

TIMES SECRETOS • ESTÁDIOS PAULISTAS • CRAQUES DO PASSADO

BRASILEIRÃO NO PES 2013

PRODUTOR DO JOGO CONTA SEGREDOS DO "SEU" CAMPEONATO BRASILEIRO

EGW

WWW.GAMEWORLD.COM.BR

OKAMI HD

Inacreditável: banho de tecnologia muda a cara da obra-prima japonesa

F1 2012

Foco é no jogador casual e na paixão dos brasileiros por Ayrton Senna

JOGUE NO PC

Counter-Strike:
Global Offensive,
The Showdown Effect,
Xcom: Enemy Unknown

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

Katsuhiro Harada conta com exclusividade porque um personagem brasileiro foi parar na capa do jogo

Saiba como colocar suas músicas ou até a sua própria voz dentro do game: é uma loucura!

Tambor

R\$ 12,90

ISSN 2175-2265

Nº 131



00131



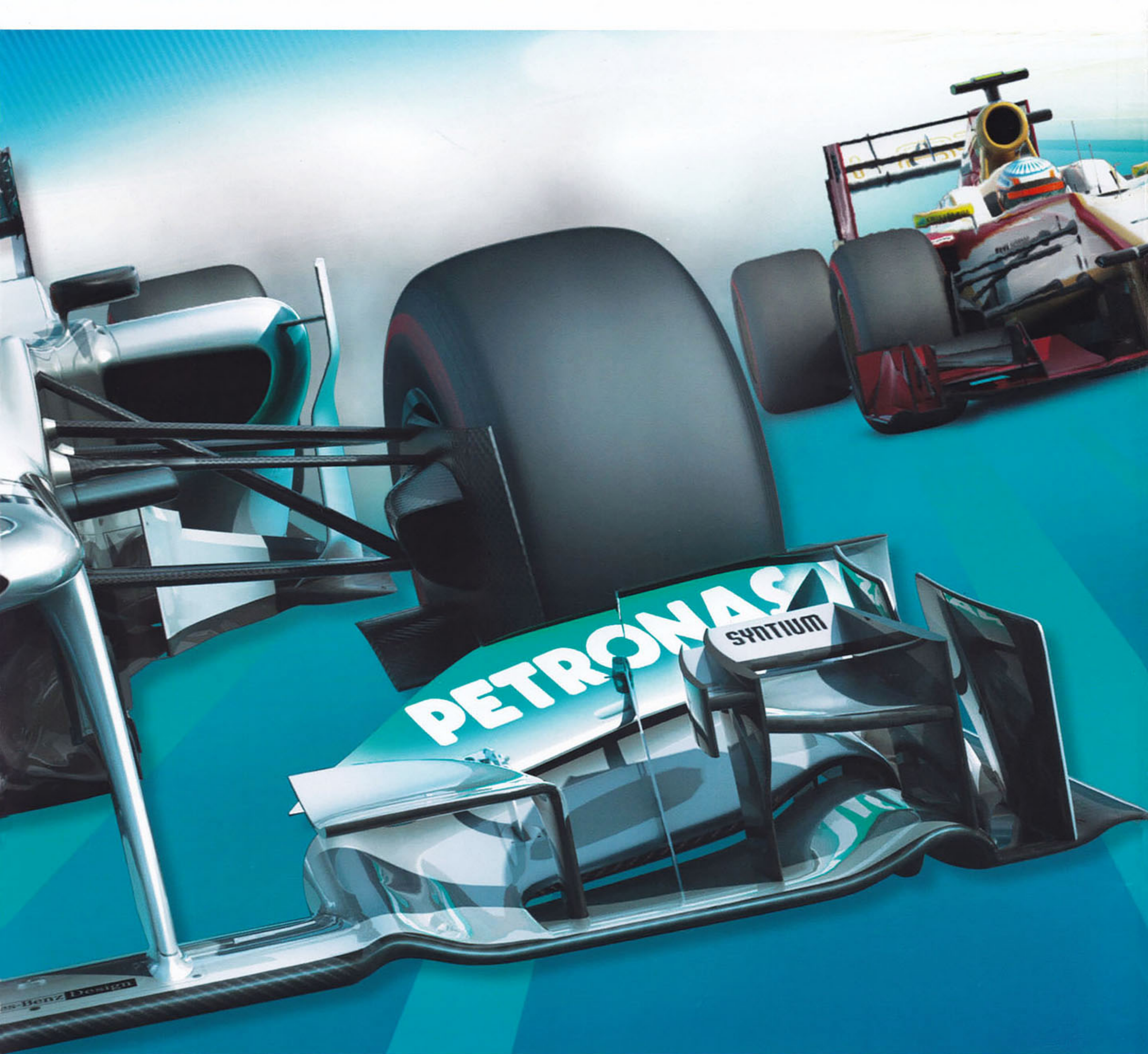


O UNIVE



CARTÃO DE CRÉDITO
Parcele em até 12x sem

1. O parcelamento em até 12 vezes sem
3. Consulte regulamento em www.sarai.com.br



UNIVERSO DOS GAMES EM UM SÓ LUGAR. JOGOS, CONSOLES, ACESSÓRIOS



SARAIVA
juros¹. Anuidade grátis.²



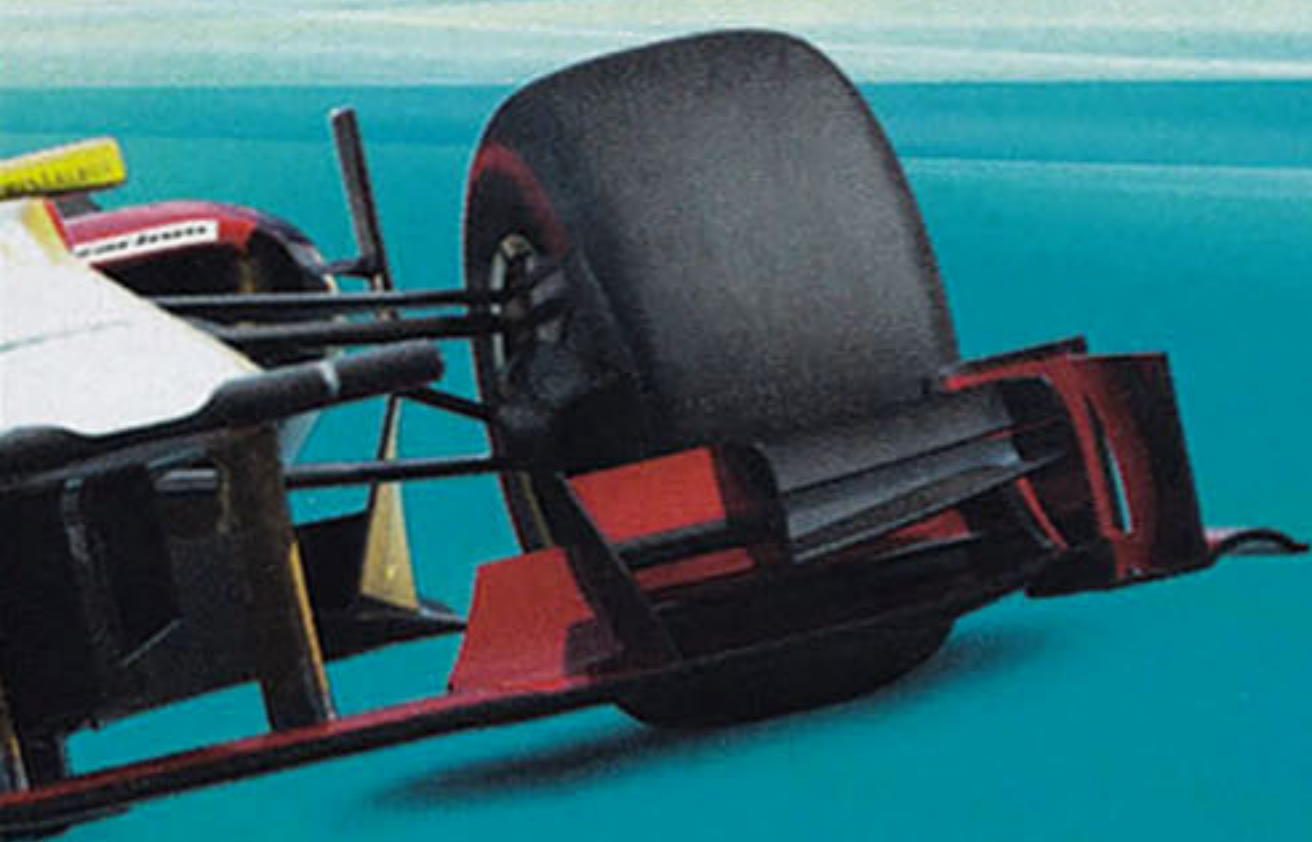
SARAIVA PLUS
Com ele, seus pontos valem mais compras.³



Proteja seu produto
por mais 12 ou 24 meses.

São Paulo - SP
Shopping Mon
- SP: Campinas
• Shopping AB
Tijuca • Shoppi
Shopping Man
Vitória • Shop
• Brasília - DF
Florianópolis •

1. Os juros são válidos somente para pagamento com o Cartão de Crédito Saraiva. Consulte parcela mínima e produtos participantes antes de comprar. 2. Mais informações em www.saraiva.com.br/cartaosaraiva ou www.saraiva.com.br/saraivaplus



Formula 1

2012

**O MELHOR JOGO DE FÓRMULA 1,
AGORA COM O FILME DO MELHOR
PILOTO DA HISTÓRIA! APROVEITE!**



R\$ 179,90

ou em 10 x R\$ 17,99 sem
juros no cartão de crédito



R\$ 179,90

ou em 10 x R\$ 17,99 sem
juros no cartão de crédito



R\$ 99,90

ou em 9 x R\$ 11,10 sem
juros no cartão de crédito

ACCESÓRIOS E MUITO MAIS VOCÊ ENCONTRA NA SARAIVA.

Shopping Center Norte • Shopping Plaza Sul • Shopping Santa Cruz • Shopping Anália Franco • Shopping Ibirapuera • Shopping Vila Olímpia • Shopping Tamboré • Shopping West Plaza • Shopping Interlagos • Shopping Cidade Jardim • Shopping Eldorado • Shopping Pátio Paulista • Santana Parque Shopping • Shopping Higienópolis • Shopping Jardim Sul • Interior Shopping Center Iguatemi • Rio Preto Shopping Center • Shopping Center Vale • Galleria Shopping • Novo Shopping • Grande São Paulo - SP: Alphaville - Shopping Iguatemi Alphaville • Shopping C. Plaza • Cotia - Shopping Granja Vianna • São Bernardo do Campo - Shopping Metrôpole • Ribeirão Preto - Santa Úrsula Shopping • Rio de Janeiro - RJ: Shopping Norte • Shopping Rio Sul • Shopping New York City Center • Shopping Botafogo • Shopping Leblon • Rua do Ouvidor, 98A • Recife - PE: Shopping Recife • Belém - PA: Shopping Belém • Manaus - AM: Shopping Manaus • Fortaleza - CE: Shopping Iguatemi Fortaleza (loja 2) • Salvador - BA: Salvador Shopping • Shopping Paralela • Shopping Barra • Shopping Iguatemi Salvador • Vitória - ES: Shopping Praia da Costa • Goiânia - GO: Shopping Goiânia • Juiz de Fora - MG: Shopping Juiz de Fora • Belo Horizonte - MG: Shopping Diamond Mall • Uberlândia - MG: Shopping Uberlândia • ParkShopping • Shopping Conjunto Nacional • Brasília Shopping • Shopping Pátio Brasil • Curitiba - PR: Shopping Curitiba • Shopping Mueller • Florianópolis - SC: Shopping Iguatemi • Shopping Beiramar • Porto Alegre - RS: Shopping Moinhos • Praia de Belas Shopping Center • BarraSul Shopping • Caxias do Sul - RS: Caxias do Sul Shopping • Shopping Iguatemi

 **Saraiva**
saraiva.com.br
vendas 4003-3390

Diretor Geral
André Martins

Diretora Administrativa
Priscila Santos

Diretor Editorial
André Forastieri

Conselho Editorial
André Forastieri, André Martins,
Isac Guedes, Pablo Miyazawa,
Renata Honorato, Renato Villegas,
Flávia Gasi

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

Arte
Daniela Ianni

Colaboradores
Ed Sousa
Filipe Siqueira
Flávia Gasi
Flávio Croffi
Geraldo Juno Cecilio
Gerhard Brêda
Igor Andrade
Jean Duarte
Livia Rocholli
Lucas Moura
Lucas Patricio
Luís Andion
Luiz Silva
Paula Romano
Pedro Sirna
Pablo Raphael
Pablo Miyazawa
Rafael Arbulu
Rodrigo Brasiliense
Rodrigo Estevam

Diretor de Negócios/Entretenimento
Isac Guedes

Coordenação de Marketing
Renato de Almeida Lopes

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

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

Redação
Rua Medeiros de Albuquerque, 415
Vila Madalena, São Paulo/SP
Brasil, CEP 05436-060
Fones: (11) 2369-0983 e 2369-0984
Fax: (11) 3031-2275

Produção
Tip Gráf

Impressão
Prol Editora Gráfica

Distribuição
DINAP

EDITORIAL

TRIPLAMENTE BRASIL

A gente sempre ouviu aquele discurso de que o Brasil é a "bola da vez" do mercado mundial de games. Mas usualmente nos posicionamos com certo ceticismo em relação a isso. No entanto, neste mês tivemos que nos render a uma investida tripla que comprova a importância do país para o segmento. São três gigantes do mundo dos jogos eletrônicos, três franquias de âmbito mundial que apostam pesado no Brasil não apenas como mercado emergente, mas como referência mundial para os seus lançamentos.

A primeira de todas é a capa da **EGW**, *Tekken Tag Tournament 2*. A América Latina ganhou uma capa especial pro jogo com o personagem Eddy Gordo, um capoeirista brasileiro que faz sucesso na série desde os anos 1990. Não bastasse isso, o todo-poderoso Katsuhiro Harada atendeu com exclusividade à **EGW** para falar com os brasileiros sobre o lançamento.

A segunda investida é da franquia *Pro Evolution Soccer*, queridíssima dos brasileiros e best-seller de qualquer plataforma desde os tempos em que Allejo era uma lenda dos games de futebol. Além de ter Neymar na capa nacional, o jogo agora tem o Campeonato Brasileiro com seus 20 clubes (que disputam a versão 2012 do torneio) e, mais surpreendente de tudo, temos dois estádios tupiniquins no game: Morumbi e Vila Belmiro. Até a infame *Ai Se Eu Te Pego* aparece no jogo embalando comemorações de gol. A música é um atentado a quem possui mais de dois neurônios ativos, mas a iniciativa da Konami é espetacular.

Para finalizar a tripla investida internacional, o produtor germano-britânico Akuila Iliessa visitou a redação da **EGW** em sua primeira viagem ao Brasil para demonstrar as novidades que vamos encontrar em *Formula 1 2012* e *F1 Race Stars*. Não podia ser melhor!

Fernando Souza Filho





UMA FONTE DE ALIMENTAÇÃO

PARA CADA TIPO DE USUÁRIO

A Sentey desenvolve um produto para cada necessidade. Abrangendo todo o mercado de fontes de alimentação, para satisfazer as exigências dos usuários com produtos de excelente qualidade.



PLATINUM POWER SERIES

550w / 750w / 850w / 1000w

Usuário
Extremo



GOLDEN STEEL POWER

650w / 750w / 850w / 1000w

Usuário
Experiente



HARD BLUE POWER

500w / 700w / 900w / 1100w

Usuário
Exigente



SOLID POWER

550w / 650w / 750w / 850w

Usuário
Entusiasta



EXTREME ROCK POWER

450w / 550w / 650w / 750w

Usuário
Rigoroso



BRP POWER SERIES

460w / 500w / 600w / 700w

Usuário
Mediano

80 Plus Certified /// Full Protections /// APFC / PFC (Power Factor Correction) /// ROHS Compliant /// Ultra Silent Fan

PARA CADA EXIGÊNCIA, UMA SOLUÇÃO!

Sentey: a linha mais completa de fontes de alimentação do mercado mundial.

ONDE COMPRAR:





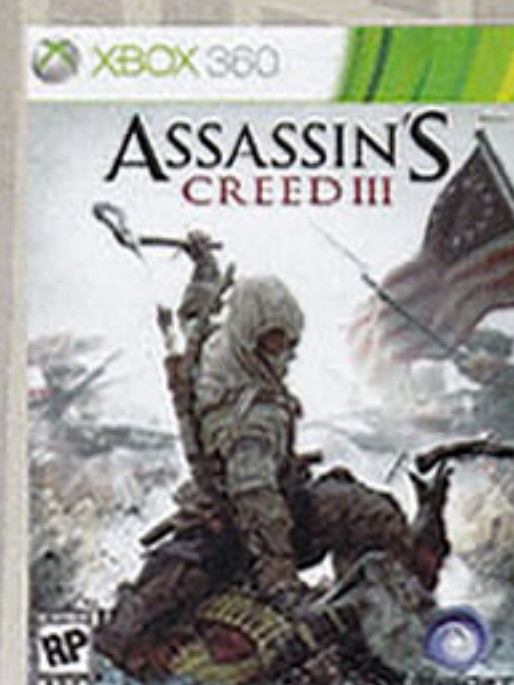
TAMBORÉ



CENTRO



MOOCA



Loja Centro

Rua do Seminario, 222 Centro - São Paulo

Tel: 3326-0045

Horario de Funcionamento:

Seg a Sex: 9h as 18:30h

Sab: 8:30h as 17h

Loja Shopping Tamboré

Av. Piracema, 669 loja - 462A Tamboré - Barueri

Tel: 3581-0394

Horario de Funcionamento:

Seg a Sab: 10h as 22h

Dom e Feriados: 14h as 20h



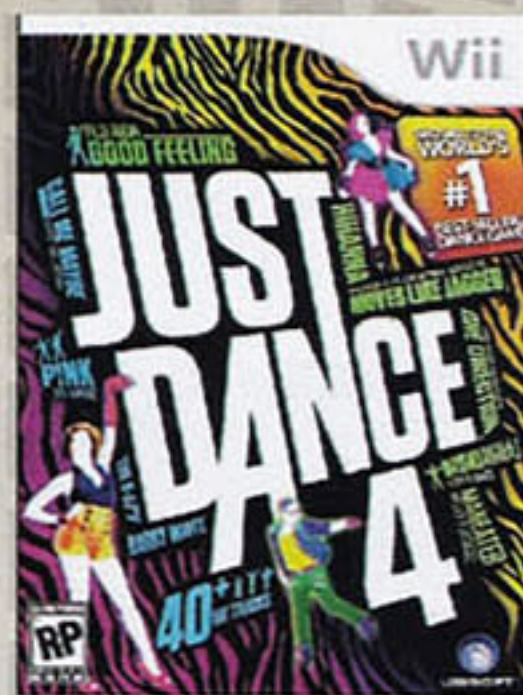
Enviamos Por Sedex para todo o Brasil

Aceitamos os Cartões:

Wii. XBOX 360 PS3. NINTENDO 3DS. PC PS VITA. Wii U



**O SEU JOGO USADO VALE DINHEIRO NA TROCA
POR UM NOVO EM UMA DE NOSSAS LOJAS.**



Televendas: (11) **3311-1260**

E-mail e msn: vendas@housegames.com.br

www.housegames.com.br

Loja Shopping Mooca

Av. Capitão Pacheco e Chaves, 313 - Loja 1.072
Mooca São Paulo - SP

Tel: 3548-4817

Horario de Funcionamento:

Seg a Sab: 10h as 22h

Dom e Feriados: 14h as 20h

House[®]
Games
PRESS START





CASTLEVANIA PARA TODOS

A Konami anunciou que lançará *Castlevania: Lords of Shadow 2* simultaneamente para X360, PS3 e PC. O título contará com um novo enredo, maior elenco de personagens, imensos ambientes abertos e visuais de tirar o fôlego por meio de um novo e muito mais poderoso mecanismo de jogo próprio, o Mercury Engine 2.

Enquanto o primeiro jogo detalhou a origem de Drácula e sua lendária conexão com os Belmont, *Castlevania: Lords of Shadow 2* é um final chocante para a saga de *Lords of Shadow*. "Esperamos oferecer algo especial em múltiplos formatos e que irá definir novos padrões para os jogos de ação e aventura", disse Dave Cox, produtor do game.

PANDA EM WORLD OF WARCRAFT

Sai no final de setembro a expansão *Mists of Pandaria*, da série *World of Warcraft*. No Brasil, o jogo será vendido tanto em versão digital como a de caixinhas, com caixa, manual e DVD totalmente em português para PC e Mac.

"*Mists of Pandaria* possui a maior variedade de conteúdo já criada para uma expansão de *World of Warcraft*. Ela possui características para agradar novatos, veteranos, e todos aqueles entre esses dois extremos", afirmou Mike Morhaime, CEO e cofundador da Blizzard Entertainment.

"Recebemos uma quantidade enorme de excelentes comentários dos jogadores durante a nossa mais longa fase beta realizada até hoje. Esperamos que eles fiquem satisfeitos explorando tudo o que *Pandaria* tem a oferecer assim que a expansão for lançada."



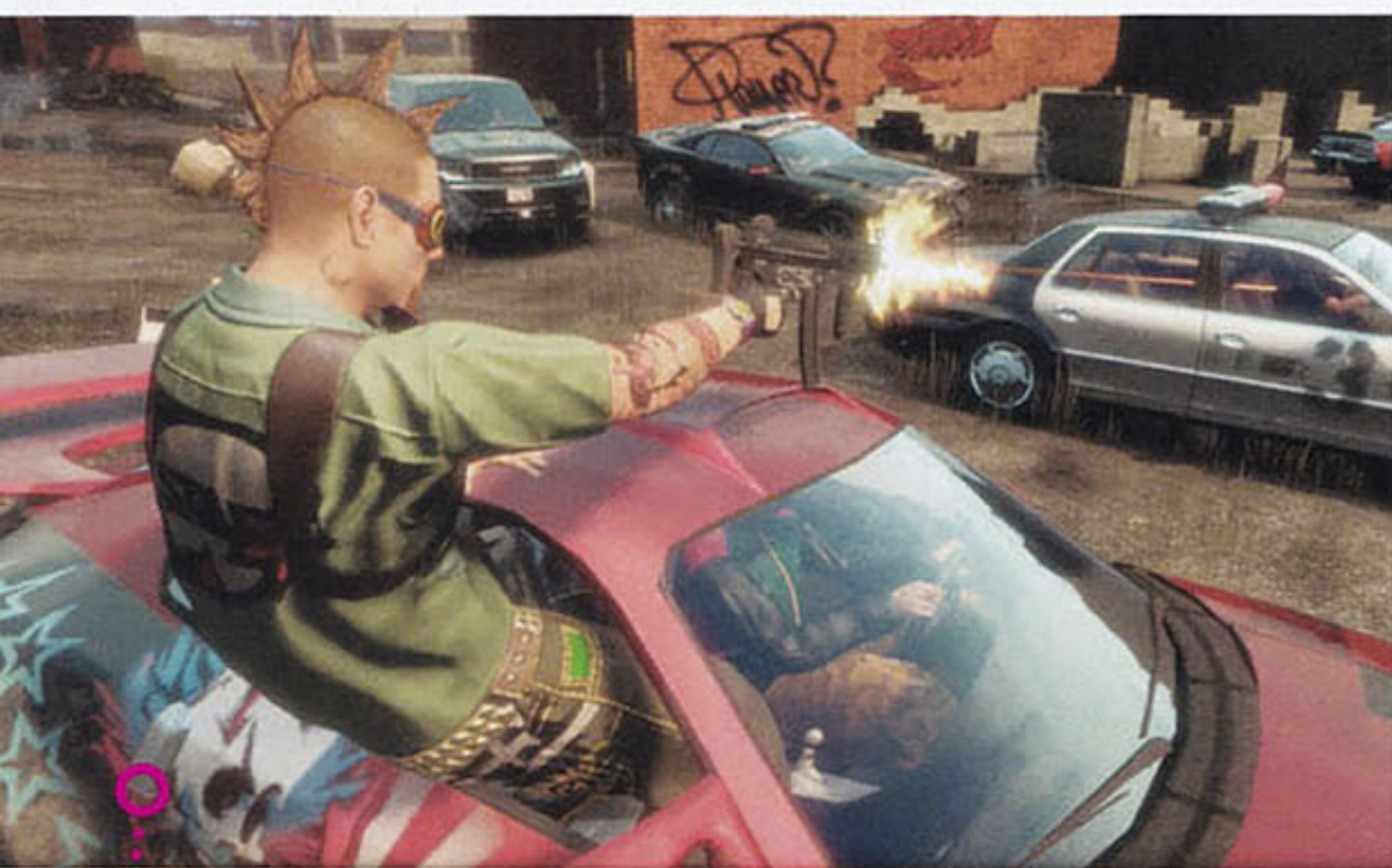
MULHER-GATO EM INJUSTICE

A *Mulher-Gato* (Warner/DC) também fará parte de *Injustice: Gods Among Us* (X360, PS3, Wii U), desenvolvido pelo estúdio NetherRealm, criador de *Mortal Kombat*.

Injustice: Gods Among Us surge como uma ousada franquia de jogo de luta, com uma história diferente, envolvendo o vasto elenco da DC Comics – Batman, Arlequina, Solomon Grundy, Super-Homem, Flash e Mulher-Maravilha.

"Mal podemos esperar para mostrar o jogo, porque proporcionará aos jogadores uma experiência épica", garantiu Ed Boon, diretor de criação da NetherRealm Studios.

