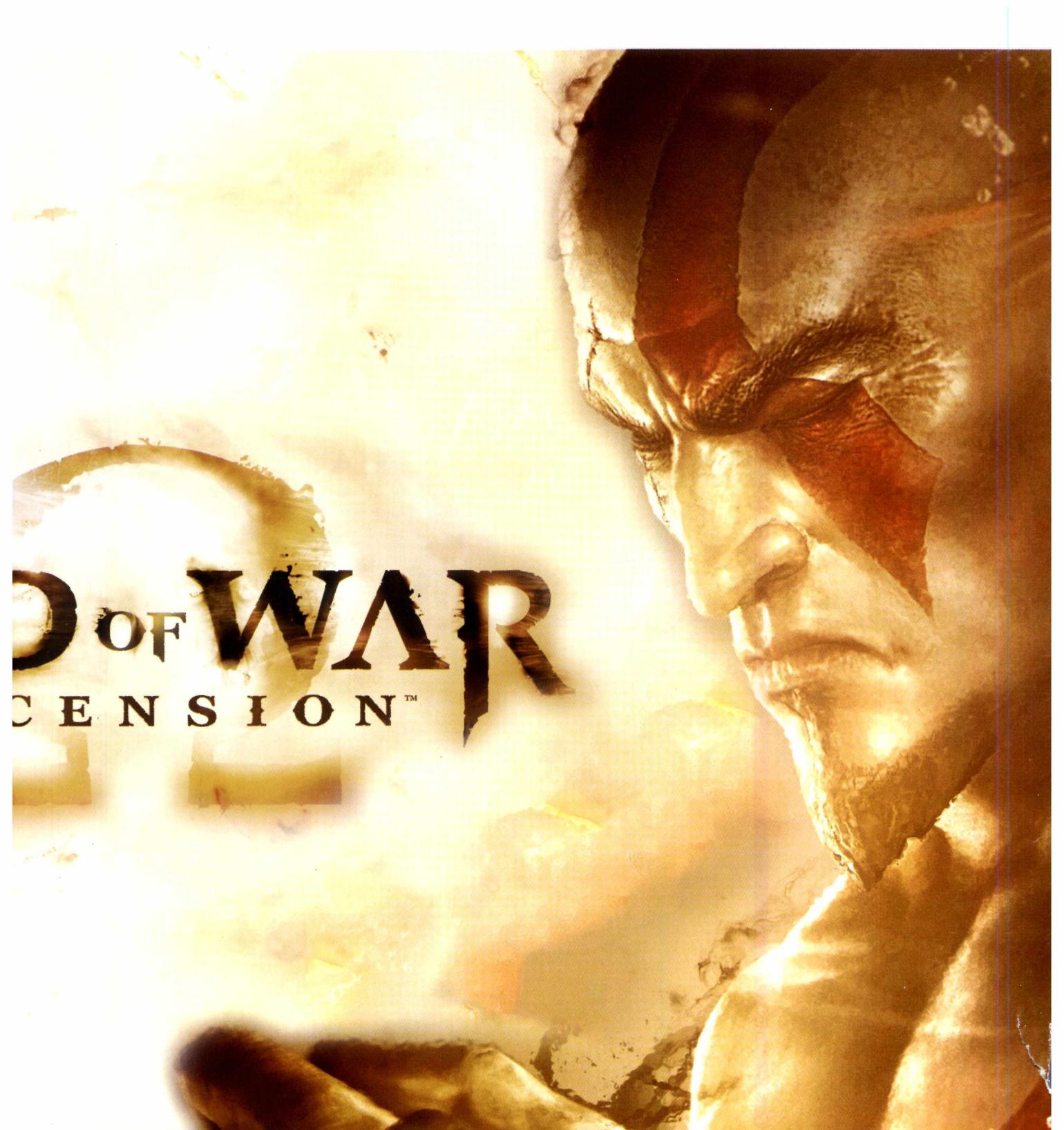


9 772175 226004

00137



TOMBRAIDER

The image shows the cover art for the video game 'War of Wargames Dimension'. It features a close-up, golden, metallic-looking face of a character with a red headband, set against a bright, hazy, yellowish background. The title 'WAR OF WARGAMES DIMENSION' is written in a stylized, metallic font across the middle. The word 'WAR' is the largest and most prominent, with 'OF WARGAMES' and 'DIMENSION' stacked on either side. The 'D' in 'DIMENSION' is partially cut off on the left edge.

WAR OF WARGAMES DIMENSION™

Saraivaplus

Com ele, seus pontos valem mais compras³

ANTES DE SER UM DEUS, ELE FOI HOMEM - CONHEÇA COMO TUDO COMEÇOU!



GOD ASCENSION

Por apenas

R\$ 149,00

f [saraivaonline](#)

t [@saraivaonline](#)

g+ [@saraivaonline](#)

☎ vendas 4003-3390



CARTÃO DE CRÉDITO SARAIVA
Parcele em até 12x sem juros!
Anuidade grátis!





Baixe o leitor de
QR Code no seu celular
e fotografe o código.

 **Saraiva**



saraiva.com.br

DESTAQUES

10 PS4

Fomos até Nova York acompanhar de perto o anúncio oficial da Sony para seu novo console

18 CAMPUS PARTY

A edição 2013 não teve grandes novidades, mas separamos as mais legais para você

20 TABLET GAMER

Conheça o Razer Edge, o primeiro tablet desenvolvido especialmente para você jogar

24 PREVIEWS

Omerta: City of Gangsters, Lego Undercover City, Company of Heroes 3, Prison Architect

44 TOMB RAIDER

Conheça os detalhes sobre o lançamento e a entrevista com a gerente de marketing que também é cosplayer

54 OUYA: PRIMEIRO TESTE

Testamos em primeira mão a versão para desenvolvedores do console Ouya e ficamos muito bem impressionados

58 AMERICAN McGEE

Depois de desconstruir *Alice no País das Maravilhas*, criador de *Doom* e *Quake* agora desmonta a *Chapeuzinho*

64 REVIEWS

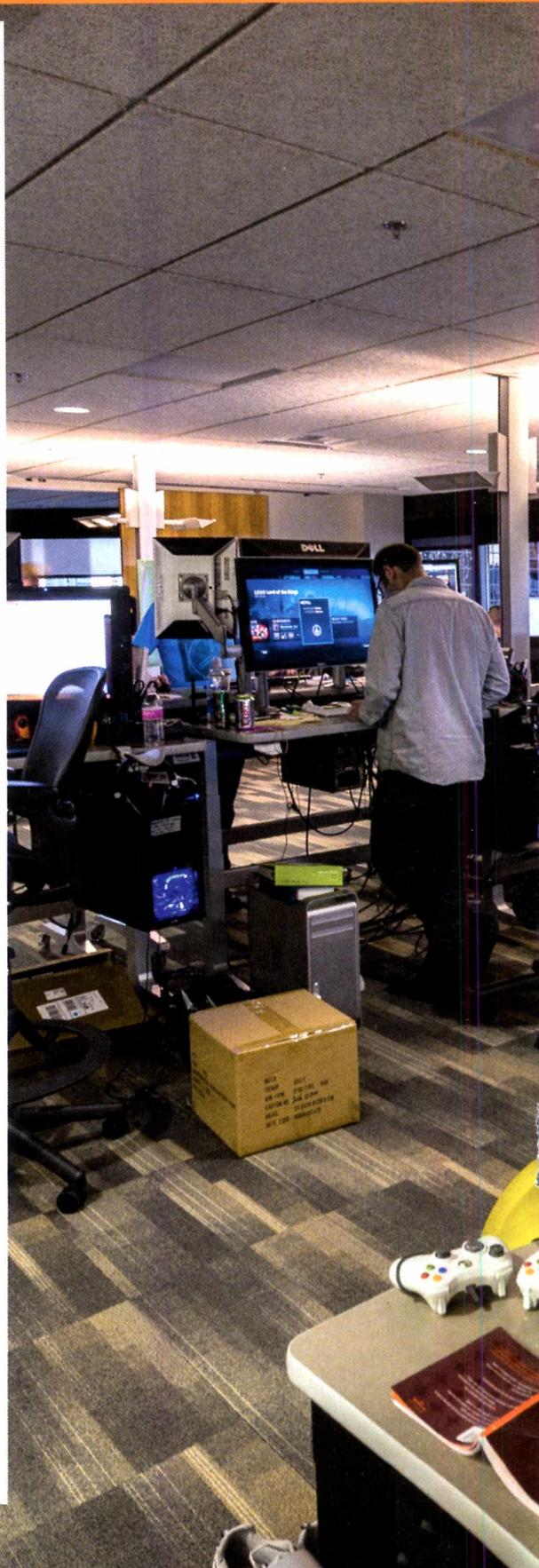
DmC: Devil May Cry, Aliens: Colonial Marines, Castlevania 3DS, Dead Space 3, Anarchy Reigns, Paper Mario

73 RANKING DO BRASIL

Confira quais os jogos mais vendidos do Brasil nos dois últimos meses, segundo ranking dos varejistas nacionais

76 DOUBLELEFT

Produtora paulistana começa fazendo jogos de lixo e agora trabalha com a *Turma da Mônica* e Bob Burnquist



VALVE E OS 50 MELHORES DO MUNDO

Confira o especial com as maiores editoras de games do planeta e descubra como a Valve chegou ao primeiro lugar

CONTEÚDO **EDGE**

32 TOP 50: EDITORAS

Confira o super-especial com as 50 melhores publishers de game do mundo e um artigo especial sobre a Valve, considerada a melhor de todas

ENCARTE

PC GAMER

04 BYE, BYE, THQ

O susto e as consequências do fim oficial da produtora THQ

06 CHRISTINA LOVE

Entrevista com a desenvolvedora que deu um toque feminino aos games

08 DRAGON AGE 3

Preview do próximo episódio do apaixonante RPG

10 ICONOCLAST

O novo episódio está chegando e promete mais novidades

09 eSPORTS

Conheça quas são as principais tendências dos eSports no Brasil

12 SIMCITY

Ele trouxe novo fôlego para a indústria de jogos para PC e volta mais forte

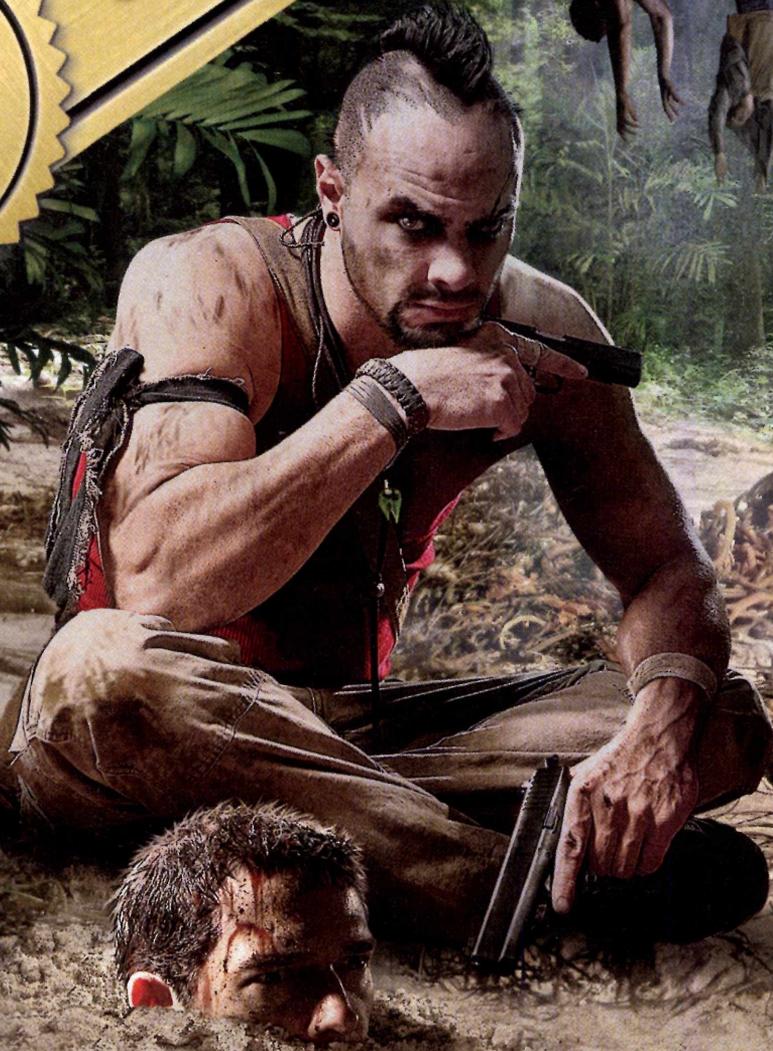
20 FAR CRY 3

Passo-a-passo para você criar sua própria ilha dentro de *Far Cry 3*

24 ESPECIAL: TECLADOS

Conheça as melhores opções de teclados feitos para jogar

ELEITO O MELHOR SHOOTER DO ANO



UBISOFT

3

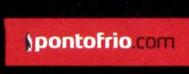
 facebook.com/ubisoft.brasil

LOJAS AMERICANAS
AMERICANAS.COM

 extra

 fnac
contador

 GEEK

 pontofrio.com

 proximo
YOUR NEXT LEVEL

FARCRY3

VAI ENCARAR?

UOL JOGOS: 10/10 "IMPERDÍVEL"

BAIXAKI JOGOS: 9,7/10 "MELHOR FPS DO ANO"

IG: 5/5 "SURPREENDENTE"

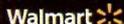
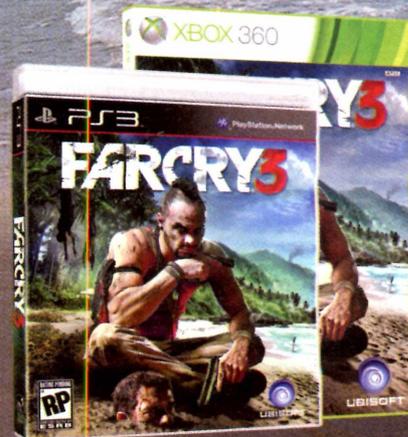
TECHTUDO: 10/10 "FÓRMULA PERFEITA QUE UNE DIVERSÃO E ORIGINALIDADE"

GLOBO ESPORTE: 9,5/10 "HISTÓRIA DIGNA DE CINEMA"

ADRENALINE: 9,8/10 "INESQUECÍVEL"

"ELEITO O MELHOR JOGO DO ANO"

LEITORES GAMESPOT



NOVA YORK PAROU

Em evento realizado nos EUA, a Sony reuniu jornalistas do mundo todo para encerrar a onda de rumores sobre seu novo console. Acompanhamos tudo de perto e contamos porque a Sony deu seu passo mais arriscado

> Renato Almeida

Estive poucas vezes em uma sala de espera de maternidade. Além disso, era pequeno demais para entender exatamente o que acontecia entre o momento em que saía com destino ao hospital e o momento de volta para casa. No entanto, era claro para mim que a expectativa era enorme em torno de algo que iria mudar a vida das pessoas que aguardavam para saber a grande novidade. Pode parecer piegas comparar o nascimento de uma nova criança e o surgimento de um novo console, mas para uma comunidade gigantesca de fãs, o evento que revelaria ao mundo o PlayStation 4 não era diferente.

Os incontáveis minutos de espera, os palpites, e até a mesma a revelação das informações que tantos aguardavam, eram capazes de fazer com que muitos roessem as unhas e, se pudessem, acendessem um charuto para celebrar o acontecimento. No fim das contas, a chegada do PlayStation 4 guardou realmente muita semelhança com o parto de uma nova criança: trazendo uma grande alegria, mas ao custo de alguns momentos de incerteza e até mesmo dor, mas superados por um



Isso foi tudo que eles mostraram do PS4 até agora

sentimento muito maior, a coragem.

Com um início empolgante através de um vídeo que, de forma competente e atraente, conseguiu resumir todo o conceito por trás da marca PlayStation, fomos poupados dos conhecidos discursos contemplativos e altamente subjetivos sobre o que é o ato de "jogar videogames". Ponto para a Sony! Frases de efeito, imagens e trechos de sua história de sucesso não podem ser substituídos por incontáveis palavras nas bocas de executivos por mais eloquentes que estes sejam. Resultado: hype instantâneo.

Apagam-se então as luzes e eis que surge Kaz Hirai. Não, Jack Tretton. Ou melhor, Andrew House. Andrew House? Onde estariam Hirai e Tretton, os homens fortes por trás da família PlayStation? Subiriam ao palco em seguida?

Não. Mark Cerny o faria, apresentado aqui como o Lead System Architect do novo console.

Com passagem por diversos estúdios e famoso por uma infinidade de games (entre eles a série *Crash Bandicoot*), a participação de Mark na porção inicial do evento – e sinalizado pelo vídeo descrito acima – dariam o tom da estratégia do PS4, posteriormente confirmada pelo restante dos acontecimentos da noite. Esqueçam os executivos com seu indubitável know-how de mercado,

ou mesmo os engenheiros altamente capacitados e munidos de números e explicações técnicas. Serão os artistas e desenvolvedores quem darão as cartas daqui em diante com o PS4, e tudo sob a supervisão da figura mais poderosa na hierarquia que pode garantir o sucesso do novo console: o gamer.

MUDANÇA DE CABEÇA

Mas qual a razão desta mudança? A indústria de games não é hoje mais produtiva financeiramente que a indústria do cinema? O que estariam fazendo de errado então estes homens de negócios que vinham sendo as figuras mais ativas da família PlayStation?

Para começar, é inquestionável que aquele ponto de maturidade que o mercado de games sempre exigiu se faz presente entre nós, senão aqui no Brasil, pelo menos em todo o hemisfério norte. Foi essa maturidade inclusive que moldou o novo jogador de games de consoles e por fim fez com que este se tornasse voz ativa dentro dessa indústria.

Veja bem, os games são a única forma de arte em que o espectador não é apenas espectador, mas figura atuante e parte essencial para a completude do processo. A grande sacada da Sony nos últimos 6 anos – enquanto desenvolvia o PS4 – foi justamente abrir os olhos para essa grande verdade, digerir essa informação da melhor forma possível



ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS

Processador principal	Processador customizado com chip único CPU : x86-64 AMD "Jaguar" de baixo consumo, 8 núcleos GPU : 1.84 TFLOPS, mecanismo gráfico
Memória	GDDR5 8 GB
Disco rígido	Embutido
Unidade óptica	BD 8xCAV - DVD 8xCAV
I/O	Super-Speed USB (USB 3.0) AUX
Comunicação	Ethernet (10BASE-T, 100BASE-TX, 1000BASE-T) IEEE 802.11 b/g/n Bluetooth® 2.1 (EDR)
Saída de AV	HDMI Saída de AV analógica Saída digital (óptica)

PARA VER O PS4

START



Entrada do Manhattan Center: Oscar? Obama? Não! É o novo PS4 chegando. Bom, mais ou menos, né...

e reagir à ela, mas não como uma força de oposição e sim como uma força de colaboração. O resultado prático esteve diante de nossos olhos durante o anúncio do PS4: as grandes estrelas de verdade desta indústria puderam subir ao pouco e dividir suas ideias para que o projeto PlayStation 4 nascesse.

Dessa forma, foi realmente um grande prazer poder ver Yoshinori Ono (Capcom), Yves Guillemont (Ubisoft), Johnathan Blow (do aclamado Braid) e, quem diria, Brad Metzen (Blizzard), fazendo parte deste momento com a devida importância. Os números, todavia, fizeram parte do show e se alguém duvidava, eram sim assombrosos e provavam por A + B que o PS4 pode fazer "com braços cruzados" aquilo que o PS3 faz com esforço. Mas alguém realmente estava inseguro quanto a isso?

Creio que foi esse o pensamento da Sony, e tendo deixado isso claro, ficou fácil falar sobre novidades de verdade, como os essenciais conceitos de socialização – através do replanejamento da PSN ou até mesmo em termos práticos com o botão share e o feature que possibilita a transmissão de jogos ao vivo – e o incrível sistema de carregamento e processamento em nuvem, possibilitados pela tecnologia sem igual do serviço Gaikai, empresa da própria Sony desde o ano passado.

O que era certo, entretanto, passou a rodar a cabeça de muitos ali, incluindo a minha, como uma grande nuvem de

[O PS4] É uma aposta alta, que pode selar o destino do mercado de consoles para a empresa

dúvidas, afinal, para cada grande nova ideia da Sony, ao menos meia dúzia de sérios problemas vinham à cabeça na hora de tirar estas ideias no papel. Porém, a partir do momento em que víamos tudo aquilo apresentado no palco, não víamos mais ideias e sim promessas.

Com exceção de *Watch Dogs* e da demo técnica da Capcom, pouca coisa impressionou de fato. Sim, podemos pensar que há muito para aprender sobre o desenvolvimento para o console, mas mais uma vez: o que essa nova geração de jogadores quer e deve querer é explorar possibilidades novas de se jogar, testemunhar novas maneiras de fazer parte de uma grande história, e não somente com auxílio de mais tecnologia, mas acima de tudo através de soluções e conceitos criativos, outra promessa abraçada não só pela Sony, mas por todas as empresas parceiras que tiveram seu momento naquele palco.

É PRA FAZER DIREITO

Não basta à Sony construir uma máquina de sonhos, é preciso que esta também alimmente os sonhos de seus colaboradores e

que estes não conheçam barreiras na hora de nos convidar para experimentar essa máquina. No fim das contas, durante todos os momentos, minha imaginação voou, voou longe. Idealizando algo que até há pouco tempo eu jamais acreditei que fosse possível no mundo dos games, inclusive o próprio console, que sequer deu as caras no evento. Porém, mais uma vez estávamos ali vendo uma promessa, afinal, segundo a própria Sony, o visual é o que menos importa. Concordo, porém não entendo.

Foi uma manobra perigosa e arriscadíssima por parte da Sony, assim como toda a apresentação e especialmente pela reação entusiasmada de sua grande comunidade de jogadores. No entanto, é impossível não admitir, esse ato perigoso foi antes de tudo um ato de extrema coragem. Uma aposta alta e que pode selar o destino do mercado de consoles para a empresa, mas que antes de tudo depende da fé dos jogadores.

O PS4 é uma máquina extremamente poderosa, capaz de entregar o entretenimento dos games em uma forma jamais vista, que integrará sua comunidade por completo, facilitando o acesso e aproximação de jogadores, para que todos realizem sonhos em seus lares (e até fora deles, com o Vita). Excitante e promissor, esse conjunto de descrições é capaz de nos fazer esquecer nossos PS3 em um instante, mas por agora, somente se acreditarmos nessa aposta corajosa da Sony.

10 PERGUNTAS SOBRE O PLAYSTATION 4

Reunimos as 10 dúvidas essenciais sobre o PlayStation 4 para serem respondidas por Mark Stanley, diretor geral da Sony Latin America, durante o lançamento

> Renato Almeida

EGW: Quando os brasileiros verão o lançamento do PS4?

Mark Stanley: Estamos trabalhando para que o lançamento em todos os territórios americanos ocorram ao mesmo tempo. No caso do Brasil, já estamos trabalhando junto aos órgãos responsáveis como a Anatel e tomando todas as medidas necessárias para colocar o console na mão dos jogadores brasileiros no mesmo dia que os norte-americanos, inclusive com um preço competitivo em relação ao mercado.

Para alcançar este preço competitivo, podemos esperar a fabricação do PlayStation 4 no Brasil?

Por enquanto, não. Não há planos de fabricação de nosso novo sistema no Brasil. Quanto ao PS3, os planos são outros. Embora tenhamos revelado o PS4 agora, este é o ano do PlayStation 3, com grandes títulos, grande novidades e muita coisa para acontecer. Estamos conectados ao mercado brasileiro e em breve teremos grandes novidades para o PS3 no Brasil.

Qual foi o motivo de não termos visto o console no evento de seu anúncio?

Queríamos focar na experiência, no que o console poderá trazer ao jogador, nas grandes mudanças. Trazer o design do console nesse momento não iria nos ajudar em nada, somente desviaria a atenção do que realmente importa, que é o que ele poderá fazer. Agora, com a mensagem devidamente transmitida, em nossa próxima apresentação poderemos com força total cuidar de tudo que ficou de fora, inclusive a aparência do novo aparelho.

A rede de serviços e as capacidades do PS4 foram o que mais impressionaram na apresentação. Será que o mercado brasileiro e latino pode esperar por estes serviços de modo completo?

Não conseguimos afirmar isto neste momento. Claro, é nosso desejo principal que todos possam usufruir da experiência



Mark Stanley

completa e por igual, independente de onde esteja jogando, mas estas questões vão além de nós e dependem de estruturas dos próprios países. Neste momento estamos analisando todas estas questões e buscando identificar os maiores problemas para que no futuro todos possam ter a melhor experiência com o PS4.

Como os games independentes estarão representados no PlayStation 4?

Estamos com um olhar especial dedicado aos indie games. Com o PS3 conseguimos trazer aos jogadores uma série de títulos premiados e que foram sucesso nos últimos anos. *Journey* é um ótimo exemplo disso. Agora, nossa estratégia é global e assim conseguimos focar muito mais em mercados locais em busca de novos títulos, novos estúdios e novos talentos.

O projeto de integração do PS Vita ao PS4, com as possibilidades de remote play e outros recursos, tornarão o PS Vita um artigo essencial para aqueles que comprarem o PS4?

Cada jogador tem uma necessidade diferente, então dependerá muito disso, mas a interação do PS Vita com o PS4 poderá garantir uma experiência ainda

mais sólida e profunda para os jogadores que quiserem levar suas emoções a um próximo nível.

Com o anúncio do PS4, e ainda com o PS Vita e o PS3 como assuntos de extrema importância neste ano, qual será a estratégia da Sony para a E3?

Daquilo que os gamers querem ver, com opções para se jogar de diversas maneiras. Queremos explorar conteúdo, variedade e mostrar que podemos atender ao gamer da maneira que ele precisar.

Podemos esperar mudanças para a PSN ID dos jogadores e para seus troféus?

Se a preocupação for apenas com os troféus, todos podem ficar tranquilos. O desempenho e a contagem do troféus continuará de onde o jogador parou no PS3. Aliás, a integração entre o PS4, o PS3 e o PS Vita continua. O grande medo dos jogadores, de que a PSN ID zerasse estas marcas, não acontecerá. É claro, tornaremos nosso serviço ainda melhor, com mudanças inclusive solicitadas pelos jogadores, mas todos irão adorar o que temos por vir.

Podemos esperar o português brasileiro também como língua nativa no PlayStation 4? E quanto aos jogos?

Com certeza. Menus, comandos e tudo que o jogador brasileiro já tem em seu PS3, também poderão ser encontrados em português do Brasil no PS4. Com nossos jogos também não serão diferentes. Iremos trabalhar para que o jogador brasileiro possa usufruir de legendas e dublagem para nossos jogos.

Podemos esperar por uma oportunidade para testar o PlayStation 4 no Brasil antes de seu lançamento?

Com certeza. Estaremos no Brasil após a E3 e os brasileiros poderão ver e experimentar todo o potencial que começamos explorar a partir do anúncio de lançamento do PlayStation 4. 🎮

SEQUÊNCIA DO JOGO **SNIPER** MAIS VENDIDO DE TODOS OS TEMPOS

DISPONÍVEL
A PARTIR DE
20.03.2013

SNIPER 2 GHOST WARRIOR

ESTE GAME VOCÊ ENCONTRA NAS LOJAS:

americanas.com

magazineluiza.com
vem ser feliz

pontofrio.com

[Saraiva](http://Saraiva.com)

[Submarino](http://Submarino.com)

[UZ GAMES](http://UZGAMES.com)

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

**A EDIÇÃO
LIMITADA CONTÉM**

- ★ EXCLUSIVO PERSONAGEM
MULTIPLAYER
- ★ BÔNUS RIFLE SNIPER PARA
MODO MULTIPLAYER

**CI
GAMES**

CRYENGINE 3

Autodesk
Scaleform

EVGA
NVIDIA
GAMES

18

XBOX 360 XBOX LIVE

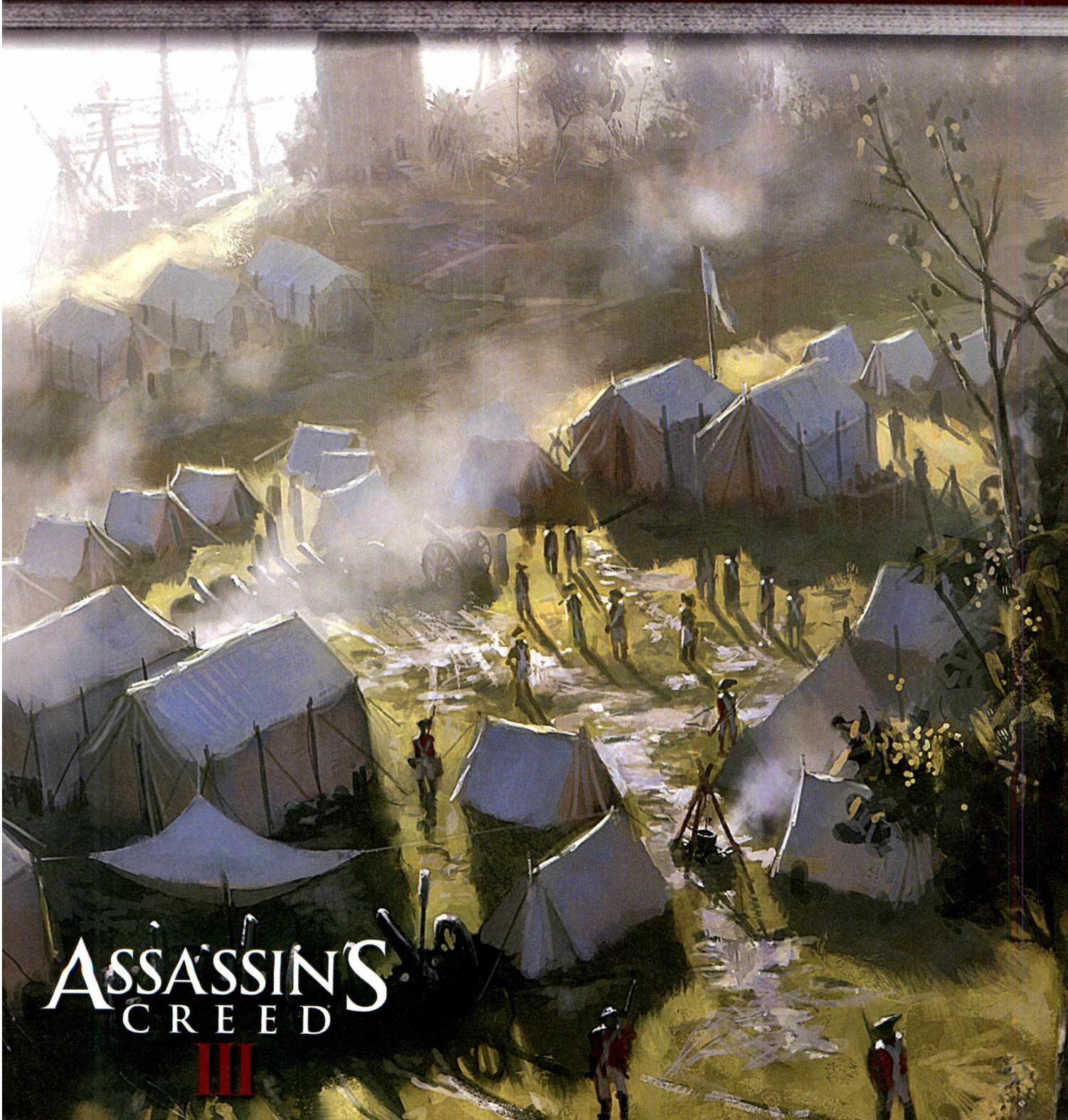
PS3

Distribuidor Oficial

[NC Games](http://NCGames.com)
& entertainment

Sniper: Ghost Warrior 2 © 2013 City Interactive S.A., todos os direitos reservados. Publicado e desenvolvido pela City Interactive S.A., marca registrada da City Interactive S.A. Partes do software foram incluídos sob licença © 2004-2013 Crytek GmbH. "PlayStation", "PS3" e "Playstation Network" são marcas da Sony Computer Entertainment Inc. "Blu-ray Disc" e "BD" são marcas registradas. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, e os logos Xbox são marcas registradas do grupo de empresas Microsoft e são usados sob licença da Microsoft. © 2013 Valve Corporation. O logo NVIDIA e logo "The Way It's Meant to Be Played" são marcas registradas da NVIDIA Corporation. Copyright © 1997-2013 NVIDIA Corporation. Todos os direitos reservados. NVIDIA Corporation, 2701 San Tomas Expressway Santa Clara, CA 95050, USA. CI GAMES é uma marca da City Interactive S.A.

ELEITO JOGO DO ANO



ASSASSIN'S CREED

III



 [FACEBOOK.COM/UBISOFT.BRASIL](https://www.facebook.com/ubisoft.brasil)

[LOJAS AMERICANAS](https://www.lojasamericanas.com)
[AMERICANAS.com](https://www.americanas.com)

 [fnac.com.br](https://www.fnac.com.br)

 [GEEK](https://www.geek.com.br)

 [pontofrio.com](https://www.pontofrio.com)

 [proximo](https://www.proximo.com.br) YOUR NEXT LEVEL

PELOS LEITORES

Baixaki
Jogos

BRASIL GAMER

omelete

OBRIGADO!

FOR RESULTS



UBISOFT

Ricardo
eletrônica

Saraiva Walmart

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA
16
Violência
Não recomendado para
menores de 16 ANOS

XBOX 360

XBOX
LIVE

PS3
PlayStation-3

PlayStation-Net

OUTRO HIT DO STEAM

Descubra como *Chivalry: Medieval Warfare* transformou a pancadaria medieval crua e brutal em um novo sucesso do serviço online do Steam

> Flávio Croffi

Gritos ecoam pelos céus. Dá para ouvir mais ou menos de onde eles vêm, mas antes mesmo de notar qualquer perigo, flechas ceifam as vidas de alguns soldados próximos. Momentos depois, uma horda de soldados é avistada: é hora de preparar o contra-ataque. A primeira pancada é defendida e a espada desliza pela garganta do inimigo.

Esta é uma breve descrição de poucos minutos de uma batalha em *Chivalry: Medieval Warfare*, o primeiro e muitíssimo bem-sucedido game da produtora Torn Banner Studios, do Canadá. Apostando em um combate pesado, o título vem para inaugurar uma nova ramificação entre os jogos em primeira pessoa: dos combates frenéticos bem no estilo medieval.

Como um jogo que funciona apenas online, a comunidade cresceu rápido. Para falar sobre esse crescimento meteórico, conversamos com o presidente da Torn Banner Studios e designer-chefe de *Chivalry*, Steve Piggott, canadense fanático por games que pratica jiu-jitsu brasileiro.