"Nossa equipe está entusiasmada na produção de um game de luta ágil, com incrível narrativa e personagens icônicos da DC Comics."



APB: RELOADED CHEGA EM PORTUGUÊS

No final de agosto, iniciou-se a fase beta de testes fechados de *APB: Reloaded* no Brasil. Com 3 milhões de jogadores pelo mundo afora, o jogo chega localizado em português sob a responsabilidade da desenvolvedora catarinense Hoplon. Trata-se de um MMO de ação F2P (free-to-play) idealizado por David Jones, criador da série *Grand Theft Auto*. É o primeiro grande **MMOTPS** (jogo online massivo de tiro em terceira pessoa) no estilo sandbox.

“A Zynga está prestes a fazer jogos para as vovós. Há muitos desenvolvedores talentosos na Zynga trabalhando em games para os quais eles não dão a menor bola”

Will Harbin, chefe da Kixeye (*Backyard Monsters*, *Battle Pirates* e *War Commander*)



MAX PAYNE EM PRETO-E-BRANCO

A Rockstar lançou no final de agosto o DLC *Disorganized Crime Pack* para *Max Payne 3* (X360, PS3, PC). O pacote de expansão inclui o mapa multiplayer Hoboken Rooftops e modificações do Score Attack, do modo Arcade. Há inclusive balas dundum (que explode ao contato), Lone Wolf AI (inimigos mais agressivos) e o modo Headshots Only (só tiros na cabeça). O maior destaque vai para o modo **Noir**: uma campanha single-player inteiramente em preto-e-branco, ao estilo dos velhos filmes noir.

AVENIDA FIGHTER

O UOL lançou em agosto um game online divertido: baseado na novela *Avenida Brasil*, da TV Globo, o jogo **Avenida Fighter** brinca com games de luta estilo *Street Fighter*. Você pode jogá-lo online em <http://goo.gl/mJXk8>. A produção envolveu a equipe do UOL e dos estúdios Flux Game.



STATS DE RESIDENT EVIL DE GRAÇA

A Capcom lançou o serviço ResidentEvil.Net, um serviço online que promete incrementar a experiência de *Resident Evil 6*. No novo serviço, o usuário poderá conferir todas as suas estatísticas do jogo, quantos inimigos matou, quantas medalhas recebeu e que armas usou. É possível também comparar suas estatísticas com as de seus amigos e linká-las ao Twitter e ao Facebook, inclusive através do iPhone e de celulares com Android. Você também receberá alertas quando seus recordes forem quebrados e pode participar de campeonatos e eventos oficiais da Capcom.

O serviço será lançado junto com *Resident Evil 6*, em outubro.

TORNEIO DE LEAGUE OF LEGENDS

Começou o 1º Campeonato Brasileiro Oficial de *League of Legends* (br.leagueoflegends.com), da Riot Games. Os quatro eventos classificatórios ocorrerão no mês de setembro e os vencedores de cada uma das etapas garantem vaga automática para a grande final, que será realizada entre os dias 11 e 14 de outubro, na Brasil Game Show, em São Paulo. A premiação para os melhores times, que será a maior já paga na história dos e-sports no Brasil, será de US\$ 80 mil. As demais vagas serão definidas por meio do ranking nacional.

A competição é aberta para qualquer jogador que possua interesse em participar do evento, mas existem algumas regras que devem ser seguidas.

...League of Legends

é um MOBA (Multiplayer Online Battle-Arena) no qual times rivais competem pela vitória em campos de batalha com belas paisagens.



GAME NA SALA

Projeto de professor em Petrópolis ensina alunos de baixa renda a criar jogos e abre novos campos profissionais para esses jovens

> Fernando Souza Filho



Enquanto cabeças retrógradas, obscurantistas e desinformadas fazem campanhas contra os videogames, começam a ganhar força os projetos educacionais sérios que usam os games como ferramenta de aprendizado. Em Petrópolis, na região serrana do Rio de Janeiro, alunos do ensino médio de uma escola pública de baixa renda estão aprendendo a criar e modelar personagens tridimensionais para jogos.

Direcionada especialmente para estudantes do 3º ano, o projeto

incentiva o estudo de programação de games e os resultados acabam trazendo à tona benefícios extras inimagináveis há alguns anos. É exatamente o que ocorre desde 2009 no colégio estadual Embaixador José Bonifácio, com o projeto capitaneado por Guilherme Hartung, professor de matemática: muitos alunos despertaram para a carreira em TI e já se preparam para fazer faculdade na área.

Os alunos desenvolvem jogos educacionais das áreas de biologia, matemática, química e física. Muitos desses jogos já são usados como ferramentas pedagógicas em sala de aula.

O resultado não poderia ser outro: além de diversos alunos encaminhados profissionalmente, o professor Hartung recebeu prêmios nacionais e internacionais pelo projeto, como Microsoft Educadores Inovadores 2009, Novas Formas de Aprender (do Instituto Claro), Fundação Telefônica e HP Tech Internacional. E a escola também ganhou com isso: novos computadores, impressoras e projetores.

O projeto se expandiu e agora o professor ensina como produzir vídeos e imagens em 3D, inclusive com apoio de João Roberto de Oliveira Sita, que trabalha no Canadá e participou da produção do filme *Avatar*.

A empolgação do professor com os resultados é justificadíssima e ficou ainda mais evidente quando ele atendeu à **EGW** para um bate-papo sobre o projeto.

EGW: Como surgiu esse projeto?

Guilherme Hartung: Em 2008, como orientador tecnológico, fiz uma pesquisa na escola onde leciono e confirmei a minha suspeita: adolescentes são viciados em games. Comecei a pensar numa forma de incorporar o tema no contexto educacional. Pensei primeiramente em usar jogos comerciais, mas são caros e muitas vezes não proporcionam uma adequação robusta com os conteúdos curriculares. Pensei em utilizar games educativos – raros ainda no mercado –, e até em desenvolver os próprios jogos educativos para

Guilherme com seus alunos



DE AULA

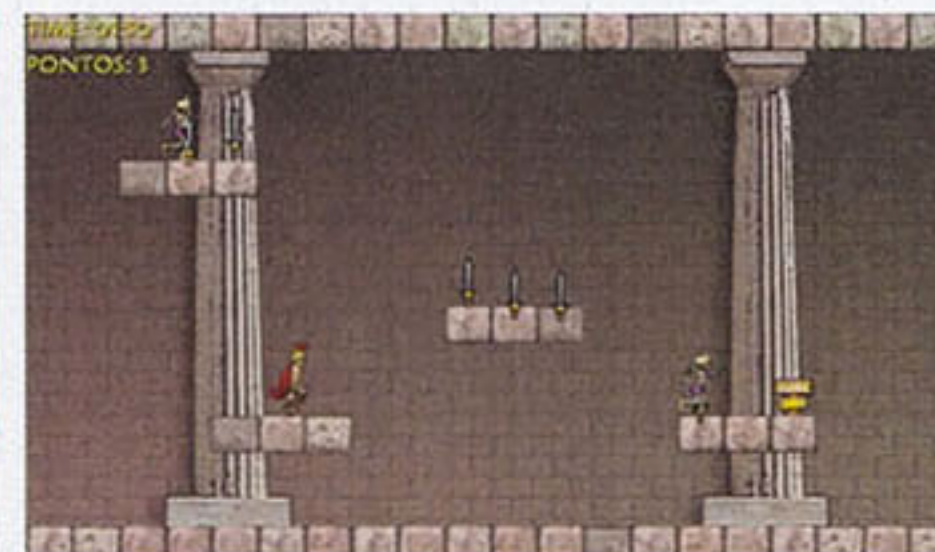


Turma de Guilherme com a mão na massa e, ao lado, os jogos que resultaram dessas aulas

“Além do aluno produzir algo que admira, os games, ele fica orgulhoso de ver o projeto exposto na mídia”



START



aplicar com os alunos. Só então percebi que a resposta dos meus anseios estava na minha frente: os alunos seriam os produtores dos games. Fiz uma pesquisa em ferramentas de autoria amigáveis e intuitivas para facilitar e agilizar a produção, e começamos as oficinas de capacitação – de arte gráfica, áudio e programação – com os alunos do projeto.

Qual retorno concreto você está sentindo em relação aos alunos?

Maior empenho em ciências e matemática aplicada – geometria, lógica booleana – e a demonstração de interesse em seguir uma carreira na área de TI.

Você já identificou algum talento de fato para modelação de personagens, por exemplo, entre os jovens de baixa renda participantes do projeto?

A oficina de modelagem está ainda no início. Estamos estudando um pouco de concepção de personagens, proporções, anatomia e linhas de ação. Ainda é cedo para revelar um talento. Mas acredito que, quando iniciarmos os trabalhos práticos, esses talentos devam surgir.

Quantos jogos já foram criados pelos jovens do projeto?

Em torno de 20 jogos educativos simples. A ideia do projeto não é desenvolver jogos profissionais.

Game de biologia que simula fabricação de proteínas; Matemáquina do Tempo; Game de geometria analítica... Qual jogo

fez mais sucesso entre os jovens?

O *Matemáquina do Tempo* é muito requisitado pelos alunos de novas fases, já que o jogo está incompleto. O simulador de geometria analítica é muito útil para professores de matemática que pretendem usar lousas digitais. Eu uso sempre.

Mesmo que a maioria não vá seguir nesse ramo profissional, esse projeto influencia a auto-estima dos jovens?

Sem dúvida. Além do aluno produzir algo que admira, os games, ele fica orgulhoso de ver o projeto exposto na mídia.

Como exatamente a tecnologia pode ser usada como ferramenta de inclusão social?

Nos dias atuais, é impossível dissociar inclusão social de inclusão digital. A tecnologia é fundamental nesse ponto: dispositivos móveis, redes sociais, até mesmo a operação de um caixa eletrônico. Além disso, o projeto tem o intuito de mostrar que uma área carente como a de TI oferece salários interessantes.

Os games ainda têm uma imagem distorcida junto aos grandes veículos de comunicação que possuem visão ar-

“O projeto mostra que uma área carente como a de TI oferece salários interessantes”

caica, muitas vezes influenciados pelas igrejas que são donas desses veículos. Como lidar com essa imagem distorcida junto às famílias desses jovens que participam do projeto?

Realmente, a recepção do projeto apresenta certa desconfiança no início. Mas, com o desenrolar das atividades, os familiares perceberam que os alunos estão não apenas se divertindo, mas aprendendo matemática de bom nível, que é uma disciplina foco de atenção do MEC. Os alunos aprendem também a ter responsabilidades com prazos e com o fluxo do trabalho: o programador só poderá finalizar o jogo se os artistas cumprirem seu papel.

Os prêmios que o projeto ganhou, como Microsoft Educadores Inovadores 2009 e Novas Formas de Aprender, ajudaram na consolidação do projeto de que forma? Mais equipamentos, salas?

Esses dois prêmios citados não contribuíram em equipamentos, mas sim em visibilidade do projeto. Porém, o prêmio internacional da Fundação Telefônica Espanhola – com lousa digital, projetor multimídia, ebook reader – e o prêmio internacional da HP americana – impressora multifuncional, laptops de última geração – sim, equiparam a escola.

Quais os próximos passos concretos desse projeto?

Estamos com uma oficina de criação de personagens para games 3D. Pretendemos reiniciar o curso de programação em XNA/C# no início do próximo ano. 🎮

GREEDY MONSTERS

Um jeito esperto de incitar a sustentabilidade usando games: projeto brasileiro busca conscientizar os jovens a melhorarem suas atitudes com o Planeta Terra

> Paula Romano

Desenvolvido pela produtora brasileira MTI Studio, *Greedy Monsters* é um jogo casual que, além de divertir, promete educar seus jogadores para adotarem “atitudes sustentáveis” em suas vidas. O game pode ser encontrado na App Store com versões para iPad e iPhone 4.

No enredo, simpáticos monstrinhos estão vivendo em um mundo com recursos escassos. Essas criaturas passam por situações de racionamento: pouca comida, epidemias, pragas, acúmulo de lixo, superpopulação etc.

Greedy Monsters oferece a oportunidade de refletir sobre a situação caótica em que vivemos atualmente. O jogo apresenta trinta fases sequenciadas e requer raciocínio rápido e muita concentração. Lançado em julho de 2012, ele já soma mais de 9 mil downloads



“Criar um jogo e publicá-lo tornou-se mais acessível para pequenas empresas graças à popularização das lojas online”

até agora, mas o MTI Studio espera alcançar a marca de meio milhão de downloads até o final de 2012.

Conversamos com Flávio Montanaro, um dos sócios fundadores da MTI Studio, que contou detalhes sobre o desenvolvimento do jogo e como é trabalhar games em terras tupiniquins.

EGW: O que levou o estúdio a abordar a temática da sustentabilidade?

Flávio Montanaro: O jogo começa quando os monstros encontram o novo planeta e o jogador deve ajudá-los em uma luta diária pela sobrevivência. Sendo assim, questões básicas de sustentabilidade, como escassez de comida, doenças e obesidade foram utilizadas na mecânica do jogo para criar os desafios que o jogador enfrentará. A escolha deste tema também foi em virtude a um paralelo traçado com a nossa história como civilização. Os monstrinhos passarão as mesmas dificuldades que nós enfrentamos até hoje no planeta.

Como o jogo desenvolve esse tema?

Primeiramente, como uma forma clara de ensinar a necessidade do equilíbrio entre utilizar e racionar os recursos. Inserimos escassez de comida, necessidade de exercícios para combater a obesidade, doenças, pragas nas plantações, superpopulação, necessidade de renovar fontes de alimento, alta nos preços, controle de epidemias etc.

Quanto tempo durou o desenvolvimento?

Cerca de 10 meses, considerando todo o ciclo do desenvolvimento: desde a criação do roteiro, personagens, programação, animações, trilhas e efeitos sonoros e a execução das ações do plano de marketing do projeto.

Como foi o contato com a Apple para o lançamento do jogo? Alguma previsão para chegar ao Android?

É um processo um pouco burocrático, mas é relativamente rápido. A versão Android sai agora em setembro.

Como o MTI vê o mercado brasileiro

para o desenvolvimento de games?

Hoje já temos uma boa representatividade mundial, o Brasil já possui mais smartphones que a França e a Alemanha. Sem dúvida, o mercado de games já aumentou muito a atuação no mercado nacional. Cresceu bastante também a quantidade de produtoras e estúdios brasileiros, e já encontramos uma série de jogos de sucesso pelas lojas virtuais.

Quais as maiores dificuldades de uma empresa de games indie no Brasil?

Neste mercado, divulgação é muito importante. Criar um jogo e publicá-lo tornou-se mais acessível para pequenas empresas graças à popularização das lojas online como App Store e Google Play. No entanto, existe muita concorrência e a divulgação do jogo com boa penetração mundial é muito importante.

Neste ponto, a dificuldade maior é financeira mesmo. É preciso um investimento relativamente alto para conseguir alguma notoriedade. 🐾



LOJAS AMERICANAS

Todo Mundo Vai.

A maior variedade em

GAMES

todo mundo encontra aqui!



GAME PS3
OU XBOX
DUKE NUKEM
FOREVER*

R\$
49,99
cada



GAME PS3
RAINBOW SIX
VEGAS 2*

R\$
59,99
cada



GAME PS3 OU
XBOX STREET
FIGHTER IV*

R\$
59,99
cada



GAME PS3
BATMAN
ARKHAM
ASYLUM*

R\$
79,99
cada



GAME PS3 OU
XBOX RESIDENT
EVIL 5 - GOLD
EDITION*

R\$
99,99
cada



GAME PS3
GOD OF
WAR III*

R\$
99,99
cada



GAME PS3
OU XBOX
FIFA SOCCER
2012*

R\$
99,99
cada



GAME PS3 OU
XBOX STREET
FIGHTER X
TEKKEN*

R\$
129,00
cada

LANÇAMENTOS



GAME PS3
OU XBOX
SLEEPING
DOGS*



GAME PS3
OU XBOX
SPEC OPS
THE LINE*

R\$
179,00
cada

Especial
**planeta
criança**

GAME XBOX KINECT
DISNEYLAND
ADVENTURES*

R\$
79,99
cada



GAME XBOX
KINECT
DANCE
CENTRAL*

R\$
79,99
cada



GAME KINECT
STAR WARS*

R\$
99,99
cada



Ofertas válidas para todo o Brasil, nas lojas físicas e até 24/10/2012, ou enquanto durarem os estoques dos itens. Imagens meramente ilustrativas. (*1) Nem todos os produtos são encontrados em todas as lojas. (*2) O serviço 4003 tem custo de ligação local + impostos locais, conforme o Estado de origem, para telefones fixos, e custo de ligação + impostos, conforme a operadora, para celulares; tais custos serão cobrados na conta telefônica.

americanas.com

A maior e mais completa loja da internet brasileira.
Compre também pelo telefone 4003-1000⁴²

RED CRUCIBLE 2

Mais um FPS online é localizado para o português: além de rodar diretamente no browser, ele não fica lento durante a ação

> Fernando Souza Filho

A tendência dos FPS (jogo de tiro em primeira pessoa) online gratuito que roda diretamente no browser veio pra ficar. Mais do que isso: os títulos estão se tornando cada vez mais sofisticados. É exatamente essa a sensação que temos ao jogar *Red Crucible 2*, que chegou ao Brasil no início de agosto, totalmente localizado em português pelo BoaCompra.

Com cerca de 400 mil jogadores por mês só na Europa, ele é gratuito e basta um cadastro simples no site para já sair distribuindo tiros. Os gráficos são tridimensionais e você pode configurá-los de acordo com a sua conexão à internet. São ao todo oito campos de batalha e um sistema de patentes que permite desbloquear armamentos.

"Diferente dos outros grandes jogos FPS, *Red Crucible 2* funciona direto do navegador de internet, sem a necessidade de download. O desenvolvimento na plataforma Unity permite gráficos 3D e som de alta qualidade, assim como uma jogabilidade complexa e precisa, sem dever nada para os títulos que necessitam de instalação", explicou Christian Ribeiro, fundador e diretor executivo do BoaCompra. "O jogo também funciona com o sistema free-to-play: os usuários podem jogar gratuitamente, sem limitação de tempo e de funções."

Com uma cuidadosa versão em português, o jogo não apresentou lentidão diante das péssimas conexões brasileiras à internet. "Apesar dos gráficos em 3D, *Red Crucible 2* é um game bem otimiza-



do. Com as diversas configurações de imagem, que permitem desde mudanças na resolução até a ativação de efeitos avançados de luz e anti-aliasing, o game se adapta facilmente a computadores mais antigos", completa.

PAPO COM OS AMIGOS

O jogo foca muito na interação entre jogadores. Seria essa uma nova forma de encarar os games online? "Sim, com certeza. Os jogadores de games online prezam muito por essa experiência multiplayer. Poder jogar com os amigos, criar clãs, trocar mensagens, isso atrai ainda mais o jogador, que termina utilizando o game tanto pra jogar quanto pra conversar com os amigos e conhecer novas pessoas."

Para jogar, você não gasta um centavo,

mas há alguns custos para adquirir novas armas, equipamentos e camuflagem para o seu personagem. "Usando esses kits, é possível criar conjuntos dedicados a cada estilo de jogo, como combate de longa distância ou em mapas mais estreitos. Isso facilita muito a vida dos jogadores, que tem um leque maior de variações e estratégias de combate", lembra ele.

Red Crucible 2 chega ao Brasil em um momento muito bom para o gênero e o executivo do BoaCompra não esconde seu otimismo. "O mercado brasileiro está muito aquecido. Alguns setores crescem a níveis surpreendentes, como é o caso dos games. De maneira geral, os produtos estão se tornando mais acessíveis, de melhor qualidade e em maior quantidade", complementa ele. 🎮



AMD Radeon HD Série 7000

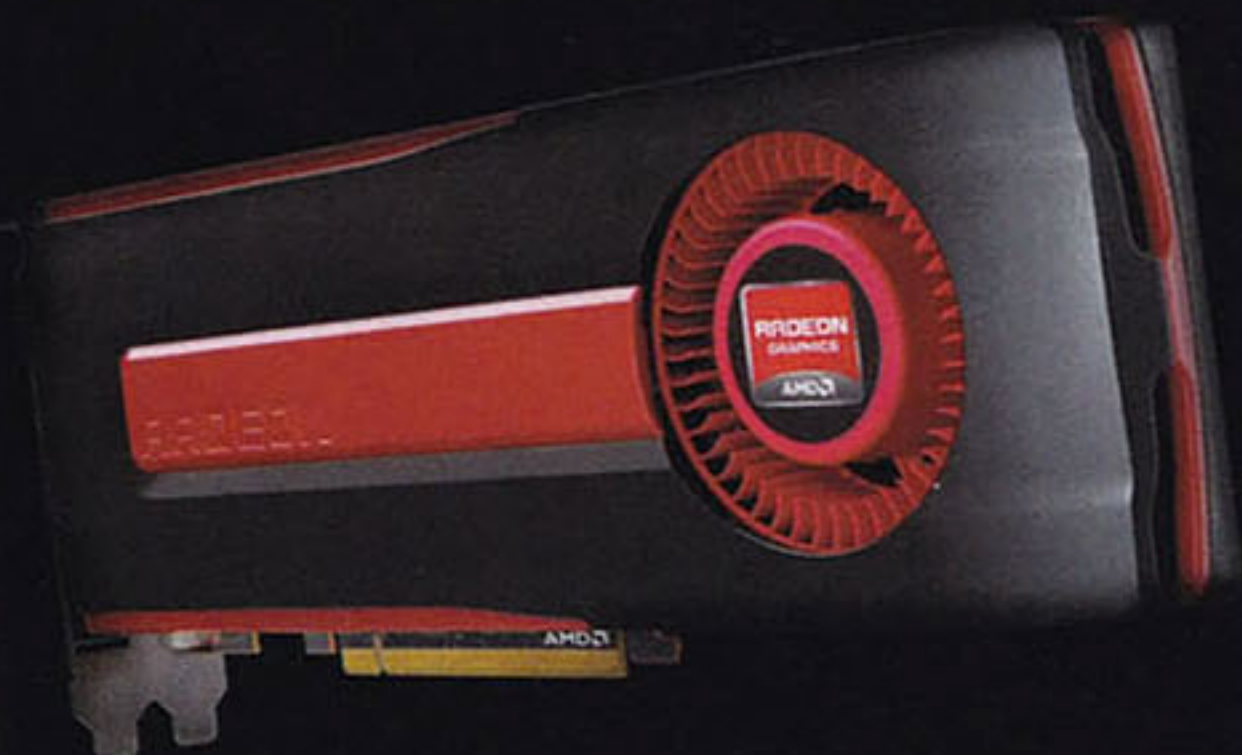
A única com suporte Eyefinity 2.0
com a tecnologia HD3D.



SHIFT 2
UNLEASHED

RADEON
GRAPHICS

AMD



- A primeira GPU fabricada na arquitetura de 28 nm;
- Poder de **overclock** que ultrapassa 1Ghz;
- A primeira placa de vídeo com suporte PCI-Express 3.0 e Direct X 11.1;
- Mais de 55 prêmios no mundo todo.
- Tecnologia de ponta inigualável;

AMD

BALDUR'S GATE ENHANCED EDITION

Uma década depois do sucesso, jogo ganha nova versão com 12 horas extras

> Lucas Moura

Monstros, batalhas por turnos, desafio, diálogos inteligentes. Essa era a rotina de um gamer que em novembro de 1998 pôde desfrutar um dos títulos que colocou a Bioware no mapa das grandes desenvolvedoras de RPG: *Baldur's Gate*. Baseado no mundo de *Forgotten Realms*, o game utiliza a segunda edição das regras do jogo estilo Dungeons & Dragons, um dos mais famosos sistemas de RPG de mesa.

Um dos seus destaques na época foi a liberdade na criação do personagem e a quantidade massiva de conteúdo a ser explorado. O jogador poderia se tornar um anão ladrão com um temperamento agressivo ou um soldado que lutava pelo bem da sociedade. A região de Sword Coast, onde a trama se desenrola, é dividida por subseções, nas quais o grupo do jogador navega por meio de um mapa principal. A quantidade de texto é significativa e as decisões podem afetar o andar da campanha principal.

Passada mais de uma década, *Baldur's Gate* ressurgiu para a alegria dos fãs e na busca daqueles que não tiveram a oportunidade de jogá-lo ainda. Na forma de um



remake pelas mãos da Overhaul Games, *Enhanced Edition* vem com a promessa de consertar problemas técnicos e expandir o conteúdo do título.

SUPORTE ATUALIZADO

O título sairá no formato cross-platform play, ou seja, você poderá jogar com alguém que possui um iPad mesmo se a sua versão for PC. A interface também foi aprimorada e se encaixa às exigências das telas widescreen – ou seja, a resolução é bem maior do que a original.

A câmera isométrica foi mantida: a visão possui uma perspectiva lateral, quase diagonal. É algo bem similar a *Diablo* e outros RPGs clássicos. O combate ainda se desenrola em tempo real, sendo possível pausar para atribuir ações aos seus personagens, como qual inimigo atacar no momento. Por se tratar de um sistema de RPG de mesa, todos os cálculos com dados de 20 faces são feitos em tempo real: seu personagem pode errar um golpe.

As adições do sistema Dungeons &

Dragons que só apareceram em *Baldur's Gate 2* se fazem presentes na nova versão. Isso resulta em novas classes, raças, sub-raças e até três novos personagens na campanha principal. Ao todo são mais de 12 horas só de conteúdo adicional.

Trent Oster, diretor geral da nova versão, atendeu a **EGW** para contar mais sobre o processo de produção.

EGW: Vai haver algum tutorial sobre as regras básicas do jogo, para ajudar quem tem pouco conhecimento do sistema estilo Dungeons & Dragons?