EGW: Como surgiu a ideia de fazer um jogo com essa pancadaria medieval?

Steve Piggott: *Chivalry* começou com um amor pela era medieval e também pelos filmes épicos de Hollywood que trazem combates de espadas, como *Gladiator*, *300* e *Coração Valente*. Queríamos trazer

essa intensidade para as mãos de um jogador e colocá-lo nos campos de batalha.

Você ficou surpreso com o sucesso do game no Steam?

A recepção de *Chivalry* realmente nos surpreendeu: estamos muito satisfeitos com a forma como foi recebido e com a quantidade de pessoas que estão se tornando fãs do jogo. Este é realmente o que nos motiva



“Quis basear *Chivalry* nas mesmas habilidades e conceitos de multiplayer competitivo”

a manter a atualização do título e continuar a trabalhar, porque sabemos que criamos algo que algumas pessoas gostaram muito.

Qual foi a etapa mais complicada na produção deste título?

O desenho do sistema de combate corpo a corpo. Sabíamos que o jogo teria uma determinada profundidade, mas ao mesmo tempo precisava ser fácil para os jogadores mais novatos. Então, passamos a maior parte do tempo tentando combinar esses dois elementos e equilibrar a complexidade do combate com a simplicidade do esquema de controle, juntamente com outro sistema de ajustes. Foi difícil.

De onde veio o estilo de gameplay, como as habilidades específicas usadas pelos personagens?

Sempre fui um grande fã de jogos de tiro em primeira pessoa, tanto que quis basear *Chivalry* nas mesmas habilidades e conceitos de multiplayer competitivo, com controle total. Queremos que o jogador controle a espada como controlaria na vida real e combine isso com estratégias de jogo. Isso é o que produz a tensão no sentimento de batalha.

O que torna *Chivalry* diferente dos outros games do gênero?

Bem, o gênero é realmente muito difícil de definir por si só. Nós chamamos *Chivalry* de “Slasher

em primeira pessoa”, porque é fundamentalmente construído sobre a estrutura FPS, mas você joga como um hack’n’slash típico. Creio que o que faz o game tão diferente do que outros medievais ou jogos de lutas corpo a corpo é que ele é capaz de capturar os elementos do gênero FPS muito bem, oferecendo um estilo de jogo e meio ambiente totalmente diferente.

Algum plano para este título no futuro?

Ainda estamos planejando uma tonelada de atualizações para *Chivalry*, e tem uma grande atualização grátis que caracteriza o modo Duel. *Chivalry* já justifica a existência de um *Chivalry 2* no futuro. 🎮

LOJAS AMERICANAS

Todo Mundo Vai.

A maior variedade em

GAMES

todo mundo encontra aqui!



XBOX 360 4GB^{*2}
- 1 KINECT
- 1 CONTROLE SEM FIO
- 1 JOGO^{*3}

R\$ 1.199,00 cada

10x sem juros nos cartões de crédito^{*1}
R\$ 119,90 cada

XBOX 360 250GB^{*2}
- 1 KINECT
- 1 CONTROLE SEM FIO
- 1 JOGO^{*3}

R\$ 1.399,00 cada

10x sem juros nos cartões de crédito^{*1}
R\$ 139,90 cada



R\$ 149,00 cada

MEGADRIVE PORTÁTIL
C/ 20 JOGOS^{*2}

LANÇAMENTOS



A PARTIR DE 12/3

GAME PS3
GOD OF WAR
ASCENSION^{*2}

R\$ 149,00 cada



A PARTIR DE 18/3

GAME XBOX
GEARS OF WAR
JUDGMENT^{*2}

R\$ 149,00 cada



GAME PS3
ALL-STARS
BATTLE ROYALE^{*2}

R\$ 149,00 cada



GAME PS3 OU
XBOX METAL GEAR
RISING^{*2}

R\$ 199,00 cada



GAME PS3
ASSASSIN'S
CREED III^{*2}

R\$ 179,00 cada



GAME KINECT
STAR WARS^{*2}

R\$ 99,99 cada



GAME PS3
FIFA SOCCER 2013^{*2}

R\$ 149,00 cada



GAME XBOX
HALO 4^{*2}

R\$ 149,00 cada



GAME KINECT
SPORTS ULTIMATE
COLLECTION^{*2}

R\$ 99,99 cada

Ofertas válidas para todo o Brasil, nas lojas físicas e até 4/4/2013, ou enquanto durarem os estoques dos itens. Imagens meramente ilustrativas. (*1) Parcelamento em até 10 vezes sem juros válido para compras acima de R\$ 199,00 realizadas nos cartões de crédito. (*2) Nem todos os produtos são encontrados em todas as lojas. (*3) O game é um brinde que vem dentro da embalagem do produto. (*4) O serviço 4003 tem custo de ligação local + impostos locais, conforme o Estado de origem, para telefones fixos e, para celulares, custo de ligação + impostos conforme a operadora; tais custos serão cobrados na conta telefônica.

americanas.com

A maior e mais completa loja da internet brasileira.
Compre também pelo telefone 4003-1000^{*4}

Os 10 melhores destinos para você visitar depois da praia!





CADA JOGO POR
79,90
R\$



UBISOFT

CAMPUS PARTY 2013

A sexta edição nacional da Campus Party foi apontada por muitos como uma edição morna, sem novidades, que precisa de uma renovação. Se no geral o clima foi de palestras com menos público do que esperado e até a presença de ratos na área de alimentação, o conteúdo e os eventos reservaram boas surpresas para quem se dispôs a dar uma passada por lá

> *Filipe Siqueira*

1. NOLAN BUSHNELL DEU SHOW

Ele é fundador da Atari, gente boa e visionário, além de ser um dos principais responsáveis pelo desenvolvimento da indústria de games no mundo. Nolan Bushnell, 69 anos, marcou presença no evento, ligou jogos à educação, além de apontar o futuro dos games. Ninguém com mais cacife que ele para dizer algo tão ousado sobre uma indústria em constante mutação. Ele não fixou sua palestra na própria carreira gloriosa: preferiu mostrar como é possível se dar bem, com uma carreira similar. Bushnell, que foi o único patrão que Steve Jobs teve na vida, lembrou de como o hoje canonizado fundador da Apple respirava

genialidade e garra em suas ações.

“Nunca, nunca cresçam. Assim, vocês sempre serão criativos”, foi o principal conselho do mestre.

2. O FUTURO SEGUNDO A MOZILLA

A Mozilla, uma das empresas que mais defendem uma internet livre, também espalhou sua mensagem e mostrou detalhes de seu sistema operacional móvel: o Firefox OS. O sistema deverá vir em modelos baratos de celulares, que serão vendidos por US\$ 100. Mark Surman, diretor-executivo da Mozilla, disse em sua palestra que acredita no potencial colaborativo da internet e que no futuro todos programarão.

3. INTEL EXTREME MASTERS

Um dos campeonatos de eSports mais importantes do mundo ganhou sua segunda edição brasileira, justamente na Campus Party. Os brasileiros comemoraram a vitória do time Keyd em cima dos sul-coreanos do Incredible Miracle, que acabaram ganhando a competição.

O evento ainda contou com a presença do hexacampeão mundial de *WarCraft III*, Manuel “Grubby” Schenkhuizen (veja entrevista exclusiva lá no encarte **PC Gamer** desta edição).

4. PROBLEMAS SOLUCIONADOS

Em edições passadas (principalmente as de 2010 e 2011), os campuseiros enfrentaram até nove horas de filas, que só existiram por falhas na estruturação e no credenciamento dos inscritos. Até os VIPs e a imprensa passaram por problemas similares, mas em proporções menores.

Neste ano, descobrimos que, do lado de fora da Campus até a área de acampamento, foram gastos em média 15 minutos. O segredo foi o local maior e um credenciamento mais avançado.

A segurança também saiu ganhando e os registros de roubos foram muito menores nesta edição. 🍷



GOD OF WAR

ASCENSION™

ADQUIRA JÁ O SEU
E GARANTA DLC'S
EXCLUSIVOS DO JOGO.



www.nagem.com.br/prevenda

DATA PREVISTA
DE LANÇAMENTO!
12.03.13

ANTES DE SER DEUS, ELE FOI UM HOMEM.

Aceitamos todos os cartões de crédito



Para maiores informações, consulte: www.nagem.com.br/egw - Preços e promoções - válidos somente para o site enquanto durarem os estoques. Os produtos aqui anunciados podem sofrer problemas de disponibilidade devido a imprevistos de consumo.

NAGEM®
.com.br

TABLET GAMER

O conceito do Project Fiona cresceu e se transformou no Razer Edge, um tablet desenvolvido especialmente para jogar com qualidade de PC

> Fernando Souza Filho

A gente sempre sonhou em ver um tablet desenvolvido especialmente para quem joga. O sonho virou realidade e ele chega agora em março (nos Estados Unidos) por cerca de US\$ 1 mil. Trata-se do Razer Edge, que foi criado a partir do conceito de tablet gamer Project Fiona, anunciado inicialmente na feira americana CES, em 2012. Com processadores da 3ª geração Intel Core e os aceleradores gráficos Nvidia GeForce, a máquina promete nitidez total das imagens, mesmo nas cenas de ação. Inicialmente, o Edge será lançado em dois modelos, o padrão e o Pro.

O modelo base é equipado com um processador Intel Core i5, Nvidia GT640M LE GPU, 4 GB de DDR3 RAM e memória SSD de 64 GB. Já o Pro vem reforçado com um processador Intel Core i7, Nvidia GT640M LE GPU, 8 GB de DDR3 RAM e memória SSD de 256 GB.



Quem nos conta mais detalhes sobre o tablet é João Paulo Martins, diretor da Razer Brasil.

EGW: Qual o principal diferencial para fazer um gamer optar pelo Razer Edge em vez de um tablet convencional?

João Paulo Martins: O Razer Edge possui duas versões com processadores i5 e i7, o que o torna extremamente rápido. Além disso, possui um acelerador GeForce 640m e o principal: roda Windows 8 full e não o RT, o que permite que qualquer aplicativo que rode no PC rode também no Edge. Já os tablets convencionais te limitam em diversas situações, não permitindo viver somente com um Android ou um iPad.

Qual o ganho prático que os aceleradores gráficos Nvidia GeForce trazem para o Razer Edge?

Não conseguimos falar em percentual por causa de diversos modelos no mercado, mas o Razer Edge se tornará um benchmark em seu segmento. Os aceleradores gráficos Nvidia presentes no Edge rodam com perfeição gráficos de Playstation 3, Xbox 360 e os últimos games lançados para PC como *Grid*, *Battlefield 3* e *Call of Duty: Black Ops II*.

Como utiliza o Windows 8, o Razer Edge terá suporte para jogos de tablet que usam TouchScreen – como *Modern Combat*, por exemplo?

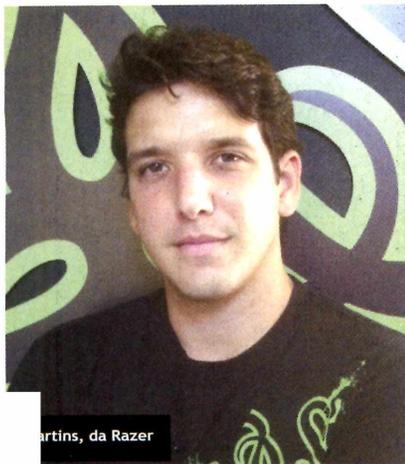
Sim, com certeza.

Quais acessórios melhoram essa experiência? Keyboard Dock? Gamepad Controller?

Temos três acessórios que fazem o Razer Edge ainda mais especial. O primeiro é o Keyboard Dock [teclado], que quando acoplado transforma o tablet em um laptop, perfeito para jogos de PC da última geração, que podem ser jogados pelo teclado e mouse. O segundo é o Gamepad Controller, que quando acoplado transforma o tablet em um videogame portátil. E por fim temos o Dock Station, que transforma o tablet em um console, pois conta com saída HDMI e entradas USB para jogar com a imagem em alta definição nas TVs e com controles.

Previsão de lançamento para o Brasil? Já tem o valor definido em reais?

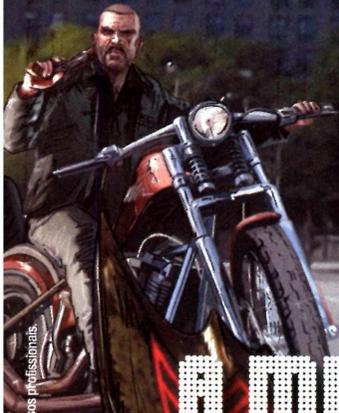
A previsão para lançamento no Brasil é o primeiro semestre de 2013. Ainda não temos valor definido em reais [no exterior, ele custará em torno de US\$ 1 mil].



João Paulo Martins, da Razer

“Os aceleradores gráficos Nvidia presentes no Edge rodam com perfeição gráficos de X360 e de PS3”

LANÇAMENTO
**GOD OF WAR
ASCENSION**
GARANTA JÁ • SEU



**A METRÓPOLE ESTÁ DE VOLTA,
REVITALIZADA, COM UMA NOVA LOJA, MUITAS NOVIDADES E
MUITO MAIS DIVERSÃO!**

CONSOLES // ACESSÓRIOS // LANÇAMENTOS // COLECIONÁVEIS // BALCÃO DE TROCAS*



www.metropolegames.com.br

GAMES + COLECIONÁVES

Shopping Metrô Tucuruvi, loja 25 - Piso 1
junto à estação Tucuruvi do Metrô

Viaduto Santa Ifigênia, 70, box 410/412/414 São Paulo SP
ao lado do estação São Bento do Metrô

telefones: (11) 3328-6823 / 3328 6824 / 3328 6827



Imagens ilustrativas. * Para dar seu produto usado na troca é necessário que ele esteja em bom estado e deverá passar por uma avaliação de nossos profissionais.

MetropolisDesign.com.br

TUDO AO MESMO TEMPO AGORA

O mundo inteiro aprendeu sobre o PlayStation 4 em tempo real. O que isso significa?

> Pablo Miyazawa

Neste exato instante, você sabe muito mais sobre o PlayStation 4 do que eu. E se for fuçador e muito curioso, deve até saber mais do que o editor desta própria **EGW** (desculpe, Fernando!). Nunca vou deixar de exaltar a internet, para o lado bom e para o, digamos, lado chato.

A democratização da informação, ligada à velocidade com que uma notícia surge e se alastra, atrapalhou um bocado o trabalho do jornalista tradicional. Aqueles que conseguiram evoluir junto com a onda sobreviveram, mas foram muitos que naufragaram, presos aos velhos formatos que não funcionam mais. Não está fácil nos dias de hoje, para ninguém. Até mesmo para as “pobres” fabricantes de videogames.

Quão diferente é lançar um novo console no mercado atualmente, se comparado há 20 anos? Alguém se lembra da briga Nintendo x Sony, que originou o PlayStation e, por consequência, formou o status quo regente hoje? Naquele início da década

Atordado, confuso, esperançoso, só me resta tentar imaginar em que tipo de mundo viveremos quando a Sony revelar o PlayStation 5

de 1990, o mundo deu relativa importância ao fim da parceria entre as duas empresas japonesas. Para quem não se lembra como foi: a Nintendo contratou a Sony para elaborar um tocador de jogos em CD para o recém-lançado Super Famicom/NES; algo deu errado na definição da divisão dos lucros e o trato foi desfeito. A Nintendo decidiu juntar-se à Phillips para criar seu próprio CD-ROM (que nunca aconteceu). E a Sony, bem... mudou o mundo em que vivemos com o PlayStation.



Anúncio do PS4, em 20 de fevereiro último

E o mais legal é que tudo isso aconteceu distante dos olhos e julgamento da opinião pública, nos bastidores do universo corporativo. Os detalhes reais do conflito até hoje são meio nebulosos. Agora, tente imaginar como seria se algo parecido acontecesse hoje em dia. Provavelmente, não seria às escondidas: alguém vazaria o tema pelas redes sociais e não haveria uma pessoa que não quisesse esboçar alguma opinião brilhante (e desnecessária).

Voltando aos dias de hoje: a Sony fez tudo certo na revelação do PlayStation 4. Organizou uma festa chique na maior cidade do mundo e convidou jornalistas de todos os mercados. E, no movimento mais ousado, abriu a transmissão do evento na internet, para quem quisesse ver. O mundo acompanhou as novidades em tempo real e as digeriu à medida em que eram ditas pelos executivos da empresa. O Twitter se tornou o fórum global das lamentações, no qual cada um se revelou expert por duas horas. Cada nova informação recebia pedras, confetes, tiros e flores na mesma proporção, mais rápido do que qualquer humano normal consegue digerir. Sinceramente, eu duvido que os executivos da Sony dêem um search na database do

Twitter para saber o que a “twittosfera” opinou sobre o PS4 (e sobre o papel da “velha” imprensa, também vale questionar: para que mandar jornalistas para acompanhar o evento ao vivo se o mundo inteiro assistiu à mesma coisa ao mesmo tempo, talvez com muito mais conforto?).

Na hora do evento da Sony, preferi não ficar plantado por horas na frente do computador. Fui ao bar com o Forasta, chefe desta **EGW**, para conversar sobre a vida, o universo e tudo o mais. Após meia dúzia de chopes, acessei o Twitter pelo celular e compreendi tudo o que foi revelado sobre o PlayStation 4, em questão de cinco minutos. Porque hoje em dia, é assim que as coisas funcionam.

Atordado, confuso, esperançoso, só me resta tentar imaginar em que tipo de mundo viveremos quando a Sony revelar o PlayStation 5. 

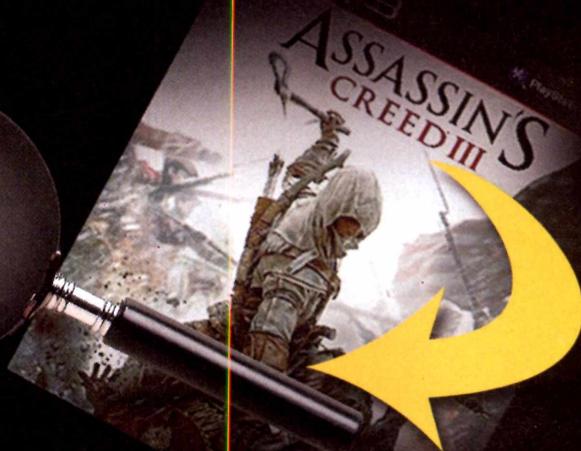


Pablo Miyazawa é ex-editor da **EGW** e atual editor-chefe da revista Rolling Stone Brasil

COMPRE, VENHA ATRÁS QUE
SEU SEMINHOVO COM A ROCKLASER



VOCÊ
ESCOLHE!



PRÉ-VENDA E LANÇAMENTOS

QUEM COMPRA PRÉ-VENDAS OU LANÇAMENTOS NA ROCKLASER RECEBE
PRIMEIRO, GANHA PRÊMIOS E DESCONTO ESPECIAIS

GOD OF WAR
ASCENSION



www.rocklaser.com.br

Teleendas: (11) 2954-4332

SAC: (11) 2631-5221



twitter.com/rocklaser_games

ROCK LASER
GAMES

Loja Sede: Av. Guilherme Cotching, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP

Loja Filial I: Shopping Internacional de Guarulhos - Loja C14 (1º Piso) - Guarulhos - SP

OMERTA: CITY OF GANGSTERS

O mundo dos gangsters da década de 1920 é recriado com uma Atlantic City cheia de detalhes e um código de conduta rígido

> Fernando Souza Filho

No seio de uma organização criminosa, há sempre algum código de conduta que impede que os seus integrantes comentem sobre as atividades ilegais – geralmente violentas – do grupo. Esse código de conduta é o chamado “omerta”, expressão que intitula o novo game da Kalypso, famosa pela franquia *Tropico*, para PC.

Omerta: City of Gangsters é um simulador tático-estratégico de combate por turnos, cujo enredo gira em torno de dois irmãos que seguiram por lados opostos da lei. A ação se passa em Atlantic City, EUA, nos anos 1920, quando os barcos de imigrantes chegavam aos montes na América. Chega até a lembrar um pouco o filme *As Gangues de Nova York*, de Martin Scorsese, mas aqui a coisa é um pouco mais sanguinária.

Como um típico jovem imigrante daquela era, você não se satisfaz com sub-empregos e começa a juntar amigos para criar uma gangue. O “negócio” vai crescendo, você estabelece territórios e logo começa a invadir as “fronteiras” de outras quadrilhas para estabelecer um “sindicato do crime” em Atlantic City.

O processo de crescimento da gangue é a ação inicial que você precisa estudar para seguir em frente no game. Ao recrutar um novo membro, você precisa avaliar se ele cumpre suas “tarefas” de forma apropriada, se merece juntar-se ao grupo.

À medida que a gangue vai ficando mais forte, você pode variar a forma como age para crescer. Se você quer

OUTROS JOGOS DE GANGSTERS

GRAND THEFT AUTO

A franquia da Rockstar é certamente a maior e mais conhecida das que abordam especificamente as gangues e os gangsters. Lançada originalmente em 1997, é até hoje uma referência no mundo dos games.



MAFIA

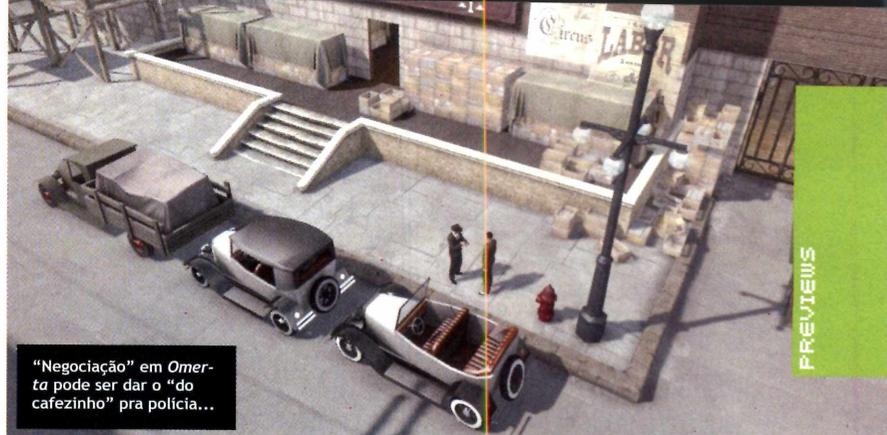
A 2K tochea iniciou a série com *Mafia: The City of Lost Heaven*, em 2002, quando a empresa ainda se chamava Illusion Softworks. Oito anos mais tarde, lançou o bellissimo *Mafia II*, agora em um mundo semi-aberto com cenários tridimensionais.



SAINTS ROW

Outra franquia de sucesso da THQ. Começou em 2006, teve uma continuação dois anos mais tarde e recebeu seu terceiro episódio com *Saints Row: The Third*, em novembro de 2011.





PREVIEWS

uma propriedade bonita, por exemplo, pode comprá-la ou simplesmente roubá-la. Obviamente, cada ação trará uma reação e um andamento diferente para a história do jogo.

E essa é a espinha dorsal do game: você tem opções e liberdade de escolha, mas tudo tem uma consequência. Usar a força bruta é fácil – especialmente para eliminar inimigos e cometer crimes –, mas toda vez que você e sua gangue cometem barbaridades, a polícia vai investigar. Quanto mais crimes, mais policiais vão começar a fuçar o que você anda fazendo. Para escapar, tem que mentir, fugir ou corromper policiais – e também aí cada escolha vai ter uma consequência.

A LINHA TÊNUE DA LEI

Essas escolhas “morais” que você faz no jogo são a grande sacada do enredo. Uma evidência contra você pode ser roubada da delegacia (lembra-se que estamos nos anos 1920, não havia Google ainda – se bem que o Internet Explorer deve ser daquela época...), deixando a sua ficha limpa. Em último caso, culpe um membro da gangue, deixe ele se ferrar sozinho e saia livre. Escolhas morais são isso, ué...

Há todo um sistema de balanceamento da ação que é baseado nas escolhas que você faz. Mas, ora bolas, estamos falando

de um jogo de gangsters, não adianta querer bancar o bonzinho: pode até ser politicamente correto, mas não é tão divertido.

Assim como na vida real, o dinheiro ganho durante a ação em *Omerta: City of Gangsters* é sujo – e até nisso as suas escolhas influenciam a história. Você precisará justificar o dinheiro sujo em seu livro-caixa, para evitar investigação da polícia. E aí vai pesar a sua criatividade para tentar fontes de renda legítimas ou simplesmente “molhar a mão” das autoridades. É uma espécie de “mensalão virtual”.

Todo esse jogo de gato e rato entre a lei e os criminosos também tem momentos intrigantes, como uma espécie de ranking da sua reputação. Se você destruir, por exemplo, um grupo de imbecis da Klu Klux Klan que age atacando negros, sua reputação melhora. Nada mais justo, pois o “omerta” – o código de honra – não permite ações racistas por parte da gangue. Só por isso o jogo já merecia uma nota 10!

NOVIDADES TÉCNICAS

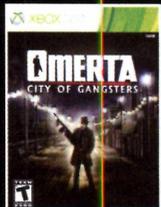
A Kalypso promete uma reprodução bem fiel da Atlantic City do início do século 20, inclusive com seus principais pontos turístico-históricos e 20 mapas distintos, divididos pelas regiões da cidade. A ação é toda baseada em estratégias e permite que você tenha uma visão geral bem completa

da cidade, podendo planejar a expansão de suas ações, ataques a gangues rivais, tomada de territórios e até mesmo ação furtiva, o sempre empolgante stealth.

O game tem ao todo 15 personagens jogáveis, cada um com personalidade e backgrounds próprios. O desenvolvimento de cada um deles passa por um sistema de RPG que permite um nível de detalhamento incrível, incluindo vestimentas, personalidades e armas.

A editora promete ainda um modo cooperativo multiplayer no qual você pode cometer um assalto a banco junto com seus amigos, por exemplo. Vai causar muita polêmica, é óbvio, mas também vai ser muito divertido, pode apostar.

Em suma, é um jogo com cara de filmes antigos como *O Poderoso Chefão* e *Scarface*, com ação que lembra o não tão antigo *As Gangues de Nova York*. Al Capone ficaria orgulhoso. 🎮



Plataformas:
X360, PC
Desenvolvedora:
Haemimont
Editora:
Kalypso
Lançamento:
Março/2013

THE GODFATHER: THE GAME

Você não achou que deixariam de fazer um jogo com *O Poderoso Chefão*, achou? A EA fez este em 2006, que teve uma continuação em 2009. Ambos são títulos apenas medianos, que só satisfizeram mesmo os fãs da série do cinema.



MOB RULE

Jogo de RTS (Real Time Strategy) para PC, da editora Studio 3. A interface é confusa, os menus complicados e a ação fica prejudicada nesse contexto. Passou quase despercebido.



GANGSTERS

A Eidos ainda colhia os frutos do sucesso da série *Tomb Raider* quando lançou *Gangsters: Organized Crime*, em 1998. Três anos mais tarde, soltou a continuação (*Gangsters II: Vendetta*), mais na linha point'n'click.



25 TO LIFE

A Eidos tentou mais uma vez lançar um jogo sobre gangsters, em 2006, mas agora enfocando as gangues de rua de Los Angeles dos dias atuais. É uma overdose de rap e hip hop para preencher o vazio da ação vacilante. Fraquíssimo.



50 CENT

O egocêntrico rapper americano ganhou seu próprio jogo em 2005, com *50 Cent: Bulletproof*. Dr. Dre, Eminem e membros de gangues de verdade participaram como atores. Em 2009, ele lançou *50 Cent: Blood on the Sand*.



187 RIDE OR DIE

Também se passa com as gangues atuais do bairro South Central, de Los Angeles. Lançado em 2005 pela Ubisoft, é indicado apenas para quem gosta de gangsta rap e de rachas de periferias.



LEGO CITY UNDERCOVER

Com clara inspiração em *GTA*, o mundo do Lego ganha uma versão para explorar a cidade como um policial disfarçado

> Flávio Croffi

A primeira coisa que *Lego City Undercover* remete é que ele pode ser um *Grand Theft Auto* em forma de Lego. Claro, não há a violência, criminalidade explícita, sangue e nem pancadaria como o game politicamente incorreto da Rockstar – afinal, estamos falando de Lego. A questão é que a premissa, de explorar uma cidade enorme em mundo aberto na pele de um policial disfarçado, lembra muito a série *GTA*.

Você controla Chase McCain, um policial que está em busca dos mais poderosos criminosos de *Lego City*. No entanto, McCain não é um cara comum: ele é uma espécie de *Prince of Persia* em formato de blocos, que pode escalar paredes, pular e até se pendurar em prédios na luta

contra o crime. Fora isso, o cara tem habilidades especiais destravadas a cada disfarce novo que encontrar pela frente.

Caso se vista como um ladrão, por exemplo, ele poderá facilmente abrir fechaduras; caso se transforme em um piloto, ganha a habilidade de pilotar helicópteros. Ele pode também controlar diversos tipos de veículos, além de o jogador ter a opção de utilizar a tela do GamePad do WiiU para rastrear inimigos em um scanner. Uma atração interativa a mais, já que o jogador tem de mover o controle de um lado para o outro até encontrar o meliante em uma espécie de raio-x do cenário.

Além de correr por parapeitos e procurar inimigos escondidos pela cidade, McCain conta com uma



variedade grande de missões para cumprir. E, assim como em *GTA*, há uma cidade enorme para servir de campo de diversão para o jogador explorar, com peças de Lego por todos os cantos, que servem para destravar novos itens e conquistas.

Como uma grande paródia de games como *Grand Theft Auto*, *Lego City Undercover* coloca você, diferente dos jogos da Rockstar, na pele do mocinho: sua missão é acabar com o reinado criminoso do vilão Rax Fury. Levando em conta toda a premissa e humor cômico dos outros games da série Lego, dá para esperar boas risadas e um alto bocado de elementos divertidos.

Apesar de a TT Fusion (mesma desenvolvedora de *Lego O Senhor dos Anéis* e *Lego Star Wars*) ter feito as versões para Nintendo WiiU e 3DS, elas serão diferentes uma da outra. De acordo com a companhia, cada título será único e terá missões únicas – o que inclui uma trama diferente.

É uma boa promessa para os consoles da Nintendo, que até então carecem um pouco de lançamentos interessantes. Além disso, *Lego City Undercover* pode abrir alas para novos gêneros da franquia de brinquedos no mundo dos games. 



No Wii U, *Lego City Undercover* promete surpreender os fãs da série



Plataformas:
Wii U, 3DS
Desenvolvedora:
TT Fusion
Editora:
Nintendo
Lançamento:
18/3/2013

COMPANY OF HEROES 2

O premiado título de estratégia em tempo real volta à carga com um engine moderno

> Flávio Croffi

O ano é 1941. Você é nada menos do que o principal general no comando do Exército Vermelho, também conhecido como a União Soviética. Certo de passar por momentos brutais, sua missão é sobreviver e conseguir defender a sua terra natal, a Rússia. Com unhas e dentes, entre sangue, explosões, tiros e baixas a todo momento, seu objetivo é conseguir se livrar dos invasores nazistas.

A Eastern Front, que em português é chamada de Frente Oriental, foi o período mais sombrio da Segunda Guerra Mundial. Entre os anos de 1940 e 1945, mais de 14 milhões de soldados foram mortos: um número superior do que todos os outros teatros da Segunda Guerra Mundial combinados.

E é nesta terra desgraçada e empesada de carcaças e morte que *Company of Heroes 2* se passa.

Company of Heroes é um dos melhores títulos de estratégia em tempo real já lançados. E, como é antigo, já apareceu em diversas promoções e chegou até a

ser disponibilizado “de graça” no famoso Humble Bundle.

Company of Heroes 2 promete trazer toda a adrenalina e sagacidade presente no primeiro game, com a evolução do Essence 3.0 Engine, a nova tecnologia da Relic Entertainment que oferece alguns recursos realistas.

UM TANQUE DE NOVIDADES

Greg Wilson, produtor executivo da Relic, ressalta que há muitas novidades em relação ao primeiro título da série. Uma das principais é o recurso TrueSight, uma espécie de campo de visão dos soldados, que impede a visão do jogador em determinados momentos, como na presença de um muro ou construções.

“Isso faz com que tenhamos mais opções de táticas, como flanquear ou dar de frente com o inimigo”, diz Wilson.

Outra novidade é um sistema de dinâmica ultrarrealista para o clima – que pode mudar a qualquer momento as estratégias do campo de batalha. É a ColdTech, que

pode fazer soldados morrer em tempestades de neve, caso não contem com coberturas apropriadas ou estejam em torno de fogueiras. E não é só isso: morteiros podem afundar tanques que passam por um lago congelado, por exemplo, ao destruir o ambiente em sua volta.

Com tanta novidade e um modo multiplayer que promete agitar as batalhas online entre jogadores, esta é mais uma das seqüências que certamente esquentarão o mercado de games para PC neste ano. Que, diga-se de passagem, pressagia agrandar – e muito! – os fãs do gênero estratégia. 



Plataforma:

PC

Desenvolvedora:

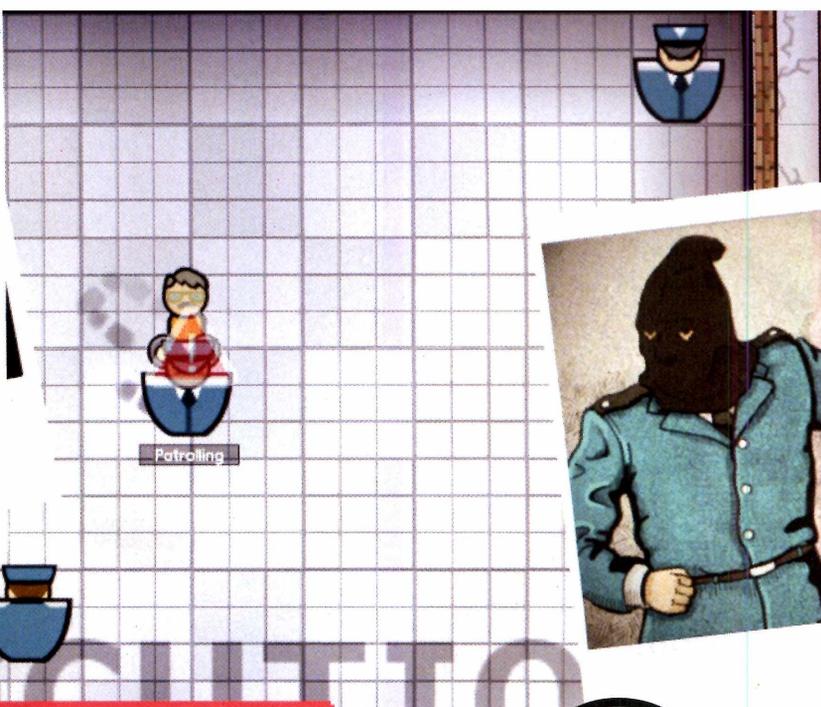
Relic Entertainment

Editora:

Sega

Lançamento:

Abril/2013



PRISON ARCHITECT

Você já gerenciou cidades inteiras, mas a missão agora é fazê-lo em um presídio: testamos em primeira mão o jogo da Introversion

> *Lucas Moura*

Jogos de gerenciamento se tornaram um mercado de nicho nos últimos anos, com lançamentos do porte de *Tropico*, *Omerta: City of Gangsters* e agora *Sim City*. *Prison Architect* tenta modificar um pouco esse quadro. Desenvolvido pela Introversion, criadores de *Defcon* e *Darwinia*, o jogador tem como objetivo principal construir e gerenciar uma prisão.

Nós testamos a versão Alpha 5, a mais recente do projeto, e constatamos que *Prison Architect* não pega leve quando se trata de gerenciamento. Cada detalhe de sua prisão é muito importante, seja sua localização, posicionamento das alas ou funcionários e muito mais. É necessário colocar a cozinha perto da cantina para que as comidas não demorem para chegar aos presos, assim como as celas preferencialmente ficam em um bloco com maior segurança e um maior número de portas.

Você começa com uma quantia pequena de dinheiro, sendo possível expandi-la por meio de missões acessadas do menu. Tais missões contam com objetivos como construir uma ala de enfermaria, possuir uma quantidade específica de detentos em sua instalação e muitas outras coisas.

Existe uma árvore de tecnologia que ainda não está completa: nela podemos encontrar melhorias de infraestrutura para a nossa prisão, como circuito interno de



TV, equipe de bombeiros, equipe médica, advogados e outras coisas. A desenvolvedora promete, porém, que muitas outras tecnologias estarão disponíveis em sua versão final.

AINDA FALTA TERMINAR

Por ser um produto ainda em desenvolvimento, a interface não está 100% polida. Muitas das vezes nos pegamos nos perguntando o que faltava para uma ala ficar pronta. Quando descobríamos, tínhamos de verificar por diversos itens de uma categoria muito abrangente para achar o que queríamos.

Seria bom se tivesse uma melhor distribuição dos mesmos em categorias menores, mais específicas. Ele possui um tutorial, mas ele demonstra apenas o conceito básico de gerenciar um presídio. É recomendável, porém, fazê-lo para evitar frustração posterior.

Agora a parte mais divertida realmente foi quando tudo dava errado. Nas primeiras prisões, esquecemos de colocar o elemento principal: uma cerca. Em questão de minutos, vimos um grupo de presos fugindo do mapa enquanto outros policiais corriam desesperadamente atrás deles.

Nas tentativas posteriores, as coisas começaram a se encaixar e as mecânicas de *Prison Architect* foram melhor compreendidas.

Apesar de a prisão ter durado mais algumas semanas, não foi o suficiente para prevenir uma rebelião devido à falta de comida.

No total tivemos oito indivíduos indo para a enfermaria, tropa de choque no local e celas destruídas. Tudo isto porque um dos detentos entrou escondido na cozinha, pegou uma faca e esfaqueou um dos outros detentos dentro de sua cela. 



Plataforma:
PC
Desenvolvedora:
Introversion
Editora:
Introversion
Lançamento:
2013

GRID 2

Segundo episódio busca ocupar a brecha deixada pelos gigantes AAA das corridas

> Flávio Croffi

Quando falamos em games de corrida, poucos títulos realmente bons vêm à mente: *Gran Turismo*, *Forza*, *Need for Speed*. Há alguns outros, sim, mas poucos são lembrados tão rapidamente. E é o espaço entre esses games mais famosos que a Codemasters quer ocupar com a franquia *Grid*.

A começar pela jogabilidade, *Grid 2* é diferente dos games já presentes no mercado: não é um título de simulação e nem arcade. Isso significa que ele é um meio-termo entre o realismo e a fantasia – pelo menos é como os próprios produtores falam do jogo. Aparentemente, isso é verdade, já que não podemos comparar o título com nenhum outro game popular. Todo o foco está em um equilíbrio entre a paixão pelos carros e a euforia da diversão: você pode tanto pilotar como um maluco e vencer corridas, como curtir o visual de belos carros de diferentes estilos, assim como suas respectivas características.

Grid 2 não conta com as dezenas de opções de customização que os títulos de simulação oferecem. Aqui, você pilota um carro previamente “tunado”, ou seja, com configurações pré-definidas. Para criar essa funcionalidade, a Codemasters criou uma tecnologia chamada TrueFeel.



Cada carro tem seu próprio macete: é preciso descobri-lo

Para desenvolver essa mecânica, os produtores trabalharam com uma bateria de testes nos carros reais – que estão disponíveis no jogo – para criar um tipo de peso e equilíbrio para cada um deles.

Isso faz com que cada carro tenha sua “manha”, seu macete particular. E, como os próprios desenvolvedores costumam dizer, o jogador terá de se adaptar para dirigir com desempenho máximo em um carro, apesar de ser possível realizar curvas normalmente e terminar voltas após os primeiros minutos de jogo.

Um Shelby Mustang, por exemplo, que é um carro pesado, sofre um pouco mais para realizar curvas acentuadas, devido ao seu peso. Já um Ford Corvette poderia realizar essas curvas com mais facilidade, pois sua carcaça é mais leve.

Tudo isso faz com que o game ofereça um pouco mais de realismo em uma experiência casual – ou arcade.

A promessa não se estende apenas para a campanha de um jogador, mas também online. *Grid 2* conta com outro sistema completamente diferente para agraciar os players da jogatina multiplayer.

Há diversas opções de customização de carros e tipos de jogo, assim como uma rede que permite visualizações

de estatísticas e ranking. Esforços para manter uma comunidade online presente e, claro, apta a adquirir os prováveis novos conteúdos a serem lançados para o jogo em forma de DLC.

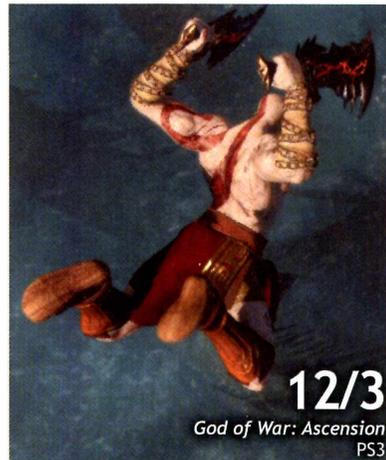
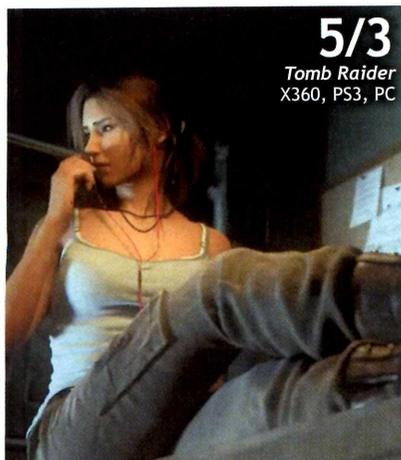
Grid 2 é uma experiência diferente dos usuais games de corrida que promete não só agradar aos fãs da franquia, mas sim aos amantes de carros e da diversão que é pilotar uma poderosa máquina dessas com requinte nos gráficos.



Plataformas:
X360, PS3, PC
Desenvolvedora:
Codemasters
Editora:
Codemasters
Lançamento:
Junho/2013

PRÓXIMOS LANÇAMENTOS

PRÓXIMOS



PRINCIPAIS LANÇAMENTOS DE ABRIL/2013

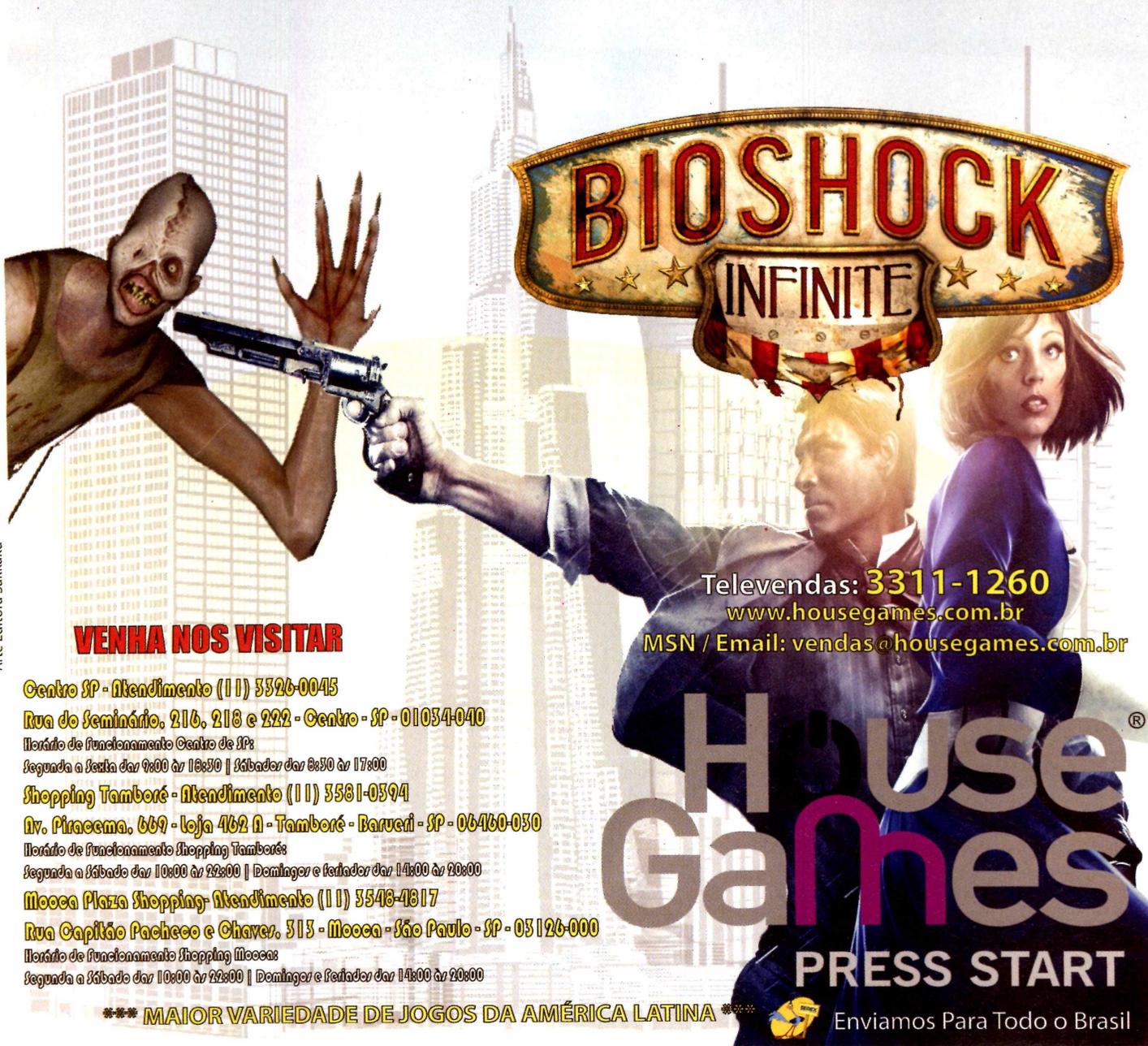
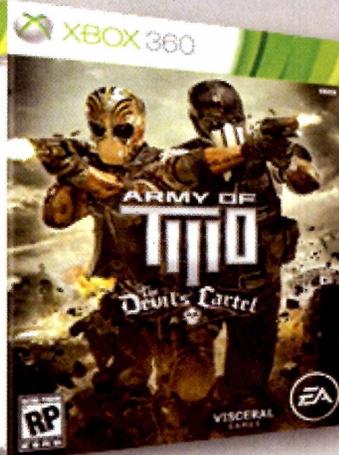
Dia	Título	Plataformas	Publisher
2/4	Ninja Gaiden III: Razor's Edge	X360, PS3, Wii U	Tecmo
5/4	Painkiller: Hell & Damnation	X360, PS3, PC	Nordic
16/4	Injustice: Gods Among Us	X360, PS3, Wii U	Warner
16/4	Devil Summoner: Soul Hackers	3DS	Atlus
23/4	Dead Island: Riptide	X360, PS3, PC	Deep Silver
23/4	Star Trek: The Game	X360, PS3, PC	Namco Bandai
23/4	Dragon's Dogma: Dark Arisen	X360, PS3	Capcom
23/4	Shootmania Storm	PC	Ubisoft
23/4	Defiance	X360, PS3, PC	Trion Worlds
•	Demonicon	X360, PS3, PC	Kalypso
•	The Sims 3: Island Paradise	PC	EA
•	Zeno Clash II	X360, PS3, PC	Atlus
•	Beyond: Two Souls	PS3	Sony
•	Crusader Kings II: The Old Gods	PC	Paradox
•	Lost Planet 3	X360, PS3, PC	Capcom
•	Harold	X360, PS3, PC	Moon Spider
•	Dust 154	PS3, Vita	Sony

(•) Dia exato não confirmado oficialmente. A agenda não contempla todos os lançamentos programados, apenas parte deles. Todas as datas indicadas são do lançamento no exterior (que pode servir de referência para disponibilidade no Brasil). As datas de lançamento são informadas pelas próprias publishers/editoras e estão sujeitas a alterações sem aviso prévio. A EGW não tem responsabilidade sobre as mudanças de datas de lançamentos.

Aceitamos os Cartões:



PS3 PSVITA PC Wii U XBOX 360 NINTENDO 3DS



Arte Editora Sakkaku

Todas as imagens aqui contidas tem seus respectivos Direitos Autorais Reservados.

VENHA NOS VISITAR

- Centro SP - Atendimento (11) 3326-0045**
Rua do Seminário, 216, 218 e 222 - Centro - SP - 01034-040
Horário de funcionamento Centro de SP:
Segunda a Sexta das 9:00 às 18:30 | Sábado das 8:30 às 17:00
- Shopping Tambaó - Atendimento (11) 3581-0394**
Av. Piracema, 669 - loja 462 A - Tambaó - Barueri - SP - 06460-030
Horário de funcionamento Shopping Tambaó:
Segunda a Sábado das 10:00 às 22:00 | Domingo e Feriados das 14:00 às 20:00
- Mooça Plaza Shopping - Atendimento (11) 3548-4817**
Rua Capitão Pacheco e Chaves, 313 - Mooça - São Paulo - SP - 03126-000
Horário de funcionamento Shopping Mooça:
Segunda a Sábado das 10:00 às 22:00 | Domingo e Feriados das 14:00 às 20:00

Televendas: **3311-1260**
www.housegames.com.br
MSN / Email: vendas@housegames.com.br

House Games

PRESS START

*** MAIOR VARIEDADE DE JOGOS DA AMÉRICA LATINA ***



Enviamos Para Todo o Brasil



A REVISTA EDGE ELEGE PELA PRIMEIRA VEZ AS 50 MELHORES DESENVOLVEDORAS DO MUNDO

Bem-vindo ao Edge Developer Awards, a nova lista anual dos melhores estúdios de desenvolvimento no mundo. Conheça quais são os 50 melhores do mundo neste especial das próximas 10 páginas

> *Edge Magazine*

Julgado pela equipe da Edge, os EDAs não são classificados por receita, números de vendas ou reviews. Não existem critérios fixos que cada estúdio precisa satisfazer. Estamos interessados em capacidade técnica e criativa e em estúdios que realizem os universos de jogos mais envolventes e estimulantes, seja visual, áudio ou design.

Alguns dos estúdios que estamos destacando aqui são enormes, empregando centenas de pessoas e fazendo jogos em massa; Outros são bem pequenos. Mas todos eles fazem jogos que atraem a todos nós e significam algo em nossas vidas. Eis os melhores do planeta.

1. Valve

Fundação: 1996 | **Origem:** EUA | **Principais jogos:** *Half-Life, Portal, Team Fortress 2, Counter-Strike, Left 4 Dead series, Dota 2*

Talvez seja um pouco tarde para se preocupar com isso agora que nós escolhemos a Valve como o melhor desenvolvedor de games do mundo, mas temos que pedir um minuto do tempo que passamos com o fundador e presidente Gabe Newell. Será que ele vê mesmo a empresa como uma desenvolvedora de jogos? Afinal, a Valve tem diversos produtos e interesses. Ela é dona da Steam, a plataforma que domina quase todos os aspectos de jogos para PC e agora co-

meça a oferecer apps que não são jogos. Também é responsável pelo Source, um motor de primeira linha.

Está liderando em avanços em plataformas também não tão comuns, como o Linux, e criando novos projetos de extrema vanguarda. Ao desenvolver um novo hardware, quer levar o seu PC para a sua sala de estar e começar a competir com Sony, Microsoft e Nintendo. Está propondo novas maneiras de fazer um filme usando a tecnologia dos games. Explorando novos modelos de negócios e relações entre jogadores e seus jogos na forma de uma comunidade e um mercado virtuais em *Team Fortress 2*. Avançando com a eSports com *Dota 2*.

Newell responde à nossa pergunta logo

de cara: “Sim, nós encaramos como uma desenvolvedora”. E sim, a Valve continua prolífica em fazer jogos, mesmo com suas políticas estranhas em relação a lançamentos. Em 2012, por exemplo, a Valve lançou alguns updates importantes para *Team Fortress 2* e *Portal 2*, soltou um DLC para *Left 4 Dead 2*, fez uma versão beta e paga para *Dota 2* (até agora o game mais popular da Steam) e ainda veio com *Counter-Strike: Global Offensive*. É um número considerável mesmo para estúdios com o seu tamanho (a Valve tem 350 funcionários espalhados em seis andares de um prédio meio esquisito com cara dos anos 1980 em Bellevue, perto de Seattle). Tomando por comparação, a Ubisoft Montreal conta com mais de 2 mil funcionários.

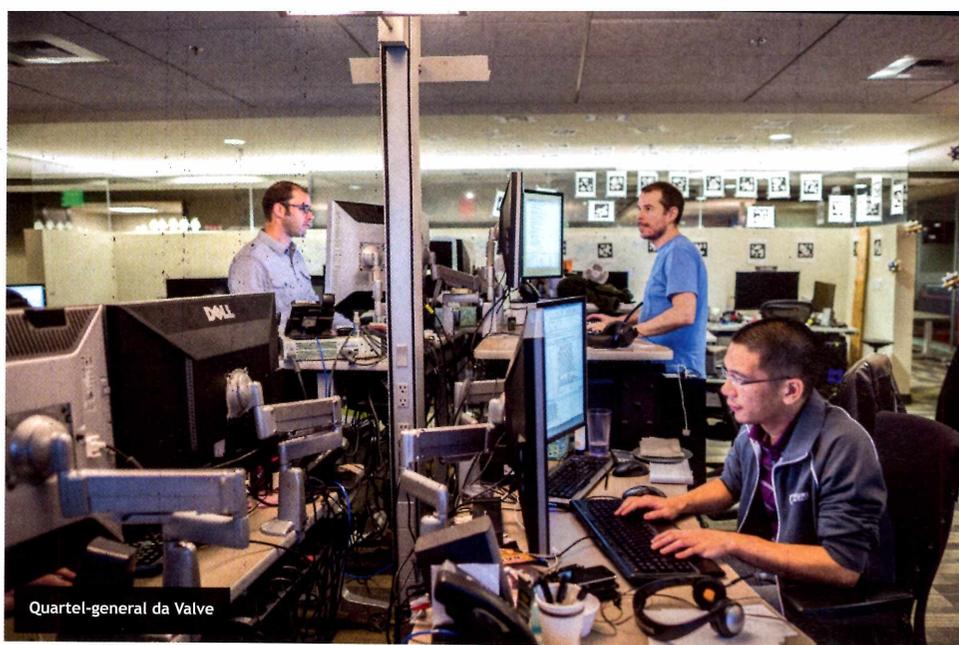
A Valve também abriu um novo espaço recentemente, que o diretor de marketing Doug Lombardi quase se esquece de mencionar se não perguntássemos. Hoje a Valve é uma das companhias de desenvolvimento de games mais abrangentes do mundo. A principal característica deles é a percepção que eles têm da natureza dos jogos e também da forma que esses jogos terão no futuro.

Agora ela parece estar tentando entrar em um território fora dos games, mas esta é apenas uma visão estreita do que a Valve de fato quer fazer. O ponto, de acordo com Newell, é que, quando você pensa em games e no que é preciso para entreter milhões de pessoas, não se trata mais apenas de especificidades individuais.

“Quando você está trabalhando em interfaces de usuários para deixar que seus amigos se agrupem de acordo com os jogos que eles têm em comum com você, alguns desenvolvedores acham que você está desenvolvendo um game”, diz ele. “Ou no caso de um vídeo de *TF2*. É apenas a definição do que os jogadores querem continuar mudando o tempo todo. E nossa sensação é a de que estamos correndo atrás dessas necessidades e tentando entendê-las melhor”. Com essa frase, você logo entende qual é a da Valve: eles querem entender o que os jogadores realmente querem.

Isto faz com que entremos na questão-chave de dados, uma palavra que todos na Valve usam com frequência, porque informa tudo o que eles fazem. Tome o novo *Man vs. Machine*, de *TF2*, um modo cooperativo que usa a mesma inteligência artificial usada em *Left 4 Dead*.

“Começou como algo que tínhamos um pouco de dados que poderiam ser legais,



Quartel-general da Valve

que, no caso, eram elementos de *Left 4 Dead* e *TF2* combinados e depois devidamente testados, que depois evoluíram em outra coisa bem específica, com cara de *TF2*”, afirma o designer Robin Walker. Os

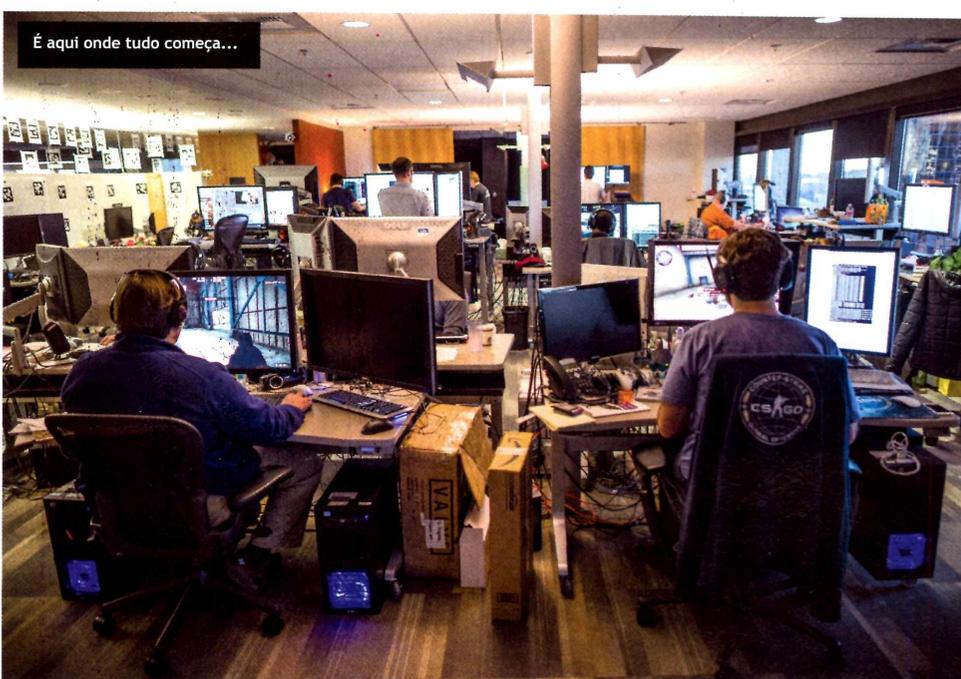
que a Valve se deu conta de que não sabia muita coisa sobre o principal modelo de negócios. “Uma das coisas que fazemos aqui, como companhia, é pensar sobre onde precisamos estar em cinco ou dez anos para

“Uma das coisas que fazemos aqui, como companhia, é pensar sobre onde precisamos estar em cinco ou dez anos para estarmos vivos”

dados foram em parte pensados a partir das especulações de um fórum na internet, o que animou a Valve a seguir em frente.

O caminho para que *TF2* se tornasse free-to-play em junho de 2011 também ilustra este ponto, estimulado também depois

estarmos vivos. Eu acho que seria terrível trabalhar por mais dois anos em um novo jogo e depois ter que despachá-lo – o que é uma falha do ponto de vista dos negócios. E isso é algo novo pra gente, mesmo que o jogo seja muito bom. Então começa a





Lógico que aqui não é só trabalho

pensar em como usar dados em tudo isso”, diz Walker.

Dito isso, a gratuidade nunca foi o aspecto mais interessante da equação à Valve – sabendo que o segredo do sucesso de *Counter-Strike* foi sua comunidade, o objetivo principal era conceber no jogo um mercado para conteúdo criado por seus próprios usuários. E o projeto valeu a pena: a receita aumentou doze vezes e hoje a comunidade de *TF2*, que vota pelo que deve tornar-se disponível para compra, cria até mais conteúdo para o jogo que a própria Valve. “O fato de ter sido um sucesso foi muito legal, mas no final são os dados que são mais valiosos para a gente”, diz Walker.

O empreendimento também tinha em sua base um dos princípios da Valve: que se você faz seus consumidores – uma palavra meio ultrapassada nesse caso, mas OK –

felizes, vai valer a pena no fim.

Nos anos 1990, quando a Valve ainda estava tentando fazer seu *Half-Life* uma grande plataforma inicial para os modders, a questão que mais se ouvia era como eles fariam dinheiro com esta ideia. “Naquela época, tudo o que a gente esperava era que se tinham várias pessoas gostando daquilo, talvez elas comprassem nosso jogo seguinte”, relembra Walker.

O que acabou se tornando realidade mesmo, dando até mesmo crédito à ideia de entrar em uma nova concepção de comunidades para videogame e competindo com alguns dos jogos mais populares do mercado, incluindo *League of Legends*. Mas, como o gerente de projetos Erik Johnson lembra, a competição não é “o tipo de coisa que a gente dá muita atenção”. De fato, *Dota 2* é o primeiro título da Valve que não é um FPS, mas já vem com uma base

de fãs razoável. “Do jeito que as coisas vão, se a gente puder fazer as pessoas felizes, então teremos feito um bom trabalho em *Dota 2*”, explica.

O game também tem o dedo de seu desenvolvedor anterior, Abdul ‘Icefrog’ Ismail, que a Valve admira há algum tempo, de como ele transformou o primeiro *Dota*, um mod para *WarCraft III*, em vários updates bem-sucedidos. “Foi como se essa pessoa fosse bem melhor que a gente”, diz Johnson. “Comunicando-se e construindo uma comunidade ao longo do tempo – todos os nossos truques que temos usado por anos – essa pessoa sozinha estava fazendo um trabalho bem melhor que o nosso.”

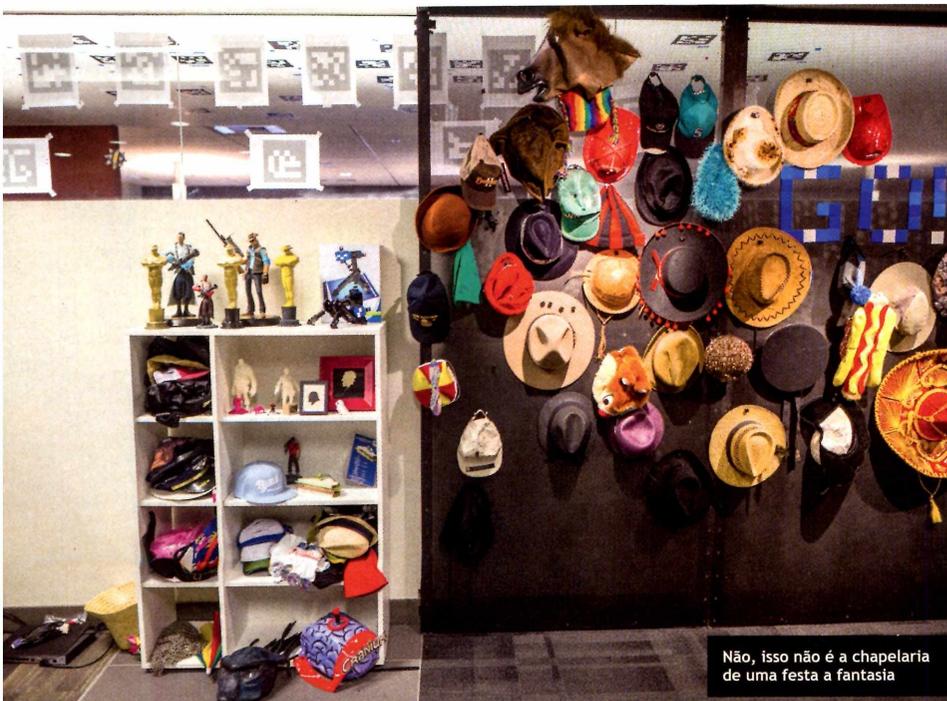
A Valve queria o talento dele, não necessariamente fazer um *Dota 2*, e a decisão de trabalhar na sequência é um exemplo do pragmatismo da empresa. Nas palavras de Johnson, o objetivo da Valve em decisões

“Se a gente puder fazer as pessoas felizes, então teremos feito um bom trabalho”

como essa é “Qual a coisa mais eficiente pra gente trabalhar que vá divertir as pessoas?” O que também é um insight para o porquê de uma outra sequência de *Half-Life* ainda não deu as caras – criar um game supercaro, linear e singleplayer não é eficiente o bastante quando o universo das comunidades começa a dominar o interesse dos gamers.

Está claro, contudo, que a Valve sabe que precisa insetir *Dota 2* com tudo em um mercado caótico. Em agosto de 2011, criou o The International, um campeonato pelo qual botou um valor de 1,6 milhão de dólares em premiações – na época a maior bolsa no eSports. Depois, em 2012, veio uma segunda edição com os mesmos valores. Esses campeonatos são uma grande chance de divulgar o jogo, é claro, mas há muito mais envolvido que isso. “Hoje já parece mais um *Band Aid* em que a gente descobre como gamers profissionais podem fazer muito dinheiro – basicamente sendo compensados pelo valor que eles estão de fato produzindo”, explica Johnson.

A Valve encara os jogadores profissionais como “produtores de conteúdo” e, para isso, o *Dota 1* tem um modo construído de espectador. Nas palavras de Johnson, esses jogadores “podem fazer algo que



Não, isso não é a chapalaria de uma festa de fantasia

pouquíssimas pessoas no mundo conseguem fazer, e todas as outras se divertem só assisti-las fazer. A razão pela qual precisamos fazer isso é que eles são produtores de conteúdo de um alto valor no universo de *Dota 2* e se, por qualquer motivo, não fizer mais sentido às pessoas que produzem esse conteúdo, então a comunidade está perdida”.

Relacionada aos sucessos tanto de *Dota 2* como de *TF2* está, é claro, a Steam, que se esforçou para atender a todas as necessidades. A Steam Workshop, por exemplo, deu suporte à Mann Co. Store de *TF2*. Muitos de seus funcionários são ex-modders e a cultura mod está ligada aos ideias da Valve, que lucra com a Workshop em todos os sentidos, desde o que pode tornar-se popular com o que os jogadores criam até acompanhar como cada um de seus jogos é constantemente atualizado. E rendeu ricas parcerias com games de fora, como o *Skyrim*, que a Bethesda chamou a Steam para criar o seu Creation Kit.

E os modders lucram com essa história também. “Os criadores de conteúdo em *Skyrim* tiveram um super feedback”, afirma o diretor de desenvolvimento de negócios Jason Holtman. “De repente, eles não estavam apenas trabalhando para as poucas pessoas que costumam trabalhar diariamente”. E a Valve está começando a exportar sua maneira de fazer jogos para o benefício de todos.

“Uma coisa que achamos que está acontecendo é que, em algum ponto, essas premiações de Desenvolvedor do Ano começará a ir para os próprios gamers, não mais para as empresas”, afirma Newell. “Vamos acabar em uma situação tal em que as companhias serão melhores em criar uma estrutura na qual os gamers criarão a maior parte de seu valor bruto; aquela noção de conteúdo gerado pelo usuário será crítica no próximo round de desenvolvimento desse negócio”.

Enquanto poucos podem de fato prever, em retrospecto, a Greenlight seria o passo seguinte mais óbvio. Construída usando a infraestrutura da Workshop, desde agosto de 2012 tornou-se o único caminho viável para desenvolvedores e distribuidores novos na Steam de ter uma chance de lançarem seus jogos na plataforma.

Foi também uma resposta aos problemas que estavam começando a ocorrer com a loja online da Steam. Estava começando a ter de 8 a 10 solicitações por dia, e avaliar tudo isso tornou-se parte do trabalho de muitos dos funcionários ali, e a fila começou

O QUE OS CARAS DA VALVE DIZEM...

Gabe Newell (presidente)

“Estou na Valve, espero, pela mesma razão que todas as outras pessoas estão, ou seja, porque me divirto um monte. Depois que você faz um produto bem-sucedido que é interessante e os consumidores gostam dele, e há milhões desses consumidores, é uma coisa bem legal de acontecer. E ainda venho pro trabalho com Greg [Coomer] e com EJ [Erik Johnson], e não consigo imaginar nada que pudesse ser mais divertido do que trabalhar com as pessoas que estão aqui. Se entrasse num barco pra fazer uma viagem pelo mundo, eu provavelmente me atiraria ao mar em duas semanas facilmente. Não consigo pensar em nada que me dê mais prazer do que estar aqui.”



Mike Sartain (engenheiro)

“Eu trabalhei na Microsoft por dez anos e então parti para uma empresa pequena chamada RAD Game Tools. A RAD é provavelmente um dos melhores lugares para trabalhar se você é um desenvolvedor; só tem algo entre cinco e dez funcionários e você ainda recebe royalties de acordo com os produtos que você vende, sendo que eles cuidam de toda a parte administrativa. Você pode se sentar e escrever códigos o dia todo, não há reuniões nem nada – o tipo de coisa que você chega e faz o que quiser. Depois de ficar lá por dez anos, projetos de uma ou duas pessoas apenas começam a ficar meio limitados, então tentei encontrar uma empresa em que pudesse trabalhar com mais gente no dia a dia. A Valve era do outro lado da rua da RAD, então vim parar aqui e é o máximo que você pode chegar da RAD só que com uma estrutura bem maior.”