Trent Oster: Sim, nós adicionamos um tutorial em *Baldur's Gate* na forma de conteúdo opcional, que você pode acessar antes de iniciar a campanha principal.

Levando em consideração que *Baldur's Gate* é uma das franquias mais adoradas por fãs dos RPGs ocidentais, foi difícil criar novos personagens e quests sem perder a identidade original?

Trabalhamos arduamente para recapturar a magia dos personagens de *Baldur's Gate* e a complexidade das quests adicionais. O que colaborou também foi o fato de metade da nossa equipe ter tido experiências anteriores em outros títulos da Bioware.

Quais melhorias na interface foram realizadas para a versão de iPad?

Adicionamos a possibilidade de dar zoom para uma maior facilidade de seleção e interação com os personagens. Além disso, incluímos o botão Inspeccionar, que faz com que baús e portas fiquem em evidência. Também colocamos botões da interface mais largos para a IA e seleção de grupo.

Quando foi lançado originalmente, *Baldur's Gate* possuía quests que não apareceram no jogo final por não estarem prontas. Os fãs as tornaram disponíveis por meio de modificações como *Unfinished Business*. Essas quests estarão na *Enhanced Edition*?

Não, nós não implementamos tais modificações ainda. Estamos tentando

entrar em contato com os criadores, pois esse tipo de mod ocupa um tremendo espaço em disco.

Você acredita que o sistema *Dungeons & Dragons* pode se tornar expressivo nos jogos de novo?

Sim, acredito que esse gênero possui um passado rico. Com as equipes certas, fazendo ótimos jogos, podemos ter um revival do gênero nos PCs.

Haverá conteúdo pago extra após o lançamento? Personagens, quests?

Sim. Não podemos falar nada por enquanto, porém já temos novos conteúdos em produção.



"RPGs devem ser simples no início, ficando mais complexos depois"

Quais foram as maiores dificuldades técnicas ao atualizar *Baldur's Gate* aos sistemas mais novos?

A interface de usuário e o seu código focado no sistema Windows foram complicados. Ambos os sistemas foram muito bem integrados e têm sido muito difícil separá-los para que se possa trabalhar efetivamente neles.

***Baldur's Gate* é muito mais complexo do que a maioria dos jogos lançados nos últimos cinco anos. Você acredita que RPGs devem reforçar a utilização de mecânicas mais complexas que possibilitam uma maior liberdade ao jogador?**

Eu acredito que muitos jogos seguiram os caminhos mais simples. Creio que existe um balanço agradável de complexidade que faz o jogo ser divertido, para aprender e ao mesmo tempo ser difícil de se tornar um mestre. Para mim, *Baldur's Gate* está exatamente neste meio termo.



Plataformas:
PC, iOS, Android
Desenvolvedora:
Overhaul Games
Editora:
Beamdog
Lançamento:
18/9/2012

Play Games

BRASIL



CONSOLES



JOGOS E ACESSÓRIOS



ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Loja 1 - Shopping Total

Fone: (41) 3535-7524

Rua Itacolomi, 292 - Loja 424 - Curitiba - PR

Loja 2 - Shopping Cidade

Fone: (41) 3017-3043

Av. Mal. Floriano Peixoto, 4984 - Loja LT043
Curitiba - PR

www.playgamesbrasil.com

RELEMBRAR É PRECISO?

Comparar o novo 3DS com o Game Boy é injusto. Mas é um exercício válido

> Pablo Miyazawa

Alguns dias atrás, a Nintendo gentilmente me enviou um Nintendo 3DS XL pelo correio. A sensação foi estranha. Há tempos eu não passava por algo parecido – abrir um videogame novo sem saber o que esperar dele.

Confessei aqui como ando afastado do dia-a-dia do mercado de games. Não é muito fácil, mas tento acompanhar as notícias. Nem sempre consigo. Quando me disseram que estavam me enviando o 3DS XL, fiquei em dúvidas se o tal modelo já não havia sido lançado há meses. Acho que já não ando tão bem informado quanto antes.

Voltando ao pacote em si. Em uma manhã de sábado, fui buscá-lo no depósito da empresa de transporte de correspondências internacionais. Paguei os impostos devidos (muitos) e abri a caixa no carro mesmo. Muito papelão desperdiçado, uns folhetos dispensáveis e lá estava ele, acompanhado da fonte para ligar na tomada. Só isso e nada a mais.

Naquela hora, tive um déjà vu. Não pude evitar me lembrar de 1990, quando abri a caixa de meu primeiro Game Boy, aquele tijolão branco – ele já vinha com quatro pilhas tamanho AA. E duravam muito, bem mais do que as alcalinas tradicionais que eu comprava na padaria. E tinha outro detalhe: o pacote vinha com um cartucho, *Tetris*. Para muita gente naquela época,



esse era o único motivo necessário para se comprar um Game Boy. Muitos nem sabiam que havia outros games disponíveis além do *Tetris*. E precisava mais?

E não era só esse o conteúdo da embalagem do Game Boy. Havia um fone de ouvido estiloso, bem melhor do que o de qualquer walkman da época. O cartuchinho do jogo vinha com uma embalagem plástica protetora (dava um trabalho danado para se abrir aquilo). E também tinha o cabo Game Link, para ligar um portátil no outro. E para arrematar, havia um pôster exibindo vários lançamentos que eu jamais poderia comprar. Tudo isso por módicos US\$ 90 (hoje, o XL sai por US\$ 200). Na época, era um valor razoável em se tratando de um produto tão pequeno (atualmente a lógica parece inversa – quanto menor, mais caro). Lembrando que esse preço era para quem comprasse fora.

No Brasil, as poucas peças importadas custavam tão caro quanto um videogame normal. Assim mesmo, parecia um ótimo negócio.

E era mesmo, se pensarmos que o

Não pude evitar me lembrar de 1990, quando abri a caixa de meu primeiro Game Boy, aquele tijolão branco...

modelo seguinte do Game Boy foi sair em 1996, quase sete anos depois. Dá até nó no cérebro de pensar que um produto conseguiu permanecer líder no mercado durante tanto tempo, quase sem correr riscos e eliminando a concorrência de maneira incisiva. Bons tempos aqueles...

Mas o momento nostalgia acabou, como mágica, quando enfim consegui configurar o XL e encaixei nele o cartuchinho do *New Super Mario Bros. 2*. Muitas cores, sons, três dimensões (simuladas, é verdade), gráficos lindos em alta velocidade...

Esqueci do velho Game Boy de tela verde na hora. Admito que adoro recordar e não raramente me pego pensando “naquele tempo é que era bom”. Mas a melhor coisa sobre o passado é que ele realmente passou.

As ideias antigas ficam para trás para dar espaço a outras novas, na maioria das vezes, melhoradas.

É assim que a vida funciona – e é assim que deverá continuar. Sinceramente... Ainda bem! 🎮

Pablo Miyazawa é editor-chefe da revista Rolling Stone Brasil e escreve mensalmente neste espaço



Os maiores lançamentos em **GAMES**

A NAGEM TEM!



F1
2012



PES
2013



FIFA
13



PS3
PlayStation 3

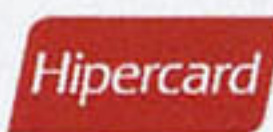
XBOX 360.

PC
DVD-ROM
SOFTWARE



www.nagem.com.br/prevenda

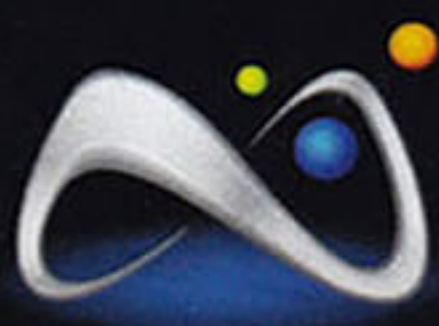
Aceitamos todos os cartões de crédito



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



NC Games[®]
& entertainment

KONAMI

Verificar a disponibilidade nas revendas parceiras.
adidas, as três Barras e as três Listras são marcas comerciais ou marcas registradas
do Grupo adidas, usadas com autorização. Todos os outros direitos autorais ou marcas registradas pertencem a seus respectivos
proprietários e são utilizados sob licença. © Konami Digital Entertainment



Disponível nas seguintes lojas:



ANIMAL
GAMES & INFORMÁTICA



Fotomais eletro
Tecnologia com Inteligência

GAMESHOP

get
game

FUTEBOL
SE JOGA COM
PES

★★★★★★★★★★★★★
PES2013
PRO EVOLUTION SOCCER

JÁ FOI DADO O PONTAPÉ INICIAL
NO MAIOR GAME DE FUTEBOL
DE TODOS OS TEMPOS.

LEVE PARA CASA O LANÇAMENTO MAIS AGUARDADO DO ANO:
PRO EVOLUTION SOCCER 2013.



GARANTA JÁ
O SEU!

Lançamento oficial
5/10/12

GAMETEC
ZONE

Los Hermanos
Games & Eletrônicos

MEGA
GAMES

PIER
88

Play
Place

ASSASSIN'S CREED

38

MILHÕES

foi a quantidade total de cópias vendidas da série entre novembro de 2007 e fevereiro de 2012

8

MILHÕES

foi a quantidade total de cópias vendidas pelos dois primeiros títulos da série, de 2007 e 2009, respectivamente

3,1

MILHÕES

foi a quantidade de *Assassin's Creed: Brotherhood* somente nos Estados Unidos

5

jogos principais compõem a série: *Assassin's Creed* (2007), *Assassin's Creed II* (2009), *Assassin's Creed: Brotherhood* (2010), *Assassin's Creed Revelations* (2011) e *Assassin's Creed III* (2012)

DESVENDE OS MISTÉRIOS DE PANDÁRIA

WORLD WARCRAFT

MISTS of PANDARIA™



DESCUBRA UM CONTINENTE PERDIDO



CONHEÇA OS PODEROSOS PANDARENS



LUTE ATÉ O NÍVEL 90

Adquira a
versão digital em
www.battle.net.



Não é necessário
cartão de crédito.
Compre via
Boleto Bancário!

COMPRA AGORA

12



/WarcraftBrasil



@warcraft_pbr

www.worldofwarcraft.com

©2012 Blizzard Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados. Mists of Pandaria é uma marca e World of Warcraft, Warcraft e Blizzard Entertainment são marcas registradas ou comerciais da Blizzard Entertainment, Inc. nos Estados Unidos e/ou outros países. Todas as outras marcas mencionadas são propriedade de seus respectivos donos.

BLIZZARD
ENTERTAINMENT

JOGATINA COM A

Neste mês, testamos alguns produtos customizados – inclusive para *Battlefield 3*

> Fernando Souza Filho

1. IMPERATOR 4C

Fabricante: Razer

Preço médio: R\$ 300,00

A configuração é boa, a ergonomia é inteligente e os 6400 DPI permitem precisão nos jogos e no tratamento de imagens em altíssima resolução no Photoshop. Mas, vamos ser sinceros, não tem nada mais lúdico do que ter um mouse customizado com seu jogo favorito, não é?

Antes de mais nada, o Razer Imperator 4C é muito bonito, o soldado de *Battlefield 3* estampado no mouse provoca muitos olhares de cobiça dos colegas de trabalho. Porém, mais do que isso, ele é eficiente e responde rápido aos comandos, inclusive quando precisamos alternar o sensor entre óptico e laser.

Barato ele não é, mas o investimento se paga para quem precisa de um mouse com boa performance. Jogamos *Battlefield 3* no PC e o Razer Imperator 4C foi preciso nas miras e rápido no gatilho. Literalmente!

Os botões customizáveis também são interessantes e é possível ajustar o nível de sensibilidade "on-the-fly", ou seja, sem precisar desconectar e nem reiniciar nada.

2. ONZA TOURNAMENT EDITION

Fabricante: Razer

Preço médio: R\$ 250,00

O controle de Xbox 360 customizado para *Battlefield 3* é muito bonito (preto fosco e botões iluminados) e funcional. Na verdade, o design dele é tão eficiente que, sinceramente, a Microsoft poderia tirar um



2

tempinho para estudá-lo e quem sabe usar alguma coisa para futuros controles de seu console.

De cara, destaca-se a funcionalidade de regular a velocidade nas alavancas analógicas e nos botões, com um tempo de resposta menor. Mas o prato principal são os dois botões extras, LMFB e RMFB, que ficam acima dos tradicionais LT e RT. Se bem usados, podem ser uma vantagem significativa nas batalhas online.

Outro detalhe que não passa despercebido são os botões Y, X, A e B: de cara, já percebi que eles tinham um tempo de resposta menor. À medida que constatei a melhora da performance nos embates de *Battlefield 3*, ficou claro que, por terem uma profundidade física menor, eles de fato respondem mais rápido. Espetacular!

O cabo que liga o acessório ao X360 é grosso, firme e resistente. E longo: quase 5 metros de comprimento. Algumas pessoas podem achar que isso atrapalha, mas dá muito mais liberdade de movimento.

3. BLACKWIDOW ULTIMATE

Fabricante: Razer

Preço médio: R\$ 650,00

Completando a linha *Battlefield 3* comentada nesta página, temos um teclado e um mousepad de deixar qualquer um de queixo caído.

O teclado é uma belezinha com as teclas iluminadas, perfeitas para jogar no escuro. Mas não é só isso: as teclas são muito firmes e confortáveis para

longas digitações, ou seja, são perfeitas tanto para chats em jogos online quanto para digitação de textos longos. Faz falta o "Ç", é claro, mas não é o tipo de coisa que seja o fim do mundo em um chat online. Para textos longos, por outro lado, basta a tradicional combinação de teclas do velho ABNT e tá tudo resolvido.

Há apenas uma saída USB e as portas de áudio/microfone habituais, mas é mais do que suficiente para quem vai entrar de cabeça no modo Multiplayer.

No geral, é um teclado belíssimo, mas o preço é salgado demais para um acessório que não apresenta nada além de sua beleza customizada para *Battlefield 3*.

Para quem se dispõe a ter a linha *Battlefield 3* da Razer, o melhor complemento é o mousepad emborrachado, que desliza na medida certa na hora dos combates. Com valor médio de R\$ 150,00, ele é bem espaçoso (35cm x 25cm) e tem uma superfície texturizada na linha Fractal 2.0. Simplesmente Demais!



1



3

SUA CARA



4. WI-DRIVE 32 GB

Fabricante: Kingston

Preço médio: R\$ 450,00

Com tanto jogo legal saindo para iPad e iPhone, uma hora o HD do aparelho vai ficar lotado. Aí, entra em ação essa preciosidade da Kingston. Pequeno, leve, fino, elegante e prático, ele cabe no bolso e pode ser compartilhado entre até três pessoas. E o melhor de tudo: sem fio algum espalhado pelo chão.

Com conectividade Wi-Fi 802.11g/n, ele tem um HD forte que vai aliviar as necessidades de espaço extra, ainda que 32 GB hoje em dia sejam preenchidos em um piscar de olhos. Mas para quem está viajando, por exemplo, é definitivamente uma mão na roda.

Para usuários da família iPhone, ele é um complemento absolutamente perfeito. Mas para quem tem um tablet, o cenário é um pouquinho diferente:

o espaço interno não é suficientemente robusto e o aplicativo para iPad é muito bugado.

5. HYDRA CONTROLLERS

Fabricante: Razer

Preço médio: R\$ 450,00

Controle que usa movimentos naturais do seu corpo para jogar. Ele se encaixa bem na proposta de *Portal 2*, por exemplo, que "por acaso" vem como brinde quando se compra o acessório.

Em nossos testes, não observamos nenhuma latência significativa, especialmente com o DLC Sixense MotionPack, feito especialmente para o acessório. Ele é bem compacto, pode ser acomodado em um canto que não atrapalha a movimentação da jogatina. A experiência é bem fluída para jogar no seu PC. 🎮



> NOVIDADES TECH



GAMER TECH

MOUSE V-TRACK GAMING

O gadget conta com a tecnologia óptica V-Track que utiliza feixe de luz vertical e funciona praticamente em qualquer superfície, garantindo funcionamento suave e preciso até mesmo em tecidos macios. O aparelho tem cinco modos de seleção, 160K de memória interna, DPI "ajustável" com indicação por LEDs: 400-800-1200-1600 e 3000 DPI customizáveis.

Preço médio: Até R\$ 90,00



MONITOR PARA JOGOS RTS

A BenQ lançou no Brasil seu monitor profissional para games, o RL2240H. Projetado para ser referência para jogos de estratégia em tempo real (RTS), ele proporciona maior visibilidade e controle aos jogadores.

O monitor foi desenvolvido em parceria com a equipe de jogadores profissionais Star Tale, de *StarCraft 2*. Salta aos olhos a taxa de contraste dinâmico de 12 milhões:1.

O aparelho possui ainda modo RTS, que ajusta automaticamente as configurações do aparelho para jogos em tempo real, aumentando as chances de vitória durante a partida.

Preço médio: R\$ 600,00

The background of the entire page is a detailed illustration of Connor, the protagonist of Assassin's Creed III, seen from behind. He is wearing his iconic brown and tan assassin's outfit with a hood and a tomahawk strapped to his back. He is walking through a misty, snow-covered battlefield. In the distance, soldiers in 18th-century attire are engaged in combat, with smoke rising from the ground and an American flag visible on the right. A large, faint Assassin's Creed logo is centered behind the title text.

ASSASSIN'S CREED III

INICIE
A REVOLUÇÃO

*CONTEÚDO EXTRA: MAPA SINGLE PLAYER MAYAN RUINS
E ARMA DESBLOQUEADA SAWTOOTH SWORD.



FACEBOOK.COM/UBISOFT.BRASIL

AMERICANAS.com



GEEK

pontofrio.com

CONTEÚDO
EXCLUSIVO* NA
PRÉ-VENDA



VÁLIDO ATÉ 29/10



UBISOFT®

Saraiva

UZ GAMES
com

Walmart*

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA
18
Violência
Não recomendado para
menores de 18 ANOS



XBOX 360

XBOX
LIVE

PS3
PlayStation 3

PlayStation
Network

NEED FOR SPEED:

Releitura de um dos principais games da série pega emprestado características de *Burnout Paradise* e mira um futuro diferente, com a franquia bem renovada

> Lucas Patricio



Need for Speed é uma série que, mesmo anual, consegue trazer ares frescos a cada novo episódio. Em uma tentativa de resgatar boas ideias e dar uma nova visão para antigos episódios, a EA encarregou a Criterion de remodelar *Most Wanted*.

É engraçado ver um reboot sair tão pouco tempo depois do lançamento original: *Need for Speed: Most Wanted* foi lançado para PS2, Xbox, PC e GameCube em 2005. Bem, talvez já seja tempo o suficiente para uma versão revisada e talvez seja apenas nós que estamos ficando velhos. Mas ainda temos dificuldades em concordar com a utilização do mesmo título para o game.

Quem conhece a Criterion sabe que nenhum de seus jogos deve ser ignorado. Ainda mais quando ela se propõe a fazer de uma consolidada versão de *Need for Speed* um sucessor espiritual de um dos mais divertidos games de corrida da geração: *Burnout Paradise*.

Most Wanted terá um mundo aberto e todos os desafios distribuídos nas ruas da cidade Fairhaven. Uma das principais características é que tudo estará desbloqueado desde o começo do jogo.

Nada mais de passar dezenas de horas jogando para poder dar uma voltinha com uma Ferrari. Todos os carros estarão nas ruas, seu único trabalho será encontrá-los.

O enorme parque de diversões será bastante familiar para quem passou horas e horas jogando sem muito objetivo nas ruas de Paradise City. Até por isso, a Criterion deixou todas as opções de eventos e atalhos para os principais pontos da cidade disponíveis em um menu flutuante – semelhante a *Burnout*. Com ele será fácil entrar em partidas multiplayer, ir direto para um evento ou se locomover por Fairhaven.

E QUANTO AO GAMEPLAY...

A jogabilidade de *Need for Speed: Most Wanted*, claro, tem como principal foco as corridas ilegais e perseguições policiais. Tudo isso estará bastante presente

MOST WANTED

PREVIEWS



nessa nova versão, com desafios que vão abusar da estrutura amigável da cidade para corridas ilegais – espere por muitas passagens secretas, atalhos e caminhos alternativos que vão exigir habilidade no volante.

E quando você quiser apenas passear, haverá bons motivos para querer cumprir alguns objetivos mais simples. Um sistema chamado Autolog vai te manter informado sobre absolutamente todos os números, recordes e informações do que seus amigos fizeram em determinadas partes da cidade.

Esse sistema, que funciona de forma muito parecida em *Burnout Paradise* e *Hot Pursuit*, vai comparar as maluquices que você faz com os seus amigos. Isso vai instigar qualquer corredor a perder

dois minutinhos apenas para conseguir um salto mais alto ou drift mais longo. Afinal de contas, quem não gosta de estar no topo de uma lista de amigos para poder tirar sarro depois?

A conexão com o Autolog realmente promete fazer com que a experiência em *Most Wanted* seja itinerante. Se você estiver a fim de fazer um evento, em poucos momentos estará nele. Da mesma forma, convidar um amigo para um racha será tão simples como visualizar os recordes e estatísticas da cidade.

O MAIS BONITÃO DE TODOS

Um jogo da Criterion não pode ser ignorado. E os fãs podem ficar tranquilos que a característica destruição dos carros continuará presente, transformando os lindos modelos em um conjunto de pixels amassados.

A EA diz que esse é o *Need for Speed* com a modelagem de carros mais bonita da série. Ainda é difícil julgar, mas pelas imagens podemos dizer que é capaz que seja verdade.

Temos certeza que essa releitura de

Most Wanted da Criterion será interessante. Nossa dúvida é sobre como a EA pretende dar suporte para o jogo e por quanto tempo.

Burnout Paradise ganhou atualizações durante anos, adicionando cada vez mais conteúdos para os jogadores. Como *Need for Speed* é uma série anual, podemos esperar que isso não seja feito da mesma forma.

De qualquer maneira, ficamos contentes em ver elementos que deram certo em *Burnout Paradise* ganhando forma em um jogo tão icônico como *Most Wanted*. Rachas policiais com aquele toque especial que só a Criterion sabe dar. 🏁



Plataformas:
X360, PS3, PC, PSV, Mobile
Desenvolvedora:
Criterion
Editora:
Electronic Arts
Lançamento:
30/10/2012

XCOM

ENEMY UNKNOWN

Remake do clássico de estratégia da década de 1990 é recriado pelas cabeças que deram vida a jogos como *Civilization V* e *Sid Meyer's Pirates*

> Rodrigo Brasiliense

Não, você não leu errado, existe sim um novo jogo com o título *Xcom: Enemy Unknown*. Fãs de longa data da boa e velha estratégia irão reconhecer o nome como um dos grandes clássicos do gênero. Em 1994, enquanto outros títulos da época colocavam você em confrontos entre reinos mágicos ou nações bélicas, *Enemy Unknown* foi um pouco mais adiante na escala épica – era o mundo inteiro unido contra invasores alienígenas.

E é justamente esse sentimento e sensação de grande escala que os veteranos da Fireaxis, os mesmos de *Civilization V* e da franquia *Sid Meyer's*, pretendem alcançar com o novo *Xcom: Enemy Unknown*, o jogo que é um remake e, ao mesmo tempo, uma reimaginação do clássico. Como não poderia deixar de ser, a nova crise começa também quando seres extraterrestres, com tecnologia superior à nossa, descem dos céus com apenas um objetivo: conquista. Ao contrário da tendência atual na qual os jogos de estratégia se mostram saindo cada vez mais simplificados, o novo *Xcom* mantém sua jogabilidade altamente tática, que se divide em dois segmentos.

O primeiro é o Geoscape: você decide o rumo de suas produções, interceptações e pesquisas futuras. O novo título contará com um sistema apelidado de "ant farm", que dá a oportunidade dos jogadores customizarem sua base militar.

Já o segundo segmento, batizado de Battlescape, é literalmente a linha vermelha entre você e os invasores. Nele você controla tropas por cenários isométricos, em combates administrados por turnos.

Os cenários são detalhados e realistas, mas não são apenas pano de fundo:



cumprem papel importante na ação. Você terá que posicionar seus soldados em cobertura, armar táticas de guerrilha e até mesmo surpreendê-lo sorrateiramente no melhor estilo Solid Snake (*Metal Gear*).

Como se isto não fosse o bastante, há um sistema de missões paralelas que podem surgir durante suas batalhas, como assegurar que uma entrega de suprimentos seja feita com sucesso, ou mesmo neutralizar uma facção humana extremista que visa "ajudar" as forças alienígenas.

ASSUMA O QUE FAZ, PÔ!

Cada escolha sua durante o campo de batalha será retratada por meio de cenas cinematográficas, mais ou menos como acontece em *Valkyria Chronicles* e em *Silent Storm*, para que o jogador tenha uma noção das consequências de sua escolha.

Sim, parece promissor demais para ser verdade, mas não custa botar nossa fé no pessoal da Fireaxis, certo?

De acordo com eles próprios, o game é o projeto mais caro que já passou pelas mãos da desenvolvedora desde 2008, ocupando em tempo integral mais de 60 membros da equipe. É de se esperar que coisa boa venha por aí. Mesmo! 🎮



Plataformas:
X360, PS3, PC
Desenvolvedora:
Fireaxis
Editora:
2K Games
Lançamento:
12/10/2012



Plataforma:
PC
Desenvolvedora:
Arrowhead
Editora:
Paradox
Lançamento:
Dezembro/2012

THE SHOWDOWN EFFECT

Paradox quer reviver os filmes de ação dos anos 1980. E a coisa promete ser divertida

> Luiz Silva

Lembra-se daqueles filmes de ação dos anos 1980/90, quando um único homem entrava em um ambiente hostil apenas munido de sua metralhadora (ou qualquer outra arma) e inacreditavelmente dava cabo de todos os inimigos sozinho sem levar um único tiro? Pois é, se você gostava desse tipo de filme e sempre sonhou no dia em que você mesmo daria o “gostinho da justiça americana” para seus opositores, alegre-se: a Paradox Interactive promete para breve o game *The Showdown Effect*, cujo foco é justamente chutar bundas por aí.