Anna Sweet (desenvolvedora)

“Trabalho mais no lado de negócios, e gosto de saber que minhas decisões têm um impacto real no que a companhia vai fazer, além de eu perceber e mensurar o quão boas foram aquelas decisões. E também valorizo muito o fato de poder trabalhar em um lugar com gente tão esperta perto de mim. A sensação é de que eu aprendo algo novo todo dia de quem está sentado perto de mim.”



Alden Kroll (designer)

“Acho que estou aqui já há oito anos. Entrei porque queria trabalhar em uma companhia menor que me deixasse me envolver mais em um projeto do começo ao fim. Antes eu estava em uma empresa bem maior onde o meu trabalho acabava sendo apenas uma parte bem pequena de um projeto bem maior, e a sensação era a de que eu não tinha controle nenhum sobre o que estava acontecendo. Vir pra Valve me permitiu ajudar mais dar forma aos projetos em que trabalho e tocá-los adiante.”



Jason Holtman (diretor de desenvolvimento de negócios)

“Entre pra Valve porque era diferente de tudo o que eu já tinha feito antes. Sou advogado por formação, então comecei aqui como um advogado freelancer e, depois de sete ou oito anos, eles me chamaram pra trabalhar diretamente com eles. A parte jurídica com negócios é uma área muito legal para trabalhar em uma empresa como essa que está interessada em experiências com entretenimento em longa escala. Não poderia estar mais feliz em outro lugar porque é o tipo de empresa que dá gosto vir todo dia.”



Greg Coomer (designer)

“Eu fui uma das primeiras cinco ou seis pessoas a entrar para a empresa. Eu já tinha trabalhado com Gabe e Mike [Harrington] na Microsoft, e os dois basicamente me convenceram de que aqui seria um lugar incrível para vir... E era mesmo um tipo diferente organização. Eu terminei *Half-Life* e então saí e comecei a trabalhar em meus próprios projetos. Finalmente eu voltei, e, depois disso, passei meu tempo tentando captar o que havia de tão especial na Valve em forma de um livrinho para novos funcionários.”





O chefe deixou num recado aqui

a de ser de meses de espera.

O processo todo também passou por uma certa falta de transparência. Então por que não dar uma voz à comunidade da Steam e usar seus milhões de olhares para destacar os melhores jogos em vez de confiar apenas nos poucos funcionários da Valve? A Greenlight, é claro, também gerou muita crítica, especialmente depois de estabelecer uma taxa de 100 dólares (que vai para uma instituição de caridade) para prevenir solicitações-fake, o que muita gente interpretou como uma facilitação aos desenvolvedores mais ricos, que podiam pagar o valor.

Como sempre, a resposta da Valve foi que a Greenlight, assim como todos os seus projetos pós-*TF2*, é uma obra ainda em construção que vai se adaptar conforme os feedbacks de seus usuários, mas a empresa também ficou surpresa do quão polarizadas foram suas tentativas de deixar a Steam mais transparente. Racionalizaram o processo depois que os fãs passaram a ver seus projetos favorecidos sendo destru-

ídos em fórum público, mas um terço dos títulos está sendo aprovado para publicidade e distribuição sem maiores controvérsias – totalizando em 50 –, ou seja, talvez muito dessa reação seja apenas algo natural contra uma ideia nova.

Não que a Greenlight seja perfeita, é claro, mas os desenvolvedores fizeram valer a pena. Assim como o Kickstarter, a Greenlight pode ajuda a promover jogos que antes jamais poderiam ser lançados. “Se você não tem uma espécie de agente fazendo todo o trabalho de marketing para você, você precisa ser muito, muito bom, então a Greenlight acaba se tornando uma plataforma de testes – como melhorar seus trailers, como exibir os seus melhores screenshots e como descrever bem o seu jogo”, afirma o designer Alden Kroll. Acaba sendo uma ferramenta de feedbacks, na opinião do engenheiro Tom Bui: “[Desenvolvedores] estão tendo cada vez mais e mais relevantes feedbacks de consumidores em potencial do que poderiam ter em qualquer outro lugar.”

A Greenlight é um outro bom exemplo de como a Valve exporta sua filosofia a um universo maior e mais abrangente de desenvolvimento, mas, ao expandir a Steam a um software que não é de jogo, passa a ter novos panoramas. O objetivo é ambicioso: usar as ferramentas da Steam para inspirar a criação de apps com o impacto equivalente de um Counter-Strike ou um Garry's Mod. “Parece besteira, mas faz total sentido ter parecido para outros softwares, algo como leaderboards, e quem não ia querer que seus amigos pudessem ver e acompanhar o que você está fazendo?”, diz Holtman.

Quando Holtman evangeliza a ideia de que os jogos de PC mudam sutilmente quando são feitos para a TV, dá para sentir que a Valve está também conscientemente fazendo uma aposta em um território que não é mais dominado pelos consoles.

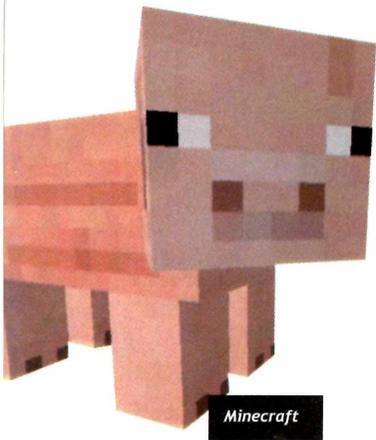
Tanto Holtman quando Coomer poderiam distanciar-se da ideia da Valve como competidora dos fabricantes de consoles; como sempre, eles trabalham no que os jogadores querem. Com uma geração de novos consoles que ainda não foi anunciada, a ideia de um PC em sua sala de estar é extremamente atraente. Ajuda o fato de a Valve já ter inovado em muitas outras áreas; a entrada de texto na interface da Big Picture já é uma revelação para qualquer um acostumado aos teclados onscreen do 360 ou do PS3, além de ser um claro exemplo de como a Valve está começando a melhorar o ambiente para os computadores em sua sala de estar.

As práticas da Valve estão apenas começando a ficar melhores sob a luz das rápidas mudanças pelas quais a indústria está passando. As companhias que podem reagir de maneira flexível às demandas dos consumidores vão se dar melhor em qualquer momento, e esse movimento de dar suporte aos jogos por muito tempo mantém uma companhia que pode não ser tão boa em respeitar deadlines mais pesados. Quando perguntamos a Johnson quando *Dota 2* terá um lançamento integral e free-to-play, eles deu de ombros e disse: “É o tipo de coisas que pode levar muito tempos, até anos e anos adiante, porque é um produto diferente que exige um lançamento diferente – algo que estamos ainda aprendendo a fazer, pouco a pouco”.

Não se trata apenas de a Valve seguir seus princípios religiosamente, mas sim de ela ter uma visão no futuro. É entender por que a companhia está ativa em quase todas as partes do que constitui o mundo dos videogames hoje.



Paredes do futuro



Minecraft

2. Mojang

Fundação: 2009 | Origem: Suécia | Principais jogos: *Minecraft, Scrolls*

A Mojang é um novo tipo de desenvolvedor, forjado na cultura indie igualitária e que amadureceu depois do incrível sucesso de *Minecraft*. Sem perder o renome de sua individualidade, ela cresceu o bastante para atuar em novas plataformas e hoje é referência em lançamento de jogos, enquanto continua a se desenvolver ainda mais. Além disso, é uma empresa que mantém uma aura a respeito de seu fundador, Markus Persson, tanto em relação aos direitos do jogador como do desenvolvedor. A Mojang é de fato uma inspiração por ter conseguido algo tão especial: nos dar a liberdade de criar.



E esse é o... Como é mesmo o nome desse encanador?

3. Nintendo EAD

Fundação: 1983 | Origem: Japão | Principais jogos: *Super Mario Bros, The Legend Of Zelda, Wii Sports, Metroid*

Videogames, Nintendo, Mario, Miyamoto: por 30 anos essas palavras estiveram intimamente ligadas. Nenhum outro estúdio no mundo consegue entender tão bem a ciência por trás de um jogo quanto a Nintendo EAD, e boa parte dos desenvolvedores hoje tiveram sua escola por ali. Talvez sua maior realização seja como eles escondem as fantásticas complexidades de sua arte por trás de seus cenários perfeitos.



Jak and Daxter

5. Naughty Dog

Fundação: 1989 | Origem: EUA | Principais jogos: *Crash Bandicoot, Jak & Daxter, Uncharted*

A Naughty Dog é o Spielberg dos desenvolvedores: descaradamente mainstream e capaz de trazer audiências enormes com humor, drama e puro espetáculo. Nenhum outro estúdio consegue fazer diálogos e personagens tão bem quanto eles, e poucos conseguiram aplicar inovações tecnológicas em ideias criativas. Não à toa, a Naughty Dog é hoje o desenvolvedor mais importante da Sony.

4. Platinum

Fundação: 2006 | Origem: Japão | Principais jogos: *MadWorld, Bayonetta, Vanquish*

Ser independente é um valor importante para esse desenvolvedor japonês, além de explicar por que seus jogos são tão ousados e por que eles cuidam tão bem deles. O resultado da confiança da Platinum em seus talentos resultam em belezinhas como *Vanquish* e *Bayonetta*, enquanto os aguardados *Wonderful 101* e *Metal Gear Rising* prometem nos encher mais uma vez de prazer e encantamento.



Bayonetta



Bioshock: Infinite

6. Rockstar North

Fundação: 2002 | **Origem:** Inglaterra | **Principais jogos:** *Grand Theft Auto*

Este estúdio obsessivamente secreto alterou todo o curso da indústria dos games com *Grand Theft Auto III*, e continuou a definir não só a aventura de mundo aberto, mas também os limites máximos de valores de produção desde então. Sua habilidade em entreter os jogadores tanto na história como na ação é uma inspiração para todos os desenvolvedores do mundo.

7. Bungie

Fundação: 1991 | **Origem:** EUA | **Principais jogos:** *Marathon, Halo*

Inovadora em FPS e multiplayer para consoles cortou seus laços tanto com a Halo quanto com a Microsoft em 2007, mas tomou paixão por algo que a gente admira: respeito pelos jogadores. O que já é mais do que o suficiente para garantir que seu novo épico, *Destiny*, ganhe proporções estratosféricas.

8. FromSoftware

Fundação: 1986 | **Origem:** Japão | **Principais jogos:** *Armored Core, Dark Souls*

Os desenvolvedores japoneses podem até ter seus detratores, mas a FromSoftware os encara de frente, e cultiva grandes e novos projetos de RPG como *Demon's Souls* e *Dark Souls*. Os intensos desafios desses jogos atraíram legiões de fãs, além de ter reconfigurado nossas expectativas em relação a jogos de consoles.

9. Arkane Studios

Fundação: 1999 | **Origem:** França | **Principais jogos:** *Arx Fatalis, Dishonored*

Com uma história complexa de projetos cancelados e tímidas contribuições para títulos como *Call Of Duty: World At War* e *Bioshock 2*, a Arkane já era fascinante antes de lançar um dos melhores jogos de 2012: *Dishonored*. Sua atenção especial às escolhas do jogador e a capacidade peculiar de tecer arte, som e design de jogo em um ambiente elegante faz com que a gente tire o chapéu para eles.

10. Riot

Fundação: 2006 | **Origem:** EUA | **Principais jogos:** *League Of Legends*

Carregando as baterias no gênero MOBA, a Riot Games, de Santa Monica, diz ter mais de 30 milhões de jogadores em *League of Legends*, seu free-to-play strategy, por mês. Parte hoje da eSports, o design sempre equilibrado da Riot, seus constantes updates e o envolvimento massivo da comunidade ajudou *League of Legends* a tornar-se até uma razão de vida para muitos jogadores. A grande questão é: vai ficar só nisso?

11. Epic

Fundação: 1991 | **Origem:** EUA | **Principais jogos:** *Unreal Tournament, Gears Of War*

A Epic Games é um raro exemplo de um estúdio que conseguiu um equilíbrio simbiótico entre o licenciamento de sua tecnologia e a produção de novos jogos. *Unreal Tournament* e *Gears of War* certamente já indicam bem o potencial técnico da Unreal Engine, mas também mostram o talento criativo de sua equipe em tirar todo o poder de todos os consoles. Apesar de alguns membros importantes do time de criação terem saído recentemente,

este parece ser o grande momento da Epic, com projetos tanto para consoles, como para celulares e PCs.

12. Media Molecule

Fundação: 2006 | **Origem:** Inglaterra | **Principais jogos:** *LittleBigPlanet*

Enquanto outros jogos da Sony traziam formas convencionais ao PS3, *LittleBigPlanet* trouxe alma. Operando com uma abordagem democrática e intuitiva, a Media Molecule saiu na frente nesta tendência hoje global de visuais feito à mão e de deixar o jogador em uma função de criação. Sob essa camada exterior, há um amor eterno à tecnologia e à habilidade de fazer com que essa funcione para os seus próprios fins, dando a impressão de que o estúdio pode e consegue fazer tudo o que ele sonhar.

13. EA Dice

Fundação: 1992 | **Origem:** Suécia | **Principais jogos:** *Mirror's Edge, Battlefield*

Como a Epic e a Id, a EA Dice está sempre próxima de tornar-se escrava de sua própria tecnologia superlativa. O motor Frostbite 2 está sob constante demanda dentro da EA. Ou é isso, ou vai acabar se tornando uma máquina de fazer *Battlefields*, com suas intermináveis sequências e expansões. Mas a EA Dice é também o estúdio por trás do inesquecível, embora com pequenos problemas, *Mirror's Edge*. E é dentro desse espírito que ela precisa seguir para não virar vítima do seu próprio sucesso.

14. Kojima Productions

Fundação: 2005 | **Origem:** Japão | **Principais jogos:** *Metal Gear Solid*

A série *Metal Gear* já é ícone e por uma boa razão: a sua abordagem singular à tecnologia, ao design e à história fazem qualquer um orgulhar-se de jogar o game. Esta é uma série e um desenvolvedor que se revelam em sua mitologia própria, e, tal como Hideo Kojima, garantiram sua reputação como verdadeira celebridade. Sob sua tutela, a Kojima Productions está, e sempre esteve, à frente de todas as outras.

15. Irrational

Fundação: 1997 | **Origem:** EUA | **Principais jogos:** *System Shock 2, Bioshock*

Cerebral, perturbador e polêmico, *Bioshock* é o FPS feito sob medida para o jogador que raciocina bastante na frente da tela. O cofundador da Irrational, Ken Levine, sempre gosta de discutir com sua equipe o processo criativo do jogo, o que faz dele um entusiasta no mundo dos desenvolvedores.

E a maneira como o seu estúdio explora temas que nunca foram testados por outros jogos antes, de *Randism* a *Boxer Rebellion*, é um verdadeiro colírio para aqueles apaixonados pela trindade absoluta de *Aliens*, *Blade Runner* e as obras de Tolkien.

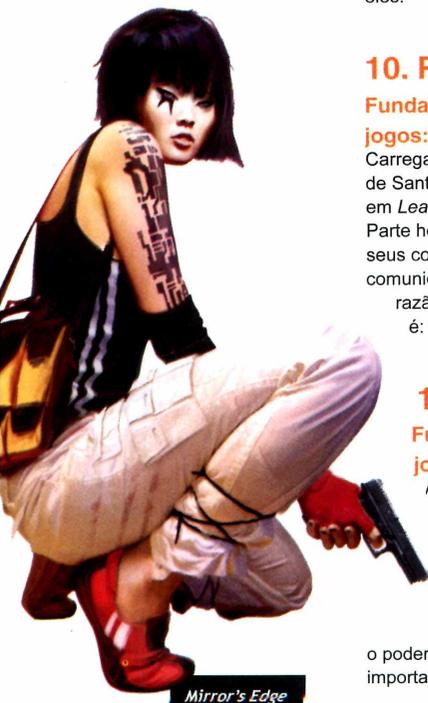
16. ArenaNet

Fundação: 2000 | **Origem:** EUA | **Principais jogos:** *Guild Wars*

Em um gênero que às vezes é tão maltratado como o de *World of Warcraft*, a ArenaNet forjou seu próprio caminho, resolvendo os problemas com um design diferente e esperto. *Guild Wars* ignorou o modelo padrão, enquanto sua sequência adicionou premiações e um social play ao ato de explorar aquele universo tão fantástico. A generosidade desses games marca a confiança que a ArenaNet tem em seu próprio taco.



Skyrim



Mirror's Edge

17. Blizzard Entertainment

Fundação: 1994 | **Origem:** EUA | **Principais jogos:**

Diablo, World Of Warcraft, StarCraft

O controverso leilão que virou o *Diablo III* testou a fé até mesmo de seus fãs mais ardorosos. E *World of Warcraft* parece ter envelhecido mal. Mesmo assim, o olhar da Blizzard nos detalhes e nos cuidados com o design mantém sua posição como líder em jogos para PCs. O que, ao mesmo tempo, lhe põe muita pressão no que será o próximo MMOG da casa, Titan, que a gente espera que seja algo realmente revolucionário.

18. Rocksteady

Fundação: 2004 | **Origem:** Inglaterra | **Principais**

jogos: *Batman: Arkham City*

A precisão da Rocksteady em manter para si as qualidades que fazem um grande jogo de super-herói já é algo a ser celebrado logo de cara. Eles terem traduzido essas qualidades em um título tão inventivo quando *Arkham Asylum* já foi outra coisa. E aí veio *Arkham City*, com todos os méritos em sua abordagem sensível ao cânone de Batman e deixou claro um talento raro para os jogos de ação em terceira pessoa, sugerindo que iria triunfar no mercado por muito tempo.

19. Ubisoft Montreal

Fundação: 1997 | **Origem:** Canadá | **Principais**

jogos: *Prince Of Persia, Splinter Cell, Assassin's Creed, Far Cry*

O primeiro estúdio da Ubisoft é um verdadeiro bastião de originalidade e do que é saber arriscar-se na indústria mainstream do videogame, que continua nos apresentando seus produtos mais valiosos, como *Far Cry* ou *Assassin's Creed*, garantindo excelentes resultados de venda. O thriller *Watch Dogs*, revelado na última E3, mostrou uma identidade totalmente diferente em tempos em que poucos querem se arriscar, lembrando a todos nós da habilidade da Ubisoft em provocar uma resposta aos desafios temáticos que eles constantemente nos propõem desde *Assassin's Creed*.

20. Bethesda

Fundação: 1986 | **Origem:** EUA | **Principais jogos:**

Fallout 3, The Elder Scrolls

Nas gigantescas séries de *Elder Scrolls* e *Fallout*, a Bethesda conseguiu capturar um vasto universo da ficção científica com sagas de fantasia e acabou cativando uma geração de jogadores ao oferecer centenas de horas de exploração, combate e muitos furtos. Não dá pra ignorar os problemas por trás de *Skyrim* para o PS3, é claro, mas a habilidade da Bethesda em lidar com a imensidão daquele mundo ficcional com menos de 100 pessoas em três anos de trabalho é algo de cair o queixo.

21. Double Fine Productions

Fundação: 2000 | **Origem:** EUA | **Principais jogos:**

Psychonauts, Brütal Legend, Happy Action Theater

O adorável estúdio de Tim Schafer continua sendo um refúgio para designs originais e inventivos, mesmo que *Stacking*, *Iron Brigade* e *Sesame Street: Once Upon a Monster* também tenham se revelado frustrantemente mal trabalhados. Mas com um estudo de como um pequeno estúdio com grandes ideias pode seguir sua própria trajetória em uma indústria tão turbulenta, a Double Fine se tornou um exemplo de modelo de desenvolvimento, uma lição de casa que eles aprenderam com o recorde de Double Fine Adventure e com campanhas bem-sucedidas como *Amnesia: The Dark Descent*.

22. Terry Cavanagh

Fundação: 2008 | **Origem:** Inglaterra | **Principais**

jogos: *VVVVVV, Super Hexagon, Don't Look Back*

Com o recente sucesso da obra-prima *Super Hexagon*, Cavanagh mostrou que o jogo de plataforma *VVVVVV* não foi por acaso. Colaborador assíduo em game jams e um apaixonado por trabalhos independentes, ele é um cara importante dentro da filosofia de que um jogo pode ser uma forma de expressão. Mas se há algum segredo em seu trabalho que todos devemos aprender é que games nunca são autoindulgentes.

23. Thatgamecompany

Fundação: 2006 | **Origem:** EUA | **Principais jogos:**

Flow, Flower, Journey

Trazendo um aspecto emocional e toda uma preocupação estética à tona, o time de Jenova Chen deu nova vida aos jogos de arte e os levou ao mainstream. O extraordinário *Journey* nos deixou sem fala com seu design, visual e um áudio espetacular. Seu contrato de três anos com a Sony acabou e muito da equipe original saiu, por isso o futuro ainda é um pouco incerto para o estúdio. Mas, ainda assim, há muita chance de sair boas novas ideias da cabeça dos caras.

24. Gearbox Software

Fundação: 1999 | **Origem:** EUA | **Principais jogos:**

Borderlands, Brothers In Arms, Aliens

Especialista em shooters, este estúdio do Texas tem um nicho em um mercado sufocante e resistiu bem nos apresentando toda a sagacidade presente em *Borderlands* e táticas de combate histórico em *Brothers in Arms*. Agora é ficar ligado em *Aliens: Colonial Marines* e até mesmo em *BIA: Furious 4*, já que apostamos que o estúdio vai reservar boas surpresas para esses títulos.

25. 343 Industries

Fundação: 2007 | **Origem:** EUA | **Principais jogos:**

Halo 4

Operando a partir de antigo escritório da Bungie em Kirkland, Washington, a 343 Industries fez exatamente o que esperávamos com *Halo 4*, criando uma continuação que honrasse o peso da série. O fato de terem conseguido isso logo de cara, enquanto formavam o estúdio, mostra bem o que podemos esperar da 343 para o próximo Xbox.

26. Firaxis Games

Fundação: 1996 | **Origem:** EUA | **Principais jogos:**

Sid Meier's Civilization

Depois de ter passado anos moldando o *Civilization V* à aclamação crítica, a Firaxis lançou *Xcom: Enemy Unknown*, um remake do clássico que ficou conhecido por seus efeitos espetaculares. A Firaxis é o tipo de estúdio que nunca parece ter pressa e o jogos que eles já fizeram mostram que vale a pena a espera.

27. EA Canadá

Fundação: 1983 | **Origem:** Canadá | **Principais**

jogos: *Fifa, Skate, The Sims 3*

O maior estúdio da EA continua a ser a sua vaca sagrada mais confiável, tanto com as séries *Fifa* como *Sims*, sendo cultivadas com todo o carinho necessário. Mas eles têm um comprometimento tal com estas séries que que fica difícil julgar o tipo de estratégia que eles adotam.

28. BioWare

Fundação: 1995 | **Origem:** Canadá | **Principais**

jogos: *Baldur's Gate, Star Wars: The Old*

Com o término da controvérsia em torno de *Mass Effect 3*, a perda de 400 mil assinantes de *Old Republic* e a saída de seus fundadores, 2012 foi um ano dramático para esta grande





Rage

especialista em RPG. A BioWare está ferida e sangrando, mas com um novo *Dragon Age* e um *Mass Effect* em desenvolvimento. Ainda é líder.

29. Eidos Montreal

Fundação: 2007 | Origem: Canadá | Principais jogos: *Deus Ex: Human Revolution*

Geralmente é um estúdio maior e mais maduro que produz um jogo da complexidade de *Deus Ex: Human Revolution*. Mas, neste caso, foi o primeiro lançamento da Eidos Montreal. Essa sequência rica em detalhes da história cyberpunk de Ion Storm nos dá bastante esperança para o próximo projeto deles, *Thief 4*, outra sequência que promete manter as credenciais impecáveis da empresa.

30. Playdead

Fundação: 2006 | Origem: Dinamarca | Principais jogos: *Limbo*

Arnt Jensen e Dino Patti passaram muitos anos batalhando para entrarem na lista dos principais desenvolvedores antes de formar a Playdead que nos trouxe o adventure alegórico *Limbo* para a vida monocromática. A chave para o sucesso do jogo foi ter dado uma atenção aos detalhes e uma motivação profundamente pessoal – valores que a Playdead deve trazer de volta no seu próximo lançamento.

31. Sony Online Entertainment

Fundação: 1995 | Origem: EUA | Principais jogos: *EverQuest, PlanetSide, Star Wars Galaxies*

A SOE pode ter perdido a compostura ao longo dos últimos anos, mas em meio a todas as tentativas de agradar boa parte do público, que vieram do chefe John Smedley sobre sua visão de games igualitária e centrada no jogador, voltou com tudo com *PlanetSide 2*. Ele provou que a SOE ainda pode criar universos multiplayers massivos que cumprem o que prometem – ou seja, esperamos que o próximo *EverQuest* seja nada menos que formidável.

32. Crytek

Fundação: 1999 | Origem: Alemanha | Principais jogos: *Far Cry, Crysis*

Enquanto *Crysis 3* tem muito o que provar em 2013, o motor que o faz rodar continua a ser referência para realismo em videogame e permite que a Crytek construa mundos em que não tem como não querer visitar. O estúdio aposta em um free-to-play com *Warface* e até mesmo em redes sociais como o Gface. A Crytek sempre sonhou alto, mas é neste ano que comprovaremos se era uma questão de gênio ou mera arrogância.

33. RedLynx

Fundação: 2000 | Origem: Finlândia | Principais jogos: *Trials HD, MotoHeroz, Trials Evolution*

Qualquer plataforma que rode games já recebeu um da RedLynx muito provavelmente. Sim, até mesmo o N-Gage. O estúdio criou uma reputação toda pautada em combinar uma física cheia de nuances com um level design bastante engenhoso (leia-se: sádico). Mesmo tendo sido comprada pela Ubisoft em 2011, ela mantém o espírito independente.

34. Vlambeer

Fundação: 2010 | Origem: Holanda | Principais jogos: *Radical Fishing, Super Crate Box*

Com uma ética exemplar e um profundo conhecimento do imediatismo do arcade em games como *Super Crate Box* e *Luftrauser*, o estúdio de apenas duas pessoas acabou virando referência para jogos independentes. Seu senso bem

preciso para um design clean e uma resposta audiovisual de primeira tiveram uma ótima aceitação, mesmo que a popularidade tenha trazido damos, como quando clonaram o jogo *Radical Fishing*.

35. CCP Games

Fundação: 1997 | Origem: Islândia | Principais jogos: *EVE Online, Dust 514*

Apesar de já fazer uma década, *Eve Online* continua a ser a mais pura visão do que deve ser um MMOG: um universo totalmente sujeito às maquinações de seus jogadores. O trabalho da CCP em dar governabilidade de comunidade em *Eve* é progressivo e inspirador. E isso porque ainda teremos o MMOG de terror *World of Darkness* e o shooter para PS3 *Dust 514*, que vão mostrar de fato quais são as ambições desta empresa.

36. Telltale Games

Fundação: 2004 | Origem: EUA | Principais jogos: *Sam & Max Save The World, The Walking Dead*

As séries episódicas dos adventures da Telltale costumam variar bastante de qualidade. Por exemplo: em 2012, *Jurassic Park* foi um desastre gigante, mas depois veio *The Walking Dead*. Esta interpretação tensa e emocionante do que foi forjado dos quadrinhos finalmente validaram a abordagem televisiva da Telltale e já dá uma boa dica do que vem pela frente.

37. Id Software

Fundação: 1991 | Origem: EUA | Principais jogos: *Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Rage*

A Id foi o principal estúdio dos anos 1990, porém, de algum modo, entre o longo ciclo de desenvolvimento de *Doom 3* e a chegada do excêntrico *Rage*, ela parece ter perdido a sua visão. Mas, com uma herança dessas, e com John Carmack ainda um visionário das técnicas, cujas palavras atraem tanta atenção, você tem que admitir que está intrigado para saber o que sairá das mangas deste velho mestre.

38. Ninja Theory

Fundação: 2000 | Origem: Inglaterra | Principais jogos: *Heavenly Sword, Enslaved: Odyssey To The West, DmC: Devil May Cry*

A Ninja Theory é frequentemente acusada de valorizar mais o estilo e menos a substância, ou mais a história do que o gameplay. Mas seus primeiros dois jogos são memoráveis – especialmente por seus aspectos dramáticos. Com *DmC*, porém, a Ninja Theory mostrou que também pode atingir uma profundidade mecânica bem genuína.

39. Quantic Dream

Fundação: 1997 | Origem: França | Principais jogos: *Omikron: The Nomad Soul, Heavy Rain*

Dependendo de com quem você fala, este estúdio ou fez alguns thrillers psicológicos com uma atmosfera de terror que redefiniram a maneira como jogar videogame, ou então fez apenas títulos pretensiosos com as piores escolhas de design possíveis. Sob a batuta de David Cage, contudo, o estúdio sempre realizou adventures provocativos e ambiciosos que levam todo um sistema de controle e de tecnologia a encarar sua visão mais fascinante.

40. Codemasters

Fundação: 1986 | Origem: Inglaterra | Principais jogos: *Dirt, Grid*

A Codemasters sacrificou as suas ambições em publicidade



Assassin's Creed



Dark Souls II

para efetivamente tornar-se uma especialista em jogos corridas e entrou com tudo propondo uma mudança dramática no gênero, o que os levou a revigorar o simulador de F1. Enquanto séries-chave como o *Dirt* e o *Grid* nunca chegaram a assustar um *Forza* ou um *Gran Turismo*, elas apresentam o tipo de ideia que você começa a encontrar em vários outros jogos.

41. Criterion Games

Fundação: 1993 | Origem: Inglaterra | Principais jogos: *Burnout 3: Takedown, Need For Speed: Hot Pursuit*

Com *Burnout*, este estúdio de Guildford pegou os princípios dos grandes jogos de corrida dos anos 1980 de arcade, acrescentou uma física hiperrealista de acidentes e transformou para sempre o gênero. Agora, dando um polimento na série *Need for Speed*, está mostrando como a sua aptidão para o controle suave e brilhante ainda traz muitas recompensas, mas nós ainda gostaríamos de vê-los aplicar esse talento todo em novas pastagens.

42. Mossmouth

Fundação: 2009 | Origem: EUA | Principais jogos: *Spelunky*

Quadrinista, editor de website, desenvolvedor: Derek Yu, mais conhecido como Mossmouth, é o cara do renascimento da cena indie americana. Seus jogos trazem um profundo amor pela mecânica clássica, mas também acrescentam seu próprio tempero, especialmente em *Spelunky*, um misto de roguelikes com plataformas que gera um efeito vertiginosamente compulsivo.

43. Harmonix

Fundação: 1995 | Origem: EUA | Principais jogos: *Guitar Hero, Rock Band, Dance Central*

A Harmonix trouxe a música para as massas através de *Guitar Hero* e *Rock Band*. Quando esse gênero tornou-se saturado, eles brilhantemente transferiram o conceito de instrumentação ao movimento, criando *Dance Central*, a série com o melhor desempenho no Kinect. Neste ano, teremos o lançamento de uma nova série – e vai ser fascinante ver até onde a pegada interativa da Harmonix pode chegar.

44. SCE Santa Monica Studio

Fundação: 1999 | Origem: EUA | Principais jogos: *God Of War, Flow*

O estúdio Santa Monica da Sony é uma massa de contradições. De um lado, é responsável por *God Of War*, um peso pesado, tecnicamente superlativo e uma série de enorme sucesso. De outro, seu braço de desenvolvimento externo promoveu e colaborou com outros em uma variedade de títulos experimentais, de *Journey* a *Unfinished Swan*. Ou seja, serve de exemplo para todos.

45. Capybara Games

Fundação: 2003 | Origem: Canadá | Principais jogos: *Might And Magic: Clash Of Heroes, Critter Crunch*

Fundado por um grupo de amigos que se conheceram em um bar de Toronto e criou seus primeiros títulos de iPhone em seu tempo livre, a Capybara é a própria definição de um estúdio meio hipster: uma plataforma agnóstica, aberta a ideias pouco convencionais e entusiasta com tudo o que se refere a design. E seus jogos coloridos continuam sendo extremamente convidativos para qualquer jogador.

46. The Creative Assembly

Fundação: 1987 | Origem: Inglaterra | Principais jogos: *Rome: Total War, Total War: Shogun 2*

Tal qual a Relic Entertainment, a Creative Assembly prosperou basicamente em seu próprio modelo de estratégia por mais de uma década. A série *Total War* corresponde a uma compreensão quase acadêmica das eras de seus respectivos jogos, com visuais detalhados e uma escala épica que vai ficando mais rica a cada nova entrada. Eles são o David Lean do desenvolvimento de jogos.

47. Halfbrick Studios

Fundação: 2001 | Origem: Austrália | Principais jogos: *Fruit Ninja, Monster Dash, Jetpack Joyride*

Em seus primeiros oito anos de atividade, este estúdio de Queensland basicamente só soltou títulos sem muito destaque licenciados para GBA, DS e PSP. Em seguida, teve enorme sucesso com *Fruit Ninja* em 2010, um dos primeiros hits do iPhone a realmente entender o conceito de touch-screen. Seguiu-se com o espetacularmente bem sucedido *Jetpack Joyride*, que cimentou o seu domínio na tela sensível ao toque com uma mistura de humor, arcade simplicidade que poucos conseguem resistir.

48. WayForward Technologies

Fundação: 1990 | Origem: EUA | Principais jogos: *Mighty Switch Force, 4, A Boy And His Blob*

Combinando diversos contratos de trabalho com os seus belíssimos puzzles-plataformas, a WayForward sobreviveu 20 anos em uma indústria volátil, comendo pelos cantos. Mas os seus jogos estão longe de serem tímidos. Este estúdio tem um talento notável para ser criativo em tudo, incluindo jogos de baixo orçamento DSi e licenças que foram tanto amadas (*A Boy and His Blob*) quanto odiadas (*BloodRayne*).

49. Jagex Games Studio

Fundação: 2000 | Origem: Inglaterra | Principais jogos: *RuneScape, Transformers Universe*

Pode ser por causa dos anos passados quebrando a cabeça no confuso e lotado dos jogos em Java, mas, de alguma forma, a Jagex ainda não é um megastar do mundo do desenvolvimento, apesar de atrair mais de 200 milhões de inscrições para o seu carro-chefe (meio enferrujado, é verdade) de MMORPG, *RuneScape*. Talvez a chegada de *Transformers Universe* será finalmente o momento de maior reconhecimento fora da indústria.

50. Relic Entertainment

Fundação: 1997 | Origem: Canadá | Principais jogos: *Company Of Heroes, Warhammer 40,000: Dawn Of War*

Desde que *Homeworld* revolucionou o gênero de estratégia em tempo real, em 1999, a Relic tem investido neste campo meio fora de moda, afinando elementos e forjando seu próprio subgênero no terreno movedição definidos por *Dawn Of War* e *Company Of Heroes*. A aguardada sequência de *Company of Heroes*, aliás, mostra todos os sinais de que o bom olho para o detalhe da Relic continua excelente como sempre. 



LittleBigPlanet



Dance Central



Bioshock

Carrefour



GOD OF WAR

ASCENSION™



**CENTRAIS DE
ATENDIMENTO
DOS CARTÕES**

www.carrefoursolucoes.com.br



Compromisso Público

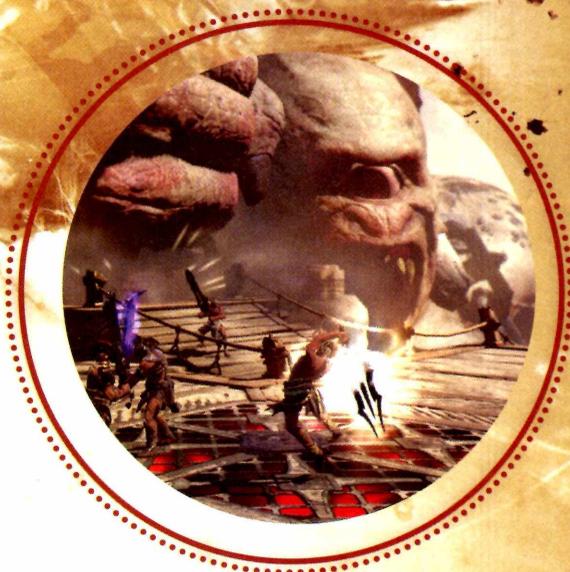
O Carrefour garante o menor preço e devolve a diferença na hora, direto no caixa, caso o cliente encontre em outro estabelecimento varejista no município o mesmo produto com preço menor. O Compromisso se aplica nas promoções divulgadas nesta impresso somente quando o preço médio do produto for maior que o anunciado pela concorrência. Exceto produtos Garantia de Origem e Marca Própria.

Saiba mais: www.grupocarrefour.com.br

**CONSULTE ESSAS
E OUTRAS OFERTAS
EM TODAS AS LOJAS
CARREFOUR DO BRASIL**

SEDE DE ...GANÇA.

KRATOS IRÁ ATRÁS DOS CULPADOS



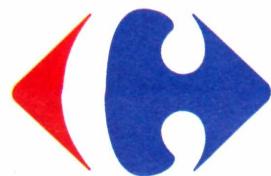
**LANÇAMENTO
OFICIAL
12 / 03 / 2013**



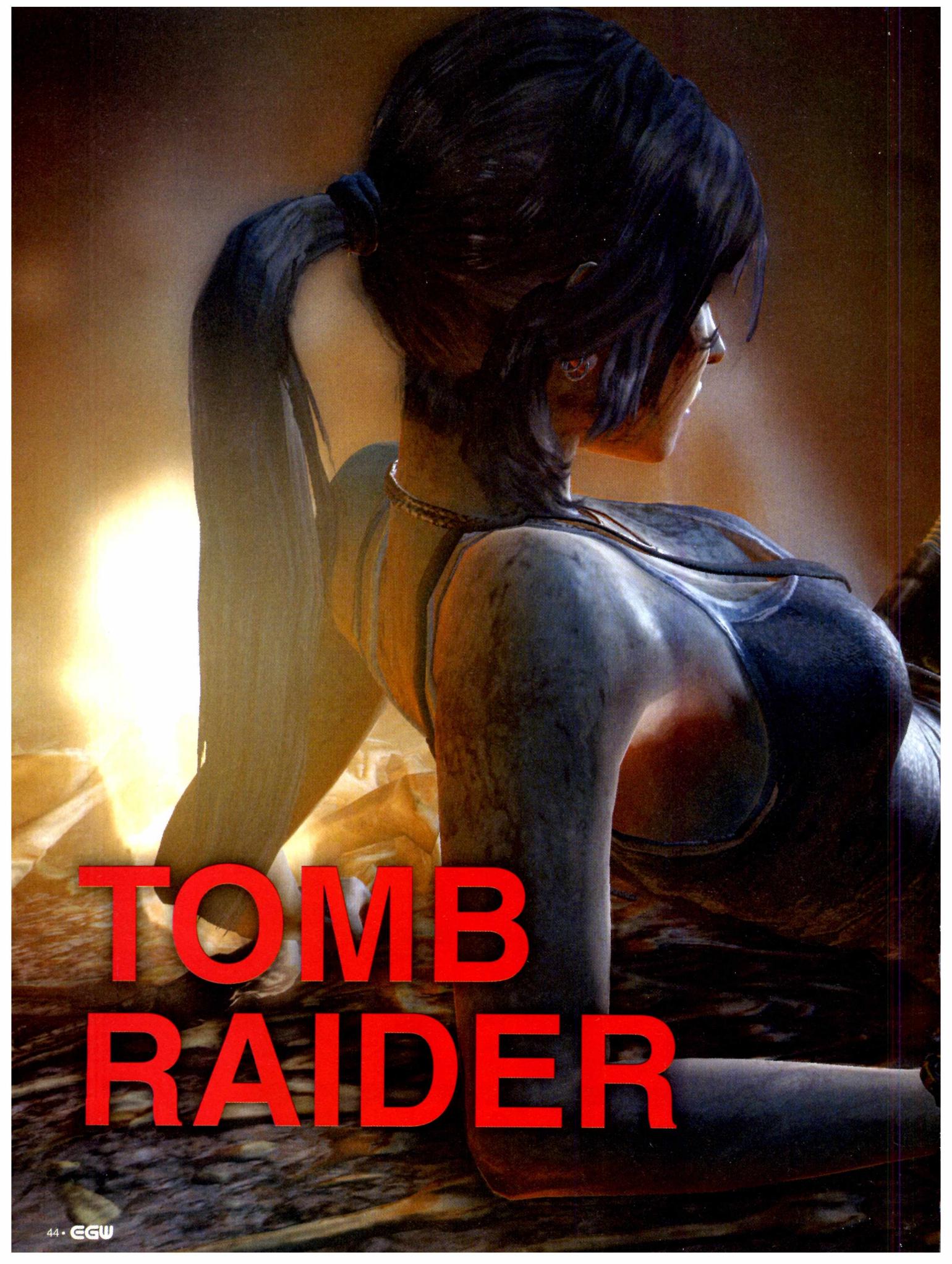
0800 724 2822
www.grupocarrefour.com.br

Em caso de dúvidas, sugestões ou reclamações entre em contato com o Serviço Amigo do Cliente

Verifique disponibilidade do produto na loja Carrefour mais perto de você. Os elementos utilizados para a produção das fotos deste anúncio são meramente ilustrativos. Parcelamento válido apenas com o Cartão Carrefour. Ao utilizar o sistema Cartão Carrefour, incidirá anuidade. Consulte tabela vigente. O exercício de qualquer promoção ou cumprimento de qualquer oferta está vinculado à regularidade e pontualidade do cartão.



Carrefour



TOMB RAIDER



Acabou a espera: um dos principais candidatos a Melhor Jogo de 2013 chegou com Lara Croft de cara nova e um gameplay que promete mudar os rumos da indústria dos jogos de ação

> *Lucas Patricio*

É engraçado perceber como o novo *Tomb Raider* pegou emprestado diversos elementos de *Uncharted* que, por sua vez, nasceu com fortes inspirações da própria série protagonizada por Lara Croft. Em uma indústria tão itinerante, o avanço tecnológico ajuda os desenvolvedores a criar narrativas mais envolventes e com recursos bastante conhecidos do cinema. O novo *Tomb Raider* é, sem sombra de dúvidas, uma grande aventura cinematográfica digna dos blockbusters de Hollywood – exatamente como *Uncharted*.

Desde nosso primeiro contato com o jogo na E3 2012, alimentamos a esperança que esse fosse um dos grandes lançamentos do ano. Os motivos são vários: é um reinício para a série e o cuidado em criar uma narrativa extremamente focada na personalidade de uma jovem Lara e seu amadurecimento como pessoa e aventureira.



O primeiro assassinato, as condições extremas de sobrevivência e os perigos de um lugar desconhecido são elementos que tornam *Tomb Raider* um cenário perfeito para o reboot. Ao mesmo tempo que redescobrimos Lara Croft, caminhamos por fases que exploram o que há de melhor no gênero de exploração em terceira pessoa.

O apelo emocional é uma das armas da Crystal Dynamics para humanizar a nova Lara. Mais real, ela passa transparência em seus sentimentos, dificuldades e até mesmo suas limitações. Ela ainda é uma heroína dos games, mas ao mesmo tempo é a representação mais próxima da vida real que a protagonista jamais chegou – até mesmo comparando com os clássicos filmes com Angelina Jolie. O novo *Tomb Raider* chegou, e você precisa dar uma chance para conhecer a mais nova Lara Croft.

Ninguém esperava um modo multiplayer em *Tomb Raider* e até agora continuamos desconfiados da real necessidade dessa modalidade no jogo

Tudo que vimos sobre *Tomb Raider* até agora, inclusive durante a conferência da Microsoft na E3 2012 e também sob a demonstração a portas fechadas, só reforça que a atual geração ainda pode nos surpreender.

Tomb Raider alcança limites antes distantes para o Xbox 360: a qualidade técnica é comparável à de *Uncharted 3*, um tiro no pé de quem jurou que apenas o PlayStation 3 seria capaz de rodar gráficos como os da aventura de Drake.

Além de gráficos estonteantes, a animação de Lara também nos chamou atenção. A Crystal Dynamics fez captura de movimentos não apenas para as cutscenes, mas também para garantir que cada movimento da protagonista fosse o mais próximo possível da realidade. O resultado são animações *fluidas*, que fazem Lara correr, se esconder e até mesmo tropeçar com extremo realismo.

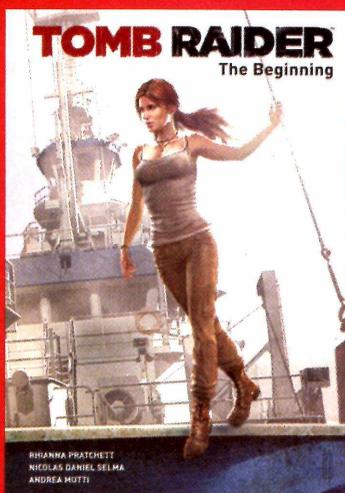
Os combates em terceira pessoa usam obstáculos naturais no cenário, exatamente como em *Uncharted*. A ação, no entanto, é muito mais focada na exploração e navegação pelas plataformas do que nos tiroteios. A utilização de ataques furtivos e o próprio arco e flecha são indicativos de que *Tomb Raider* continua tendo muita influência dos

LARA EM QUADRINHOS

Aproveitando o hype do novo jogo, a Crystal Dynamics e a Dark Horse trouxeram Lara Croft de volta aos quadrinhos com *Tomb Raider: The Beginning*.

A história do gibi se passa antes dos eventos que veremos no game, ou seja, é a famosa "prequel": o enredo conta como ela se juntou à tripulação do navio *The Endurance* para partir em busca do reino perdido de Yamatai.

O roteiro da HQ foi feita pela própria escritora do jogo, Rhianna Pratchett. "Ao escrever a história da origem de Lara para o jogo, eu tinha muitas idéias sobre o mundo e os outros personagens que a habitam. Foi ótimo poder expandir o mundo de *Tomb Raider* e trabalhar com a equipe da Dark Horse para trazer Lara Croft de volta aos quadrinhos", disse ela.



primeiros episódios da série.

Ninguém esperava um modo multiplayer em *Tomb Raider* e até agora continuamos desconfiados da real necessidade dessa modalidade no jogo. Acontece que, observando o ponto de vista de mercado, faz sentido a Crystal Dynamics investir numa forma de manter os jogadores mais tempo com o jogo e tentar inibir a venda no mercado de usados. Mas até que ponto o multijogador é relevante?

Se voltarmos a observar *Uncharted*, por exemplo, fica claro que essa é uma modalidade totalmente dispensável. Por mais divertida que possam ser as partidas multiplayer, *Tomb Raider* não foi criado como um jogo de tiro, por isso a dificuldade em enxergarmos essa novidade com bons olhos.

MULTIPLAYER PARA FÃS

O desenvolvimento do multiplayer de *Tomb Raider* ficou sob a responsabilidade do estúdio Eidos Montreal, que teoricamente está trabalhando nisso desde que entregou o incrível *Deus Ex: Human Revolution*. Ficamos aliviados em saber que a produção foi terceirizada – ainda mais para um bom estúdio – e não acumulou tarefas no processo de

desenvolvimento da Crystal Dynamics, o que indiretamente significa que o modo principal não fora afetado pela inclusão do multiplayer.

Assim como aconteceu com *BioShock*, a Eidos Montreal tentou adaptar os temas do jogo a modos que fizessem algum sentido no ambiente online, sem deixar as clássicas modalidades de lado. O multiplayer de *Tomb Raider* terá cinco mapas e três modalidades assim que for lançado, abrindo espaço para possíveis DLC com novos cenários e, quem sabe, modos de jogo.

O clássico Team Deathmatch coloca até quatro jogadores de cada lado representando os sobreviventes e os inimigos Scavengers. Cada grupo pode escolher entre dois pacotes de armas diferentes, variando entre as combinações Shotgun/Pistola ou Rifle/Pistola para os Sobreviventes e Arco e Flecha/Lançador de Granadas ou Rifle/Pistola para os Scavengers.

Mas, vale reforçar: *Tomb Raider* não é um jogo de tiro por essência como *Max Payne* ou até mesmo *Gears of War*, portanto, essa modalidade de 4x4 cujo único objetivo é eliminar o time adversário não nos parece uma boa forma de estender a experiência do game.

O NOVO FILME DA LARA

A GK Films já está trabalhando em um novo filme de Lara Croft. Responsável por filmes como *A Invenção de Hugo Cabret*, *Edge of Darkness*, *O Turista* e *Argo*, entre tantos outros, a produtora ainda não revela maiores detalhes sobre a película.

"Vai ser um filme grandioso, bem ao estilo hollywoodiano", garantiu Karl Stewart, diretor da Crystal Dynamics. "A ideia é reproduzir a mesma história do novo jogo, ainda que não seja fácil reduzir os 10 horas de ação do game para um filme de 90 minutos."

Hawk Ostby e Mark Fergus estão finalizando o roteiro de *Tomb Raider*. E vale lembrar que eles assinaram os roteiros de filmes de sucesso como *Homem-de-Ferro* e *Cowboys & Aliens*.

CAMILLA LUDDINGTON A NOVA LARA

A nova Lara Croft é a atriz britânica Camilla Luddington, que em 2011 atuou como Kate Middleton no filme *William & Kate*. Ela também protagonizou o seriado de TV *Californication* junto com David Duchovny, o Mulder de *Arquivo X*. Camilla também participou de séries como *True Blood*, *CSI*, *Big Time Rush*, *The Defenders* e *Grey's Anatomy*.

Ela gravou todos os movimentos e falas de Lara Croft para o novo jogo.



Sequência das gravações com Camilla



Por muitos anos *Tomb Raider* amargou uma posição de coadjuvante no mercado, com lançamentos que pareciam não ser mais tão épicos quanto os originais

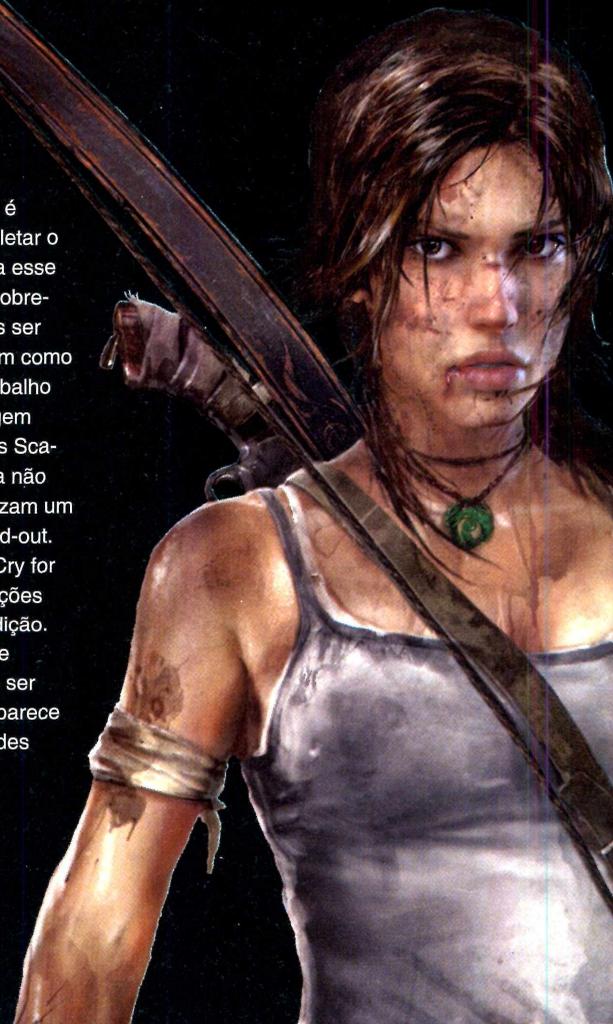


Já a modalidade *Private Rescue* apresenta mais potencial. Aqui os sobreviventes precisam capturar e entregar cinco kits médicos nos pontos determinados do mapa enquanto o objetivo dos *Scavengers* é somar 20 assassinatos. Quem completar o objetivo primeiro, ganha. O que torna esse modo mais competitivo é que cada sobrevivente tem um tempo adicional após ser acertado, o famoso "bleed-out". Assim como em *Execution* de *Gears of War*, o trabalho em equipe pode dar uma boa vantagem para o grupo de Sobreviventes. Já os *Scavengers* precisarão ficar atentos para não serem surpreendidos enquanto finalizam um oponente abatido em estado de bleed-out.

O terceiro modo online se chama *Cry for Help* e conseguimos poucas informações sobre ele até o fechamento dessa edição. O que sabemos é que ele terá ênfase em descobrir e coletar objetos. Pode ser precipitado dizer, mas esse é o que parece ter mais potencial entre as modalidades multiplayer de *Tomb Raider*.

TÁ, MAS O QUE NOS RESTOU?

Por muitos anos *Tomb Raider* amargou uma posição de coadjuvante no mercado, com jogos que não eram



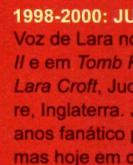


TODAS AS VOZES DA LARA



1996-1998: SHELLEY BLOND

Ela foi a primeira voz de Lara, no *Tomb Raider* original. Shelley atuou também em seriados de TV (*Cold Feet*, *Peep Show*, *Crazy Drivers*), comerciais, documentários (DiscoveryChannel, Disney Channel, FX) e jingles. Ela também é escritora de livros infantis como *The Multi-Coloured Bird* e *The Lonely Spider*.



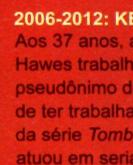
1998-2000: JUDITH GIBBINS

Voz de Lara no clássico *Tomb Raider II* e em *Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft*. Judith nasceu em Derbyshire, Inglaterra. Judith tem um filho de 12 anos fanático pela série *Tomb Raider*, mas hoje em dia ela já não trabalha mais nessa área.



2000-2006: JONELL ELLIOT

Também britânica, ela fez a voz da protagonista de *Tomb Raider: The Last Revelation* até *Tomb Raider: The Angel of Darkness*. Além dos games, ela atuou no DVD interativo *Tomb Raider: The Action Adventure*, lançado no final de 2006. Ela também participou do jogo *Overlord* e de cartuns da TV como *Angelina Ballerina*, *Second Sight* e *Family Affairs*.



2006-2012: KEELEY HAWES

Aos 37 anos, a britânica Clare Julia Hawes trabalha desde 1989 sob o pseudônimo de Keeley Hawes. Além de ter trabalhado em seis episódios da série *Tomb Raider*, ela também atuou em seriados da TV britânica, como *Spooks*, *Ashes to Ashe* e *Upstairs, Downstairs*.



ruínas, como *Tomb Raider: Legends*, mas de que alguma forma pareciam não ser mais tão épicos quanto os originais. Claro que isso diz respeito às mudanças que o mercado passou desde 1996, ano em que Lara Croft surgiu.

Nosso pessimismo em relação ao multiplayer talvez seja reflexo da total confiança que temos de que a aventura principal de *Tomb Raider* será incrível. Claro que toda essa expectativa é um perigo para todos que esperam pelo

recomeço da série, mas por tudo que já foi demonstrado sabemos que a Crystal Dynamics é capaz de sobreviver ao nosso hype.

O momento para o recomeço não poderia ser melhor; aproveita a grande base instalada dos consoles de atual geração e explora seus potenciais ao máximo. Se Lara for bem sucedida nessa missão, com certeza veremos ótimas continuações surgirem para a nova geração de videogames. E nós estamos na torcida.

RELEVANTE OUTRA VEZ

Meagan Marie, gerente de comunicações da Crystal Dynamics e cosplayer nas horas vagas, nos conta com exclusividade os planos para tornar Lara Croft a nº 1 mais uma vez

> *Fernando Souza Filho*

EGW: Tomb Raider é o maior ícone dos games dos anos 1990. Após todos esses anos, chegou a hora da série voltar a ser o nº 1 outra vez?

Meagan Marie: Nós amamos a Lara e queremos vê-la no topo mais uma vez. Ela foi uma sensação lá atrás em 1996 porque conseguiu mesclar de forma harmônica um gameplay inovador e uma heroína carismática e extraordinária. Tudo isso casou de uma maneira tão perfeita que Lara virou um ícone, tornou-se inesquecível. Sinto que conseguimos manter o equilíbrio entre o frescor da novidade e a familiaridade típica da série tão amada pelos fãs. Vamos fazer as massas amarem Lara outra vez [risos].

O que fez vocês crerem que a série poderia ser relevante de novo quando o resto do mundo não acreditava mais que isso fosse possível?

Confesso que não foi uma decisão fácil – e nem rápida. Após o final da trilogia *Legend Anniversary/Underworld*, sentimos que era a hora certa de reavaliar toda a série e tentar entender em que pé estava a afinidade dos fãs com a série. E foi aí que percebemos que a série estava totalmente desconectada de seus fãs, Lara já não tinha mais a relevância dos anos 1990.

A que você atribui esse distanciamento entre a série e seus fãs?

Creio que os gamers querem algo mais de seus heróis de hoje em dia. Eles querem alguém que seja crível, com quem eles podem

se conectar de alguma maneira. Heróis imbatíveis não são mais convincentes, as pessoas querem protagonistas que tenham falhas, que errem, que tenham pontos fracos. Foi por isso que decidimos fazer uma reviravolta e levar Lara para suas raízes, quando ela era bem nova e não tinha esse jeito de heroína que a tornou famosa.

Essa Lara mais jovem e mais frágil, menos super-heroína e mais humana, consegue ser mais carismática junto aos fãs?

Isso é relativo, pois “frágil” é um adjetivo muito dúbio. A nossa Lara jovem é forte, mesmo quando sente dor e expressa alguma apreensão, algum medo. Ela não teme desafios, ela encara seus medos de frente. E acho que isso é uma característica humana: só conseguimos ser realmente corajosos quando encaramos nossos medos de frente. Mas, sim, certamente procuramos fazer uma Lara menos “super-heroína invencível” e mais humana. A ideia era fazer uma personagem que fosse admirada tanto por homens quanto por mulheres, que as pessoas pudessem se identificar com ela. Além do mais, o instinto de sobrevivência é a coisa mais humana que existe, é o conceito mais primitivo de todos.

O novo Tomb Raider traz de volta a ação furtiva “old school” da série. O gameplay foi inteiramente reescrito?



Meagan: gerente de comunicações e cosplayer de Lara

Ficamos muito orgulhosos do sistema stealth do jogo. O fato é que a ação furtiva oferece uma variedade muito grande de opções para o jogador. Você pode correr, fugir, esconder-se ou usar uma arma para atacar os inimigos em combate, mas Lara não é uma assassina treinada, tudo que ela quer é se salvar e ajudar seus amigos. Por conta disso, ela precisa planejar as ações e usar a inteligência para surpreender seus inimigos, inclusive usando o próprio cenário como camuflagem.

Diversos games atuais usam a caça como parte da ação e do gameplay, como é o caso de Red Dead Redemption, Assassin's Creed 3 e Far Cry 3. Isso trará uma nova forma de imersão e até de diversão dentro da série?

Foram duas as razões que nos fizeram investir nessa mecânica de caça na ação do jogo. Primeiro, queríamos que essa luta pela sobrevivência fosse uma constante em todos os aspectos do gameplay. Lara precisa não só caçar, mas também retirar a carne para fazer comida. É o único jeito de ela sobrevi-

“Ficamos muito orgulhosos do sistema stealth do jogo. A ação furtiva oferece uma variedade muito grande de opções para o jogador”

ver em uma ilha isolada. Por outro lado, preferimos não criar mais preocupações desnecessárias para o jogador, como um "medidor de fome" da protagonista, por exemplo.

A caçada é parte essencial da narrativa, do enredo?

No início do jogo, é sim, pois é uma forma de mostrar as necessidades "humanas" da Lara. Porém, ao longo da ação, essas caçadas serão necessárias de outra forma, para se conseguir mais XPs [Experience Points] e desbloquear novas habilidades da Lara. Aí é uma coisa mais opcional.

Camilla Luddington parece bem à vontade no papel de "nova" Lara Croft. Como chegaram até ela?

Na verdade, Camilla já havia trabalhado anteriormente fazendo a voz de Lara, numa época que estávamos em busca da voz que se encaixasse melhor na personagem. Fizemos diversos testes, mas sempre voltávamos para a Camilla [risos]. Foi aí que percebemos que era melhor deixar nas mãos dela mesmo, pois ela consegue imprimir emoção e frescor juvenil na sua performance.

Apesar do visual estonteante, o novo Tomb Raider vai usar o Crystal Engine, um motor gráfico já usado em outros títulos da série. O que tem de novidade nesse particular?

O Crystal Engine foi usado sim no *Legend*, no *Anniversary* e no *Underworld*. Temos uma equipe dedicada exclusivamente a manter o engine atualizado, renovado e pronto para jogos cada vez mais complexos.

Tão logo um dos trailers do jogo foi lançado, criou-se uma polêmica sobre um possível caso de estupro no game. Qual seu posicionamento sobre essa polêmica?

Olha, isso foi um acontecimento muito besta [risos]. Tudo começou porque um membro de nossa equipe deu uma entrevista e foi mal interpretado. Mas nós assumimos a responsabilidade, pois ele poderia ter se expressado melhor. De qualquer modo, não tem estupro nenhum no jogo: a tal da cena que causou polêmica não é um ataque de cunho sexual. Foi a primeira morte causada pela Lara, mas a ilha está cheia de inimigos, ou seja, foi o momento em que ela percebeu que se não se defendesse, certamente iria morrer. Ela decide ser proativa em vez de reativa: é o instinto de sobrevivência. A cena procura mostrar o momento dramático em que ela mata pela primeira vez, ou seja, não é uma coisa simples e sem consequências psicológicas futuras.

Tomb Raider tem tudo para ser um dos maiores sucessos de 2013. Alguma chance de termos também um novo filme nos cinemas?

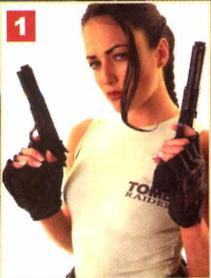
Com certeza absoluta! A GK Filmes já está trabalhando nessa produção, que será baseada no novo jogo da série. Infelizmente, isso é tudo que posso falar por enquanto. 🎮

"Conseguimos manter o equilíbrio entre o frescor da novidade e a familiaridade típica da série tão amada pelos fãs. Vamos fazer as massas amarem Lara outra vez"





TODAS AS MODELOS DA LARA



1

1 - NATHALIE COOK (1996-1997)

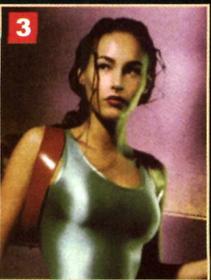
Inglesa de Berkshire, a modelo é considerada a primeira Lara Croft "real". Inicialmente, Nathalie foi uma das quatro modelos contratadas para representarem a personagem no ECTS (European Computer Trade Show) de 1996. Mas após aparecer na capa da revista britânica PC Zone, em dezembro daquele ano, ele ganhou a fama de ser a "primeira Lara de carne e osso".



2

2 - RHONA MITRA (1997-1998)

Cantora, modelo e atriz britânica, ficou famosa por causa do game e depois participou de seriados de TV como *Party of Five* e *Nip/Tuck*.



3

3 - VANESSA DEMOUY (1997)

Modelo que começou a carreira aos 8 anos de idade e atuou em seriados da TV francesa.



4

4 - NELL McANDREW (1998-1999)

A modelo inglesa foi responsável por uma grande polêmica ao aparecer nua na *Playboy*. A Eidos exigiu que a revista colocasse um adesivo na capa eliminando qualquer referência ao game. Para acabar com a polêmica, a Eidos doou para um leilão da Unicef a roupa usada por ela na produção do jogo. Nell também lançou vídeos instrucionais para ginástica.



5

5 - LARA WELLER (1999-2000)

A modelo holandesa trabalhava em uma joalheria antes de encarar o mundo da moda. Depois de ser capa de revistas como *Marie Claire* e *Maxim*, foi convidada para ser Lara Croft.



10

6 - LUCY CLARKSON (2000-2002)

Incentivada pelo pai, fã de *Tomb Raider*, a mo-



11

delo britânica da agência Elite foi tentar a sorte como Lara Croft. E se deu bem.

7 - ELLEN ROCHE (2001)

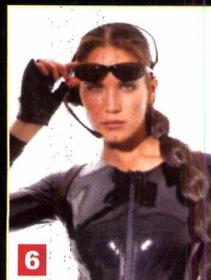
Era para ser apenas uma sessão de fotos fantasiada de Lara Croft, mas as imagens de Ellen Rocche rodaram o mundo e fizeram tanto sucesso que hoje a modelo brasileira já é considerada uma "Lara".



5

8 - ANGELINA JOLIE (2001)

A atriz representou Lara no cinema em dois filmes: *Lara Croft: Tomb Raider* (2001) e *Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life* (2003).



6

9 - JILL DE JONG (2002-2004)

Modelo holandesa, foi escolhida entre milhares de candidatas a Lara Croft em uma competição da Eidos na Europa.



7

10 - KARIMA ADEDIBE (2006-2008)

Karima treinou lutas, dirigiu motocicletas e estudou expressão corporal para tornar sua personagem a mais realista possível. A modelo britânica já trabalhou em comerciais de TV da Coca-Cola e fez uma ponta no filme *Alien vs. Predator*, mas estava desiludida com a carreira e havia resolvido parar quando recebeu o convite para ser Lara Croft.



8

11 - ALISON CARROLL (2008-2012)

Assim como Karima, Alison recebeu um treinamento especial de sobrevivência na selva, manuseio de armas e noções de arqueologia para poder viver Lara. A diferença é que Alison é ginasta profissional e já havia representado a Inglaterra em competições oficiais.

Walmart



walmart.com/egw

O Walmart.com dá o Start
para mais uma aventura
de Lara Croft



R\$ 179,00
ou **11x R\$ 16,35**

Acesse www.walmart.com/egw ou
ligue **3003-6000** e informe o código "egw"

Condições válidas somente para compras realizadas através do hotsite www.walmart.com/egw ou pelo tele vendas 3003-6000 (informe o código "egw"). Essas condições não são válidas para lojas físicas do grupo Walmart Brasil. Frete e prazo de entrega sob consulta. Promoções e descontos não cumulativos com outras promoções do site e válidos enquanto durarem os estoques. Horário de atendimento do Tele vendas: de segunda a sábado das 09h às 21h. O serviço 3003 tem custo de ligação local mais impostos. Confira regulamento no site. Imagens ilustrativas.



OUYA

TESTAMOS O RIVAL DO PS3 E DO X360

A revolução em 3 frentes: todo jogo terá que ser free-to-play, desenvolvedores indies serão bem remunerados e gráficos têm altíssima resolução. Tudo por US\$ 99,00!

> *Fernando Souza Filho*

Quando Julie Uhrman anunciou o lançamento do projeto Ouya, em 2012, mais perguntas do que respostas ficaram no ar: o console vai brigar com X360, PS3 e Wii U? O Google está por trás do investimento? Ele custará apenas US\$ 99 mesmo? Há espaço para mais um console? A obrigatoriedade de ter algum aspecto free-to-play vai vingar em todos os títulos?

Não dá para responder nenhuma delas com absoluta certeza, por isso, optamos por seguir o caminho contrário: fomos primeiro testar o bicho pra ver o que ele tem a oferecer. Depois a gente reflete sobre as outras coisas.

Esse nosso primeiro contato "físico" com o Ouya foi com a versão Devs, ou seja, aquela que foi enviada em janeiro último para os desenvolvedores

que estão finalizando games para a nova plataforma. Há algumas diferenças de design em relação ao produto final que será lançado em junho para o público em geral, mas já deu para termos uma boa ideia do que vamos encontrar na máquina.

A primeira coisa que chama a atenção é o tamanho e o peso: o bicho é levíssimo, cabe na palma da mão e tem o tamanho de um Cubo Mágico. Inicialmente, a gente

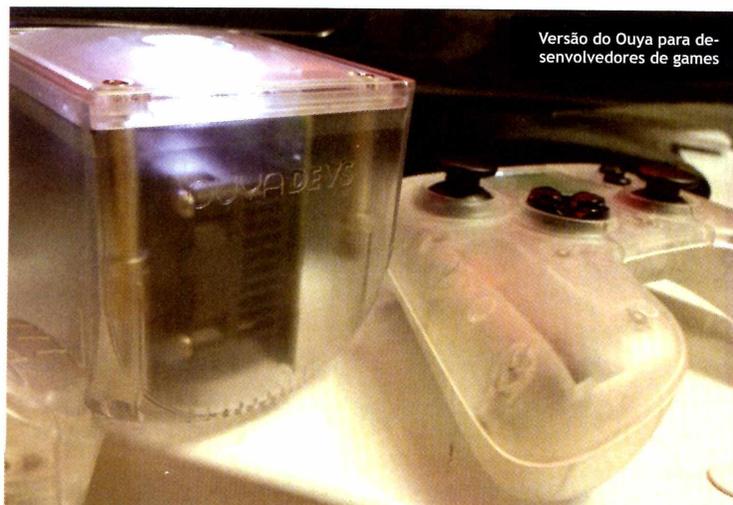
até chega a duvidar que aquela coisinha frágil vá rodar algum jogo, mas é só ligar a máquina para a coisa mudar de figura.