O estilo do game é shooter de ação em side-scrolling 2.5D, lembrando muito *Shadow Complex* com os tiroteios desenfreados de *Contra*. Basicamente, você escolhe um personagem, armas, cenário e cai no pega-para-capar com seus amigos no modo Multiplayer online. Há vários cenários e personagens selecionáveis e, assim como

todo jogo dedicado à jogatina online, há conquistas e troféus destraváveis.

Nos cenários o jogador encontra várias armas pelo caminho, que vão de shotguns e sabres de luz a granadas e katanas. O único objetivo é passar pelos cenários empalando quem aparecer pela frente, destruindo tudo como se o mundo se resumisse em explosões pirotécnicas e gente gritando. A impressão que se tem é que o estúdio responsável tentou traduzir no videogame o sentimento de se assistir a filmes como *Duro de Matar* e *True Lies*.

Não que o game não tenha uma história. Ele até tem, mas é evidente que ninguém vai prestar muita atenção.

VAI QUE É TUA, RAMBO!

O jogo é ambientado no ano de 2027, na cidade de Neo Tokyo. O protagonista é um policial destinado a encontrar o seu... destino. E é isso. Não tem mais nada de

história. Mas quem precisa de enredo quando se pode agir como o Rambo?

Evidentemente, a tarefa não será das mais fáceis, visto que os adversários estarão igualmente armados e dispostos a saírem vencedores. A melhor estratégia é desviar das balas e ser rápido no controle.

Em outras palavras, não há espaço para jogadores estrategistas aqui. A movimentação é básica: você pula e atira. Os gráficos do game são bem trabalhados e os cenários são em geral bem escuros.

O que vale mesmo são as explosões convincentes e o caos das batalhas em ambientes fechados. Dá até para notar um toque de inspiração advinda de *Super Smash Bros*.

Em princípio, o jogo sairá apenas para computadores. Porém, se fizer o sucesso esperado pelos desenvolvedores, nada impede que ele ganhe versões para consoles no próximo ano. 



DRAGON BALL Z KINECT

Imitar as poses de seu herói favorito: brincadeira ganha nova dimensão no Kinect

> Pedro Sirna

Confesse: você já tentou se transformar em um Super Saiyajin na frente do espelho. Vá em frente, não se acanhe, pode admitir! Todo fã de *Dragon Ball Z* já brincou de imitar as poses dos heróis da série alguma vez na vida. A boa notícia é que agora você vai mesmo entrar na pele dos guerreiros mais poderosos do universo e sentir-se como Goku, Piccolo ou qualquer um dos seus personagens favoritos. Pelo menos, essa é a ideia do novo *Dragon Ball Z Kinect*.

Desenvolvido pela Spike Chunsoft e publicado pela Namco Bandai, o jogo faz uso do sensor de movimento do X360 para permitir que o jogador realize os golpes clássicos do desenho apenas com os movimentos do corpo. Serão mais de 100 técnicas de batalha para você executar através de gestos com os braços e as pernas, incluindo o lendário Kamehameha.

Testamos uma versão demo do jogo em primeira mão, em evento realizado recentemente pela Namco Bandai em São Paulo – e gostamos muito do que vimos, sobretudo do sistema de combate.

A ação das lutas ocorre em primeira pessoa e a jogabilidade é a mais simples possível. Em vez de controlar diretamente



o herói, você comanda as habilidades dele através de movimentos sinalizados em quadros no lado direito da tela.

O mecanismo lembra muito *Dance Central*, mas com socos, chutes e golpes especiais. Da mesma forma, é preciso se mexer no momento certo e na hora certa para desviar dos golpes adversários e conseguir contra-atacar.

ALEGRIA QUASE INFANTIL

O resultado final é muito gratificante: vencer seu oponente executando uma das técnicas do desenho causa uma alegria quase infantil. Mas, infelizmente, esta será uma sensação para curtir sozinho, pois o game não terá nenhum modo multiplayer.

Para compensar, o game terá um modo história baseado em toda a saga do mangá – desde *Raditz* até *Majin Buu* –, assim como

um modo Score Attack, que permite aos jogadores competirem em batalhas mano-a-mano para ganhar a maior pontuação.

Além disso, a Namco Bandai vai liberar gratuitamente QR Codes (aqueles desenhos estranhos que tem a mesma função de um código de barras), que poderão ser escaneados pelo Kinect para desbloquear novos personagens – até um total de 50.

Entre os lutadores, estará a versão inédita de Bardock, o pai de Goku, como Super Saiyajin. O personagem fez sua estréia em um anime lançado no Japão em 2011 e esse episódio também estará no game como bônus para os jogadores.

Por hora, achamos que o game tem qualidades suficientes para ser um dos melhores lançamentos do Kinect do ano. É uma ótima diversão para toda a família. ★★



Plataforma:
X360
Desenvolvedora:
Spike Chunsoft
Editora:
Namco Bandai
Lançamento:
Outubro/2012

FORZA HORIZON

Spin-off da caprichada franquia de simuladores automobilísticos *Forza Motor Sport*, ele agora traz uma novidade: um modo violento (e cômico) de se correr

> *Rodrigo Brasiense*

PREVIEWS

Se ao ver *Forza Horizon* pela primeira vez você pensou se tratar de uma mistura de *Forza* com *Burnout*, está absolutamente certo. E a semelhança vai bem mais longe do que qualquer primeira impressão.

Forza Horizon é o primeiro de sua família a levar as coisas menos a sério. O jogo todo gira em torno de um evento fictício chamado Horizon Festival, que ocorre no Colorado, Estados Unidos. O propósito do campeonato não é apenas ser o mais rápido, mas também ser estiloso e destrutivo. Com isso em mente, o jogador percorre um vasto mundo aberto sem rumo definido, desafiando corredores (sejam eles AI – inteligência artificial – ou outros jogadores pela internet) por uma série de provas malucas.

A questão é que *Forza Horizon* não parece apenas com *Burnout*. Ele na verdade tem um pouco de todos os bons jogos de corrida do mercado. E isso se explica: o recém-formado estúdio Playground, que assumiu a direção deste spin-off da caprichada franquia da

Microsoft, nasceu justamente da união de ex-integrantes de estúdios como Codemaster (*Dirt*), Bizarre Creations (*Project Gotham Racing*), Ubisoft (*Driver*) e até mesmo da própria Criterion, de *Burnout*. São cabeças que sabem o que estão fazendo.

A DIFERENÇA É O REALISMO

Mas é importante que o jogo tenha seu diferencial: não adianta apenas juntar uma série de elementos similares a outros títulos. E é aí que a Turn 10 (criadora da franquia *Forza Motor Sport*) entra. Auxiliar de produção de *Forza Horizon*, a missão da Turn 10 é fazer com que os carros corram com o máximo do realismo que fez a série famosa, mesmo durante as competições mais insanas.

Se tudo correr bem, pela primeira vez teremos um jogo de corrida explosivo e desenfreado, com direito a capotagens, grandes saltos e aquela sempre divertida destruição, mas com a garantia de as carangas funcionarem exatamente como na vida real.

Curiosamente, mesmo com a proximidade do lançamento, a produção do game está sendo mantida em absoluto sigilo. Qual seria o motivo de tanto mistério por parte da Playground?

Do lado dos carros, Ralph Fulton, responsável pelo design do jogo, já deixou claro que os fãs de longa data vão se sentir em casa a partir do momento em que tocarem no controle, o que significa que toda a variedade de carros e customizações dos jogos anteriores estarão presentes em *Horizon*.

Entretanto, o que incita mais curiosidade são as modalidades de corrida: descobrimos que a progressão do jogo será contada por meio de pulseiras, estas que você obtém sendo o mais rápido, explodindo o cenário, executando manobras perfeitas e, claro, chegando em primeiro. Quanto mais delas, mais acesso seu corredor terá a provas diferenciadas, o que inclui até “correr” contra em avião nas chamadas Showcase Matches.

Dá para acreditar? 🏁



Plataforma:
X360
Desenvolvedora:
Playground
Editora:
Microsoft
Lançamento:
23/10/2012



Plataforma:

PS3

Desenvolvedora:

Clover/Capcom

Editora:

Capcom

Lançamento:

1/11/2012



OKAMI HD

Um banho de tecnologia e alta definição no PS3: a Capcom promete uma versão espetacular e definitiva para esquecer as baixas vendas do passado

> Fernando Souza Filho

E você, acha que videogame é arte? Se você jogar *Okami*, vai ter certeza que sim. Ovacionado pela crítica, o jogo não teve boa performance de vendas, mas ganhou fãs apaixonados que nunca o abandonaram. Agora, ele recebeu um banho de tecnologia e volta em grande forma no PS3, em novembro, com o nome *Okami HD*.

A inspiração na mitologia asiática e o estilo cel-shading de reproduzir o sumi-e (estilo japonês de ilustração com nanquim) transformam o visual do jogo em uma autêntica viagem pela arte japonesa de ilustração.

A protagonista do jogo é Amaterasu, a deusa do sol do folclore japonês, que vaga pela terra na pele de um belíssimo lobo branco. Ela precisa de suas habilidades mágicas para combater um monstruoso tirano que devastou o mundo. As influências da série *The Legend of Zelda* são latentes e indisfarçáveis, mas os dois seguiram caminhos distin-

tos no (belíssimo) visual e no gameplay.

O fato é que a Capcom aposta muito nesse lançamento e promete muitas novidades para os fãs do game, como adianta a simpaticíssima Natsuki Shiozawa, produtora do projeto, em entrevista à **EGW**.

“Os jogadores que já gostavam da versão do PS2 ficarão boquiabertos quando virem a versão HD”

EGW: Quais as principais mudanças que os fãs podem esperar para *Okami HD*?

Natsuki Shiozawa: A primeira coisa que os fãs vão perceber é a beleza dos gráficos que *Okami HD* apresenta. Eles agora rodam em formato 16:9, com resolução 1080p full-HD, uma configuração que permite ao jogador se beneficiar da totalidade da experiência da alta definição verdadeira.

Os filtros originais da época do PS2 estarão presentes?

Sim, muitos deles. É o caso do Japane Paper Filter, que foi inteiramente convertido para o full-HD. Ficamos muito felizes e orgulhosos com o resultado, pois pudemos trazer de volta um grande jogo, que gostamos muito.

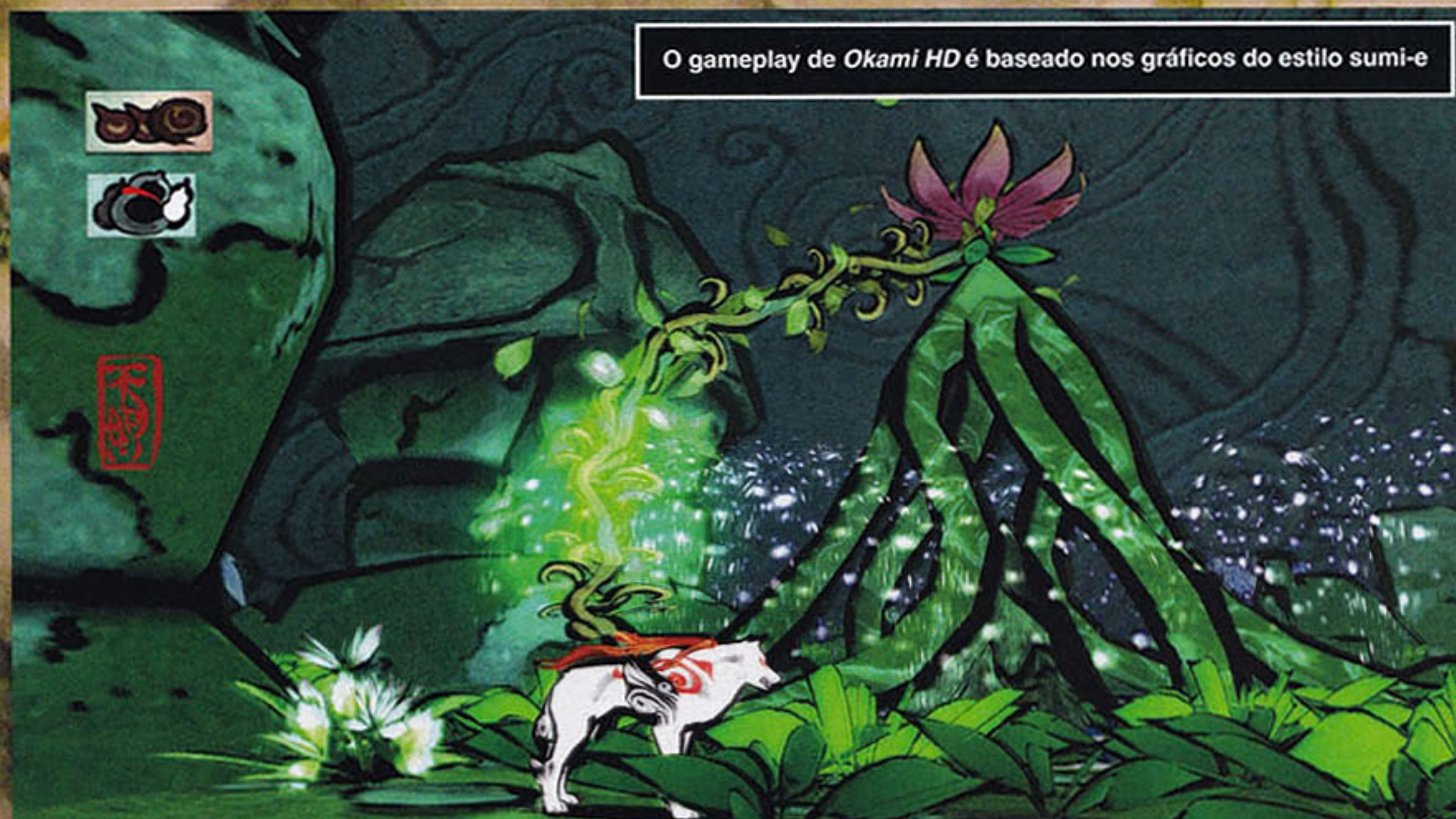
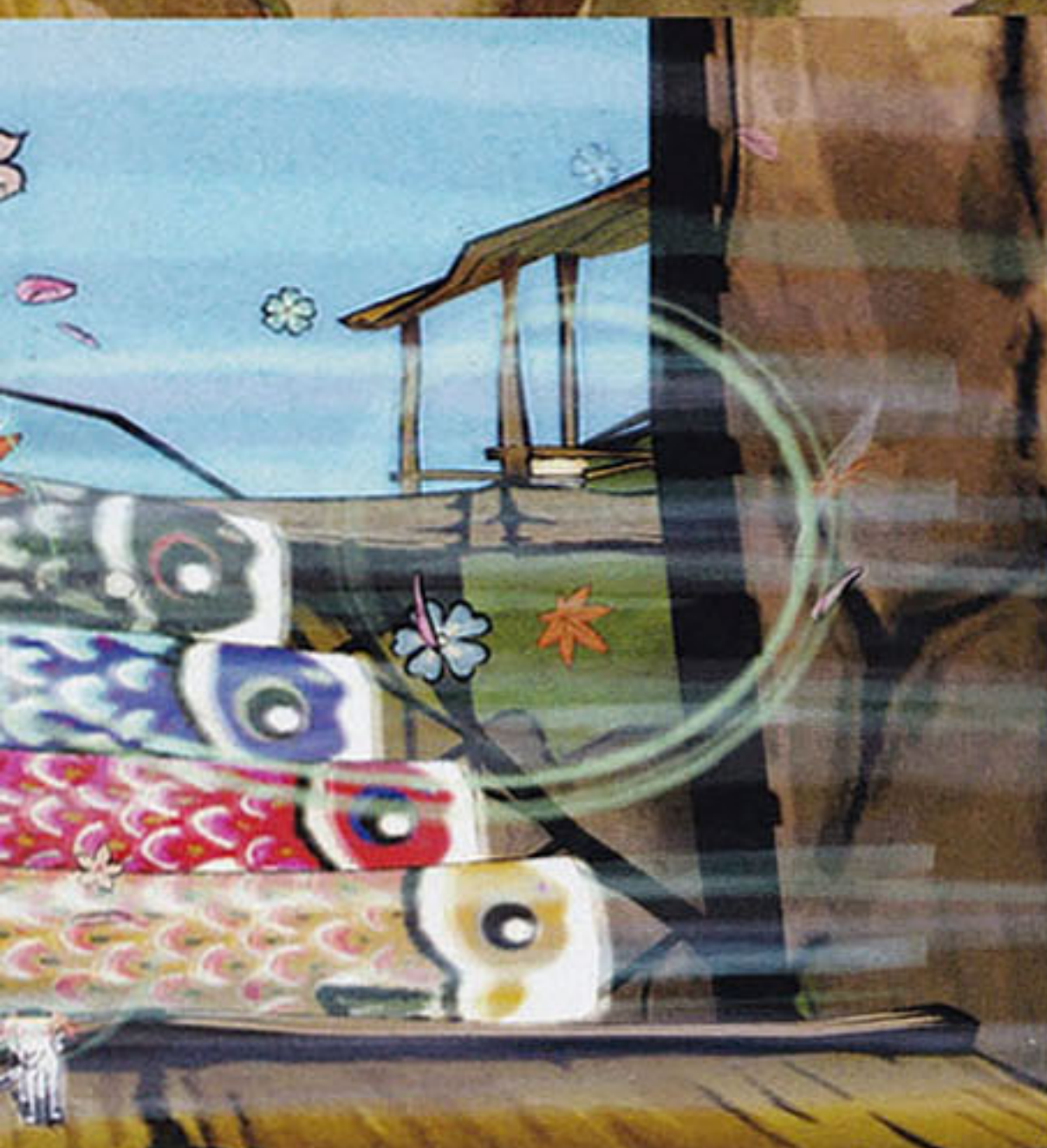
Vai haver suporte para os troféus convencionais?

Sim, ele foi adicionado à nova versão. Isso vai dar aos fãs um total de 51 troféus para colecionar, incluindo alguns de platina.

E ainda tem o suporte ao PS Move, que traz uma nova dimensão da experiência de jogar *Okami*.

E quanto àquela parte final dos créditos, que foi removida da versão para Wii e deixou o diretor Hideki Kamiya tão irritado?

Ela está de volta. Os fãs agora podem ver aquela parte do começo ao fim [Nota do Editor: em 2008, a Capcom retirou o



O gameplay de *Okami HD* é baseado nos gráficos do estilo sumi-e

CELESTIAL BRUSH

Uma das grandes atrações de *Okami* é o seu Celestial Brush, o "pincel celestial". Trata-se de uma ferramenta que você aciona ao parar o jogo para desenhar na tela, como se fosse uma lousa. O desenho é feito usando-se a alavanca analógica esquerda no controle DualShock 2 do PlayStation 2 ou apontando com o Wii Remote. No *Okami HD*, isso poderá ser feito via PS Move, com o PS3.

O Celestial Brush é utilizado em combates, na solução de quebra-cabeças e serve também como gameplay principal da ação. O jogador pode "desenhar" ventos ou mesmo pontes que se tornarão parte da ação contra os inimigos. Dá até para cegar os adversários jogando "tinta" nos olhos deles.

Mas, calma, nada vem de graça. É preciso completar constelações para libertar deuses do Celestial Brush (inspirados pelo zodíaco chinês) de seus esconderijos.

Na ação, Amaterasu aprende várias técnicas de Celestial Brush. Há 13 principais delas que são obtidas no decorrer da ação, especialmente Water Lily, Cherry Bomb, Bloom e Vine.



Celestial Brush: você pinta e a ação se concretiza na tela

filminho dos créditos finais da versão para Wii porque continha o logotipo do estúdio Clover, que havia recém-fechado as suas portas].

Como exatamente o PS Move e o Celestial Brush [desenhos manuais feitos diretamente na tela] vão trabalhar juntos?

O PS Move dará o suporte total a todos os movimentos do jogador para promover ataques, defesas ou qualquer uso do Celestial Brush no jogo. Os jogadores poderão usar o controle de movimentos do PS Move para pintar na tela de forma bem intuitiva. Os controles trabalham muito bem juntos, por isso acreditamos que é um grande atrativo do game.

***Okami HD* também terá suporte ao controle DualShock 3?**

630.000

foi o total de cópias vendidas de *Okami* para PS2 no mundo inteiro

Sim, claro. Os jogadores podem escolher entre o controle DualShock 3 normal ou o do PS Move. É questão de gosto pessoal.

Após todos esses anos e com a popularização de novas tecnologias, você acredita que o estilo sumi-e do jogo poderá render mais com a alta definição de televisores full-resolution atuais?

Posso garantir que *Okami HD* fica simplesmente fabuloso em full-HD com tela widescreen de 1080p. O uso de cores fortes, persona-

“Ainda que a mitologia e a arte japonesa não sejam familiares à cultura ocidental, as emoções que o game passa são as mesmas em qualquer lugar do mundo”



Produtora do jogo, Natsuki Shiozawa promete deixar os fãs boquiabertos

“Queremos que todos os fãs de games tentem pelo menos uma vez jogar *Okami HD*”

gens e o estilo visual único do sumi-e trazem um brilho novo para toda essa geração HD. Os jogadores que já gostavam da versão do PS2 ficarão boquiabertos quando virem a versão HD.

Alguma cena em especial se destaca por esse visual?

Sim, aquelas em que o jogador usa o Celestial Brush para criar “milagres”. Essas são especialmente estonteantes. As cutscenes Bloom também são lindíssimas.

Okami é um jogo fantástico desde a época do PS2. Você consegue identificar as razões de as vendas terem sido tão baixas naquela época?

Nem penso nisso. O fato é que o jogo tem muitos fãs apaixonados até hoje, por isso decidimos lançar esta versão em HD.

Você acha que a cultura ocidental consegue entender a extensão e a profundidade da arte do sumi-e e da própria mitologia nipônica?

Ainda que a mitologia e a arte japonesa não sejam familiares à cultura ocidental, as emoções que o game passa são as mesmas em qualquer lugar do mundo. É algo que qualquer cultura pode entender e se identificar. Queremos que todos os fãs de games tentem pelo menos uma vez jogar *Okami HD*. Garanto que vão se divertir muito.

Muitos são os rumores de que *Okami HD* é uma “preparação de terreno” para um possível novo jogo de *Okami*. Alguma verdade nisso?

Não anunciamos nenhum novo *Okami* para o futuro. Não temos nada planejado. 🐾

510.000

foi o total de cópias vendidas de *Okami* só da versão para Wii no mundo inteiro



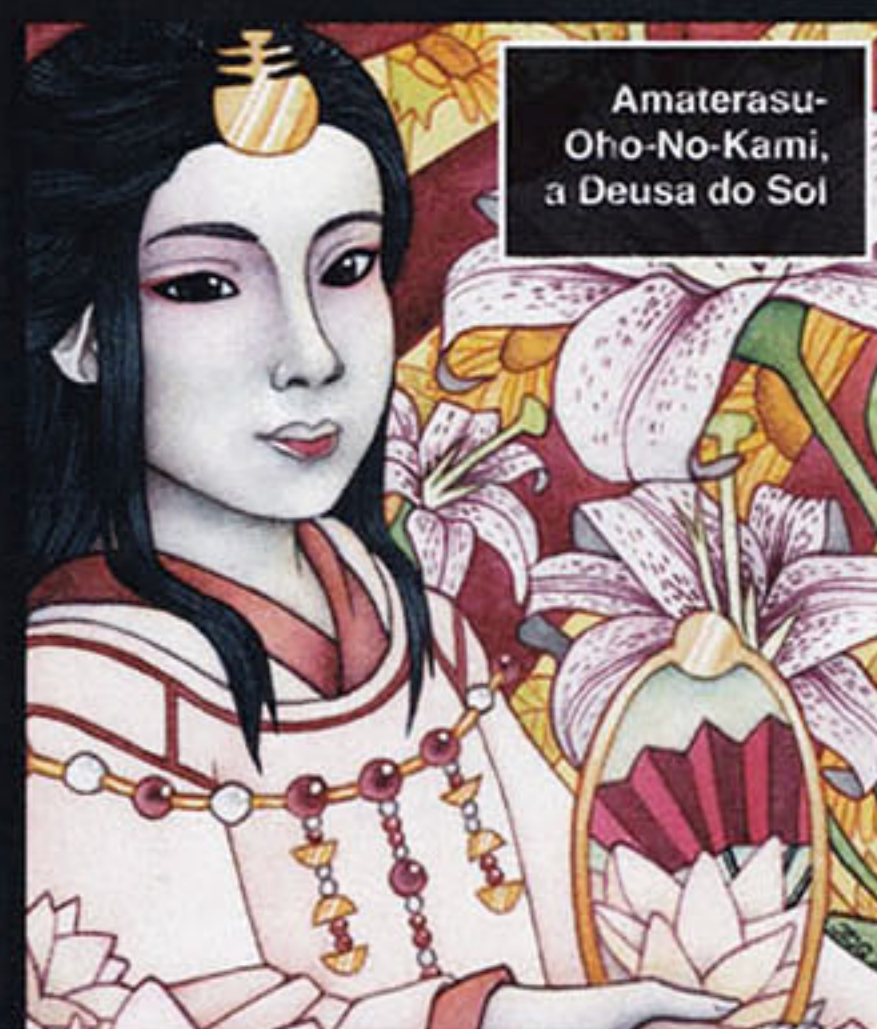
Sumi-e: estilo nipônico é visualmente estonteante

QUEM É AMATERASU?

Na mitologia nipônica, Amaterasu-Oho-No-Kami é a deusa da caverna que sai para trazer a luz para o universo. É a Deusa do Sol, divindade japonesa que protege o ser humano.

Amaterasu nasceu do olho esquerdo de Izanagi (divindade que criou o mundo) e domina o panteão xintoísta, em que figura um certo número de personificações das forças naturais. É representada empunhando um disco solar.

Em *Okami*, Amaterasu é representada como sendo um lobo, uma simbologia reencarnacionista do Taoísmo.



Amaterasu-Oho-No-Kami, a Deusa do Sol



Plataformas:
X360, PS3, PS2,
PC, Wii, PSP, 3DS
Desenvolvedora:
Konami
Editora:
Konami
Lançamento:
5/10/2012



KONAMI KONAMI

KONAMI KONAMI

PRO EVOLUTION SOCCER 2013

A Konami acordou em definitivo para o avanço do *Fifa*, mexeu nas entranhas do *PES*, colocou um tempero extra para os brasileiros e promete virar um jogo que parecia perdido

> Fernando Souza Filho

É fato que todo mundo já leu dezenas de artigos e reviews que apontam que a série *Fifa* tornou-se tecnicamente superior à *Pro Evolution Soccer* nos últimos anos. As versões de 2012 dos dois jogos reforçaram esse pensamento, mas não convenceram todo mundo: quem é fã de *PES* sempre vai ser fã de *PES*. E é apostando nesse público fiel que a Konami deu um banho de loja na série e promete virar o jogo com *PES 2013*.

O controle da bola ficou muito mais apurado, as direções que podemos correr e chutar apresentam-se em uma quantidade espantosamente maior, a Inteligência Artificial dos goleiros deixou de ser Burrice Artificial. E, para completar o "renascimento" da série, teremos o Campeonato Brasileiro e estádios do país, como Vila Belmiro e Morumbi.

Não dá para negar: a Konami redobrou os esforços para recuperar o espaço perdido.

E nessa busca pelo mercado os japoneses não pouparam esforços na divulgação: apresentaram publicamente o primeiro demo em São Paulo, em junho último, e para isso trouxeram os produtores da Ásia e jornalistas de games do mundo todo. Entre essa turma da Konami que veio ao país, estava a dupla Toru Kato e Manorito Hosoda, que veio três vezes ao Brasil só neste ano.

Na última delas, em agosto, quando a Konami anunciou o jogo com pompa e circunstância na disputadíssima Gamers Night, na capital paulista, Hosoda atendeu à **EGW** para falar das novidades e até dos times escondidos, que pouca gente sabia da existência.



EGW: O PES 2013 finalmente permite uma maior liberdade de movimentos para driblar, com mais direções para passar a bola para os companheiros de time?

Manorito Hosoda: Isso agora depende muito mais do controle do jogador. Na verdade, temos uma obsessão em fazer com que o usuário tenha um controle cada vez maior sobre todos os movimentos do personagem.

A funcionalidade Dynamic First Touch, que permite um controle mais dinâmico da bola nos pés, vai ajudar a diminuir a frustração de quando perdemos a bola próximo à linha lateral simplesmente porque o jogador não conseguiu amortecê-la adequadamente?

Quando você estiver com a bola próxima à linha lateral e a defesa adversária vier para o combate, você agora tem um controle maior para driblar tanto para fora quanto para dentro. Dessa maneira, é possível passar no meio dos adversários, por exemplo, para sair da zona de perigo e evitar que a bola saia de campo.

Mas isso também acontece mesmo quando se tem um espaço muito pequeno para se movimentar, entre o adversário e a linha lateral?

Sim, sim. O segredo é que agora dá para fazer esses movimentos em um espaço muito menor.

Por outro lado, o Dynamic First Touch exige o dobro de atenção do usuário para não apertar um botão errado, não?

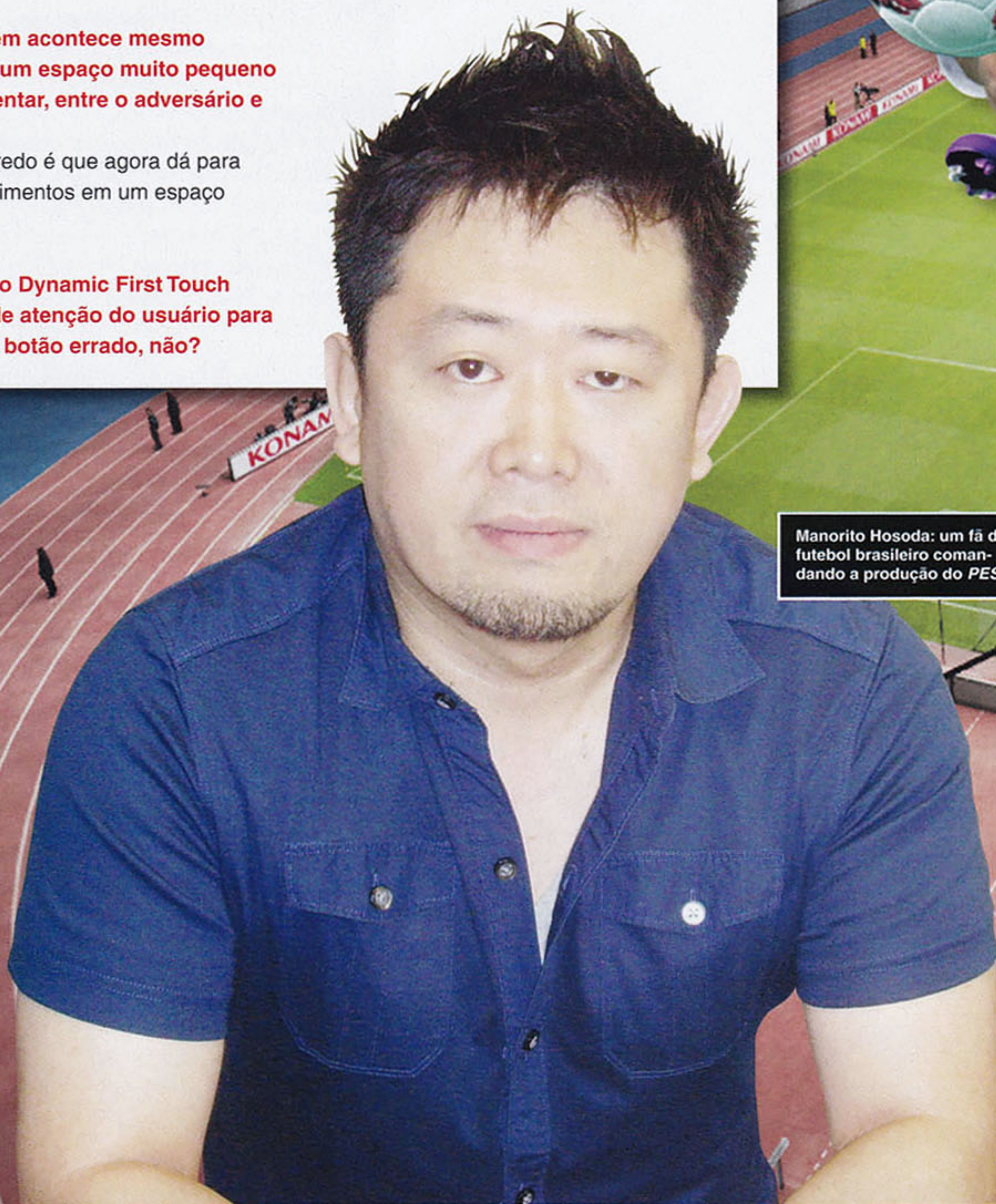
Os controles e os movimentos agora são em um número muito maior e também bem mais precisos, ou seja, o usuário inexperiente terá que treinar um pouco mais para dominar as variações e a precisão das jogadas. Já o usuário mais experiente vai se acostumar rápido, pois ele pede por isso há anos. Ele ficará mais feliz também [risos].

Isso não pode se tornar uma barreira para o jogador novo, inexperiente nos jogos da série?

Incluimos no novo game um tutorial de treino especial para os novos jogadores. E esse tutorial é dividido em modos diferentes: há treinos específicos para o Dynamic First Touch, para dribles e para chutes. É diferente do tutorial antigo, pois agora é mais detalhado para os novos usuários. Se a pessoa não conseguir jogar uma campanha inteira ainda, pode treinar cada nova funcionalidade para poder entrar na competição em igualdade de condições.



Manorito Hosoda: um fã do futebol brasileiro comandando a produção do PES





A IA da defesa ficou mais esperta e o goleiro agora sai para defender também



Detalhes dos estádios, como o de Navarra, ficaram impressionantes



Clássico espanhol: Barcelona x Atlético de Madrid

Com as novas funcionalidades, ficou mais fácil ou mais difícil enganar o goleiro – com um chapéu, por exemplo?

Agora você pode encobrir o goleiro, fazer o drible da vaca ou jogar a bola entre as pernas dele. Não ficou mais difícil e nem mais fácil: apenas há mais opções de ação.

Para o gamer mais experiente da série, o Deft Touch Dribbling ajuda a evitar de se perder a bola com mais facilidade, uma vez que ele responde mais rapidamente ao amortecimento?

O usuário veterano sentirá um controle maior da bola, ou seja, vai ser mais difícil o adversário roubá-la. Além do mais, ainda que você esteja jogando com um atleta mais lento, você consegue driblar e desviar dos adversários apenas usando sua própria habilidade com o controle.

“Somos obcecados em fazer com que o usuário tenha um controle cada vez maior sobre todos os movimentos do personagem”

Quando testei a primeira versão demo de PES 2013, senti que a bola estava levemente desacelerada em relação à versão de 2012. Essa desaceleração foi proposital?

Sim, foi proposital. Na verdade, nós tentamos cada vez mais aproximar a velocidade da bola de uma partida real. Não é muita gente que percebe isso, apenas os jogadores mais veteranos vão sentir essa diferença.

O marketing de PES 2013 usa a frase “Voltando às origens do futebol”. O que exatamente a Konami quis dizer com isso?

Todo o projeto da série PES hoje em dia se baseia na busca pelo realismo, por tentar reproduzir no game os movimentos, a ação e a emoção de um jogo de verdade, com atletas reais. Por isso, quando falamos em “volta às origens”, estamos nos referindo à ação real do futebol de verdade.

Um dos problemas que sempre tivemos na série foi a IA [Inteligência Artificial] dos goleiros, que volta e meia fazem lambanças, rebatem na hora errada, tomam gols bobos. Eles estão mais “inteligentes” agora?

Ah, sim, estávamos cientes desse tipo

Brazilian 20 Clubs

KONAMI



CAMPEONATO BRASILEIRO

Por anos e anos a fio jogamos títulos da série PES com campeonatos italiano, espanhol, francês, inglês, alemão e até holandês, sonhando com o dia em que teríamos um Campeonato Brasileiro. O dia chegou: a Konami deu uma rasteira na série Fifa e anunciou 20 clubes brasileiros no PES 2013, que são justamente os que disputam o Campeonato Brasileiro de 2012. Esses são os clubes:

Corinthians

São Paulo

Palmeiras

Cruzeiro

Vasco

Figueirense

Grêmio

Portuguesa

Fluminense

Coritiba

Atlético-GO

Náutico

Flamengo

Botafogo

Bahia

Ponte Preta

Internacional-RS

Santos

Atlético-MG

Sport Recife

"A região da América Latina, particularmente o Brasil, continua crescendo com grande velocidade, o que nos levou a buscar times e licenças dessa região", declarou Erik Bladiniers, diretor da Konami para a América Latina. "Trazer esses times do Brasil, juntamente com a licença da Copa Libertadores, torna o PES 2013 a experiência de futebol mais autêntica disponível no mercado."

de reclamação dos fãs, por isso a melhoria da IA dos goleiros foi a primeiríssima coisa que começamos a trabalhar lá no início do projeto de PES 2013. Foi uma de nossas prioridades desde o início.

A animação dos goleiros também era levemente inferior à dos jogadores de linha. Isso também foi finalmente aperfeiçoado?

Sim, além da IA, trabalhamos muito na animação mais suave e realista dos goleiros. Os fãs

vão perceber a diferença assim que começarem a jogar.

Outro problema crônico estava na posição da defesa e do ataque em relação aos impedimentos constantes. A IA foi melhorada nesse sentido também?

Não mexemos nada na programação específica dos impedimentos, da posição dos jogadores em relação a ele. No entanto, como a IA foi mexida como um todo e está muito melhor, isso também vai

se refletir nesse problema em particular. Creio que teremos menos problemas de posicionamento na nova versão.

Mais um incômodo da versão 2012: no modo Football Life, muitas negociações de jogadores eram rejeitadas, não davam certo, e nenhuma explicação era dada para o usuário. Não conseguimos contratar o jogador que queríamos e não sabíamos a razão da negativa. Isso foi arrumado?

"Ouvia no Japão histórias de que para a maioria dos brasileiros o clube de coração é tão importante quanto a família. Fiquei muito impressionado quando vi que isso era verdade"



Real Madrid x Español: até as camisas ficaram com mais detalhes

No PES 2013, Ronaldinho ainda é do Flamengo – mas não espere ver as famosas “festas” dele...



Seleção Italiana: ótima para jogar a Copa do Mundo



“Nós tentamos cada vez mais aproximar a velocidade da bola de uma partida real”

Sim, ouvimos reclamações dos usuários a respeito desse problema. Na versão 2013, o jogo explica detalhadamente quando uma negociação não dá certo: pode ser por causa de falta de dinheiro suficiente para contratar, por causa da classificação do time na tabela ou algo desse tipo. Existem diversas razões possíveis.

Ainda falando do modo Football Life, quando se criava um jogador do zero, assim que ele era contratado pelo time do usuário não era mais possível mudar cor de pele, cabelo ou acessórios – o que é comum nos jogadores preexistentes. Isso também foi arrumado?

[Pensativo] Não estou familiarizado com esse problema. Na versão deste ano isso ainda não foi mexido, não [Manorito fez nesse momento uma longa pausa para uma conversa em japonês com o outro produtor presente, Toru Kato, acompanhada de diversas anotações em uma agenda. A dupla não revelou o teor da indecifrável conversa, mas se esse problema for resolvido na versão 2014 do jogo, agradeça à EGW!].

E quanto aos estádios brasileiros no jogo?

Teremos a Vila Belmiro e o estádio do Morumbi.

No PES 2008, encontrei um time escondido do São Paulo FC em um torneio de Segunda Divisão da Europa. Era um time desconhecido, com nome estranho, mas a escalação era a do São Paulo daquele ano. Isso era algum teste ou uma versão prévia enquanto se negociam os direitos sobre o uso da imagem do clube?



UEFA CHAMPIONS LEAGUE

A principal competição de clubes de futebol europeu foi renovada para o PES 2013, juntamente com a UEFA Europe League.

A Konami também fez acordos individuais com Manchester United, Bayern de Munique, FC Porto, AEK Athens, Galatasaray Istanbul, Shaktar Donetsk, FC Copenhagen, Zenit St. Petersburg, CSKA Moscou, RSC Anderlecht, Dinamo Kyiv e Dinamo Zagreb, entre outros. No geral, são 150 times licenciados.

"Estamos empolgados por continuar nosso relacionamento com a UEFA e por levar a UEFA Champions League de volta para o PES 2013, com exclusividade", declarou George Richard, vice-presidente de vendas e marketing da Konami. "À medida que o PES 2013 continua inovando com novos recursos de jogabilidade, como o PES FullControl, é importante nos alinharmos com os mais respeitados clubes do mundo e permitir que os jogadores demonstrem sua individualidade em um maior cenário."



Estádios brasileiros: Morumbi e Vila Belmiro já estão no novo jogo

Nesse caso específico da versão 2008, foi por causa da negociação mesmo: ainda não havíamos assinado o contrato com o São Paulo. Mas também não podíamos perder tempo e deixamos o time escalado, escondido em um clube da Segunda Divisão.

Você veio três vezes ao Brasil só nes-

te ano para divulgar o PES 2013. Isso demonstra a importância do mercado brasileiro para a Konami?

Para a Konami, o Brasil hoje é um mercado prioritário, não apenas porque os games se tornaram um negócio gigante no país, mas também porque a paixão dos brasileiros pelo futebol é algo extraordinário. Além disso, o Brasil é o país

que definitivamente tem o futebol mais bonito do mundo.

Você já viu algum jogo de time brasileiro no estádio?

Sim, no primeiro semestre deste ano. Em uma das viagens que fiz ao Brasil, a Konami levou minha equipe para ver o jogo do Santos, na Vila Belmiro [contra o

Rádio
Disney **91.3**

©Disney

***Leva você a Walt Disney World Resorts
na Flórida***



***Participe
em radiodisney.com.br***

WALT Disney World
Resort na Flórida

Copa Airlines 

A STAR ALLIANCE MEMBER 

LINHA DO TEMPO DA SÉRIE



1985
Konami's Soccer



1991
Konami Hyper Soccer

1997
International
Superstar
Soccer Pro
(Winning
Eleven 97)



1998
International Superstar Soccer
Pro 98 (Winning Eleven 3)

1985

1995
International
Superstar Soccer:
Deluxe (Winning
Eleven)



1999

2001



1988
Exciting Soccer:
Konami Cup



1994
International
Superstar Soccer

1999
International
Superstar
Soccer Pro
Evolution
(Winning
Eleven 4)



2000
International
Superstar Soccer
Pro Evolution 2

2001
Pro Evolution
Soccer (Win-
ning Eleven 5)

2002
Pro Evolution
Soccer 2 (Win-
ning Eleven 6)



A CAIXA DE METAL

Fã que é fã gosta de comprar as edições malucas de colecionador. A Konami chegou a anunciar em agosto que a campanha de pré-venda para o *Pro Evolution Soccer 2013* teria uma embalagem metálica de edição limitada com uma homenagem à Copa Libertadores como brinde. Além da capa com a Copa Libertadores, os fãs da América Latina também teriam a opção de escolher uma capa metálica da UEFA. Mas depois voltou atrás.

A caixinha não será mais um brinde da pré-venda, mas um item de colecionador vendido separadamente. E somente o modelo da Libertadores será comercializado.

PRO EVOLUTION SOCCER

2003

Pro Evolution Soccer 3 (Winning Eleven 7)

2004

Pro Evolution Soccer 4 (Winning Eleven 8)

2007

Pro Evolution Soccer 2008

2009

Pro Evolution Soccer 2010

2005

Pro Evolution Soccer 5 (Winning Eleven 9)

2011

Pro Evolution Soccer 2012

2009

2008

Pro Evolution Soccer 2009

2012

Pro Evolution Soccer 2013

2006

Pro Evolution Soccer 6 (Winning Eleven 10)

2010

Pro Evolution Soccer 2011

QUANTO CUSTA O PES 2013

PLATAFORMA

PREÇO MÉDIO

PlayStation 3

R\$ 179,90

Xbox 360

R\$ 179,90

PC

R\$ 49,90

Wii

R\$ 99,90

PSP

R\$ 99,90

PS2

R\$ 79,90

3DS

R\$ 149,90



Clássico paulista: São Paulo e Corinthians se enfrentam no PES 2013

KONAMI GAMERS NIGHT

Parte da tradição de seu calendário anual de atividades no Brasil, a Konami Gamers Night ocorreu no último mês de agosto novamente em São Paulo, com a proposta de mostrar aos jornalistas e membros da indústria um pouco do arsenal da desenvolvedora japonesa para este fim de ano e começo do próximo. Todos aguardavam ansiosamente para saber o que haveria de novidades para PES 2013, mas o grande furo da noite veio mesmo em razão de um convidado especial: Michel Teló.

Não, o famoso cantor sequer esteve presente. A grande notícia na verdade — e que veio acompanhada do anúncio da Liga Nacional completa com os 20 times do Campeonato Brasileiro licenciados e mais os estádios da Vila Belmiro (Santos) e Morumbi (São Paulo) — era o fato de que a famosa música *Ai, Se Eu Te Pego* estaria no jogo, pronta para ser dançada e embalada pelas coreografias dos craques artilheiros.

O espanto foi tão grande que não houve espaço para indiferença e mesmo aqueles que não gostam da música ou de Teló, tiveram que dar o braço a torcer, afinal, a Konami nunca deu muita bola para os brasileiros.

Ainda durante a Gamers Night, trailers e prévias de *Metal Gear Rising: Revengeance* e *Zone of The Enders HD Collection* foram mostradas, mas nada conseguiu ofuscar a celebração de brasilidade na franquia de futebol da Konami. E que venham mais novidades!

> Renato Almeida



Hosoda: um fã confesso de Ganso e Neymar

Bolívar, da Bolívia]. Fiquei ainda mais fã do Neymar e do [Paulo Henrique] Ganso. Eles são espetaculares!

Você tem algum time de coração?

Sim, meu time de coração é o F.C. Tokyo [onde jogam os brasileiros Edmilson e Lucas, ex-Atlético-PR].

Existe uma grande rivalidade entre os fãs das séries FIFA e Pro Evolution Soccer. Você consegue entender a razão de tanta paixão dos dois lados?

Acho que isso tem muito a ver com o sangue latino, pois é uma rivalidade que só vejo nos países de origem latina. O PES é incrivelmente popular na América

“Agora você pode encobrir o goleiro, fazer o drible da vaca ou jogar a bola entre as pernas dele. Não ficou mais difícil e nem mais fácil: há mais opções”

do Sul e na Espanha, acho que ele tem uma sintonia mais afinada com os países de sangue quente [risos].

Os fãs brasileiros são apaixonados assim desde os tempos de International Super Soccer, de 1998...

Ah, sim, desde aquela época a gente ouvia falar lá no Japão sobre como os brasileiros eram apaixonados pelo game.

Quando vim ao Brasil pela primeira vez, agora em 2012, pude finalmente comprovar isso tudo de perto. Vocês são fanáticos mesmo [risos]. Antes de conhecer o país, ouvia histórias de que para a maioria dos brasileiros o clube de coração é tão importante quanto a família ou a vida da pessoa. Fiquei muito impressionado quando vi que isso era verdade. 🇧🇷

A GPU VOADORA

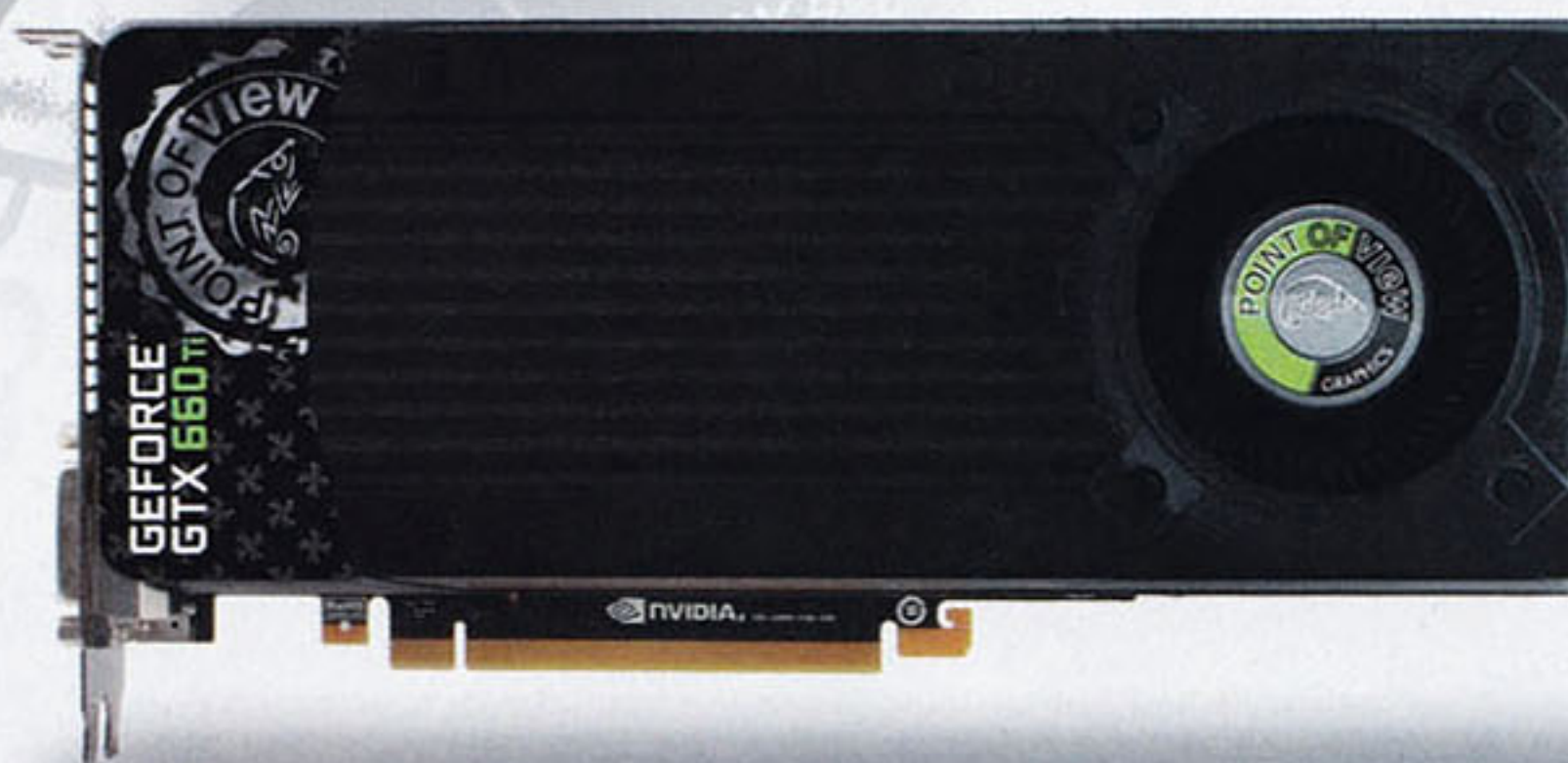
Placa promete velocidade máxima na configuração top dos jogos mais exigentes da atualidade, como *Crysis* e *Skyrim*. E será que consegue?