Rodando um Android customizado (versão Jelly Bean) em cima de um chip Nvidia Tegra 3, CPU 1.7 GHz Quad-Core, 1 GB de RAM e 8 GB de HD interno SSD (mas você pode colocar um HD externo via USB para ter mais espaço), o Ouya liga muito rápido. A tela inicial que testamos é da

versão para desenvolvedores, ou seja, não tem muitas firulas: é escolher a opção que deseja e trabalhar.

Com uma saída HDMI "espetada" em um televisor LCD full-HD de 43 polegadas, a qualidade da imagem impressiona com seus 1080p x 720p.

Considerando que testamos o Ouya com o *Devnation*, jogo que está em fase de desenvolvimento pelos estúdios paulistanos Flux e Reload, o resultado final é realmente animador.



Versão do Ouya para desenvolvedores de games

CONTROLE É O PONTO-CHAVE

Ainda que o console em si impressione pelo tamanho e pelo peso, a coisa começa a ficar quente mesmo quando começamos a manipular os controles. O design básico é similar aos convencionais do PS3 e do X360, mas basta um olhar atento aos detalhes para detectar mudanças mais profundas.

Primeiro de tudo, não há botão de Start: todas as funções convencionais de outros consoles aqui são feitas usando diferentes combinações de botões. Os quatro botões da direita formam a palavra Ouya, mas as funções básicas acabam sendo similares: “O” sempre seleciona alguma opção do menu, enquanto “Y” é a ação em si.

O grande diferencial mesmo é o pequeno Touch Pad que fica no joystick. Tocando uma única vez, um cursor aparece na tela da TV e você pode selecionar menus, mudar telas e até mesmo usá-lo como parte do gameplay. Ele funciona exatamente igual ao de um notebook comum: é possível arrastar itens e até selecionar opções tocando levemente duas vezes no Touch Pad.

Assim que os jogos começarem a se multiplicar para a plataforma, certamente os desenvolvedores vão encontrar formas de incluir até menu de opções secundárias acessadas pelo toque do Touch Pad. É o tipo de funcionalidade que você visualiza milhões de coisas que podem ser feitas com ela, mas que só teremos ideia completa de sua extensão quando os jogos passarem a usá-la em toda sua plenitude.

Acima do Touch Pad, há quatro LEDs com luzes verdes. Cada luzinha corresponde a um joystick, pois dá para jogar partidas multiplayer offline com até quatro pessoas. É muito interessante essa funcionalidade, pois você localiza facilmente qual jogador tem o joystick em ação pelo número de luzes verdes no LED.

Por outro lado, é justamente na pequena “cadeia” de joysticks que detectamos um pequeno bug: se o joystick nº 3 desliga (ou reseta por alguma razão), o jogador nº 4 instantaneamente vira o nº 3. Quando o joystick problemático é reiniciado, ele vai para o fim da “fila”: ele troca a ordem dos jogadores sozinho. É o tipo de bug “cabuloso” demais para estar na versão final, por isso, nem nos preocupamos com ele.



O joystick wireless é confortável, leve e você se acostuma com ele em questão de segundos, até porque o design básico não foge muito do que já temos nos consoles da Sony e da Microsoft.

OUYA VAI DAR TRABALHO

De um modo geral, acabamos compartilhando o otimismo dos desenvolvedores independentes em relação ao que podemos esperar do Ouya. Ele promete ser arrojado e sempre atualizado de uma forma curiosa:

“Nosso plano é ter um Ouya novo a cada

vírus e pornografia, mas será difícil controlar a qualidade de tantos jogos”, explicou Julie. “O importante é que será uma plataforma democrática: você pode ser um publisher de jogos AAA, um desenvolvedor independente ou mesmo um estudante da área: todos terão espaço para mostrar seu trabalho.”

O projeto Ouya foi fundado por Julie em julho de 2012, quando chamou o designer Yves Béhar e o gerente de produtos Muffi Ghadiali para montarem uma equipe para desenvolver o console. Ela colocou o projeto no Kickstarter para arrecadar fundos

e conseguiu a bagatela de US\$ 8 milhões, quase 10 vezes o valor que ela precisava para iniciar sua confecção, tornando-se o segundo projeto de maior sucesso do Kickstarter.

Cerca de 400 jogos devem ser apresentados junto com o primeiro Ouya, que sairá em abril para os “colaboradores” do Kickstarter e chegará às lojas conven-

cionais em junho. O fato é que o sucesso dos jogos é que vai determinar o sucesso do console.

“Queremos que os gamers paguem apenas pelos jogos que amem de verdade: por isso adotamos o modelo de free-to-play para todos os títulos que quiserem integrar a loja de jogos do Ouya. É o tipo de coisa que todos precisam ganhar: jogador e desenvolvedor. O game pode custar US\$ 1.99 ou US\$ 59.99, mas alguma parte dele precisa ser gratuita”, disse Julie à revista Forbes, em janeiro último.

Então, nós apostamos na ideia e pagamos para ver. Pelo menos 30%...



“Você pode ser um publisher de jogos AAA, um desenvolvedor independente ou mesmo um estudante da área: todos terão espaço para mostrar seu trabalho”

Julie Uhrman, diretora do projeto

ano, trazendo melhorias constantes nas performances dos chips e sempre aproveitando as quedas de preços de componentes para trazer a melhor experiência que US\$ 99 podem comprar”, brincou Julie Uhrman, fundadora do projeto. “E se conseguirmos baixar ainda mais esse preço, nós vamos fazê-lo.”

O grande desafio agora é oferecer jogos interessantes, afinal, o desinteresse causado pelo Google Play, por exemplo, entre os gamers é justamente por causa da enorme quantidade de porcaria que é oferecida gratuitamente.

“Teremos um filtro contra cópias ilegais,

COMO FUNCIONA PRO DESENVOLVEDOR

Os desenvolvedores interessados em criar jogos para o Ouya não pagam o mesmo valor dos consumidores comuns. Com contribuições que variam de US\$ 600 até quase US\$ 2 mil, eles puderam receber no início de janeiro último o Ouya Devs antes de todo mundo, para desenvolver e testar seus jogos à exaustão.

Algumas regras básicas foram informadas aos programadores: nada de pornografia e desrespeito a direitos autorais. Todos os jogos aprovados serão incluídos em uma loja online do Ouya, que estará na interface principal assim que o consumidor ligar o console.

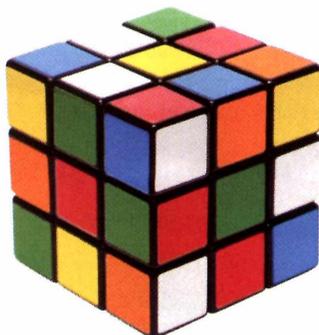
Para incentivar ainda mais os desenvolvedores, os criadores do Ouya lançaram um concurso chamado Create, que premia com uma dezena de milhares de dólares o melhor projeto e ainda coloca as ideias mais legais em destaque no site.

Quando um jogo estiver aprovado e começar a ser comercializado no Ouya, 70% do valor arrecadado com ele vai para o próprio desenvolvedor. O restante fica para o Ouya.

OUYA x CUBO MÁGICO



7,5 cm



7,5 cm

FICHA TÉCNICA

Sistema operacional: Android 4.1 Jelly Bean

Chip principal: Nvidia Tegra 3 (T33)

CPU: 1.7 GHz Quad-Core ARM Cortex-A9

Capacidade do HD: 8 GB (memória flash interna)

Memória: 1 GB de RAM

Display: HDMI

Resolução: 1080p x 720p

Placa gráfica: Nvidia ULP GeForce

Saídas extras: USB 2.0 e Micro USB

Conectividade: Wi-Fi 802.11 b/g/n, Bluetooth LE 4.0 e Ethernet

Altura: 7,5 cm

Data de lançamento: abril/2013 (para quem comprou via Kickstarter) e junho/2013 (lojas convencionais)

Preço: US\$ 99 (ainda não há preço em reais)

O BRASIL

A plataforma Ouya nem foi lançada oficialmente ainda mas já tem seu primeiro jogo brasileiro: conheça o humor ácido de *Devnation*

> *Fernando Souza Filho*

Acreditando firmemente na história de que a união faz a força, os estúdios paulistanos Flux e Reload uniram forças para desenvolver o primeiro game totalmente brasileiro feito para o console Ouya, prometido para ser lançado em abril. Trata-se de *Devnation*, um RPG tático com jogabilidade por turnos focada em decisões estratégicas de combate e uma narrativa carregada de sarcasmo.

A história começou em agosto de 2012, quando o estúdio Flux tornou-se um dos apoiadores do Ouya no serviço de financiamento coletivo Kickstarter. Na primeira semana de janeiro deste ano, a equipe do estúdio recebeu a versão do Ouya para desenvolvedores e se uniu ao Reload para desenvolver o game.

O enredo de *Devnation* está recheado de sarcasmo e não poupa brincadeiras com a indústria de games. Na história, você controla uma equipe de desenvolvedores que perderam seus empregos em uma grande publisher e partem em uma jornada em busca do game perfeito. Cada fase remete a um tipo de jogo: plataforma, tiro em primeira pessoa, quebra-cabeças etc. E mais: há também um modo multiplayer para até quatro pessoas.

Quem nos conta todos os detalhes sobre o jogo é a dupla formada por Paulo Luís Santos e Leandro Carlos, respectivamente diretor-executivo do Flux e sócio do Reload.

EGW: Como surgiu a ideia de fazer o primeiro projeto brasileiro para Ouya?

Paulo Luís Santos: A ideia surgiu em agosto de 2012, quando tomamos contato com a campanha do Kickstarter do Ouya. Compramos a ideia do console – trazer a liberdade do desenvolvimento mobile para a sala de TV – e enxergamos uma oportunidade muito legal para desenvolver algo que pudessemos ver na telona da sala. Então, o Flux apoiou a campanha na categoria [chamada de “tier”] de Developers, fazendo um investimento de quase US\$ 800 para pegar o Kit de Desenvolvimento antecipado com quatro controles – já pensando em fazer algo multiplayer e a tempo de aproveitar a janela de lançamento do console. Então, veio o concurso Create [para criação de games para Ouya], que catapultou o projeto na lista de prioridades das empresas, e começamos a desenvolver o game com antecedência para que esteja, de fato, disponível desde o primeiro dia que o Ouya chegar às lojas.

Quais as principais diferenças de fazer um projeto para Ouya e para outras plataformas?

JÁ NO OUYA



Leandro e Paulo com *Devnation*: o jogo brasileiro do Ouya

Leandro Carlos: A programação não foge muito do que se faz em um game para outras plataformas, especialmente usando o engine Unity, como nós fizemos. Já existe um plugin para a Unity que exporta o projeto para Ouya, o que abre as portas para muita gente publicar no novo console seus jogos já terminados de outras plataformas. Há, claro, uma série de desafios específicos da plataforma, como conseguir fazer o jogo rodar no console sem dar pau. Mas não é nada que um programador dedicado não consiga com algum empenho, insistência e pesquisa.

Você acredita que o Ouya vai ser um grande divisor de águas para o mercado de games indies?

Paulo: Acho possível que sim, embora não seja fácil. Levar o modelo mobile publisher-free para o console é uma ótima para os independentes, que podem agora fazer os jogos da forma que sempre sonharam: não precisam mais reinventar mecânicas e interfaces para adaptar suas ideias ao touch. Além do mais, com as ferramentas de desenvolvimento cada vez mais acessíveis, a tendência é que jogos de alto nível pipoquem para a plataforma. O hardware pode não ser tão potente, mas todos vimos nesta última geração que potência não é fundamental para o sucesso de um console.

Qual será na sua opinião o grande atrativo do Ouya?

Paulo: Vai depender muito da maneira como o Ouya vai tratar sua loja e a “discoverability” dos jogos. Existe o risco real de se cair no mesmo problema das lojas de mobile, especialmente Google Play: ter muita coisa porca ou mal-feita encobrendo os produtos interessantes. A capacidade de filtrar o que não tem valor e levar conteúdo bom para os jogadores será determinante para o Ouya se tornar atrativo de verdade para os desenvolvedores. Um dos principais motivos de termos apostado no Kickstarter é que uma das recompensas é o compromisso do staff do Ouya para ajudar na divulgação do nosso jogo dentro da loja ao longo de um ano. Com esse trunfo, só nos resta fazer o melhor projeto possível, pois, teoricamente, um bom número de jogadores vai experimentar nosso produto.

Conte-nos exatamente o que é e como funciona o gameplay de *Devnation*.

Leandro: Em linhas gerais, é um jogo do estilo Tactical RPG [estilo *Disgaea*, *Final Fantasy Tactics*], em que o jogador deve aprender a usar as habilidades de seus personagens para organizá-las com sabedoria no tabuleiro e eliminar os inimigos. A perspectiva é isométrica, os cenários divididos em tiles, o visual é todo feito em Pixel Art e a música em Chiptune.

A ação acontece por turnos?

Leandro: Sim, cada personagem pode fazer duas ações por vez: andar, rota-

cionar, atacar, usar a habilidade 1, usar a habilidade 2, passar a vez.

Como funcionarão os controles?

Paulo: O jogador navega pelos tiles com os direcionais esquerdos, seleciona o tile com o botão O, cancela com o botão A, rotaciona o personagem com os botões do ombro. Mas estamos estudando diversas possibilidades para explorar melhor o controle do Ouya e a jogabilidade multi-player: o jogo pode se tornar interessante com uma agilidade maior, uma pegada um pouco mais arcade. Mas isso implica em um balanceamento muito cuidadoso, que se não encontrarmos, será um tiro que sairá pela culatra. Nesse quesito, ainda estamos fazendo testes.

O humor vai ser o grande diferencial do jogo?

Leandro: Um deles, mas esperamos que não o único. O game que fizemos pelo Reload para o concurso da Square Enix já trazia uma linguagem solta, bem-humorada, sarcástica e bem brincalhona. Achamos que valia a pena repetir a dose em *Devnation*, já que estamos explorando um universo divertido em si, os games, dono de muitos estereótipos que são um prato cheio para destilar um humor bem trabalhado. O jogo no estilo Tactics já carrega, por natureza, uma complexidade pesada no gameplay, então podemos buscar um equilíbrio ao trabalhar a narrativa com leveza e um pouco de besteiro.

Apesar de o discurso do jogo ser bem divertido – como as referências aos “evil publishers” –, muita gente de fato pensa assim. Será que esse pessoal vai entender o sarcasmo do jogo?

Paulo: Boa pergunta. Ao divulgar o demo para colegas desenvolvedores, já tivemos feedback de gente que não compreendeu exatamente o sarcasmo e criticou o discurso do game como se nós realmente pensássemos que as publishers são diabólicas e maquiavélicas. Foi muito bom que isso tenha acontecido em um estágio tão inicial do desenvolvimento, pois ficou claro que temos que ser bastante explícitos em toda a comunicação do game.

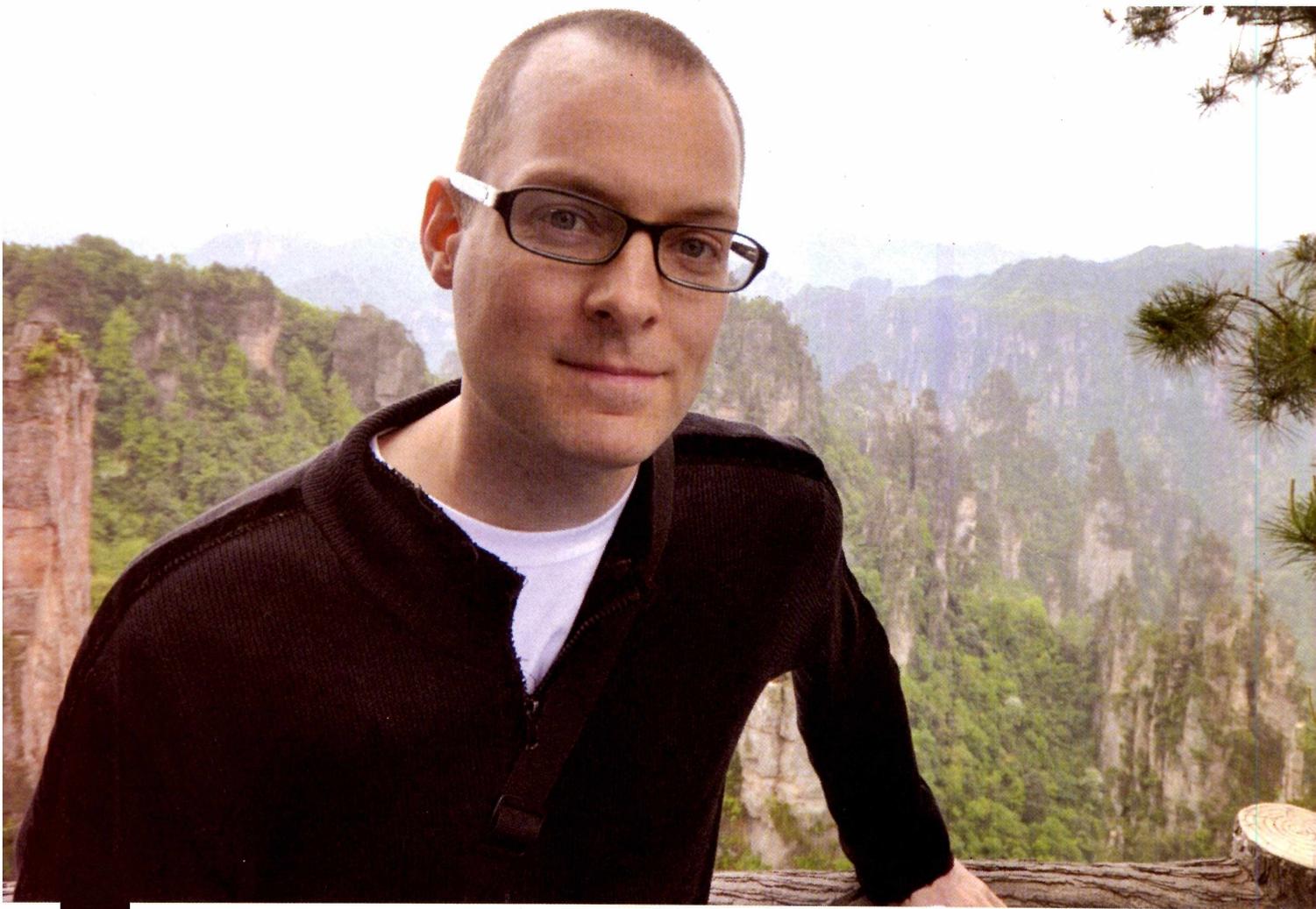
Leandro: Por outro lado, acredito que para quem jogar o demo isso não será problema. Dentro do gameplay, estamos escrevendo os diálogos de modo muito solto, quase esrachado: os próprios personagens tiram sarro uns dos outros quando o colega exagera na postura rebelde dentro da narrativa. Assim, creio que não haverá dúvidas de que é tudo uma grande brincadeira. 🎮

AMERICAN McGEE

A VÍTIMA AGORA É A CHAPEUZINHO VERMELHO

Depois de desconstruir *Alice no País das Maravilhas*, o criador de *Doom* e *Quake* transforma a história de *Chapeuzinho Vermelho* em um verdadeiro pesadelo

> Fernando Souza Filho



Após apresentar ao mundo uma versão de *Alice no País das Maravilhas* que faria inveja a Stephen King, o designer norte-americano American McGee agora coloca sua mente louca para dar uma nova visão para *Chapeuzinho Vermelho*.

Akaneiro: Demon Hunters é o título de seu novo projeto, que levantou R\$ 205 mil dólares via Kickstarter para poder ser finalizado.

American James McGee, com 40 anos nas costas completados em dezembro último, tem em seu currículo nada menos do que jogos como *Doom* e *Quake*, que nos

anos 1990 revolucionaram completamente o que hoje chamamos de FPS, os jogos de tiro em primeira pessoa. Em 2006, ele fundou sua própria empresa, a Spicy Horse, se mudou para a China e em 2011 lançou *Alice: Madness Returns*, sua visão doentia do conto *Alice no País das Maravilhas*. Agora é a vez da *Chapeuzinho Vermelho*.

Para falar da nova produção, do dinheiro levantado via Kickstarter e esclarecer que o jogo não é exatamente um MMO, McGee atendeu à **EGW** diretamente de sua casa em Xangai, na China.

EGW: Depois de mostrar sua visão sombria de *Alice*, qual a inspiração para fazer o mesmo com a *Chapeuzinho Vermelho* em *Akaneiro: Demon Hunters*?

American McGee: *Akaneiro* é inspirado sim na história da *Chapeuzinho*, mas também tem muitos elementos da cultura asiática, inclusive com um contexto histórico regional. Na verdade, a inspiração neste caso veio de duas frentes diferentes. A primeira veio quando eu li o livro *The Lost Wolves of Japan* ["Os Lobos Perdidos do Japão", de Brett L. Walker], uma não-ficção sobre

a destruição dos lobos japoneses pelas mãos dos cowboys ocidentais. Mexeu muito comigo essa história de indígenas, da flora e da fauna nas ilhas do norte do Japão que foram destruídos pelas mãos ocidentais. Isso me marcou especialmente porque eles viviam em absoluta harmonia antes da chegada dos ocidentais. E essa foi minha inspiração principal para a narrativa de *Akaneiro*, que combina um contexto histórico com um conto de fadas sombrio, uma lição de vida que explica o equilíbrio delicado entre o homem e o meio-ambiente.

Você tem recebido uma forte influência da cultura asiática, não?

Sim, com certeza. Enquanto eu estava desenvolvendo *Alice: Madness Returns*, recebi uma verdadeira chuva de influência da arte asiática em geral. Nossos artistas desenvolveram técnicas especiais para encaixar texturas e tonalidades que eu imaginei. Quando começamos a trabalhar em *Akaneiro*, tanto a narrativa quanto a parte de arte se encaixaram perfeitamente com que estávamos fazendo antes.

Pudemos notar uma pequena influência da técnica artística do sumi-e [usada em jogos como *Okami*] no novo projeto. Você pretende explorar mais esse lado?



Chapeuzinho segundo McGee

suas diferentes técnicas. Isso se reflete muito bem no visual do game.

Seu currículo tem clássicos como *Doom*, *Quake* e o recente *Alice: Madness Returns*. Todos são singleplayer, mas o novo projeto parece ter fortes componentes de F2P e MMO. Esse é o caminho a seguir agora?

Não exatamente, pois *Akaneiro* não é MMO. Esse modelo free-to-play tem sido bem sucedido pelo mundo afora e pode ser bem útil para jogadores e desenvolvedores se usado com inteligência. Mas nosso objetivo em *Akaneiro* é um pouco diferente, queremos dar total liberdade para o jogador ter acesso a 100% do conteúdo. As microtransações são ocasionais e são muito simples: você paga um valor pequeno, libera tudo que estiver bloqueado no jogo e ainda ganha o Karma máximo [risos].

Mas isso é um pesadelo para as publishers [risos]...

É, acho que não tenho muito futuro nesse negócio [mais risos]. O fato é que esperamos ver novos modelos de negócios para o desenvolvimento de jogos, para a monetização dos games do futuro. Não acho que haja um jeito "certo" de se fazer um game para cada tipo de jogo, de jogador e de plataforma. Cada um tem poder de escolha e isso é o que temos de mais precioso no

Isso é meio complicado de afirmar categoricamente. Os projetos ocidentais que usam muita fantasia funcionam bem em ARPGs [RPGs de ação], mas queríamos fugir desse clichê. O folclore japonês e de toda essa região é muito rico, nosso maior desafio foi encaixá-lo com o tipo de arte que estávamos desenvolvendo. Por isso, pedi para nossos ilustradores lerem todo tipo de livro japonês sobre arte nipônica e



Monstros mitológicos nipônicos são o terror da Chapeuzinho Vermelho



mercado contemporâneo de jogos eletrônicos: liberdade de escolha.

Akaneiro entrou no Kickstarter buscando levantar US\$ 200 mil. Vocês conseguiram esse valor no dia 7 de fevereiro último. Qual o próximo passo?

Sim, chegamos aos US\$ 205 mil e acho que vamos mais acima ainda. O resultado foi muito animador, pois gastamos muita energia para desenvolver esse projeto.

O que você faria se não alcançasse essa cifra no Kickstarter?

Eu já havia decidido que iria levar o projeto até o fim, com ou sem os fundos do Kickstarter. Iríamos trabalhar com uma verba menor, buscar outras formas de capitalização, mas não iríamos parar o projeto pela metade. O curioso é que tão útil quanto o dinheiro arrecadado foi a tremenda exposição que tivemos na mídia por causa do Kickstarter.

O jogo tem inicialmente 20 mapas disponíveis. Quantos mais serão disponibilizados no futuro próximo?

Vamos lançar uma nova área de mapas no começo de março. Depois, teremos updates periódicos regulares com novas funcionalidades e conteúdo. Mas isso é algo meio difícil de mensurar, pois vai depender da audiência, dos jogadores. Enquanto houver gente querendo mais conteúdo, nós vamos fazê-lo. Acho que vamos fazer *Akaneiro* por muitos anos ainda.

Akaneiro não tem um fim propriamente dito, no sentido convencional da palavra. Você acredita que as pessoas cansaram do sistema de esperar um ano por um update que geralmente é finalizado em duas semanas?

Há muitos modelos de negócios diferentes

para games online hoje em dia, especialmente no que diz respeito aos updates dos jogos. Felizmente, trabalhamos com um tipo de jogo mais restrito, podemos produzir novas fases rapidamente e lançá-las com uma regularidade definida.

Akaneiro será localizado para outros idiomas?

Estamos trabalhando para oferecer o jogo localizado para o máximo de idiomas diferentes, com todas as plataformas possíveis. Ele pode ser adquirido via Steam e através do site oficial do jogo [www.angry-red.com].

Planos para uma versão mobile?

Sim, teremos uma versão para tablet e uma para Linux ainda neste ano. A única coisa que com certeza não faremos é uma versão em caixinha para ser vendida em lojas.

As pessoas ainda se referem a você como "o cara que fez Doom e Quake"?

Na verdade, as pessoas são muito criativas nesse sentido: me chamam de coisa que você não acreditaria [risos]. Mas acho que na verdade hoje em dia fiquei mais conhecido por *Alice* do que por *Quake* ou *Doom*. Além do mais, a Spicy Horse cresceu muito e já estou ganhando reconhecimento por isso também. Gostaria inclusive de convidar os brasileiros para conhecerem nossa comunidade online [<http://spicyworld.spicyhorse.com>].

PORTIFÓLIO DE MCGEE

- 1994 - Doom (Sega)
- 1994 - Doom II: Hell on Earth (id Software)
- 1995 - The Ultimate Doom (GT Interactive)
- 1996 - Quake (id Software)
- 1996 - HIZone (WizardWorks)
- 1996 - Hexen: Beyond Heretic (GT Interactive)
- 1996 - Final Doom (id Software/Atari)
- 1997 - Quake Mission Pack 1: Scourge of Armagon (id Software)
- 1997 - Quake Mission Pack 2: Dissolution of Eternity (id Software)
- 1997 - Quake II (Activision)
- 1997 - Doom 64 (Midway Games)
- 1998 - Dominion: Storm Over Gift 3 (Eidos)
- 2000 - Timeline (Eidos)
- 2000 - American McGee's Alice (Electronic Arts)
- 2004 - American McGee Presents: Scrapland (Enlight)
- 2006 - American McGee Presents: Bad Day L.A. (Enlight)
- 2008 - American McGee's Grimm (Turner Broadcasting)
- 2009 - DexIQ (Spicy Horse)
- 2011 - Alice: Madness Returns (Electronic Arts)
- 2012 - BigHead Bash (Spicy Horse)
- 2012 - Crazy Fairies (Spicy Horse)
- 2013 - Akaneiro: Demon Hunters (Spicy Horse)



"Eu já havia decidido que iria levar o projeto até o fim, com ou sem os fundos do Kickstarter. Iríamos trabalhar com uma verba menor, buscar outras formas de capitalização"

DOS CRIADORES DE BAYONETTA

EXPERIMENTE A ANARQUIA



JÁ A VENDA



14 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 14 ANOS

sega.com/anarchyreigns

XBOX 360. XBOX LIVE

PS3

PlayStation Network

PLAYSTATION 3. PLAYSTATION 4. PLAYSTATION VITA. PLAYSTATION MOVIE. PLAYSTATION PHONIC. PLAYSTATION TV. PLAYSTATION XBOX 360. PLAYSTATION XBOX 360. PLAYSTATION XBOX 360. PLAYSTATION XBOX 360.

SEGA

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and ANARCHY REIGNS are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. All rights Reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

SELOS DE DESTAQUE



Selo Platina:
Nota 10



Selo Ouro: Notas
entre 9 e 9,5



Selo Prata: Notas
entre 8 e 8,5



DmC: DEVIL MAY CRY

Devil May Cry de um dia para outro se transformou em assunto polêmico. Foi quando a Capcom mostrou pela primeira vez, há alguns bons anos, o reboot de sua mais famosa franquia de ação, trazendo um universo mais urbano, contrário ao gótico convencional, e um Dante sujo e ríspido, ao invés do homem fantasioso e confiante que era o protagonista original. Criou-se então duas legiões de fãs, os anti e os pró-reboot.

Apesar disso, neste texto “falo” com os dois. Antes de tudo, este mesmo que vos escreve é um eterno fã da franquia que teve suas próprias preocupações ao ver o primeiro trailer da recriação. Não para com o visual em si, por mim um Dante que fuma e não toma banho não machucaria o feeling da franquia, como uma jogabilidade mais lenta e focada no esmagamento de botões (leia-se *God of War*) faria. Isto sim preocupava.

Mas o pessoal da Ninja Theory é esperto: jogos, como toda obra de arte neste planeta, são criações em constante evolução e, pouco a pouco, a cada nova aparição, o chamado *DmC: Devil May Cry* foi se tornando cada vez mais parecido com a antiga série do PS2.

Parecido, mas ainda assim diferente: movimentação, progressão, desafio e até

mesmo o novo Dante passou a lembrar como era a franquia durante sua estreia. A impressão que se tem é a mesma de quando você vai assistir uma boa adaptação de seu herói favorito nos cinemas. De fato, esta foi a ordem de comando na Ninja Theory – um *Devil May Cry* concebido como um blockbuster de Hollywood.

Explosivo, frenético e cheio de atitude, o jogo já começa te jogando na ação. Dante é o filho do mais famoso general que o inferno já teve com uma habitante do reino dos céus. Não bastando apenas a união entre um anjo e um demônio ser altamente proibida, diz a lenda que a criança resultado desta é a única capaz de acabar com o reinado do rei demônio que controla a humanidade pelas sombras.

ERA UMA VEZ UM HERÓI...

Quando a história começa, o jovem Dante, virtualmente indestrutível, vaga pela vida sem rumo e sem consciência de seu destino, até que ele encontra Kat, uma bela garota que diz saber sobre as origens do protagonista.

Infelizmente, neste ponto descobrimos que não é apenas a garota que o encon-

trou. Mundus, o dito rei dos demônios, quer a cabeça daquele que ameaça seu trono a todo custo e de primeira já manda um capetão gigantesco para se desfazer do herói.

A partir daí a ação não para mais.

DISTORÇÃO DA REALIDADE

DmC é um verdadeiro game de ação que fica apenas mais bonito quanto mais o jogador se dedica ao jogo. A história não é nenhuma obra de arte, mas a forma como tudo é concebido conquista. Os demônios do game só podem manifestar seus verdadeiros poderes no mundo chamado Limbo e, por isso, Dante é frequentemente arrastado para a distorcida realidade.

Quando isto acontece, o jogo dá um show de desconstrutivismo: prédios se distorcem, fendas se abrem, distâncias triplicam, e tudo em tempo real. Ao mesmo tempo a trilha sonora, muito bem composta, por sinal, detalha o puro caos de sua própria maneira.

O novo título da Capcom tem como missão principal imergir e, desta maneira, transformar o jogador cada vez mais no caçador de demônios, de um jeito que este experimente mais e mais o poderoso arsenal a sua disposição.

É depois que se domina o panteão de movimentos de Dante que *DmC: Devil May Cry* brilha de verdade. Cada animação, cada impacto e explosão, é a mais pura beleza em forma de destruição. Não há como não se impressionar com os combates do jogo, ainda mais quando se percebe estar 100% no controle de cada mínimo passo do herói.

NÃO É TÃO DIFÍCIL ASSIM

A dificuldade normal é baixa se comparada aos antigos jogos da série, mas ainda assim te desafia na medida certa. Ao contrário de muitos outros jogos do gênero também, este é um que você realmente vai querer se provar nas dificuldades mais parrudas.

É uma pena que a aventura não conta com tantos chefes quanto no passado. Não chega a fazer falta, mas é o tipo de coisa que você se pergunta após terminar a jornada pela primeira vez, afinal, nada mais divertido para provar suas estratégias do que um gigantesco capanga correndo na sua direção. Aproveitando que estamos falando nas faltas, *DmC*, como muitos outros jogos rodados na Unreal Engine 3, tem seus momentos de atraso nas texturas, deixando o jogo



Plataformas:

X360, PS3, PC

Desenvolvedora:

Ninja Theory

Editora:

Capcom

Lançamento:

15/01/2013

Melhor:

Ação extrema e divertida; Visual caprichado e único; Trilha sonora de respeito; Atuação e captura de movimentos de fazer inveja; Dificuldade no ponto certo; Mantém intacta a alma da série

Pior:

Leves atrasos de texturas em cena; Poderiam haver mais chefes; Excesso de comandos

9,0



por segundos mais borrado do que deveria ser.