> *Fernando Souza Filho*

Se alguém ainda tinha alguma dúvida, agora não tem mais: a Nvidia entra de cabeça no mundo dos games. A empresa lançou em agosto a GeForce GTX 660 Ti, uma GPU equipada com “a mais rápida e eficiente arquitetura gráfica do mundo”, segundo a própria Nvidia. E para reforçar a parceria com os gamers, essa belezinha traz como brinde o jogo *Borderlands 2*, da Gearbox, para quem comprá-la no Brasil.

Com preço médio de R\$ 1.500,00, a GeForce GTX 660 Ti dispõe de recursos importantes para quem gosta de jogar no PC, como suporte integral às tecnologias de tesselação DirectX 11, TXAA e PhysX, além da capacidade de conectar quatro monitores simultaneamente a partir de uma única placa de vídeo.

A Nvidia garante ainda que ela consome até 25% menos energia, é mais estável, silenciosa e eficiente mesmo com os jogos que exigem o máximo de performance,



“Os modelos da linha GTX são indicados para quem gosta de jogar os últimos games de ação, FPS e estratégia”

como *Crysis 2*, *Battlefield 3*, *Skyrim* (que foi testado com a configuração Ultra), *Just Cause 2*, *Lost Plane*, *Max Payne 3*, *Starcraft 2* e *Batman: Arkham City*.

Quem nos conta mais da potência GTX 660 Ti para jogar é Richard Cameron, country manager da Nvidia no Brasil.

EGW: GeForce GTX 660 Ti chega ao Brasil com *Borderlands 2* “acoplada”. Por que a escolha desse jogo especificamente? É por conta da profundidade gráfica das cenas de ação?

Richard Cameron: O principal motivo é que se trata de um grande jogo, muito esperado pelos gamers, sequência de um título que fez muito sucesso em sua primeira edição. Ele vem recheado com a tecnologia mais avançada, como PhysX e 3D Vision. Acreditamos que *Borderlands* seja um dos games mais desejados nos próximos meses e por isso queremos fazer nossos consumidores felizes.

Como a arquitetura Kepler otimiza a performance da CPU para rodar um game com exigências gráficas maiores, como *Crysis* ou o próprio *Borderlands*?

A Kepler é a arquitetura mais avançada criada até o momento. A Nvidia trabalhou duro para juntar tudo o que havia de melhor das séries anteriores e em cima disso adicionar características únicas e poderosas. Tecnologias como GPU Boost, VSync adaptável, suporte para TXAA e algoritmos de FXAA estão incluídos para melhoria na qualidade de imagem.

GTX 660 Ti pode conectar até 4 monitores simultaneamente. Dá para fazer “mirror” de monitores para jogos de corrida, por exemplo?

Não se trata de espelhar a imagem, mas sim de ser capaz de processá-la independentemente da outra em três monitores, em 3D, em alta resolução e com altas taxas de quadros por segundo.

Como fica a equação performance vs. economia com a GTX 660 Ti?

Toda a arquitetura Kepler e todas as GPUs baseadas nela foram desenvolvidas com o objetivo de oferecer a melhor relação de performance por watt, sendo duas vezes melhor do que a geração anterior de GPUs, baseada na arquitetura Fermi.

A performance dela é igual em desktops e em laptops? Algumas placas apresentam uma diferença de performance grande...

Ambas são criadas para cumprir diferentes funções, mas mantendo as mesmas vantagens e características oferecidas pela linha Nvidia GeForce. Uma coisa é certa: a dica hoje é comprar um equipamento que tenha dentro uma GPU da série 600, sendo que os modelos GT são os mais recomendados para funcionalidades de multimídia e alguns games mais simples e/ou MMOs. 🎮

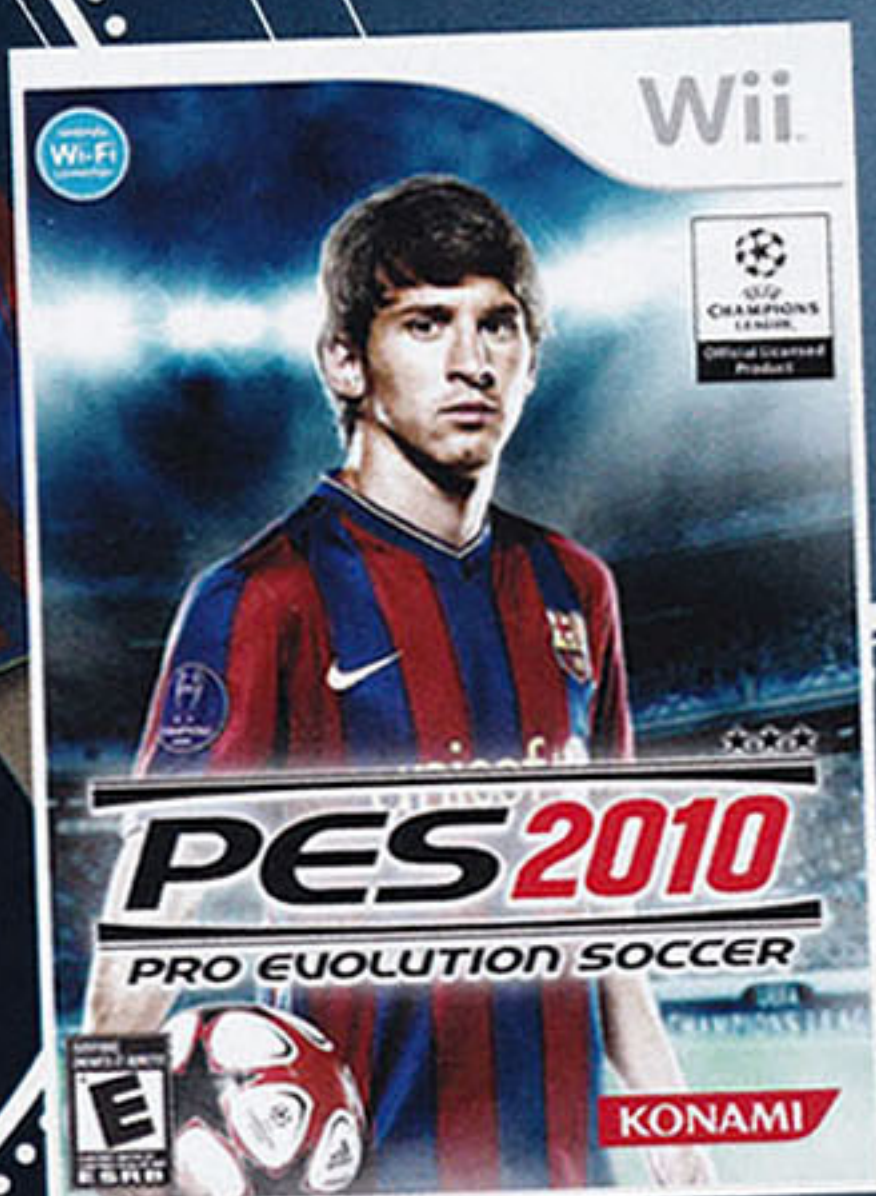
Carrefour



JOGOS PARA PLAYSTATION 3 A PARTIR DE R\$ 39,90



JOGOS DE Wii A PARTIR DE R\$ 39,90



**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 neste 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**

AS MELHORES OFERTAS INVADEM O CARREFOUR NO MÊS DAS CRIANÇAS



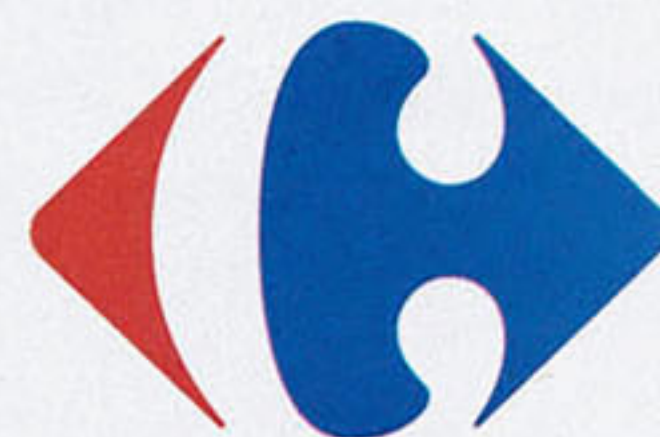
Jogos de XBOX 360
a partir de
R\$ 39,90



0800 724 2822
www.grupocarrefour.com.br

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

Ofertas válidas no período do dia 21/09/12 a 12/10/12 para todas as lojas Carrefour Brasil. Garantimos a quantidade mínima de 03 (três) unidades por loja. 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



TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

Game apresenta uma quantidade incrível de novos recursos para manter jogadores hardcore felizes e atrair os recém-chegados...

> *Pedro Sirna*



Plataformas:
X360, PS3
Desenvolvedora:
Namco Bandai
Editora:
Namco Bandai
Lançamento:
14/9/2012

Levante sua guarda e prepare-se: *Tekken Tag Tournament 2* chegou! A sequência do título originalmente lançado para fliperamas, em 1999, é o segundo da série a centralizar sua jogabilidade nos combates entre duplas.

Vale ressaltar que, no Japão, *Tournament 2* já está disponível nos arcades desde 2011, mas a versão para consoles vem com tantas novidades e recursos que é um novo jogo de fato e de direito, melhor e revigorado.

As mudanças começam com a adição de novos personagens. Sim, um dos grandes atrativos desta "versão atualizada" é o aumento extremamente bem-vindo no plantel de lutadores, que agora ultrapassa a barreira dos 50.

A VOLTA DE JIN KAZAMA

A grande novidade é a volta de Jin Kazama, um dos personagens mais populares da série, além de Angel, Kunimitsu, Alex (o dinossauro boxeador), Michelle, Ogre, Prototype, Jack Tiger (o capoeirista black power) e Forest.

Estes personagens estarão disponíveis apenas por DLC (pacotes de expansão), mas calma, você não terá que pagar por eles. Diferentemente do que a Capcom fez com *Street Fighter*, a Namco tem uma política de não cobrar por conteúdos que julga fundamentais para a competitividade do jogo.

Dessa forma, os novos lutadores funcionam como uma medida efetiva contra a pirataria. Quem compra o jogo tem 44 personagens; quem entra na PSN ou Live, baixa o resto; quem tem console destravado até consegue baixar, mas é banido cedo ou tarde.

É bom que se diga que os novos personagens serão liberados primeiro para as pessoas que compraram o jogo na pré-venda, porém, quem comprar depois não precisa ficar preocupado: após um tempo eles serão liberados para todos.

Além dos novos personagens, *Tournament 2* também terá estágios inéditos, como o do mestre brasileiro de capoeira

**Novos personagens
serão liberados para fãs
afoitos da pré-venda**

Cenário de Snoop
Dogg: é a cara dele!





Girl Fight: as meninas não dão mole, não

Eddy Gordo, cuja ação acontece em um laboratório em meio a uma – adivinha! – floresta tropical cheia de macacos.

Parece que o estereótipo brasileiro nunca vai mudar lá fora...

SNOOP DOGG

De todo modo, o cenário que mais está dando o que falar é o do rapper Snoop Dogg. Sim, você leu direito. O músico norte-americano é uma peça importante na campanha de divulgação de *Tournament 2* e ganhou um estágio próprio só pra ele.

O cenário lembra bastante o já

Você pode escolher uma música em MP3 e colocá-la como trilha sonora de uma luta. E pode até gravar sua própria voz ao fundo

conhecido level High Rollers Club, mas vem embalado com uma música produzida pelo próprio rapper especialmente para o game.

Infelizmente, até o fechamento desta edição, nada foi dito sobre Snoop Dogg ser um personagem selecionável, o que é uma pena.

Ainda falando em música, temos

outra boa notícia: graças ao Tekken Tunes, o jogador poderá escolher quais composições vão tocar nos menus, estágios, e o que mais vier pela frente.

As canções poderão ser importadas para o disco rígido do console via USB. Depois, é só atribuir as músicas aos cenários e lutar ao ritmo da sua



Não faltam os personagens clássicos, como Paul



banda ou cantor predileto. Além disso, é provável que antigas trilhas sonoras de *Tekken* fiquem disponíveis como DLC, mas o custo disso ainda não foi divulgado.

Outra forma de personalização será por meio do já tradicional modo de edição de personagens, com possibilidades quase infinitas de customizar os lutadores a partir de itens e peças de roupa cada vez mais bizarras e igualmente engraçadas.

Mas o modo de *Tournament 2* que

mais se sobressai é mesmo o Fight Lab, no qual jogadores iniciantes e veteranos podem aprender as diferentes mecânicas que o jogo apresenta, sem deixar de lado as situações engraçadas e malucas que só a série *Tekken* pode

proporcionar. É impagável!

Os novatos terão a oportunidade de aprender com minigames que vão aumentando de dificuldade conforme se vai avançando no jogo. Os jogadores experientes também vão curtir esses



TEKKEN x STREET FIGHTER

A versão da Namco do crossover que envolve os personagens da empresa com a Capcom é um grande mistério. A falta de informações e, em especial, a ausência de uma data de lançamento têm gerado rumores de que o jogo teria sido cancelado.

Em entrevista à revista *GamesMaster*, o produtor da Capcom, Yoshinori Ono, chegou a dar uma alfinetada na Namco dizendo que o planejamento deles está tão atrasado que o game talvez só saia em 2018.

Em contrapartida, o produtor da série *Tekken*, Katsuhiro Harada, já avisou via Twitter que a Namco não se esqueceu de *Tekken x Street Fighter* e que os trabalhos só devem começar após o lançamento de *Tekken Tag Tournament 2*. Confira entrevista exclusiva com ele nas próximas páginas.

Mas o mais provável mesmo é que a releitura de *Street Fighter* na jogabilidade de *Tekken* esteja sendo desenvolvida somente para a próxima geração de consoles e não para esta. O que nos parece uma decisão bem acertada, se querem saber.

No Fight Lab, jogadores iniciantes e veteranos podem aprender as diferentes mecânicas que o jogo apresenta. Tem espaço pra todo mundo

O **Walmart.com.br** dá o
START para
os **Melhores**
Campeonatos e Ligas
de Futebol no mundo.



PES 13 – XBox e PS3
R\$ 179,90

Pré Venda até 04/10
Lançamento 05/10



FIFA 13 – a partir de
R\$ 69,90

Pré Venda até 03/10
Lançamento 04/10

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



Mestre Marcelo:
mocap de Tekken

QUEM FEZ O EDDY GORDO?

Os movimentos do personagem Eddy Gordo impressionam pelo nível de realismo que apresentam. Fruto do cuidado extremo da Namco Bandai com sua série de ouro, a "interpretação" de Eddy foi feita pelo Mestre Marcelo "Caveirinha" Pereira.

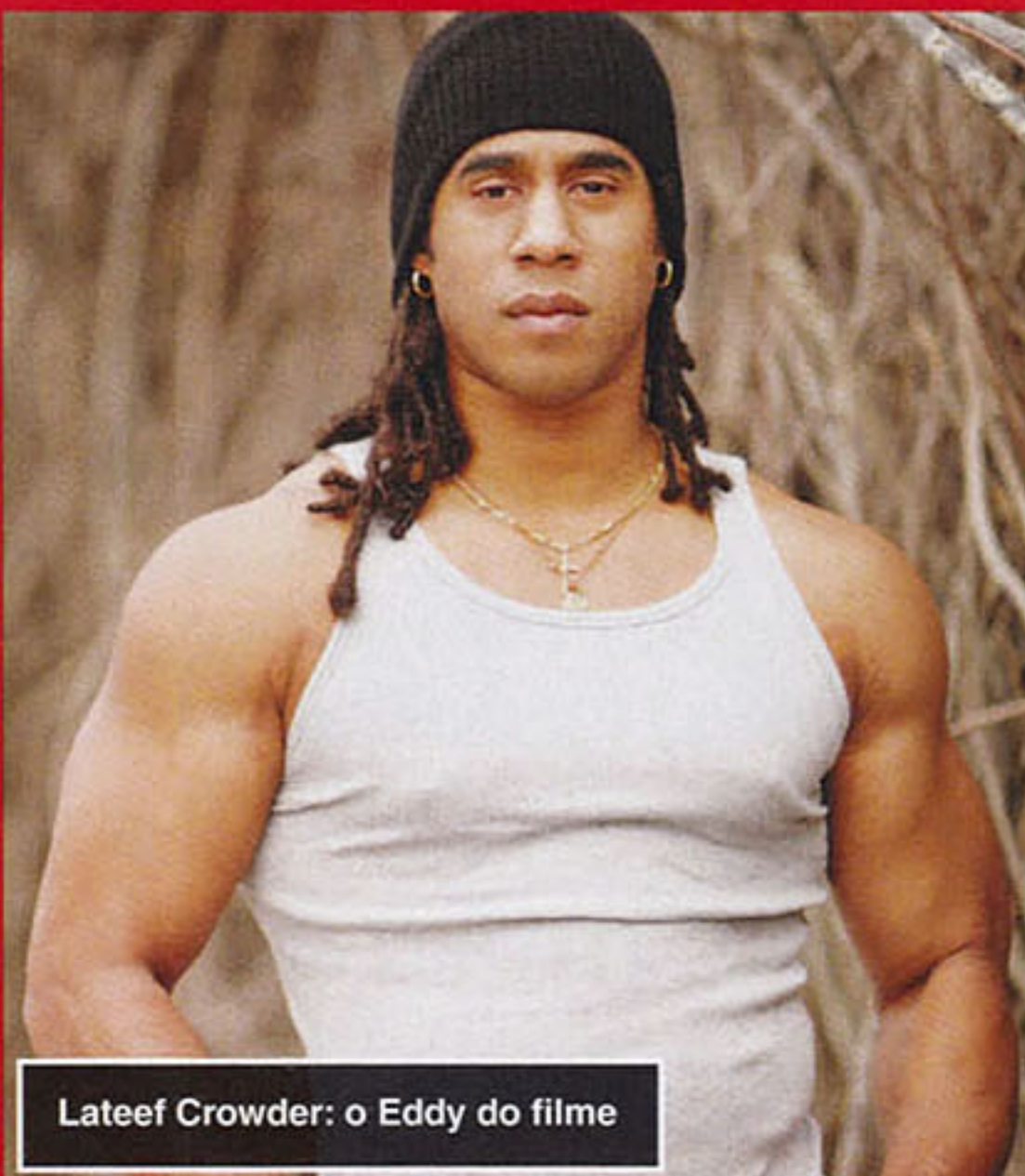
Marcelo vive nos Estados Unidos desde 1984, onde começou ensinando capoeira e hoje tem uma franquia chamada Capoeira Mandinga, com franquias também em Israel, Nova Zelândia, México e China.

Inicialmente, a personagem capoeirista seria uma mulher, como foi imaginado por Masahiro Kimoto, um dos designers de Tekken 3. Mas a equipe encontrou enormes dificuldades para criá-la e acabou optando por uma versão masculina, Eddy Gordo.

A Namco chamou Marcelo para fazer a captura de movimentos do personagem capoeirista após vê-lo em um seminário sobre o esporte, em San Francisco, em 1995. Marcelo topou a empreitada e se empenhou tanto que sofreu diversos machucados (leves, é verdade) por conta das acrobacias necessárias para capturar os movimentos.

Na época, Marcelo criticou a Namco pela escolha do nome do personagem: "Eddy" não é um nome brasileiro e "Gordo" é um atributo físico que não combina com esse esporte. Ele sugeriu que o personagem se chamasse Tony Bamba.

Eddy apareceu em Tekken 3 e em Tekken Tag Tournament, mas foi substituído pela capoeirista mulher (Christie Monteiro) em Tekken 4. No filme Tekken, um live-action de 2010, Eddy é representado pelo capoeirista Lateef Crowder.



Lateef Crowder: o Eddy do filme

O dinossauro Alex
tem movimentos
engraçados, mas
mortais



Christie e Eddy: o casalzinho
de capoeiristas brasileiros

desafios, mas a personalização de técnicas será a principal razão para jogarem este modo.

Nele, você poderá controlar o seu próprio Combot (aquele robô de treinamento), e personalizar a aparência e os movimentos dele com golpes de outros personagens. As técnicas serão desbloqueadas à medida que se for progredindo e, no final, será possível utilizá-lo tanto em partidas

solo como em multiplayer.

A maior inovação do jogo, porém, não está na variada lista de personagens nem em nenhum modo ou cenário. O destaque está em uma ferramenta capaz de ligar todas as comunidades de Tekken espalhadas pelo mundo. Trata-se do World Tekken Federation, uma espécie de rede social para jogadores que inclui estatísticas



CAPA BRASILEIRA

Umas das principais novidades para os brasileiros é a capa exclusiva do jogo para a América Latina com o mestre de capoeira Eddy Gordo.

O brasileiro divide a capa com o "luchador" mexicano King, e no verso estão Christie Monteiro e Jaycee, oferecendo aos jogadores outras opções para expor seus jogos na prateleira.

personais, criação e gestão de equipes, organização de torneios online e discussão de estratégias com os amigos.

A ideia é oferecer um pacote de ferramentas para melhorar a experiência online e gerar um espírito de comunidade aos seus usuários. É um conceito muito bom e é difícil imaginar por que nenhuma franquia de luta tinha tentado essa abordagem antes.

QUEBRA-PAU SOCIAL

Depois de conferir essa enorme quantidade de novos recursos, só falta agora colocar tudo em prática. E é aí que a série *Tekken* mostra por que é uma das franquias de jogos de luta recordistas de venda, com mais de 40 milhões de cópias comercializadas até hoje.

A principal receita é a sua jogabilidade extremamente intuitiva. Cada botão corresponde a um membro do corpo, totalizando

Tekken já vendeu mais de 40 milhões de cópias até hoje



O MUSEU DE TEKKEN NO JAPÃO

Um museu dedicado exclusivamente ao game *Tekken* promete ser a grande nova atração turística da cidade de Osaka, no Japão. Inaugurado em maio último, ele expõe a "memorabilia" clássica da série: artes originais, modelos em tamanho natural e entrada gratuita.



Christie senta o pé no Eddy: capoeira contra capoeira

As lutas podem ocorrer no tradicional 1x1, mas também no 2x2 e até no 1x2 – e ainda podemos ter quatro personagens ao mesmo tempo na tela

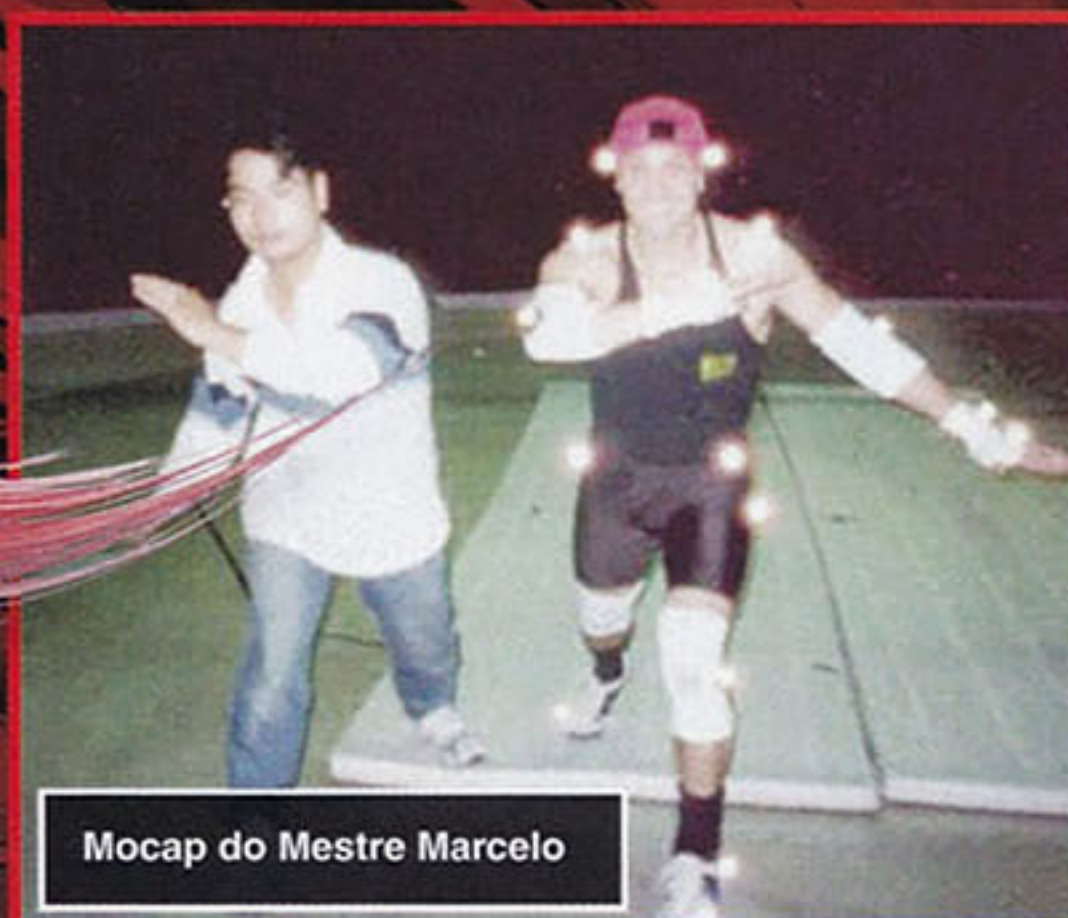
quatro: braço direito, braço esquerdo, perna direita e perna esquerda. Muito prático! Dessa forma, a compreensão dos controles do jogo vem quase que automaticamente.