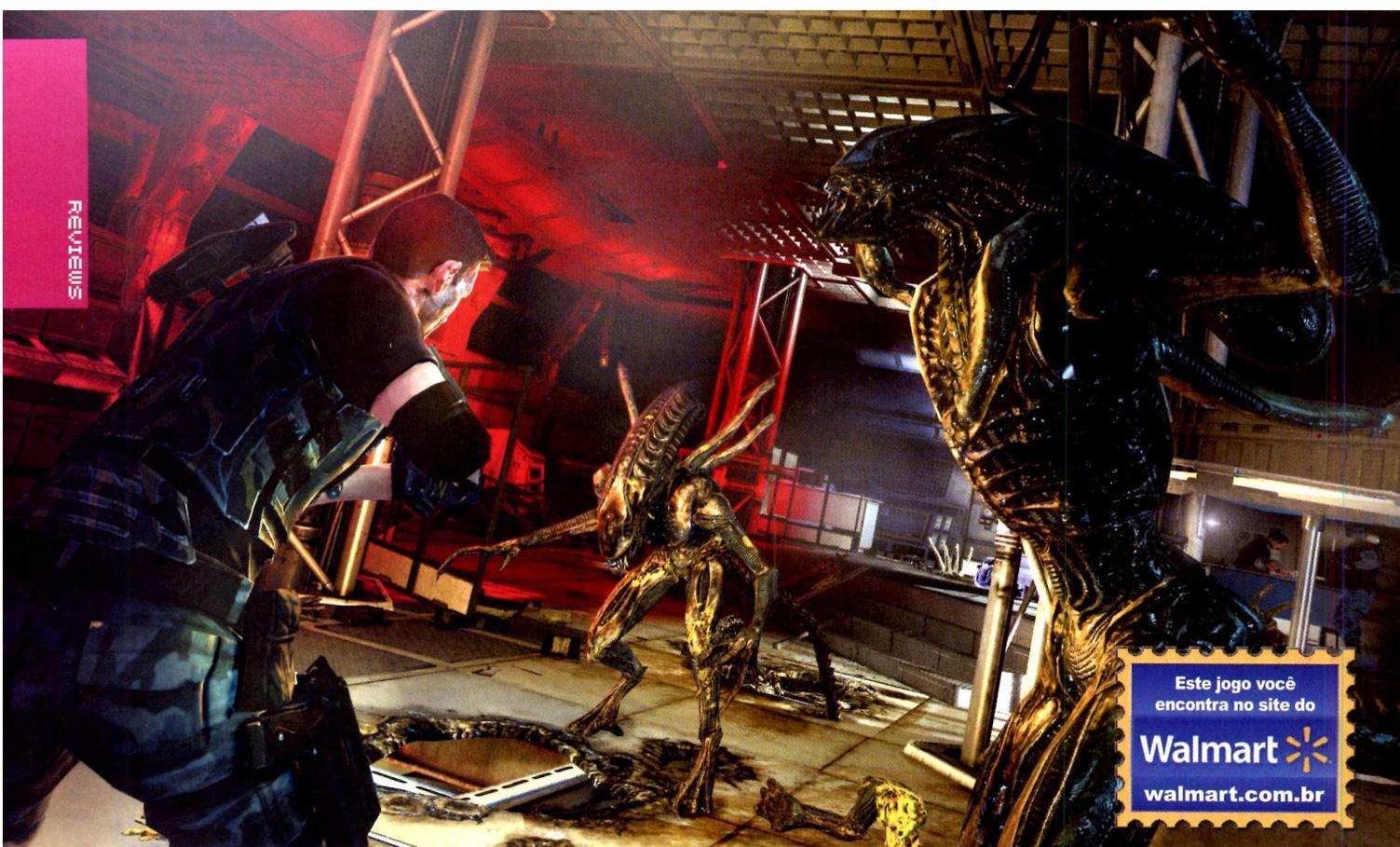
O jogo peca por excesso também quando o assunto é comandos. O arsenal do personagem principal realmente faz inveja em qualquer machão do mundo da ação, mas a forma necessária para acioná-los não é das mais simples. Nos momentos extremos do jogo você se encontra literalmente alternando entre seis botões em um espaço de meros segundos. É o tipo de coisa que deixa de incomodar depois que se pega o costume, mas ainda assim os comandos poderiam ser mais diretos e funcionais, tirando um peso desne-

cessário das costas do jogador.

O mais difícil, entretanto, o pessoal da Ninja Theory conseguiu e com maestria: *DmC: Devil May Cry* é um reboot inteligente e incrivelmente caprichado que muda as regras de uma das mais interessantes franquias da Capcom sem mudar o coração. Se você acompanha a série desde o início e em algum momento teve suas dúvidas, prepare-se para se sentir em casa ao pisar no novo mundo de Dante e, se esta é a primeira vez que ouve falar no jogo, nunca houve melhor hora para começar a jogar.

> Rodrigo Brasileiro





Este jogo você encontra no site do

Walmart
walmart.com.br

ALIENS: COLONIAL MARINES



Plataformas:

X360, PS3, Wii U, PC

Desenvolvedora:

Gearbox

Editora:

Sega

Lançamento:

12/02/2013

Melhor:

Variedade do arsenal dos marines

Pior:

Combates repetitivos e aliens bobos

7,0



A série *Alien* geralmente é associada a ambientes claustrofóbicos, clima sufocante e terror psicológico. Uma mistura explosiva perfeita para um game de mão cheia, que ainda remete a clássicos absolutos como *Doom*. Essa era a expectativa em torno de *Aliens: Colonial Marines*. Para melhorar, quem ficou a cargo do desenvolvimento do jogo foi a Gearbox, estúdio conhecido mais por acertos monumentais como *Borderlands*, do que por pisadas na bola do nível de *Duke Nukem Forever*. Mas, apesar de tudo estar a favor, *Aliens: Colonial Marines* soa como um game que tinha tudo para ser memorável, mas terminou como mediano.

A trama do jogo está inserida no cânone da franquia, mais especificamente entre os acontecimentos de *Alien* e *Alien 3*,

e envolve fuzileiros espaciais equipados com a tecnologia mais avançada a bordo de uma nave espacial em busca de salvar a própria pele e a humanidade na mesma tacada.

O jogo sabe utilizar muito bem a atmosfera da franquia a seu favor, e salpica pela jornada dos personagens referências a coisas importantes da série, como mostrar o que restou de Bishop, ou mesmo a primeira aparição de um Alien. Tem ainda uma trilha sonora com trechos das composições do filme original, feitas por James Horner.

MORRA E LEVANTE-SE

Se por um lado esses detalhes conseguem agradar até o fã mais dedicado, por outro lado, em muitos momentos esse esforço soa como uma tentativa de tornar o game forçosamen-

te um produto *Alien*. E nesse ponto, *Colonial Marines* falha. Enquanto os filmes da série – especialmente o primeiro – primavam pelo medo do desconhecido, de se esgueirar em corredores mal iluminados, fugindo de predadores violentos, *Colonial Marines* transforma os Aliens em alvos simples, lerdos e cheios de malabarismos infantis.

Ao invés de surgirem das sombras, nos momentos mais inesperados, eles atacam aos montes quase esperando pelo fuzilamento. Basta morrer e passar novamente pela mesma área para saber com exatidão que tipo de atitude previsível os aliens tomarão. Se *O Oitavo Passageiro* se tornou um clássico por esconder mais que mostrar, *Colonial Marines* escancarou uma gangue de aliens sem iniciativa.

O problema chega a tal nível que combater os soldados da Weyland-Yutani – algo que não faz muito sentido e quebra o clima geral da proposta do jogo – é mais complicado e exige um pouco mais de estratégia do que empilhar carcaças alien. Tudo facilmente resolvido com um pouco de prática. A inteligência artificial de seus aliados é um pouco melhor: eles são capazes de emboscar um inimigo, metralhá-los enquanto eles recarregam a arma e dar a volta em torno de um abrigo – nada que tire *Colonial Marines* do top 10 piores inteligências artificiais dessa geração.

HERÓIS GENÉRICOS

Falta principalmente um personagem forte como Ripley, que canalize as possibilidades emocionais necessárias para querer que os protagonistas continuem vivos. Os marines são genéricos e simples demais, os diálogos nem exploram o óbvio das piadas militares com doses maciças de testosterona – como nos proporcionou a trilogia *Gears of War*. A campanha principal transmite a sensação de andar em uma montanha-russa em linha reta, e tudo piora quando se descobre que os combates serão pouco variados até o fim do modo campanha.

Falta também tornar *Colonial Marines* uma adição genuína ao emaranhado de histórias da série *Alien*. A jornada desse segundo pelotão é bastante similar aos perigos passados ao longo dos filmes da franquia. Nada do que rola nesse novo capítulo é importante, ou mesmo gera repercussões em outros episódios. O jogo é um fim em si mesmo, e isso é um problema sério.

Esquecer que se está diante de um produto oficial da série *Alien* e pensar que está diante de um filhote de *Doom* ameniza um pouco a situação: toda a pressão por terror bem construído diminui e é possível aproveitar um tiroteio frenético, principalmente contra humanos, quando os ambientes deixam de ser meros corredores lineares

e se tornam campos de guerra cheios de entradas, saídas e coberturas para se proteger.

Mas isso coloca *Colonial Marines* em um terreno ainda mais espinhoso, onde precisa competir com jogos de tiro mais polidos, como *Far Cry 3*. A técnica também deixa a desejar, com gráficos simplistas – feios e borrados, em vários cenários – e áreas quase completamente estáticas: só é possível interagir com os objetos principais da sua missão.

O sistema de armas é o destaque do jogo: é variado e cheio de acessórios especiais e itens que podem ser comprados com o XP (Experience Points) obtido com o progresso no jogo. Melhorar a mira, aumentar o pente de munição e adicionar um composto especial às balas são apenas algumas das opções. Atirar com o M41A Pulse Rifle – lembra daquela cena de *Alien – O Regate*, quando o Cabo Dwayne o descreve com certa dose de carinho? – é especialmente estimulante. E as outras armas estão proporcionam sensações parecidas.

Apesar dos problemas, estraçalhar um alien confuso e travesso com seu fuzil de assalto é gratificante, da mesma forma que arrancar um braço de um soldado inimigo com um tiro de shotgun. São elementos simples como esse que tornam os tiroteios eficientes e interessantes até o fim do jogo.

O multiplayer oferece algum frescor, com combates ‘marines versus aliens’ e foco na sobrevivência que lembra games melhores, como *Left 4 Dead*.

Controlar um alien é a coisa mais legal do jogo, assim como estar na pele de um marine e saber que um ser inteligente está controlando um dos predadores mais temidos do Universo. Lembra um pouco o brilhante multiplayer de *Splinter Cell*:



As armas ganharam um tratamento especial no novo jogo da série *Aliens*, até no multiplayer

Pandora Tomorrow e isso é ótimo.

Aliens: Colonial Marines é o típico jogo com um vasto potencial e com resultado morno, mas que consegue nadar sem grandes problemas no vasto oceano dos jogos de tiros lançados aos borbotões no mercado.

O grande vilão aqui não é uma raça alienígena, mas um processo de desenvolvimento tortuoso, de seis anos, que envolveu terceirizações, pressa e abandono de ideias que com certeza tornariam o resultado muito mais memorável.

> Filipe Siqueira



Os combates são intensos, mas são meio repetitivos

CASTLEVANIA

LORDS OF SHADOW – MIRROR OF FATE



Este jogo você encontra no site do

Walmart
walmart.com.br



Plataforma:

3DS

Desenvolvedora:

Mercury Steam

Editora:

Konami

Lançamento:

5/3/2013

Melhor:

Sequências de ação caprichadas; Um dos melhores gráficos no Nintendo 3DS; Dificuldade no ponto certo; Jogabilidade responsável e abrangente

Pior:

Os três personagens são praticamente iguais; Trilha não é tão carismática quanto nos anteriores

8,5



A jornada de gerações da família Belmont contra o Conde Drácula, uma das epopéias mais famosas e icônicas da história dos videogames, teve um recomeço em 2010 com *Castlevania: Lords of Shadow*, uma versão mais pé no chão, hiper realista e detalhada do conto que quase todo gamer já viveu. E agora, quem diria, sua primeira sequência, chega para Nintendo 3DS na forma de *Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate*.

Muitos concluíram então que o capítulo portátil da série seria algo mais próximos dos clássicos games da série, considerando que por muito tempo os portáteis da Nintendo foram os grandes herdeiros do nome *Castlevania*, mas não – para *Mirror of Fate*, o negócio da Mercury Steam foi pegar o jogador de surpresa com uma aventura que nem mesmo os jogadores do portátil sabiam que poderiam vivenciar.

Sendo assim, o game puxa

o máximo que pode da máquina da Nintendo e o resultado não desaponta. Na história, acompanhamos três personagens: Trevor Belmont, o filho de Gabriel Belmont, que busca vingança contra o pai após este ter se tornado o próprio senhor das trevas, Simon Belmont que busca entender o desaparecimento de sua família e o misterioso Alucard, a qual todos conhecem como filho da poderoso Drácula.

Mirror of Fate, ao contrário do primeiro game lançado para PS3 e Xbox 360, é visto todo sob uma perspectiva 2D, o que não é dizer que ele se faz humilde graficamente, pelo contrário. O pessoal da Mercury Steam não poupou esforços quando o assunto foi impressionar o jogador. De primeira se nota a grandiosidade da coisa, o visual é facilmente um dos mais belos vistos no Nintendo 3DS: cenários gigantescos, efeitos de luz caprichados, ângulos dramáticos durante a ação, tudo aquilo

que fez *Lords of Shadow* um dos melhores games de ação de 2010 retorna. Isto combinado com a telinha 3D do portátil, então, é uma beleza.

Mirror of Fate se difere de sua inspiração ao ser dividido entre três capítulos envolvendo cada qual dos três heróis citados anteriormente, utilizando um sistema de níveis linear único para o trio, ou seja, todas as habilidades que você obtém com um são também garantidas aos outros.

É bom porque o jogo não é dos mais fáceis. A dificuldade em si é bastante balanceada e os controles responsáveis como manda a regra, porém, como todo bom *Castlevania*, os inimigos tendem a tirar bastante de seu herói – são quatro ou cinco porradas e você já beija a lona, e nestas horas que o sistema único de níveis vem a calhar. Parar para evoluir cada vez que um capítulo novo começasse é algo que afetaria a ação.

> Rodrigo Brasiliense

SONY



PlayStation®

GOD OF WAR ASCENSION™

LANÇAMENTO
12/03/2013



Modalidade multiplayer
para 8 jogadores



Jogo com áudio
em português

R\$ 149,00

ENCONTRE AQUI



*Necessária conexão à internet e conta ativa na PlayStation Network.

© Sony é uma marca comercial registrada da Sony Corporation. Sony Computer Entertainment America LLC. God of War Ascension e o logotipo do Santa Monica Studio são marcas comerciais da Sony Computer Entertainment America LLC. "PlayStation," "PS3" e o logotipo da linha "PS" são marcas registradas e o logotipo da PlayStation Network é uma marca comercial da Sony Computer Entertainment Inc.

**Plataformas:**

X360, PS3, PC

Desenvolvedora:

Visceral Games

Editora:

Electronic Arts

Lançamento:

05/02/2013

Melhor:

Opções de customização e belo visual

Pior:

Perda de qualidade do enredo e mudança na essência da franquia

7,5



A Electronic Arts, em 2008, resolveu apostar em uma nova franquia do finado gênero survival horror – *Resident Evil* e *Silent Hill* foram alguns dos únicos sobreviventes do gênero. Com este pano de fundo, a nova aposta era então uma excelente ideia. Foi aí que a companhia conseguiu uma grande quantidade de fãs – os órfãos de um bom horror.

Com elementos de degradação psicológica em um ambiente no estilo dos filmes *Aliens*, *Dead Space* fez tanto sucesso que logo ganhou uma elogiada sequência, cuja avaliação no site Metacritic está em 9 pontos (em uma escala de 0 a 10). Em 2013, a Visceral Games lança às lojas o terceiro capítulo da saga *Dead Space*.

Nesta edição, o protagonista Isaac Clarke já passou por poucas e boas ao explorar naves abandonadas, ambientes sem gravidade como o espaço; e deu de cara com imensas criaturas que exalam podridão. Como se não bastasse, Clarke se encontra novamente sem saída ao se deparar com mortos reunidos por conta da praga alien que se espalha chamada Necromorphs.

Diferente dos jogos anteriores, quando pensávamos em *Dead Space*, o que nos vinha à cabeça são fatores como: solidão, frio, morte, desespero, *Dead Space 3* sofreu uma tremenda queda de qualidade no en-

DEAD SPACE 3



Este jogo você encontra no site do

Walmart
walmart.com.br

redo. Não há mais espaço para as loucuras psicológicas e o fato de Isaac Clarke, aos poucos, se defrontar com sua própria mente em um ambiente ermo e ameaçador. Sua solidão não é mais um fardo difícil de carregar, e todas as suas loucuras, enigmas e desgraças foram substituídas por uma história rasa de filmes de ficção à la Hollywood. Sua missão, de forma clichê, acaba sendo eliminar com a raça dos Necromorphs por meio de uma “luz no fim do túnel” que foi descoberta em uma colônia com dois séculos de existência. No caso, para impedir o funcionamento dos “Markers”, que são artefatos os quais ao mesmo em que tempo oferecem recursos à humanidade, espalham a praga Necromorph mundo afora.

Neste meio tempo, Isaac tem também de salvar sua ex-namorada, Ellie. Com esse pano de fundo manjado e a repressão das crises de identidade e insanidade que Isaac apresentava nos outros títulos, o jogador tende a se distanciar do protagonista e de se aprofundar no enredo.

Se esta adição traz interação e a possibilidade de aproveitar a aventura em companhia de um amigo, o enredo perde ainda mais pontos por essencialmente contar a história de um sobrevivente e como esta pessoa se depara com situações extremas. O fato de existir um companheiro para Isaac faz com que as coisas fiquem mais fáceis. Tanto no quesito “medo” quanto em questão de habilidade. Logo, automaticamente retira a imersão do ambiente sombrio que *Dead Space* costumava trazer.

Se por um lado a história não apresenta tantos atrativos, a jogabilidade oferece boas novidades que certamente devem prender os jogadores. Além da conhecida arma de cortar membros dos inimigos, a Plasma Cutter, há um sistema de desenvolvimento de equipamentos. Ao coletar itens e partes espalhadas pelos cenários ou que caem de monstros derrotados, o jogador pode desenvolver e aprimorar suas armas. As opções são bastante variadas e permitem uma customização interessante, para tornar as batalhas ainda mais legais.

Nós, por exemplo, arriscamos a criar uma arma pesada com estilo de metralhadora como tiro principal e uma onda de choque como tiro secundário, além de uma arma mais leve feita para desmembrar os inimigos e com um poderoso ataque corpo-a-corpo acoplado como ação secundária. Como há duas lacunas de armas para segurar ao mesmo tempo, você só pode usar duas armas de cada vez. Isso não impede, claro, de realizar criações e guarda-las em uma espécie de baú. E o melhor de tudo é que nenhuma peça é perdida. É possível desmontar e montar novas armas a qualquer momento.

Vale lembrar que a EA lançou um sistema de compra de itens com dinheiro real. Para quem quer ter um “poder” a mais no game é possível comprar peças para construir poderosas armas a serem aproveitadas na aventura. Isso não muda em nada em relação a narrativa ou o que acontece no jogo.

> Flávio Croffi

ALIENS™

COLONIAL MARINES

PC DIGITAL DOWNLOAD



Versão para Wii U™ em breve

DISPONÍVEL EM
FEV·2013

EXTERMINE O MEDO

16 NÃO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 ANOS

facebook.com/aliensgames

XBOX 360 XBOX LIVE

PS3 PlayStation Network

Wii U

gearbox

20 FOX

SEGA

Aliens: Colonial Marines, Alien, Aliens, Alien 3™ & © 2012 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Twentieth Century Fox, Alien, Aliens, Alien 3 and their associated logos are registered trademarks or trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. Aliens: Colonial Marines game software, excluding Twentieth Century Fox elements. © SEGA, SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. © 2012 Gearbox Software, LLC. Gearbox and the Gearbox Software logos are registered trademarks of Gearbox Software, LLC in the U.S. and/or other countries and used here under license. "20", "PlayStation", "PS3" and "X" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "A" is a trademark of the same company. All Rights Reserved. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Trademarks are property of their respective owners. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2012 Nintendo.

ANARCHY REIGNS

Na EGW 130, resemhamos a versão japonesa do jogo. Mas agora ele está em nosso país, com distribuição brasileira, e merece um segundo olhar. Trata-se de um típico jogo de pancadaria da Platinum, famosa pela criação de *Bayonetta* e *Vanquish*.

Começamos pelo modo singleplayer, que é interessante e já de cara nos faz optar entre duas linhas de ação: a da Justiça ou a dos justiceiros. A ação é muito rápida e tanto os movimentos quanto o estilo gráfico nos trazem à mente o novíssimo *Metal Gear Rising: Revengeance*.

Ainda que haja um tutorial, a interface é meio confusa e faz-se necessário um bom treino para você se familiarizar com os combos. No modo singleplayer, o melhor jeito de treinar não é tutorial, e sim o modo Easy do jogo.

É lá que você pega a manha dos golpes antes de partir para a ação de verdade. Já no multiplayer a coisa é mais complicada: os golpes estilo mata-leão que funcionam tão bem no singleplayer podem se transformar num mico quando a partida envolve diversos jogadores online. Talvez seja o lag ou a taxa de frames da tela, mas o fato é que todas as tentativas resultaram em

surras constrangedoras.

No geral é um jogo bem divertido, ainda que o enredo do modo campanha seja fraquíssimo e cheio daqueles clichês de mundo pós-apocalíptico cheio de pseudo-revolucionários cheios de ideias arcaicas. Outro ponto fraco é que os chefes podiam ser melhor trabalhados: eles são todos iguais.

> Fernando Souza Filho



Plataformas:
X360, PS3

Desenvolvedora:
Platinum

Editora:
Sega

Lançamento:
Fevereiro 2013
(Brasil)

8,0

Este jogo você encontra no site do
Walmart
walmart.com.br

SONIC & ALL-STARS

Sonic & All Stars Racing Transformed é tão fiel que, visto de longe, você nem percebe que está enxergando a versão PS Vita. E, para ser sincero, até de perto o jogo sabe impressionar. O game de corrida da Sega, produzido pelos magos da Sumo Digital, pegou o mundo de surpresa ao levar o gênero antes reinado por Mario e seus karts a um nível nunca imaginado.

Racing Transformed é veloz, abrangente, explosivo, desafiador e algumas vezes até brutal. Para quem ficou de fora dos circuitos durante o lançamento *para os consoles*, neste você vive a disputa automobilística definitiva entre as maiores estrelas da Sega, com um diferencial, as corridas acontecem não apenas

no asfalto, como nos céus e nos mares. Cada carro se transforma em tempo real alternando drasticamente a jogabilidade. Além de melhor utilizar os muitos power-ups do jogo, durante os pegos aéreos, por exemplo, não adianta apenas acelerar, você precisa cortar o ar com maestria para conseguir aquele impulso único que te coloca na frente de todos.

E nada disso muda no PS Vita. Como dito no início do texto, o jogo é um daqueles que exemplifica bem o poderio do portátil da Sony, pois não é todo dia que vemos este grau de fidelidade para com os consoles. No caso de *Racing Transformed*, essa é a maior vantagem do título, mas também uma de suas fraquezas: o jogo praticamente não utiliza

nem uma das características únicas do pequenino, mas também não busca as vantagens de ser quase que idêntico a versão console – faltou aquele multiplayer cross-platform com o PS3 que funcionou tão bem em jogos como *PS All-Stars Battle Royale* e *Street Fighter x Tekken*, e adicionaria um outro patamar de competitividade as corridas.

> Rodrigo Brasiliense



Plataforma:
PS Vita

Desenvolvedora:
Sumo Digital

Editora:
Sega

Lançamento:
18/12/2012

7,5



FIELD RUNNERS

Há dezenas ou até centenas de títulos com o tema Tower Defense no mercado. Desde os mais clássicos até os que modificam um pouco o gênero, como o caso do excelente *Plants vs. Zombies*. *Fieldrunners 2*, assim como seu antecessor, faz o trabalho de um clássico game do estilo de defesas com torres, mas dá um toque a mais ao apresentar belos gráficos animados e estilos diferenciados de jogo. E agora ele ganhou uma versão para PC, que foi disponibilizada no Steam.



Logo de cara dá para notar o bom humor da equipe de produção ao apresentar toda a interface ao jogador. Pequenas dicas surgem na tela e entre um loading e outro, há mensagens como “não tente construir torres gigantes de defesa em casa, nós somos profissionais”.

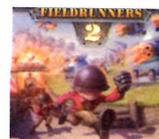
O clima cômico segue por todo o jogo e um breve tutorial é apresentado ao jogador para que ele aprenda os básicos. Como usar itens especiais, construir torres poderosas, realizar melhorias para causar mais dano ou elaborar fileiras de

mais fileiras de obstáculos para tentar impedir os inimigos de progredir.

Diferente do primeiro *Fieldrunners*, esta versão conta com inimigos um pouco mais trabalhados. Agora eles contam com uma rota aleatória que, caso você não ofereça outra opção para os inimigos, hora eles podem traçar uma rota, hora escolher desviar de uma torre que lança chamas, por exemplo.

Há diversos tipos de torres que vão sendo liberadas a cada partida e podem também ser compradas por meio de moedas que são adquiridas ao vencer as fases. Além disso, há distintos tipos de objetivos, como impedir que os inimigos ultrapassem um campo de batalha, vencer o máximo de soldados possíveis em um tempo determinado ou até proteger mapas cheios de curvas e rotas alternativas com a melhor estratégia possível.

Como estamos falando de



Plataformas:
PC, Mobile

Desenvolvedora:
Subatomic

Editora:
Subatomic

Lançamento:
10/01/2013

8,5

game no estilo Tower Defense, não dá para citar muitos problemas graves que atrapalham a jogatina. Há algumas telas de carregamento que demoram um bocadinho, mas o maior deles talvez seja a possibilidade de o jogo se tornar maçante rapidamente. Mas a tentativa de solucionar isso por parte da produtora foi apresentar diversos tipos de torres, fases, objetivos e níveis de dificuldade para explorar. Portanto, quem gosta do estilo de jogo, tem bastante conteúdo para aproveitar.

> Flávio Croffi

THE CAVE

Oi, eu sou uma caverna” (leia isso com uma voz grave e épica, similar às aquelas narrações de trailers americanos). Sim, uma caverna que fala pelos cotovelos, criada detalhadamente pela mente genial de Ron Gilbert, em parceria com o também mestre Tim Schafer. Sou o cenário tagarela, visualmente deslumbrante e principal guia de um jogo particularmente incomum, que envolve sete personagens com motivações únicas e poderes especiais que dão acesso a áreas exclusivas em meu interior.

Sou basicamente uma máquina do tempo, para mergulhar uma nova geração de gamers - e um sem número de nostálgicos - em um gênero semi-

-esquecido: os adventures point and click. Para fazer sucesso nessa nova geração, recebi uma série de melhorias em relação a meus precursores, como a amada Ilha dos Macacos: você não precisa apontar e clicar nos itens em meu interior, basta correr como em um jogo de plataforma e pegar o que você achar útil. Parece uma grande evolução, mas entenda somente como uma adaptação. É preciso trabalho em equipe para conseguir avançar, e saber utilizar os três personagens que você usar ao mesmo tempo.

Os quebra-cabeças continuam com o cheiro dos anos 90: é preciso cérebro, tempo e dedicação para resolvê-los.



Em uma época em que atirar e chutar com precisão parece ser as principais qualidades de um jogador, descobrir que estalactites se formam de infiltrações d'água em uma caverna pode representar um verdadeiro desafio.

Mas não se preocupe (muito): resolver meus quebra-cabeças é o mesmo que ser submetido a uma curva de aprendizado carinhosa, com puzzles bem pensados, personagens carismáticos e dificuldade na medida certa... na maioria dos momentos. Se as coisas real-



Plataforma:
X360, PS3, PC, Wii U

Desenvolvedora:
Double Fine

Editora:
Sega

Lançamento:
23/01/2013

8,0

mente se complicarem, admita sua derrota e digite “the cave walkthrough” no YouTube.

De resto, não espere nada muito diferente das aventuras do malucão Guybrush Threepwood em busca de se tornar um pirata.

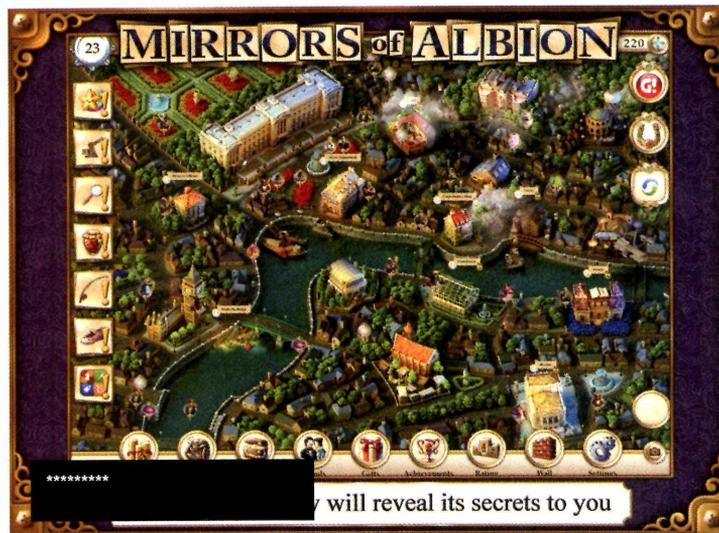
> Filipe Siqueira

ESPELHO DE LONDRES

Em *Espelho de Londres*, versão brasileira de *Mirrors of Albion*, jogo para mobile da Game Insight, o jogador embarca numa cidade da Inglaterra Vitoriana, assumindo o papel de um detetive novato. O jogo une elementos de dois clássicos da literatura inglesa, os mistérios e suspense de Sherlock Holmes e a fantasia de *Alice no País das Maravilhas*.

O jogador conta com a ajuda do gato Cheshire Jr. e do policial Jonathan Night nas investigações dos mistérios, além de encontrar figuras baseadas personagens do livro de Lewis Carrol como o Chapeleiro Maluco.

Você deverá procurar pistas dentro de lugares da cidade para encontrar objetos indispensáveis na evolução da história, nas missões



paralelas e para prender os bandidos que caminham pelas ruas. Quanto mais rápido as pistas forem encontradas, mais o personagem progride e aumenta seu nível para visitar outras partes da cidade como confeitaria, docas. Cada local tem um número, que é o nível

exigido para que o jogador possa entrar.

Os produtores de *Mirrors of Albion* trataram de dar um toque brasileiro em *Espelho de Londres*. Além do texto traduzido para o português, a atualização traz um sambódromo e itens como os Estilos



Plataformas:
Mobiles

Desenvolvedora:
Game Insight

Editora:
Game Insight

Lançamento:
Fevereiro 2013
(Brasil)

8,0

do Samba. Símbolos do Brasil e ferramentas como a nossa bandeira também estão presentes na atualização.

Os excelentes gráficos pintados à mão e a jogabilidade simples ajudam a tornar a tarefa de procurar por objetos, mais prazerosa.

> João Rodrigues

PAPER MARIO

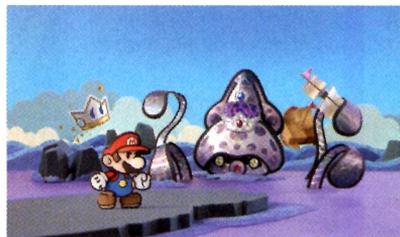
Desde o advento do lendário Super Mario RPG no Super Nintendo, criado pela ainda na época Squaresoft, *Paper Mario* é o game da franquia que vem carregando a tocha dos RPGs nos consoles da Nintendo, isto é, quando o assunto é o bigodudo, claro.

Combinando uma jogabilidade divertida com diálogos cômicos e inteligentes dignos dos melhores episódios de *Os Simpsons*, a franquia desenvolvida pela Intelligent Systems, a mesma do medieval *Fire Emblem*, em poucos episódios conquistou um lugar de respeito no panteão da Big N, cativando uma legião de fãs um pouco diferente do que a Nintendo estava acostumada a

entreter – aquele cara que prima uma história bem contada, tanto quanto aprecia uma boa diversão.

E agora, com *Paper Mario: Sticker Star*, os fãs que acompanham a série desde o Nintendo 64 serão colocados a prova. Não, não estou falando da dificuldade do game, mas sim da quase que total ausência dos divertidos diálogos. Estava tudo pronto e planejado como nos títulos anteriores, até que o mago Miyamoto surgiu com a ordem: “Façam do novo *Paper Mario* um jogo simples e sem tanta história” – e foi o que aconteceu.

Sticker Star é um RPG divertido, mas que não busca a profundidade dos jogos anteriores. Neste, Mario viaja pelo



Reino dos Cogumelos tentando recuperar o Sticker Comet, um cometa capaz de realizar qualquer desejo. As batalhas são em turnos e o destaque da vez é que não existem barra de MP ou armas, apenas os tais Stickers que Mario encontra em tudo quanto que é esquina e são descartados uma vez que utilizados, dando vida a uma jogabilidade muito mais focada na ação que ocorre na telinha, do que na construção de perso-



Plataforma:
3DS

Desenvolvedora:
Intelligent Systems

Editora:
Nintendo

Lançamento:
11/11/2012

7,5

nagens, ou gerenciamento de itens – ou seja, criado especialmente para iniciantes.

Apesar disso, veteranos da franquia também terão muito que aproveitar, principalmente no quesito visual, um dos melhores usos do 3D no portátil e da trilha sonora.

> Rodrigo Brasileiro

OS MAIS VENDIDOS DO BRASIL

americanas.com

1	PES 2013	PS3
2	PES 2013	X360
3	Kinect Sports Ultimate Collection	X360
4	Black Ops II	X360
5	Fifa 13	X360
6	Black Ops II	PS3
7	Just Dance 4	X360
8	Gears of War 3	X360
9	Fifa 13	PS3
10	Just Dance Disney Party	X360

extra.com.br

1	PES 2013	X360
2	PES 2013	PS3
3	Your Shape Fitness Evolved 2012	X360
4	Halo 4	X360
5	Far Cry 3	X360
6	Kinect Sports Ultimate	X360
7	Dance Central 2	X360
8	Ben 10 Ultimate Alien	X360
9	Assassin's Creed: Brotherhood	PS3
10	Midnight Club: Los Angeles Edition	X360

GEEK

1	The Sims 3: Estações	PC
2	Far Cry 3	PS3
3	The Sims 3	PC
4	Uncharted 3: Drake's Deception	PS3
5	Black Ops II	PS3
6	Just Dance 4	X360
7	Fifa 13	PS3
8	Assassin's Creed	X360
9	Pokémon Black 2	DS
10	PlayStation All-Stars Battle Royale	PS3

LOJAS AMERICANAS

1	Assassin's Creed II	X360
2	Halo 4	X360
3	Gears of War 3	X360
4	Fifa 13	PS3
5	PES 2013	X360
6	Black Ops II	PS3
7	Assassin's Creed II	PS3
8	Assassin's Creed	PS3
9	Kinect Nike Training	X360
10	Assassin's Creed	X360

Ricardo eletro.com

1	Resident Evil 5	X360
2	GTA: Episodes from Liberty City	X360
3	Midnight Club: Los Angeles Edition	X360
4	Call of Duty 4: Modern Warfare	PS3
5	Assassin's Creed II	X360
6	Guitar Hero III: Legends of Rock	PS3
7	Resident Evil 5	PS3
8	Midnight Club: Los Angeles Edition	PS3
9	Assassin's Creed	PS3
10	PES 2013	X360

Submarino

1	Black Ops II	X360
2	Forza Horizon	X360
3	Fifa 13	X360
4	Black Ops II	PS3
5	Dance Central 3	X360
6	Halo 4	X360
7	Hitman: Absolution	PS3
8	Forza Motorsport 4	X360
9	Fifa 13	PS3
10	Resident Evil 6	PS3

Carrefour

1	PES 2013	X360
2	PES 2013	PS3
3	Dance Central 2	X360
4	Just Dance 4	X360
5	PES 2012	PS3
6	Gears of War 3	X360
7	Gears of War 2	X360
8	Street Fighter x Tekken	X360
9	PES 2012	X360
10	Kinect Star Wars	X360

FAST

1	PES 2013	PS3
2	Resident Evil 6	X360
3	Kinect Dance Central 3	X360
4	Kinect Sports Ultimate	X360
5	PES 2013	X360
6	Gran Turismo 5 XL Edition	PS3
7	Uncharted 3	PS3
8	Resident Evil 6	PS3
9	Kinect Sports Season 2	X360
10	Dance Central 2	X360

INSINUANTE

1	Resident Evil 5	X360
2	GTA: Episodes from Liberty City	X360
3	Midnight Club: Los Angeles Edition	PS3
4	Assassin's Creed II	PS3
5	PES 2013	PS2
6	GTA: Episodes from Liberty City	PS3
7	Assassin's Creed II	X360
8	Resident Evil 5	PS3
9	Madagascar 3: The Game	PS3
10	Toy Story 3: The Video Game	PS3

NAGEM

1	PES 2013	PS3
2	PES 2013	X360
3	Fifa 13	PS3
4	The Sims 3: Estações	PC
5	Dance Central 3	X360
6	Kinect Sports Ultimate	X360
7	Black Ops II	X360
8	Black Ops II	PS3
9	Halo 4	X360
10	Fifa 13	PC

Saraiva

1	Far Cry 3	PS3
2	The Sims 3: Refresh	PC
3	Black Ops II	PS3
4	Black Ops II	X360
5	Fifa 13	PS3
6	Far Cry 3	X360
7	Just Dance 4	X360
8	Dance Central 3	X360
9	PES 2013	PC
10	Kinect Sports Ultimate Collection	X360

U-GAMES

1	Black Ops II	PS3
2	Far Cry 3	PS3
3	Black Ops II	X360
4	PES 2013	PS3
5	Fifa 13	PS3
6	PES 2013	X360
7	DmC: Devil May Cry	PS3
8	Fifa 13	X360
9	Far Cry 3	X360
10	Dance Central 3	X360

CASAS BAHIA

1	PES 2013	X360
2	PES 2013	PS3
3	GTA IV	X360
4	Halo 4	X360
5	Kinect Sports Ultimate	X360
6	Red Dead Redemption	X360
7	Fifa 13	X360
8	Far Cry 3	X360
9	Dance Central 2	X360
10	Midnight Club: Los Angeles Edition	X360

fnac

1	Fifa 13	X360
2	Black Ops II	PS3
3	Black Ops II	X360
4	Halo 4	X360
5	PES 2013	PS3
6	Dance Central 3	X360
7	PES 2013	X360
8	Pokémon Black 2	DS
9	Forza Horizon	X360
10	Need for Speed: Most Wanted 2	PS3

livraria cultura

1	The Sims 3: Estações	PC
2	Far Cry 3	PS3
3	The Sims 3	PC
4	Black Ops II	PS3
5	Just Dance 4	Wii
6	Fifa 13	PS3
7	Just Dance 4	X360
8	Uncharted 3: Drake's Deception	PS3
9	Assassin's Creed	X360
10	The Sims 3: Sobrenatural	PC

PONTOFRIO.COM

1	Fifa 13	PS3
2	Fifa 13	X360
3	Kinect Sports Ultimate	X360
4	GTA IV	X360
5	Black Ops II	PS3
6	Forza Horizon	X360
7	PES 2013	X360
8	PES 2013	PS3
9	Midnight Club: Los Angeles Edition	X360
10	Black Ops II	X360

shop time

1	PES 2013	X360
2	Max Payne 3	X360
3	F1 2012	X360
4	PES 2013	PS3
5	Lego Star Wars	X360
6	Red Dead Redemption	X360
7	Just Dance 4	X360
8	Rayman Origins	X360
9	Just Dance Disney Party	X360
10	Fable: The Journey	X360

WAL*MART

1	Far Cry 3	PS3
2	Guitar Hero III: Legends of Rock	PS3
3	Far Cry 3	X360
4	GTA IV	X360
5	Assassin's Creed	PS3
6	Fifa 13	PS3
7	Resident Evil 5	X360
8	Fifa 13	X360
9	Assassin's Creed II	PS3
10	Gran Turismo 5	PS3

As informações deste ranking foram fornecidas pelas próprias empresas, com base em suas vendas recentes (média do último mês). A EGW não tem qualquer responsabilidade sobre o ranking informado pelas empresas.

Um espaço que não para
A venue that never stops growing.

A hand is shown holding a black banner that is being pulled across the frame. The banner features a white logo on the left, which consists of three concentric, rounded rectangular shapes. To the right of the logo, the text "CENTRO DE O" is visible on the top line, and "FREIC" is visible on the bottom line, both in a bold, white, sans-serif font.

CENTRO DE O
FREIC

A partir do primeiro semestre de 2013, o Centro de Convenções Frei Caneca vai ampliar o espaço para o seu evento ganhar resultados ainda melhores. **Serão 10.500 m² de área para exposição e salas modulares com até 3.800 assentos.** O espaço já possui restaurantes, praça de alimentação e estacionamento coberto. Isso sem contar a excelente localização, próximo a Avenida Paulista, estações de metrô, agências bancárias, hotéis e uma infraestrutura completa para seu evento ser um sucesso. **Centro de Convenções Frei Caneca. Mais espaço para maiores realizações.**

Frei Caneca Convention Center is enlarging its venue for your event to get even better outcomes. This will take place during the first six months of 2013. **There will be an area of 10.500 m² for exhibitions and modular rooms with an average of 3.800 seats.** The venue already has restaurants, a food court and a covered parking lot. One must also consider the venue's excellent location, very close to Paulista Avenue, underground stations, banks, hotels and a complete infrastructure to make your event a total success. **Frei Caneca Convention Center - more space for greater achievements.**

de crescer.

CONVENÇÕES
FREI CANECA

BELL

Auditório para 600 pessoas
Auditorium for 600 seated people

10.500m² de área de exposição
10.500 m² for exhibitions

Salas modulares com
acomodação para até 3.800 pessoas
*Modular rooms with an
average of 3.800 seats*



Rua Frei Caneca . 569 . Cerqueira César . São Paulo . SP . Tel.: 11 3472 2020 . Fax: 11 3472 2013
www.convencoesfreicaneca.com.br

Sócios da Doubleleft (da esquerda para direita): Alexandre Souza, Gabriel Laet, Guilherme Almeida e Paulo Perez



DO LIXO AO SKATE

Produtora paulistana Doubleleft começa com o “jogo do lixeiro” e vai parar na *Turma da Mônica* e no famoso skatista Bob Burnquist

> *Diego Giacomelli*

Mais uma empresa brasileira começa a mostrar um brilho diferente no mercado nacional de jogos eletrônicos. Com cerca de três anos no mercado, a paulistana Doubleleft já recebeu a primeira indicação à edição 2012 do prêmio Startup do Ano.

Para chegar a tanto, brilham em seu currículo jogos como *Garbage-man*, *Quero Ser Turma da Mônica* e o famoso *Bob Burnquist's Dreamland*. Mas nada melhor do que o próprio diretor da empresa, Alexandre Souza, para nos contar como foi essa trajetória da Doubleleft.

EGW: Como a empresa foi criada?

Alexandre Souza: A Doubleleft começou em um bar. Estávamos no fim

do expediente, bebendo e falando da vida num boteco clássico, escondido, no Itaim Bibi, quando depois de algumas cervejas acabamos tocando no assunto de abrir um negócio.

Nós quatro [ele mais Gabriel Laet, Guilherme Almeida e Paulo Perez], já trabalhávamos juntos na mesma agência de publicidade e não sabíamos muito bem o que fazer; a idéia era planejar algo que tivesse a nossa cara. Até então, não tínhamos a menor idéia de um modelo de negócio, não existia planejamento e nem metas, objetivos. Apenas queríamos fazer algo que fosse nosso. Saímos da agência que trabalhávamos e com o primeiro mês sem salário garantido, começamos a ralar. Nós nos reuníamos na casa de um dos

sócios, cada um com seu computador, ainda sem muita estrutura e ali a gente começou toda essa história. Correndo atrás de trabalhos, fazendo os primeiros relacionamentos e entregando os primeiros projetos. Esses foram os primeiros meses da Doubleleft.

Qual é a experiência de mercado dos fundadores?

Todos os quatro sócios vieram da publicidade. Trabalhamos alguns anos em agências, em áreas diferentes: criação, design e tecnologia.

Qual foi o maior acerto de vocês nessa trajetória?

Acredito que tenha sido nos permitir testar o negócio em diversos mo-

Lançamento do jogo de Bob Burnquist



MERCADO

Abertura do jogo da Mônica

mentos e não nos apegar muito ao formato, ao que a produtora deveria fazer de fato. Isso fez com que a gente chegasse a uma resolução do caminho que deveríamos seguir com muito mais clareza e convicção. Ainda levamos isso com a gente: somos muito flexíveis e rápidos quando precisamos fazer algumas adaptações ao nosso negócio.

Algum grande erro do qual você se arrepende?

Não consigo apontar erros no que fizemos até aqui. Do ponto de vista de crescimento, de amadurecimento, erros são extremamente necessários. Todos eles convertem em acertos mais pra frente. Na maioria dos casos, os erros são valiosos.

Qual foi o primeiro game de vocês? *Garbageman?*

Não, antes do *Garbageman* já tínhamos desenvolvido muitos outros jogos para diversas outras plataformas, mas todos ligados a publicidade. *Garbageman* foi o nosso primeiro jogo independente, foi o nosso piloto para testar a maioria das coisas que aplicamos nos projetos seguintes.

Como foi a experiência de produzir *Bob Burnquist's Dreamland*?

Foi muito boa, da produção do jogo ao

negócio. Estávamos desenvolvendo o game exclusivo de um dos maiores skatistas de todos os tempos, um personagem que jogávamos – desde *Tony Hawk's Pro Skater* – quando ainda nem imaginávamos como era produzir um jogo. E tudo isso de forma completamente independente. Bob foi super participativo e esteve muito perto em todas as etapas do desenvolvimento.

“Fazer jogos é divertido, mas precisa de tempo, dinheiro e dedicação”

Aprendemos muito com esse projeto, investimos muito em vários aspectos para que ele tivesse um ótimo resultado e funcionou. Entre outras coisas, foi legal ver o anúncio do jogo ser impresso em 22 milhões de latas de Sprite e distribuído por todo o Brasil, além de ganhar os primeiros lugares na App Store logo após o lançamento.

Quais ferramentas vocês utilizam no desenvolvimento dos games?

Depende muito do projeto. Primeiro a gente pensa no escopo, no conceito, na mecânica do jogo. Depois a gente pensa nas

melhores ferramentas para desenvolver. Citando alguns exemplos, já desenvolvemos projetos com Unity 3D, Flash usando um framework proprietário escrito em C++/OpenGL, além de ferramentas de produção visual como Photoshop e Illustrator.

E como foi a indicação para o prêmio Startup do Ano?

Foi uma surpresa. A gente trabalhou duro todo o ano de 2012, olhando muito pra dentro da empresa, dos projetos que a gente estava desenvolvendo, pra tudo que a gente queria realizar. Ficamos muito felizes quando recebemos um e-mail avisando que a gente tinha sido indicado ao Prêmio.

Vocês já estão trabalhando em um próximo projeto de game?

Sim, temos o primeiro jogo exclusivo do Michel Teló, para iOS e Android: *Michel Teló no Mundo*. O objetivo foi chegar num jogo simples e divertido, que atendesse crianças e adultos. O resultado ficou muito legal.

Como vocês enxergam o cenário de desenvolvimento de games no país?

Por ser algo recente, ainda estamos aprendendo muitas coisas, principalmente sobre as maneiras de se sustentar e se manter competitivo diante da concorrência cada vez mais forte, com projetos cada vez mais bem elaborados e grandiosos.

O que vocês podem dizer para quem está começando na área?

Encontre uma maneira de sustentar seu negócio. Fazer jogos é divertido, mas é uma diversão que precisa de muito tempo, dinheiro e dedicação. No final das contas, você vai precisar ter muito claro a maneira de levar isso adiante. 🎮

FICHA DA EMPRESA

Nome: Doubleleft

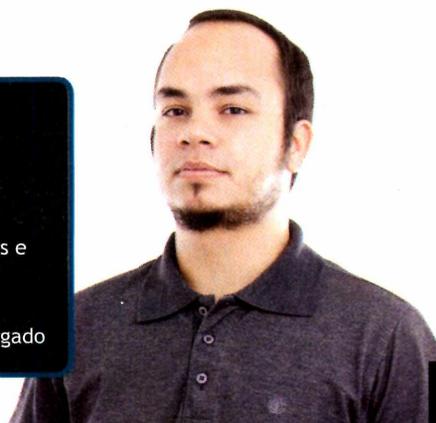
Localização: São Paulo, SP

Número de funcionários: 15

Jogos no currículo: 4 games independentes e diversos outros para clientes

Projeto atual: Michel Teló no Mundo

Próximo projeto: Ainda não pode ser divulgado



Alexandre Souza, sócio e diretor de criação

..VER DE GAMES

Desenvolver games no Brasil cada vez mais se torna uma profissão com futuro concreto, diz a vice-presidente da Associação Brasileira de Comércio Eletrônico

> *Fernando Souza Filho*

Há muitos e muitos anos, quando ICQ era a onda do momento e usar o Internet Explorer não era constrangedor, os games eram vistos como “coisa de criança” e desenvolver jogos era “coisa de maluco”. Os tempos mudaram demais e hoje em dia ser nerd é ser cool e desenvolver games é uma profissão como qualquer outra.

No Brasil, a indústria de games começa a despontar de forma expressiva, com faturamento anual na faixa de R\$ 1,7 bilhão. Isso já coloca o país entre os mercados mais importantes do mundo. Nesse contexto, pipocam novos estúdios, novas publishers e novas escolas em todo canto do Brasil. A cada dia aumentam as ofertas para designers e programadores para trabalharem nessa área.

Bons salários e a possibilidade de uma carreira atraem cada vez mais jovens que querem viver de sua maior paixão: o videogame. É exatamente isso que defende Solange Oliveira, vice-presidente da Associação Brasileira de Comércio Eletrônico (ABComm), em um bate-papo esclarecedor com a EGW.

EGW: Você acredita que finalmente poderemos ter um mercado concreto para desenvolvimento de jogos no Brasil?

Solange Oliveira: Com faturamento na faixa de R\$ 1,7 bilhão e crescimento médio anual em torno dos 7%, o mercado brasileiro de jogos eletrônicos está despontando para um futuro próximo ser um dos mais importantes do mundo. A projeção é que nos próximos cinco anos o Brasil possa se tornar o terceiro maior mercado – atrás apenas de Estados Unidos e Japão. O segmento também está apresentando um crescimento na oferta de vagas para designers e programadores, para trabalhar, sobretudo no desenvolvimento de jogos destinados às redes sociais e plataformas móveis – smartphones e tablets.

A Ubisoft veio primeiro – Michael Jackson Experience foi totalmente desenvolvido em São Paulo –, a Square Enix já começa a sondar a possibilidade. Como a vinda de grandes estúdios estrangei-



“O Brasil vem sendo bastante assediado por empresas que desenvolvem games em todo o mundo”

ros pode ajudar a indústria nacional?

O Square Enix na América Latina teve dois estúdios Brasileiros na final de seu concurso [para novos talentos], só isso já coloca o Brasil em uma posição de destaque, apesar de o vencedor ter sido colombiano. Se esbanjamos conhecimento e técnica por um lado, por outro a nossa área de impostos não é atrativa para investimentos externos. O próprio Yasuhiro Fukushima, figura icônica da Square Enix, sempre que questionado deixa claro que o Brasil tem originalidade, criatividade e qualidade geral na concepção de jogos, mas que os impostos ainda são o grande impedimento.

A concentração está mais restrita ao eixo RJ-SP?

O destaque do Brasil foge das capitais São Paulo e Rio. O Paraná abriga eventos e competições e vem se tornando a capital brasileira do desenvolvimento de jogo. Em 2012, ela abrigou um dos eventos internacionais mais bacanas do ano, a 4ª edição da Global Game Jam, evento anual que é promovido pela IGDA [International Game Developers Association], cujo objetivo é dar suporte ao desenvolvimento e proto-

tipação rápida de jogos independentes, tanto digitais quanto de até de tabuleiro e RPGs de mesa.

A tendência da indústria nacional é manter-se mais no mercado de indies ou você acredita na chance de termos grandes produções no futuro?

O mercado de indies esta cada vez mais consolidado, não fica mais nos “porões” e é uma nova modalidade dos jogos. Mas partir para produções é futuro certo, caminhamos para isso em 2012 – lentamente é verdade, mas 2013 promete com a chegada das produtoras internacionais que vão puxar esse mercado pra cima.

Advergames, newsgames e campanhas publicitárias baseadas em games já são uma realidade para quem quer seguir essa profissão?

Sim, com certeza. O segmento tem grande oferta de vagas de designers e programadores para trabalhar no desenvolvimento de jogos destinados a redes sociais. Essa realidade esquentou muito o mercado: bons desenvolvedores são raros e geralmente são disputados pelas grandes empresas. Isso se traduz em remunerações muito interessantes

Bons desenvolvedores brasileiros precisam ir para o Canadá, Austrália, Finlândia ou Inglaterra se quiserem seguir carreira com seriedade. Quando você acredita que esse cenário pode mudar para mantermos os bons desenvolvedores no país?

Eu acredito muito no mercado brasileiro. O Brasil vem sendo bastante assediado por empresas que desenvolvem games em todo o mundo, pois possui um perfil essencial para o “criador de games”: a criatividade. É um mercado em franco desenvolvimento, mas para que haja o interesse e oportunidades para manter nossos programadores no Brasil, ainda levaremos em média quatro anos. É tempo que deve ser suficiente para desenvolver mais cursos superiores na área e tornar a atividade profissional e empresarial estabelecida como mais uma área de negócios da tecnologia. 

NÃO SEJA PÉ ATRÁS
NEM SEI NÃO NA HORA
DE COMPRAR NA INTERNET.
USE PAGSEGURO.

SEI
NÃO

PÉ
ATRÁS

MAIS DE 23 MILHÕES DE
BRASILEIROS JÁ USARAM
PAGSEGURO EM SUAS COMPRAS
ON-LINE. PAGSEGURO PROTEGE
SEUS DADOS E, SE O PRODUTO
QUE VOCÊ COMPROU NÃO CHEGAR,
DEVOLVE O SEU DINHEIRO.



CONSULTE CONDIÇÕES DE PARCELAMENTO E TAXAS NO SITE DO PAGSEGURO. O PAGSEGURO GARANTE A DEVOLUÇÃO DO VALOR DESDE
QUE ABERTA DISPUTA EM ATÉ 14 DIAS APÓS A APROVAÇÃO DA TRANSAÇÃO. ACESSE WWW.PAGSEGURO.COM.BR PARA MAIS INFORMAÇÕES.

PAGSEGURO.COM.BR



CARTA DO MÊS

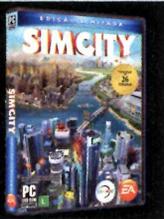
VOCÊ FALA A MINHA LÍNGUA?

Nesses longos anos de gamer, foi raro ver algum jogo que viesse com pelo menos legendas em português. Os jogos quando apresentavam alguma opção de idioma (a maioria só em inglês) tinham o francês, alemão, italiano, russo, espanhol, português de Portugal etc. Eu ficava imaginando a sorte dos jogadores desses países que poderiam ouvir e entender em sua língua pátria a história dos jogos sem precisar de dicionário para entender a missão dada para o personagem. Não importava onde a ação do jogo acontecia, poderia ser em uma ilha paradisíaca, na Inglaterra ou em um mundo fantástico medieval, pois para compreender o enredo do game eu precisava optar pelo espanhol no menu. Quando não tinha essa opção, o jeito era contar com a ajuda do dicionário. Até que enfim as empresas reconheceram o mercado brasileiro e estão se esforçando para fazer boas traduções. Antes tarde do que nunca.

Eudson Elisário (Natal/RN)

De fato, Eudson, as possibilidades se abrem muito com a dublagem em português, pois alcança um público maior. Mas tem que ter opção também para quem prefere em inglês com legendas, afinal, não é todo mundo que gosta de ouvir os monstros de Halo gritando em português "Arrá, vou te mataar!" com voz parecida com a do do Pica-Pau...

A escolhida como Carta do Mês ganha sempre um brinde da WB Games, patrocinadora desta seção. Neste mês, o Eudson ganhou *SimCity*.



DUBLAGEM EM PORTUGUÊS

Games dublados em português perdem sua essência? Joguei *Uncharted* para PS3 e achei muito mais divertido do que os jogos em inglês. Foi muito mais bacana ver os personagens agindo e dialogando em português. Acredito que os que gostam dos jogos no nosso idioma não ficariam reparando as diferenças que são quase imperceptíveis. Por causa dos jogos em português, concordo que perderia um pouco a chance de aprender inglês. Mas será que faria tanta falta? Existe muitos outros meios de aprender inglês.

O anúncio da Sony sobre o futuro do PlayStation foi tema do nosso post mais quente do mês em gameworld.com.br – com 28 comentários, 42 compartilhamentos e 19 retweets.

ENQUANTO ISSO, NO FACEBOOK...

“Aquaman finalmente [está] parecendo badass!”
(Davi Mendes se amarrou no trailer de *InJustice: God Among Us*)



“Dead or Alive virou o primeiro jogo hentai com orçamento de AAA”
(conceito por trás da série de luta com peitudas foi “resumido” pelo Alexandre Diaz)

“Já vi que esse ano o mercado de games vai falir com minha carteira...”
(desespero do Juliano Peres da Silva ao ver o novo trailer de *The Last of Us*)

Os jogos originais têm o seu próprio idioma e não necessitam usar outros. Por que não nos orgulharmos do nosso próprio português?

Caio Melo (Rio de Janeiro/RJ)

REVIEW DE FAR CRY 3 (I)

Ultimamente, tenho achado meio maçante ler os reviews da **EGW**, pois os críticos da revista avaliam de forma mecânica e sem alma. Por isso, fiquei surpreso com o review de *Far Cry 3* [EGW 135]: estava perfeito. Não pretendia sequer experimentar o jogo da Ubisoft (*Far Cry 2* foi decepcionante, um belo exemplo de que gráficos não são nada sem gameplay e narrativa), entretanto, o modo como a análise foi escrita usando a comparação com *Red Dead Redemption*, no que tange à qualidade das missões secundárias que estavam sempre integrando e incentivando o jogador a permanecer no western da Rockstar, mudaram minha opinião. Quem escreveu o review sabia do que falava (particularmente fez 100% em *Red Dead Redemption*, o evento com a freira realmente é de calar a boca de quem está assistindo), por isso, essa é a análise perfeita, porque compara com algum título memorável e ainda cita uma passagem dele.

Enio Kiyoshi (Taubaté/SP)

REVIEW DE FAR CRY 3 (II)

Comprei a edição 135 da **EGW** e me surpreendi muito. Primeiro, o preço: R\$ 4,90 é algo inacreditável para a quantidade de informações. Mesmo que seja uma promoção momentânea, é de cair o queixo. Mas o que mais me chamou a atenção foi mesmo a análise de *Far Cry 3*. Compro várias revistas de games e fazia um

bom tempo que não lia uma análise tão legal e informativa. Tenho percebido que as análises ultimamente estão muito técnicas. Geralmente, ao terminar de ler, tenho a sensação de que ainda não sei direito como é o jogo. Mas dessa vez foi muito diferente: a análise abordou todos os aspectos do game e ao ler parecia que eu estava jogando uma demo. Assim é que tem que ser uma análise! Ainda não vi o jogo, mas já tenho vontade de jogá-lo.

Gilmar S. de Oliveira (por e-mail)

LOCALIZAÇÃO DE JOGOS

Sou muito fã do trabalho de vocês e das revistas, pois as matérias são muito legais e relevantes para nós, gamers. Por isso, gostaria de sugerir uma matéria que acredito que seria bem legal de ser feita: o mercado de localização de games. Grandes jogos têm sido traduzidos para o nosso país, não só com legendas, mas em certos casos – como *Assassin's Creed 3* – também com dublagem. Seria legal uma matéria abordando

Citra, de *Far Cry 3*





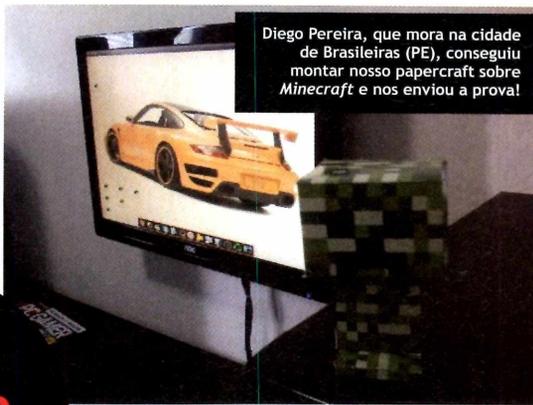
facebook.com/portalgameworld



twitter.com/portalgameworld



http://goo.gl/I5N6E



Diego Pereira, que mora na cidade de Brasileiras (PE), conseguiu montar nosso papercraft sobre *Minecraft* e nos enviou a prova!

73%
dos nossos leitores acharam o (suposto) protótipo do joystick do PS4 feioso

as principais empresas que realizam esses processos, exemplos de jogos que foram localizados e como se faz para atuar nesse ramo.

Paulo Noriega (por e-mail)

Já fizemos alguns artigos sobre o assunto, Paulo, mas vamos voltar a ele muito em breve. Aguarde.

ALHOS COM BUGALHOS

Sou músico por profissão e gamer por hobby desde que me conheço como gente. Gostaria de entender a razão de vocês aí serem tão parciais. O preview de *Aliens: Colonial Marines* não informava que ele sairia para Wii U. E tem assuntos muito chatos também. Quando a onda passar, vai ficar ruim falar sobre programação, códigos de computação gráfica e outros códigos, pois isso é chato e o leigo não gosta. Sim, compro jogos por diversão e para me divertir pois, se já ao sair de casa para afazeres pro-

fissionais e sociais já é estressante, preciso de diversão. Eu posso, como leitor e apreciador, dizer que a Nintendo sempre deu atenção ao consumidor. Estive na Europa por oito meses e conversando com um colega espanhol perguntei porque denigrem tanto o nome da Nintendo na EGW de lá, ele me alertou de que as revistas são pagas para fazer tal matéria, falar bem de tal jogo e lá é bem pior que aqui pois tinha matérias sobre jogos multiplataformas que nem ao menos citaram que iriam sair para a única não citada. Fico confuso pois leio a Nintendo World que diz outras coisas.

Gabriel Nanni (por e-mail)

De fato, Gabriel, percebemos que você ficou confuso e não conseguimos entender direito o que você reivindica. Mas vamos por partes: o preview de *Aliens* não citou que ele sairia para Wii U porque isso não estava confirmado na época que o texto foi escrito; Não achamos que programação de jogos é uma “onda”, pois sem ela não existem games; Não existe EGW na Espanha, apenas no Brasil: seu amigo viajou de Maionese Airline

e se ele diz que as matérias da revista são “pagas”, precisa provar – se não o fizer, configura-se “Calúnia e Difamação”; Jamais denegrimos imagem de empresa alguma, especialmente de uma parceira nossa como a Nintendo (afinal, publicamos a revista oficial da Nintendo no Brasil).



HOT TOPICS

- PS4/Xbox 720
- Troféu GameWorld
- *The Witcher 3*
- Nolan Bushnell
- DualShock

SPOILER DO MÊS: BLACK OPS II



Existem alguns finais diferentes para o modo campanha de *Black Ops II*, mas cada um deles vai depender de decisões que você tomar nas quatro ou cinco missões anteriores.

Um dos finais mais legais é o *Revenge* (“Vingança”), que para ser alcançado precisa de uma sequência de ações em quatro missões distintas. Na missão de nº 6, não mate Delacour. Na missão seguinte (nº 7), atire na perna de seu alvo e depois em *Mendoza*. Na missão nº 8, simplesmente deixe de completar uma das quests *Força de Ataque* (qualquer uma). Nesta mesma missão, atire na perna de *Briggs*. Para finalizar, na missão final (nº 11), não mate *Mendoza*: capture-o vivo. Pronto, agora você pode curtir o surpreendente (e recompensador) do final *Revenge*.

TAMBOR

Diretor Geral
André Martins

Diretora Administrativa
Priscila Santos

Diretor Editorial
André Forastieri

Editor-Chefe
Fernando Souza Filho
redacao@EGW.com.br

Editor-Assistente
Filipe Siqueira

Arte
Daniela Ianni (Chefe de arte)
e Wagner Nascimento (Designer)

Colaboradores
Flávio Croffi, Gabriel Gomes,
Geraldo Juno Cecílio, Gerhard Brêda,
Igor Andrade, Jorge Lourenço,
Lucas Moura, Lucas Patrício,
Luiz Silva, Paula Romano
Pedro Sirna, Pablo Miyazawa
Rafael Arbulu, Thiago Blumenthal

Diretor de Negócios/Entretenimento
Isac Guedes

Coordenador de Integração de Conteúdo
Renato de Almeida Lopes

Opec
Talita Vieira

Online
Rodrigo Brasiense, Sérgio Estrella

Publicidade
publicidade@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2369-0985

Atendimento ao Leitor
Andréia Queda: (11) 2369-0982
(de segunda a sexta, das 9h às 17h)
contato@tambordigital.com.br

Redação
Tambor Gestão de Negócios
Edifício New Worker Tower
Av. Marquês de São Vicente 446
(antigo 10), 11º andar, conj. 1102
Barra Funda, São Paulo/SP
CEP 01139-000, Brasil
Fones: (11) 2369-0983 e 2369-0984
Fax: (11) 3392-6491

Produção
Típ Graf

Impressão
Pro! Editora Gráfica

Distribuição
DINAP



Copyrights dos conteúdos das revistas
PC Gamer e Edge são propriedade da
Future Publishing, Inglaterra

JUST DANCE 4 #1 NO BRASIL

40.000.000 NO



TAMBÉM
#1

- ★ EUA
- ★ INGLATERRA
- ★ FRANÇA
- ★ ALEMANHA

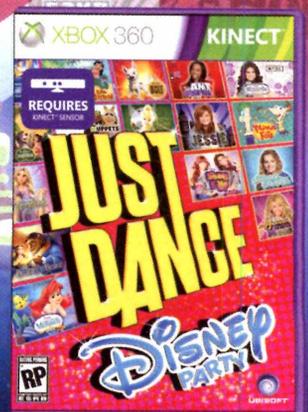
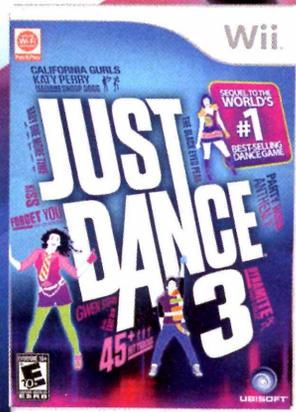
XBOX 360

REQUIRES
KINECT™ SENSOR

FLO RIDA
GOOD F

CALL ME MAYBE
PINK
SO WHAT
THE B-2'S
BARRY WHITE
40+ HIT TRACKS

RATING PENDING
RP



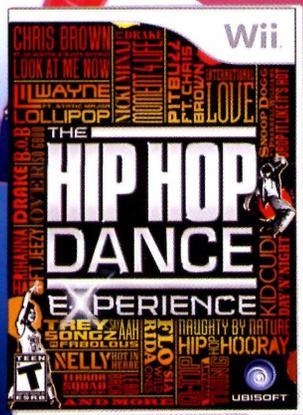
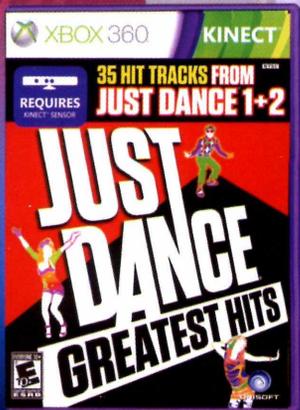
JUST
DANCE



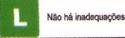
facebook.com/ubisoft.brasil

VENDIDOS MUNDO!

AGORA
**99R\$
90**



CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA



LIVRE

KINECT for XBOX 360

XBOX LIVE

Wii™

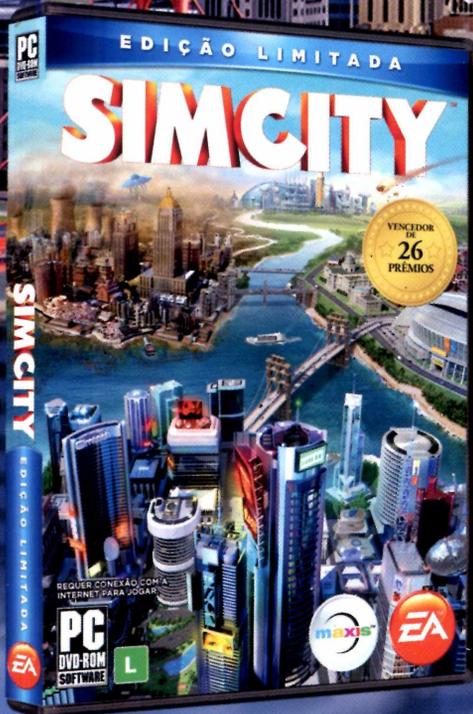
PlayStation Move

PS3
PlayStation 3

PlayStation Network

UBISOFT™

SIMCITY



PROFUNDIDADE DE SIMULAÇÃO INÉDITA

CRIE E CONSTRUA CIDADES REALMENTE EXCLUSIVAS

EDIÇÃO LIMITADA COM CONJUNTO HERÓIS E VILÕES

CHEGA EM MARÇO DE 2013



© 2013 Electronic Arts Inc. EA, o logo EA logo, SimCity, Maxis, e o logo Maxis são denominações comerciais da Electronic Arts Inc. Todas as demais denominações comerciais e/ou marcas registradas são propriedade de seus respectivos titulares.