Além disso, existe um grande equilíbrio entre os personagens e uma diversidade incrível de golpes e combinações para combos. Os movimentos são extremamente fiéis às artes marciais que

representam: a coisa é tão realista que até o grande ídolo brasileiro do MMA, Anderson Silva, admitiu, em uma entrevista, ser fã de *Tekken* e tirar muitas de suas técnicas dali.

A VOLTA DO TAG SYSTEM

Com tudo isso, *Tekken Tag Tournament 2* já seria compra obrigatória para qualquer um que goste de games de luta. Mas a coisa não acaba aí não: o título também marca o retorno do Tag System,



Mocap do Mestre Marcelo

CURIOSIDADES

• Eddy Gordo já usa um cordão azul-e-branco. Curiosamente, o personagem tem 27 anos de idade, mas um cordão azul-e-branco é uma conquista de grau máximo que leva pelo menos 25 anos para ser conseguida, segundo as regras da Federação Brasileira de Capoeira. O Mestre Marcelo Pereira sugeriu inicialmente à Namco que Eddy usasse um cordão trançado de Contra-Mestre, com as cores verde, amarelo, azul e branco.

• Segundo o Mestre Marcelo, a cabeçada é o movimento mais efetivo de Eddy Gordo, por ser rápido e mortal. Duas cabeçadas médias e uma mais forte no queixo do adversário formam um combo perfeito para derrubar qualquer rival imediatamente. Ele chegou a fazer a captura de movimentos para esse combo, mas a Namco não o incluiu no game original. Porém, rumores indicam que esses combos serão usados no futuro.

um sistema que permite ao jogador controlar uma dupla de lutadores e trocá-los a qualquer momento do round.

O conceito traz uma mecânica aprimorada em comparação com a apresentada no primeiro jogo. Agora, a troca de personagens está mais rápida e pode ser executada até no meio do combo, facilitando a criação de jogadas mais extensas e de novos movimentos combinados.

Para completar, *Tournament 2* pega

emprestado alguns recursos da jogabilidade de *Tekken 6*, como golpes surpreendentes que fazem com que o oponente rebata no chão e fique vulnerável a um combo mais forte.

1x1, 2x2, 1x2: VOCÊ ESCOLHE

As lutas podem ocorrer no tradicional 1x1, 2x2 e até 1x2 – e ainda podemos ter quatro personagens ao mesmo tempo na tela. Nesse modo, cada lutador é contro-

lado por um jogador e os quatro lutam ao mesmo tempo, em planos diferentes.

No final, *Tournament 2* parece ser até bom demais para ser verdade.

A mistura de belos gráficos, mecânica de combate de qualidade, dezenas de novos recursos e até DLCs gratuitos faz do game o que podemos chamar de “respeito ao consumidor”.

E nós agradecemos.

O BRASIL É DA HORA!

O folclórico e respeitadíssimo produtor Katsuhiro Harada revela que queria um personagem de *Tekken* falando português desde 1997, mas agora oferece um pacote ainda mais completo para os fãs brasileiros

> *Fernando Souza Filho*

EGW: Você considera *Tekken Tag Tournament 2* um título completamente novo ou um spin-off do jogo de 1999?

Katsuhiro Harada: Um título completamente novo, com toda certeza. O primeiro *Tekken Tag Tournament*, de 1999, foi um projeto que eu criei em cinco minutos e desenvolvi em apenas quatro meses. Para mim, foi uma surpresa que ele tenha se tornado esse sucesso mundial. *Tekken Tag Tournament 2* é tão diferente que não o enquadro nem como uma sequência do primeiro jogo, ainda que ele apresente uma compilação de funcionalidades clássicas da série. Para mim, *Tournament 2* é uma verdadeira obra-prima da história da série *Tekken*.

Que diferenças você classificaria como mais marcantes?

Além das features tradicionais, o que me encanta é reunir quatro personagens ao mesmo tempo na tela: é espetacular. Foi a primeira vez que conseguimos isso na série *Tekken*, o que oferece um tempero extra com o Tag System renovado.

Falando nele, a troca de personagens pode ser feita até no meio de um combo com o Tag System?

Exato. E tem mais: agora dá para fazer um desafio 1x2, ou seja, você chama dois amigos e luta sozinho contra eles. *Tournament 2* é legal também por ter mais conteúdo, muitos novos personagens e novos stages.

Podemos dizer que é o título da série *Tekken* que mais tem stages?

Sim, nunca *Tekken* teve tantos stages como agora. Tem espaço para todo mundo, desde os novatos mais inexperientes até os veteranos que gostam de customizar ao máximo os seus personagens.

Qual foi a principal razão que o levou a produzir uma sequência de *Tag Tournament* depois de 13 anos de hiato?

Como eu disse, eu não o encaro como uma sequência, mas como um título completamente novo. Não se engane com o número 2 do título do game: nós o colocamos lá para satisfazer os fãs que há anos clamam por uma sequência do jogo original [risos]. Mas não é algo que fique pronto com um estalar de dedos. Levamos muito tempo para estruturar o game inteiro.

Qual a parte mais demorada e trabalhosa desse processo?

O Tag System, sem sombra de dúvida. Eu diria que 90% dos recursos da equipe de desenvolvimento foram centrados



exclusivamente para criar o Tag System, afinal, não é nada fácil colocar quatro personagens diferentes lutando numa mesma tela. Imagine então que precisamos desenvolver um jogo completamente novo e paralelamente ainda criar novos personagens. Foi um processo exaustivo.

Mas vocês também criaram muitos personagens novos no *Tekken 4* e no *5*, por exemplo.

Sim, também construímos esses games praticamente do zero e incluímos novos personagens não apenas no 4 e no 5, mas também no *Tekken 6*. Essa experiência serviu de lição para superar as dificuldades de *Tag Tournament 2*. Acho que foi por isso que levamos 12 anos para lançar a versão Arcade e 13 anos para os consoles.

Por falar na Arcade, quais as diferenças básicas em relação aos consoles, considerando que elas foram lançadas com um ano de diferença?

“Jogos de luta se enquadram em um gênero diferente, independente, que não sofre influência tão decisiva do mercado de casuais”

“Desde Tekken 3 [de 1997] eu já queria que Eddy Gordo falasse português. Mas naquela época eu não tinha muita informação sobre o Brasil”

Tem tanta coisa nova que eu poderia falar por 30 minutos seguidos e não comentaria nem metade das novidades [risos]. Os modos, por exemplo, são um grande diferencial: a versão Arcade tem apenas um, enquanto a de consoles tem muitos. E não preciso nem falar dos novos personagens e dos stages – inclusive com um especial para o Brasil.

Por qual modo você mais se empolgou dentre esses novos?

O Fight Lab. Esse modo tem um enredo muito legal como base e os minigames ajudam os novatos a aprender a lutar no Tekken de forma eficiente. Já os veteranos poderão usar esse modo para criar seu próprio lutador, único e original, combinando movimentos de outros personagens para criar seus próprios combos. É o tipo de coisa que tanto os novatos quanto os veteranos podem curtir com a mesma intensidade.

E quanto ao modo “musical”?

Ah, o Tekken Tunes é sensacional. Ele permite que você use músicas de seu acervo do PS3 ou do X360 para rodar dentro de Tekken. Você pode até gravar a sua própria voz em MP3 e colocá-la no jogo. É muito divertido e permite possibilidades infinitas de customização.

Os filminhos pós-lutas também estão diferentes dessa vez?

Sim, eles são os mais longos que já fizemos em toda a série Tekken. Cada personagem tem seu próprio filminho. Os fãs vão adorar.

Com os games casuais de luta ganhando cada vez mais força, você acredita que isso pode afetar uma série tradicional como Tekken?

Não. O fato é que esse não é um fenômeno recente: os games casuais já estão se espalhando por aí desde a época do primeiro PlayStation. O que mudou de lá pra cá foi a própria definição do que vem a ser um “game casual”. Antes, o casual era aquele tipo de game que podia ser jogado por qualquer pessoa; hoje, é aquele que pode ser jogado em qualquer lugar, da maneira mais rápida e fácil possível, usando especialmente celulares, smartphones e tablets. O que mudou não foi o jogador casual, mas o lugar onde ele joga.

Mas nesse contexto os jogos de luta não são assim tão populares em celulares, por exemplo.

É exatamente o que eu acho também. Jogos de luta se enquadram em um gênero diferente, independente, que não sofre influência tão decisiva do mercado de casuais. E não acredito que esse cenário vá mudar nos próximos anos.

O jogador típico de Tekken é aquele que se empenha em participar de torneios oficiais tipo EVO [Evolution Championship Series]?

Não, não é isso que acontece. Na verdade, esses jogadores correspondem

a 30% dos fãs de Tekken. O restante, cerca de 70%, é o público que compra o game para jogar sozinho ou em casa com os amigos.

O primeiro Tekken Tag Tournament não tinha um enredo propriamente dito. Teremos um em Tournament 2?

Como não tinha enredo? O primeiro Tekken Tag Tournament tinha enredo sim! Procura lá que você acha [risos]. Quanto ao Tournament 2, os fãs vão ter que jogar para descobrir todo o enredo. A diversão é justamente descobrir isso após jogar o Tekken novo.

Eddy Gordo está na capa da versão brasileira de Tournament 2 e ainda por cima fala português no jogo. Isso foi um pedido especial seu, não foi?



Girl Fight: “os mano piral”

LINHA DO TEMPO DE TEKKEN



1994
• Tekken



1998
• Tekken 3

1996
• Tekken 2



1999
• Tekken Tag Tournament
• Tekken Card Challenge
(lançado só no Japão)



2002
• Tekken 4

2004
• Tekken 5

2005
• Death by Degrees
(spin-off de Tekken com Nina Williams como protagonista)



TOP 5 DA SÉRIE TEKKEN

5. TEKKEN 6 (2007)

A sexta versão de *Tekken* não apresenta nada de realmente novo, mas são tantas coisas legais juntas – lista enorme de lutadores, jogabilidade refinada, multiplayer online, diversidade de modos e quantidade absurda de opções de personalização de personagens – que fazem dele um jogo indispensável para qualquer fã da série.

4. TEKKEN 3D: PRIME EDITION (2012)

O game que reconciliou *Tekken* com a Nintendo também é a melhor adaptação da série para um portátil – no caso, o 3DS. O jogo roda suave com 60 quadros por segundo, como nos consoles de mesa, e os efeitos em 3D são de encher os olhos. Além disso, ele vem acompanhado do filme em computação gráfica, *Tekken: Blood Vengeance*.

3. TEKKEN (1994)

Numa época em que os jogos de luta eram dominados por *Street Fighter* e *Mortal Kombat*, *Tekken* conquistou os jogadores de fliperama e, na sequência, os de consoles domésticos. O game foi o primeiro do PlayStation a vender mais de um milhão de unidades e deu início a uma das franquias mais importantes dos games.

2. TEKKEN TAG TOURNAMENT (1999)

O jogo que trouxe a novidade do Tag Battle para a série é considerado em muitos sites especializados como "o melhor *Tekken* de todos os tempos". Como foi um dos primeiros títulos lançados para PS2, a versão para console é até melhor que a versão para arcade, que rodava com gráficos e resolução de 32-bit.

1. TEKKEN 3 (1998)

O primeiro *Tekken* que teve uma conversão perfeita dos arcades para os consoles, foi um dos títulos que ajudaram a estabelecer o PlayStation como uma nova força na indústria de games. Seus elementos possuem bases tão sólidas que se tornaram o padrão para todos os jogos posteriores. *Tekken 3* introduziu ainda os famosos games extras, como o *Tekken Ball*: vôlei de praia jogado com socos e chutes.

Sim, foi. Na verdade, desde *Tekken 3* [de 1997] eu já queria que Eddy falasse português. Mas confesso que naquela época eu não tinha muita informação sobre o Brasil. Na verdade, eu não tinha a menor ideia de como funcionava o mercado de games na América do Sul: havia pouca informação disponível, pouca pesquisa séria sobre esse mercado e a internet ainda estava engatinhando.

Mas você já tinha contato com mestres de capoeira brasileiros?

Sim, mas para levá-los para o Japão eu ia buscá-los nos Estados Unidos: todos com os quais tínhamos contato moravam lá. Não tínhamos certeza que *Tekken* seria um sucesso entre os brasileiros, pois não sabíamos sequer como funcionava a logística do mercado varejista de games no Brasil.

Quando essa situação de fato mudou?

Por volta de 2004, quando lançamos *Tekken 5*. Foi quando percebemos que sim, havia muitos fãs da série no país. Já estávamos em processo de desenvol-



2011

- Tekken Hybrid (compilação com Tekken Tag Tournament HD, demo de Tekken Tournament 2 e o filme Tekken: Blood Vengeance)
- Tekken Resolute (mobile)
- Tekken Bowl (minigame de Tag Tournament para iOS)

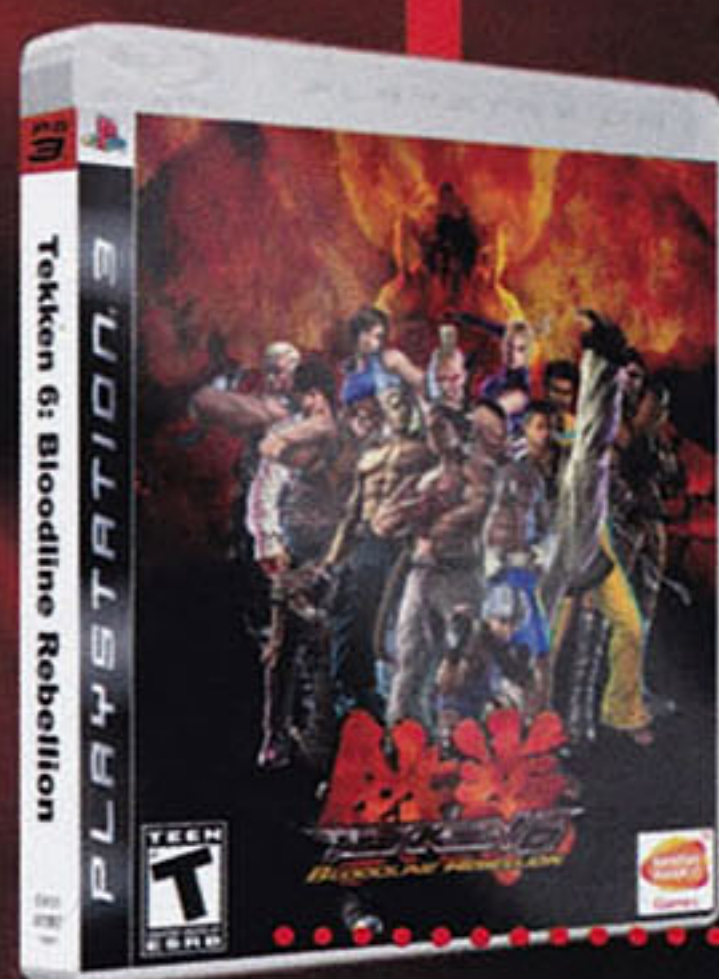


2007

- Tekken 6

2006

- Tekken 5: Dark Resurrection (versão de Tekken 5 para PSP e PS3)



2008

- Tekken 6: Bloodline Rebellion

2012

- Tekken 3D: Prime Edition (Tekken 6 pra 3DS)
- Street Fighter x Tekken
- Tekken Tag Tournament 2v



vimento de Tekken 6 e nos empenhamos em tratar esses fãs brasileiros da melhor forma possível. Começamos a pesquisar mais a língua portuguesa, procuramos por um ator que falasse português e tivesse uma voz que se encaixasse no Eddy Gordo.

Daí em diante o espaço para esse "lado brasileiro" aumentou bastante, não?

Sim, agora temos uma capa diferente e especial só para o mercado brasileiro, temos uma fase cuja ação se desenrola no Brasil. O curioso é que ninguém da equipe de desenvolvimento da fase brasileira já foi ao Brasil. A proximidade maior que temos com a cultura são as aulas de jiu-jitsu brasileiro que um dos desenvolvedores está frequentando atualmente. Mas finalmente agora vou poder conhecer o Brasil!

Sim, você desembarca em outubro no Brasil para divulgar o lançamento do

jogo. Vai tomar umas aulas de capoeira por aqui também?

Só na teoria, para que os movimentos do jogo sejam os mais realistas possíveis. Já temos um mestre de capoeira que faz isso para a equipe. Como eu disse, é só na teoria mesmo: na prática, eu passo longe [risos]. Mas já pedi via Twitter aos fãs brasileiros do jogo que lutam capoeira que sejam meus guarda-costas para eu poder passear tranquilamente pelas ruas do país [mais risos].



"Estou muito curioso para conhecer e entender como é a comunidade brasileira de fãs de Tekken"

O que você espera desse encontro com os fãs brasileiros?

Muitos fãs de Tekken no Brasil também são lutadores de verdade. Quero encontrar todos eles, ouvir as impressões deles sobre o jogo novo, conhecer mais sobre o país. Já estive em muitos países e a comunidade de fãs muda muito de um lugar

para outro. Estou muito curioso para conhecer e entender como é a comunidade brasileira de fãs de Tekken.

Vocês já têm novos episódios de Tekken em fase de desenvolvimento?

Sim. Na verdade, já temos um enredo novo que vai explorar o mistério que envolve a história de Tekken. Acredito que os fãs vão adorá-la, vai ser algo diferente, cativante, a série não perderá a identidade.

O que podemos esperar dessa próxima geração de Tekken?

Não posso comentar nada ainda sobre o projeto que está em estágio inicial de desenvolvimento. Na verdade, só vou falar sobre ele se Tekken Tag Tournament 2 vender muito bem no Brasil [risos].

FORMULA 1 2012

Produtor germano-britânico vem ao Brasil pela primeira vez, visita a **EGW** e admite foco no jogador casual

> *Fernando Souza Filho*



A largada já foi dada e a Codemasters chega com tudo para o lançamento de *F1 2012*, agora em setembro. Com foco nos jogadores casuais, o game será mais amigável, corrige bobeadas da edição 2011 e promete telemetria em tempo real para a nova geração de consoles.

A opção pelo jogador casual já fica latente até nos vídeos com o consultor técnico e piloto de testes do *F1* da Codemasters, Anthony Davidson, que dá conselhos técnicos até sobre a melhor hora para breicar e trocar as marchas durante

a corrida. Além disso, a versão nacional trará um documentário intitulado *Senna*, contando a trajetória do "ômi". O filme vem em Blu-Ray (na versão para PS3) e em DVD (para X360). A versão para PC não tem essa bela película, mas custa R\$ 80,00 a menos.

Antenada com o esporte, a Codemaster incluiu entre as novidades do jogo o Circuito das Américas, da cidade norte-americana de Austin, que estreia na temporada deste ano da Fórmula 1.

O germano-britânico Akkula Ilies, produtor e designer de cenários da série, veio ao Brasil pela primeira vez em agosto último e visitou a redação da **EGW** para revelar o que os fãs podem esperar.

EGW: Que novas funcionalidades vão encantar os fãs brasileiros do game *Formula 1*?

Akkula Ilies: Recebemos muitas críticas no ano passado por causa do modo Carreira, que levava muito tempo para ser finalizado. Então fizemos algumas alterações, como acrescentar a Season Challenge, uma versão "rápida" do modo Carreira, para quem não tem paciência de encarar todos os mínimos detalhes do modo tradicional. Nessa versão, a carreira se desenrola ao longo de 10 pistas,

"Procurei criar cenários que facilitassem o acesso rápido, pois é justamente um modo que vai ser bastante usado pelos jogadores casuais"



sendo que em cada uma delas a corrida terá apenas cinco voltas. Para o padrão habitual, é bem curto.

Mas um calendário esportivo realista teria que ser maior mesmo, como um campeonato longo, por exemplo.

Sim, sim, mas eu entendo esse tipo de crítica. Ocorre que tem muita gente que gosta de jogar, mas não tem tempo livre para uma temporada inteira no game. Então, é justamente para essas pessoas que fizemos essa versão mais curta, mas o conteúdo do resto do game está todo lá. A diferença é apenas que esse modo é mais curto.

As challenges para os times também são iguais às do modo mais longo?

Sim. E há alguns objetivos diferentes, que quando são cumpridos podem fazer com que você seja chamado para outro time melhor. Quando se chega ao final com bons resultados, há a possibilidade de ir para as melhores equipes de corrida.

O novo *Formula 1* já está totalmente localizado para o português?

Sim, todos os menus e informações já estão devidamente localizados para o português.

Como podemos usar as funcionalidades KERS [Kinetic Energy Recovery System] e DRS [Drag Reducing System] para ter uma experiência de jogo mais completa?

Antes de o jogador colocar a mão na massa nesse game, ele geralmente nem sabe o que diabos é KERS e DRS [risos]. Mas é importante se familiarizar com essas funcionalidades para ir pro jogo propriamente dito já com alguns macetes para correr. Um tutorial explica tudo direitinho logo no início do game.

Esse é um recurso que busca conquis-

Akuila na redação da EGW: aqui é só alegria, hein!



“Se depender de nós, levaremos 5 anos fazendo e refazendo o game até ficar perfeito. E nunca está!”

tar o casual. O foco da série agora é de fato a busca pelo jogador casual?

Esse foi um objetivo que estabelecemos como prioritário durante o processo de desenvolvimento do jogo. Queremos conquistar novos fãs para o game, trazer gente que nunca o jogou, por isso deixamos os controles um pouco mais acessíveis, mas também mais realísticos. Acho que nunca se teve tanto controle sobre o volante como agora.

Mas vocês balancearam essas “facilidades” para não frustrarem o jogador mais hardcore?

Sim, claro. *Formula 1* é um game bem balanceado, vai agradar tanto o público hardcore quanto o casual. O gamer hardcore vai configurar com facilidade o

jogo de acordo com suas preferências, enquanto o casual opta pelo modo mais acessível.

Qual a importância da Active Track Technology – que permite que a pista seque após uma chuva?

Nós ficamos debruçados muito tempo em todas as funcionalidades que tornassem o game mais realístico possível. Essa é uma das minhas favoritas, a importância dela é reforçar o realismo das cenas.

Quais as principais diferenças entre o *Formula 1* convencional e *F1 Race Stars*, que sai no final do ano?

[Rindo] Muitas, muitas diferenças. *Race Stars* é mais infantil, cartunesco, engraçado, tem jeitão de desenho animado.



Licenciamento dos carros: fidelidade aos detalhes

F1 RACE STARS

O outro grande lançamento de corridas deste segundo semestre, mais precisamente em novembro, também é da Codemasters/Warner e também é produzido por Akuila Ilies. Trata-se de *F1 Race Stars*, que terá versões para X360, PS3, Wii U, PC, PSV, 3DS e até para mobile.



F1 Race Stars tem um visual bem cartunesco e em diversos momentos parece mais uma versão anabolizada de *Mario Kart*. Botões que turbinam a máquina e dobram a velocidade do carro por alguns segundos são algumas

das atrações mais legais do game. Mas também dá para jogar bolhas gigantes para prender os motoristas adversários e para se teletransportar em determinadas situações.

"*Race Stars* é mais infantil, cartunesco, engraçado, tem jeitão de desenho animado. Ele é direcionado para jogadores casuais, crianças e pais que jogam junto com os filhos", disse o produtor Akuila Ilies.



Ele é direcionado para jogadores casuais, crianças e pais que jogam junto com os filhos. Eu vejo esse jogo com um feeling bem old school, é muito divertido, ainda que seja um tipo diferente de diversão. Mesmo no modo Multiplayer, ele não perde esse jeitão de game casual.

Mas a comparação com *Mario Kart* é absolutamente inevitável...

[Rindo] Mas *Race Stars* é bem diferente de *Mario Kart*, é baseado em vida real, em personagens reais, em corredores que existem mesmo.

Vocês usam cel-shading [técnica de renderização fotorrealística que deixa o jogo com visual de quadrinhos]?

Não é bem cel-shading: a técnica que usamos tem mais profundidade.

Como comparar os atuais projetos com outros games de corrida que você já produziu, como *Fuel* e *Dirt*?

Em *Dirt*, a gente pode fazer muito mais coisas sem regras rígidas, o que

é bem diferente de *Formula 1*, no qual precisamos respeitar algumas limitações, principalmente no que diz respeito às marcas famosas, fabricantes dos carros etc. São muitas restrições, mas tem também o outro lado: podemos ter corredores lendários da Fórmula 1.

Do ponto de vista do design e da produção, quais as principais diferenças entre se desenvolver um jogo de

corridas como *Formula 1* e um FPS militaresco como *Operation Flashpoint*, no qual você também trabalhou?

É muito diferente, com certeza. Somos primordialmente desenvolvedores de games de corrida, por isso decidimos usar o engine EGO dos jogos de corrida em *Flashpoint*. Foi um trabalho muito árduo, mas o resultado final muito bom, ainda que o EGO seja específico para corrida de carros. *Flashpoint* é um jogo muito bonito, mas acho que não satisfizemos às expectativas dos fãs com ele. Creio que os fãs queriam algo mais no estilo dos FPS para PC. O fato é que atualmente estamos mais focados em jogos de corrida mesmo.

Quanto tempo você levou desde os primeiros rascunhos do projeto até a finalização de *Formula 1 2012*?

O processo todo levou dois anos: estamos trabalhando no *Formula 1* desde



Na entrada do prédio da EGW, Akuila vibrou: "Tô me sentindo em casa!"

"F1 é bem balanceado, vai agradar tanto o público hardcore quanto o casual"





CADÊ AYRTON SENNA?

Uma eterna reclamação dos fãs brasileiros ainda não foi resolvida na versão 2012 de *Formula 1*: a ausência de Ayrton Senna. Segundo Akuila Iliessa, as restrições de licenciamento são um tormento para os produtores.

"Todo ano ouvimos os fãs pedindo para trazermos corredores antigos, como Ayrton Senna, mas não é tão simples assim. Nós também ficamos muito frustrados por não poder ter um ídolo desse porte no jogo", disse o produtor.

Para compensar, pelo menos a versão brasileira do jogo para X360 e PS3 terá um documentário sobre o corredor, intitulado *Senna*.

2010. O que leva mais tempo para finalizar são os detalhes, sejam dos carros ou dos cenários, das pistas. O fato é que se depender de nós, acabamos levando 5 anos fazendo e refazendo o game até ficar perfeito. E nunca está, é claro [risos].

Você construiu alguns protótipos e alguns cenários do zero em *F1*?

Sim, no modo Champions. Procurei criar cenários que facilitassem o acesso rápido, pois é justamente um modo que vai ser bastante usado pelos jogadores casuais. São ao todo seis cenários, que são usados em corridas e não levam mais do que 10 ou 15 minutos para serem finalizados em sua totalidade.

Você trabalhou com o software 3D Studio Max nesses cenários?



Sim, usamos o programa em diversos cenários do game. E o bom e velho Photoshop também, é claro.

E quanto ao Sandbox 2?

Na verdade, uso esse programa apenas para fazer coisas mais pessoais, para meu portfólio ou para diversão.

Em um mercado que parece marchar para o download de games, como você vê o futuro para jogos muito grandes, como *Formula 1*?

Eu particularmente gosto de jogos na caixinha, mas é lógico que a comercialização de games via download já é uma realidade e os consoles já estão correndo para se adaptar a isso. Não sei exatamente a realidade de mercado do Brasil, mas se a venda sem caixinha deixar o produto mais barato, certamente ele será muito atraente para o consumidor. Por outro lado, fica complicado para o mercado de jogos usados: é meio estranho "devolver" ou "negociar" um game baixado da web que você não gostou.

Como produtor, qual sua reação ao ler notícias sobre novos consoles, como o Ouya, do Google? Você vai desenvolver para ele também?

Para os trabalhos futuros, sim, é uma possibilidade. Mas quanto aos jogos já lançados, acho difícil que se justifique um investimento para fazer o port para um novo console. Mas, quem sabe... 🎮



Plataformas:
X360, PS3, PC
Desenvolvedora:
Codemasters
Editora:
Warner
Lançamento:
28/9/2012 (Brasil)



Plataformas:
X360, PS3, PC
Desenvolvedora:
United Front
Editora:
Square Enix
Lançamento:
14/8/2012
Sinopse:
Wei Shen é um policial infiltrado no crime organizado de Hong Kong. Seu objetivo é crescer como um dos principais campanhas da organização Sun On Yee, até conseguir dismantlar o grupo de dentro
Melhor:
Ação ininterrupta e dezenas de coisas para fazer pela cidade
Pior:
Conquistar mulheres é muito chato e não tem sentido no jogo

9,0



SLEEPING

Sleeping Dogs era para ser o mais recente capítulo da série *True Crime*. Mas a Activision acabou por cancelar o projeto depois de sofrer diversos atrasos e problemas em relação ao orçamento. Felizmente, a Square Enix comprou os direitos do projeto (só o nome que ficou de fora) e o lançou oficialmente no mercado.

Em um primeiro momento, dá para imaginar que o game segue a linha dos clones de *Grand Theft Auto* da vida: mundo aberto, missões para cumprir e atividades para completar em uma cidade cheia de vida. Mas *Sleeping Dogs* é bem diferente de *GTA* e já é um dos melhores títulos lançados em 2012.

Com o espírito dos jogos da série *True Crime* intacto,

controlamos o policial Wei Shen, um cara corajoso e competente que tem a missão de se infiltrar na organização Sun On Yee (uma referência à verdadeira triade Sun Yee On) e desfazer a organização internamente. À medida que a história se desenvolve, o jogador se aproxima cada vez mais dos personagens e de Wei – que tem de conviver diariamente com o peso de fazer parte da maior máfia de Hong Kong. Em meio a pesadelos perturbadores, dúvidas morais e situações extremas, o protagonista dá seus passos para se tornar um gangster respeitado e ao mesmo tempo um policial renomado.

MIL PERSEGUIÇÕES

Sleeping Dogs, além de trazer a exploração de um mundo livre e cheio

de missões secundárias – lutas de rua, corridas ilegais, roubo de carros –, coloca o jogador em uma história repleta de ação no estilo dos mais megalomaniacos filmes de Hollywood. Desde o início, dá para ter uma ideia do que esperar: fuga com manobras estilo parkour pelas ruas, perseguições a pé, de carro, moto, explosões e tiroteios por todos os lados. Tudo isso em uma variedade de missões que prendem o jogador na tela, seja na hora de seguir a história ou apenas desenvolvendo seu personagem com novos golpes e habilidades.

Falando em golpes, é aí que o jogo se foca. Diferente dos outros gêneros do título, nos quais as armas são supremacia, em *Sleeping Dogs* os combates corpo-a-corpo estão sem-

SELOS DE DESTAQUE



Selo Platina:
Nota 10



Selo Ouro: Notas
entre 9 e 9,5



Selo Prata: Notas
entre 8 e 8,5



DOGS

pre presentes. E cá entre nós, é a parte mais divertida mesmo.

As lutas seguem o estilo de jogos como *Batman: Arkham Asylum/City*, em que há dois botões de ataque e um de contra-ataque, além de um para agarrões. Essa mecânica simples funciona muito bem e torna as pancadarias dinâmicas, especialmente quando Wei adquire novos combos e golpes ou usa elementos do cenário (como uma caixa de energia, chapas ferventes ou ferros de construção) para eliminar seus inimigos.

Os socos e chutes nos convencem de que este é um game sem armas de fogo, já que não as apresenta por algumas horas. Isso dura até você finalmente colocar as mãos no primeiro revólver: aí o game traz também cenas de tiroteios que, apesar de não tão precisas e com inimigos não muito inteligentes, oferecem uma diversão a mais.

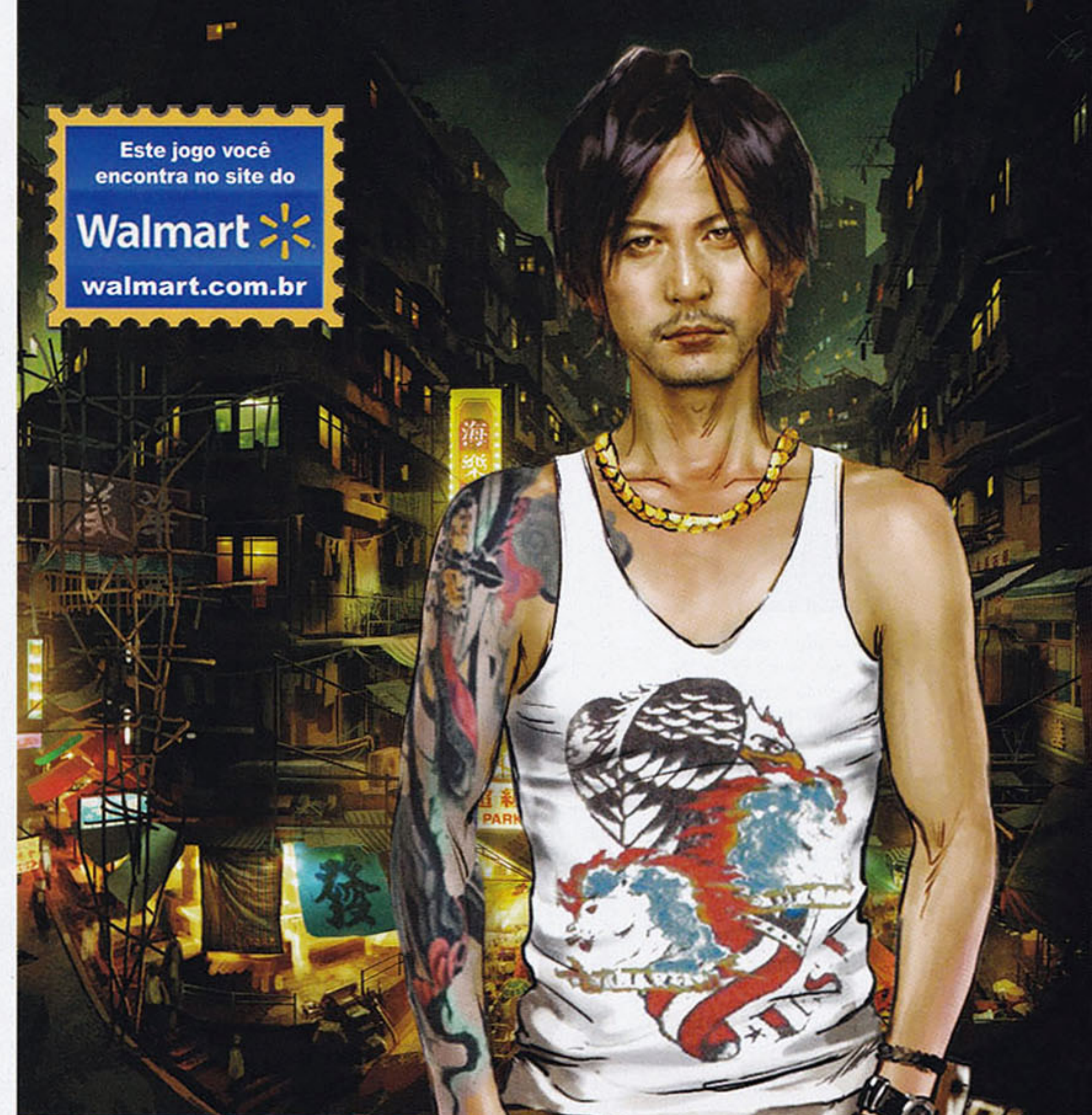
EXPERIÊNCIA VALE MUITO

Há três tipos de experiência a serem adquiridas pelo nosso protagonista em *Sleeping Dogs*: Triad XP, Face XP e Police XP. A primeira delas é relacionada às suas missões para o crime organizado, enquanto Face XP pode ser adquirida por atos "malas", como pegar uma garota, dar uns amassos ou cumprir favores para transeuntes na rua. Police XP, por sua vez, como o próprio nome diz, vem quando você completa tarefas ligadas à polícia. Cada uma delas libera novos tipos de recursos no game, como novos golpes, equipamentos ou itens de vestuário.

Este é um game que oferece muitas opções, desde cantar clássicos do The Clash em um karaokê até apostar em brigas de galo, acabar com cartéis e pontos de tráfico de drogas ou aproveitar uma das malucas missões da história principal.

Mas é bom alertar logo: *Sleeping Dogs* é um título violento. Há cenas de tortura, incitação ao sexo, referência a drogas e palavrado pesado – nada que não se veja no horário nobre da TV. Mas esses fatores nos levam a ter uma experiência mais profunda ao longo da história, enquanto acompanhamos as sujas empreitadas nos quais Wei Shen se mete.

Se as cenas de ação e violência se assemelham a *GTA*, há outro item que lembra muito a série da Rockstar: as rádios. Há diversos tipos de rádios para serem selecionados enquanto o jogador está no carro, que vão desde músicas pop, clássica até o bom e velho heavy metal. Um ponto extremamente positivo – na opinião



deste fã de rock pesado que vos escreve – é a presença de uma rádio da RoadRunner Records. Ter a sensação de velocidade enquanto viajam de um local para o outro ao som de bandas como Machine Head, DevilDriver, Soufly Trivium e até Dream Theater é muito bom.

NÃO SÃO SÓ FLORES...

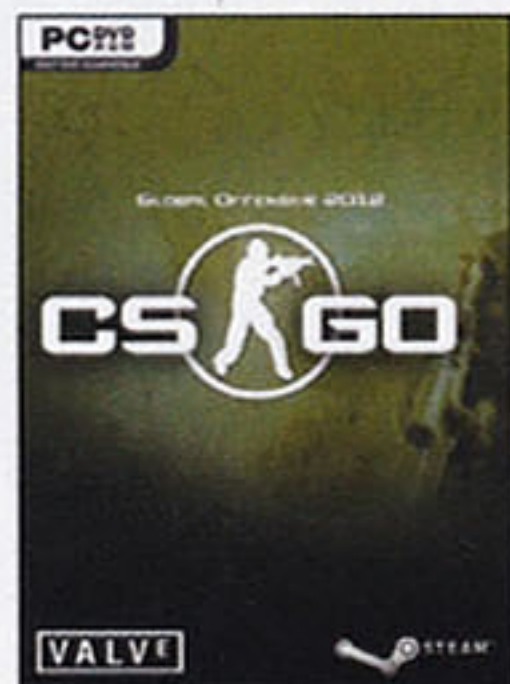
Até chegar aqui, você deve ter imaginado: "E os pontos negativos? Não tem nenhum?" Bem, temos sim alguns. Há partes chatas, como a da conquista das mulheres – que no final das contas não leva o jogador a lugar algum ou até mesmo influi na história.

Há alguns pequenos bugs de movimentação, animações e a inteligência artificial ruim dos inimigos na parte dos tiroteios. Sem falar que, infelizmente, a história principal é curta. Pode ser completada em cerca de 12 horas.

Tirando uma falha ou outra, *Sleeping Dogs* oferece uma história interessante e uma mecânica fácil e atrativa. Tudo o que um bom jogo pode oferecer. É um título obrigatório!

> Flávio Croffi

COUNTER-STRIKE:



Plataformas:
X360/Live, PS3/PSN, PC
Desenvolvedora:
Valve/Hidden Path
Editora:
Valve
Lançamento:
21/8/2012
Sinopse:
Versão atualizada de
Counter-Strike com
novos mapas, modos e
opções
Melhor:
Mapas clássicos
Pior:
Jogabilidade envelheceu

9,0



É impressionante a força da comunidade de *Counter-Strike*, que continua sendo jogado em competições até hoje, mais de 10 anos depois de aparecer como uma modificação de *Half-Life*. A influência da comunidade é tão grande que a Valve lançou uma versão remodelada do clássico *Counter-Strike*, com gráficos atualizados e melhorias que as tecnologias atuais proporcionam.

Global Offensive é extremamente parecido com os episódios clássicos, mas tem novidades o suficiente para não se enquadrar como apenas um simples remake.

A jogabilidade é a mesma: oito mapas clássicos foram refeitos e um sistema de match-making torna tudo muito mais eficiente. Partidas entre jogadores do mesmo nível, evolução



de patentes, conquistas, desafios... Elementos modernos presentes em um dos jogos que "desvirginou" muito moleque de 15 anos no mundo dos FPS,

nos tempos das lan-houses.

Os modos clássicos funcionam como sempre: um time precisa plantar a bomba, o outro impedir que ela exploda. Os



GLOBAL OFFENSIVE



confrontos em mapas como Dust, Inferno, Italy e Aztec são nostálgicos, um delicioso passeio por localidades que parecem tão familiares como a casa de praia que costumava

ir nas férias. Sacou?

Os novos modos Corrida Armada e Demolição adicionam um novo tempero à antiga fórmula, com aquisição de armas condicionadas a assassinatos e até mesmo respawn automático – no caso da Corrida Armada. Não dava nada por esses modos, mas a qualidade dos mapas novos criados especialmente para eles me surpreendeu.

É como se fizessem parte dos clássicos cenários que sempre jogamos.

PS MOVE É UMA ARMA

Na versão de PS3, além do controle, dá pra jogar com o Move. Até é divertido usar o controle com sensor de movimentos, mas depois de apanhar online por falta de tempo de resposta para dar os tiros, você deve voltar para o

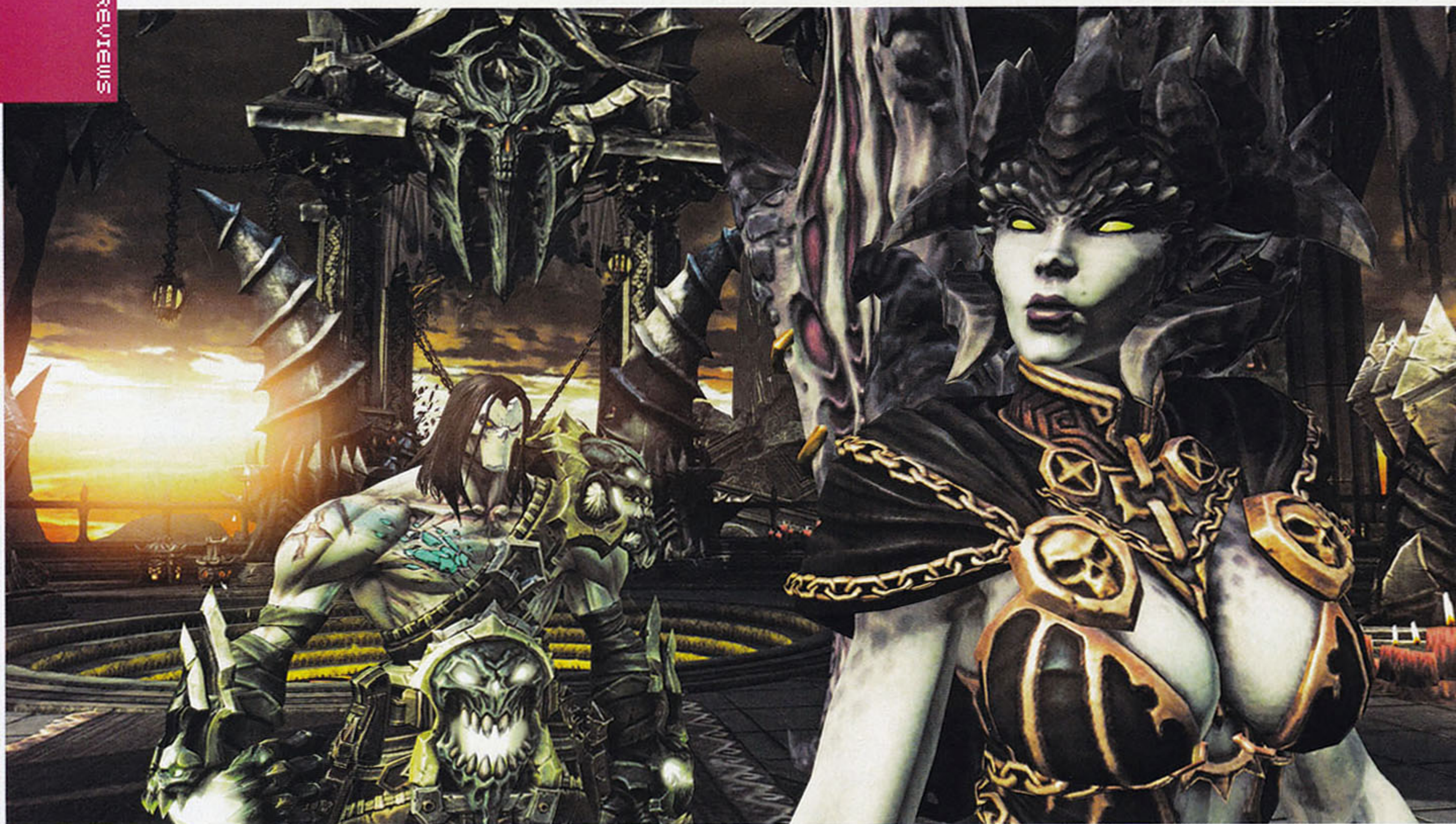
controle. Ou para o teclado e mouse, também disponíveis.

Counter-Strike: Global Offensive é uma renovada experiência do velho e bom *Counter-Strike*. O preço baixo, US\$ 15, também ajuda bastante para recomendar o game, que com certeza vai relembrar ótimos momentos e resgatar as competitivas partidas com os amigos.

> Lucas Patrício



DARKSIDERS II



Há alguma coisa familiar por aqui. Espere, na verdade tudo é familiar! O jogo inteiro funciona na mesmíssima fórmula que o primeiro *Darksiders* – com pouquíssimas diferenças. Significa que, se você jogou e gostou do primeiro, vai gostar do segundo. A Vigil Games seguiu o velho ditado do “não se mexe em time que está ganhando”.

Darksiders II, assim como seu antecessor, comprime toda a jogabilidade e esquema dos jogos da série *Zelda*. É um título de ação com elementos de RPG, mas com a inserção de um mundo e personagens sombrios. Aqui, controlamos Morte, o irmão de Guerra, o protagonista do primeiro game. Enquanto a história se passa ao mesmo tempo em que a de *Darksiders*, o protagonista segue em uma missão pessoal para tentar inocentar o seu

irmão – que foi injustamente condenado de provocar o Apocalipse.

Como ele acredita em Guerra e o considera o mais honroso e incorruptível dos quatro cavaleiros do apocalipse, o cara inicia sua caminhada em um mundo entre o céu e o inferno para pedir ajuda em sua busca.

A MORTE NÃO MORRE

Mas Morte, apesar de ser o Ceifador em pessoa, apanha de mosquitos, robôs bizarros, insetos e uma variedade enorme de criaturas “simples”.

Se ele é tão poderoso assim, os inimigos poderiam pelo menos ser mais poderosos, certo? Infelizmente, eles são monstros que beiram o comum e não contam com a mesma criatividade de design que os protagonistas. Fato que, para nossa sorte, não influi no combate, que continua intuitivo

e difícil na medida certa.

Basta exagerar nos pulos e desvios dos golpes dos inimigos e combinar botões de ataque e poderes especiais para ter sucesso em uma batalha.

Entre as novidades deste segundo capítulo (que provavelmente terá mais duas edições, estrelando os outros cavaleiros, Peste e Fome) está a possibilidade de adquirir itens que caem dos corpos dos inimigos: é o famoso drop. Equipamentos como armas, armaduras, amuletos, escudos e poções podem ser adquiridos durante a aventura e principalmente de inimigos mais poderosos. Isso faz com que Morte tenha mais opções durante a batalha e até ative habilidades para alcançar locais que antes eram inacessíveis.

Como o mapa deste capítulo é duas vezes maior que o primeiro, grande parte do jogo

consiste em explorar os ambientes com a ajuda do cavalo de Morte e as suas habilidades no estilo *Prince of Persia*.

Claro que ele não é tão bonito quanto o príncipe, e nem tão habilidoso, mas há muito tempo a ser gasto escalando e deslizando por paredes. Isso muitas vezes dá a sensação de que realmente não havia a necessidade de tanta acrobacia. O mesmo vale para os quebra-cabeças: são todos muito simples e entediantes.

No entanto, como os lançamentos nesta época do ano estão escassos, *Darksiders II* certamente abastece os fãs de ação com uma boa dose de conteúdo. Há um grande mundo virtual a ser explorado, muitas habilidades, itens e recursos de um bom RPG de ação. Só não espere um jogo que de fato surpreenda.

> Flávio Croffi



Plataformas:
X360, PS3, PC

Desenvolvedora:

Vigil Games

Editora:

THQ

Lançamento:

14/8/2012

Sinopse:

Morte acredita que o seu irmão Guerra é inocente da acusação de ter provocado o Apocalipse e parte para livrá-lo de um julgamento injusto

Melhor:

Pegar itens que caem dos inimigos

Pior:

Pula-pula sem sentido

7,5

Este jogo você
encontra no site do

Walmart

walmart.com.br

REVIEWS

NEW SUPER MARIO BROS. 2



Plataforma:
3DS
Desenvolvedora:
Nintendo
Editora:
Nintendo
Lançamento:
19/8/2012
Sinopse:
Mais uma aventura em 2D do bigodudo da Nintendo
Melhor:
Pegar moedas agora faz sentido
Pior:
Fórmula antiga

9,0



Este jogo você encontra no site do

Walmart
walmart.com.br

New Super Mario Bros. 2 chega com a dura missão de suceder dois games que juntos venderam mais de 50 milhões de unidades em todo o mundo. A plataforma é o cada vez mais próspero Nintendo 3DS, que conseguiu dar relevância para mais uma aventura com jogabilidade clássica do encanador.

O título é tudo o que você espera que ele seja: divertido e acessível para todos. O público casual encontrará um desafio moderado para vencer os seis mundos principais, além de poder contar com a ajuda de um amigo na modalidade cooperativa. Os mais

experientes têm muitos motivos para não tirar o cartucho tão rápido do 3DS.

Além de salvar a princesa Peach, o objetivo é coletar um milhão de moedas. Sim, dessa vez coletar as moedas douradas realmente faz algum sentido além de fornecer uma vida extra ao somarem 100.

Todas as novas mecânicas envolvem coletar mais e mais moedas. Além de todos os power-ups clássicos, o cogumelo do crescimento e o micro retornam da versão de Nintendo DS, assim como a fantasia de guaxinim de *Super Mario Bros. 3* e *3D Land*.

As novidades são a flor dourada e o

“capacete” de bloco dourado, que ajudam Mario a coletar ainda mais moedas.

Terminei o jogo em menos de cinco horas com menos de 15 mil moedas. Além de precisar coletar as Star Coins para liberar as fases extras do mundo estrela, ainda precisei iniciar a busca pelas passagens secretas para os outros dois mundos especiais.

Confesso que me surpreendi com a quantidade de coisas escondidas nessas fases.

CUIDADO DOBRADO

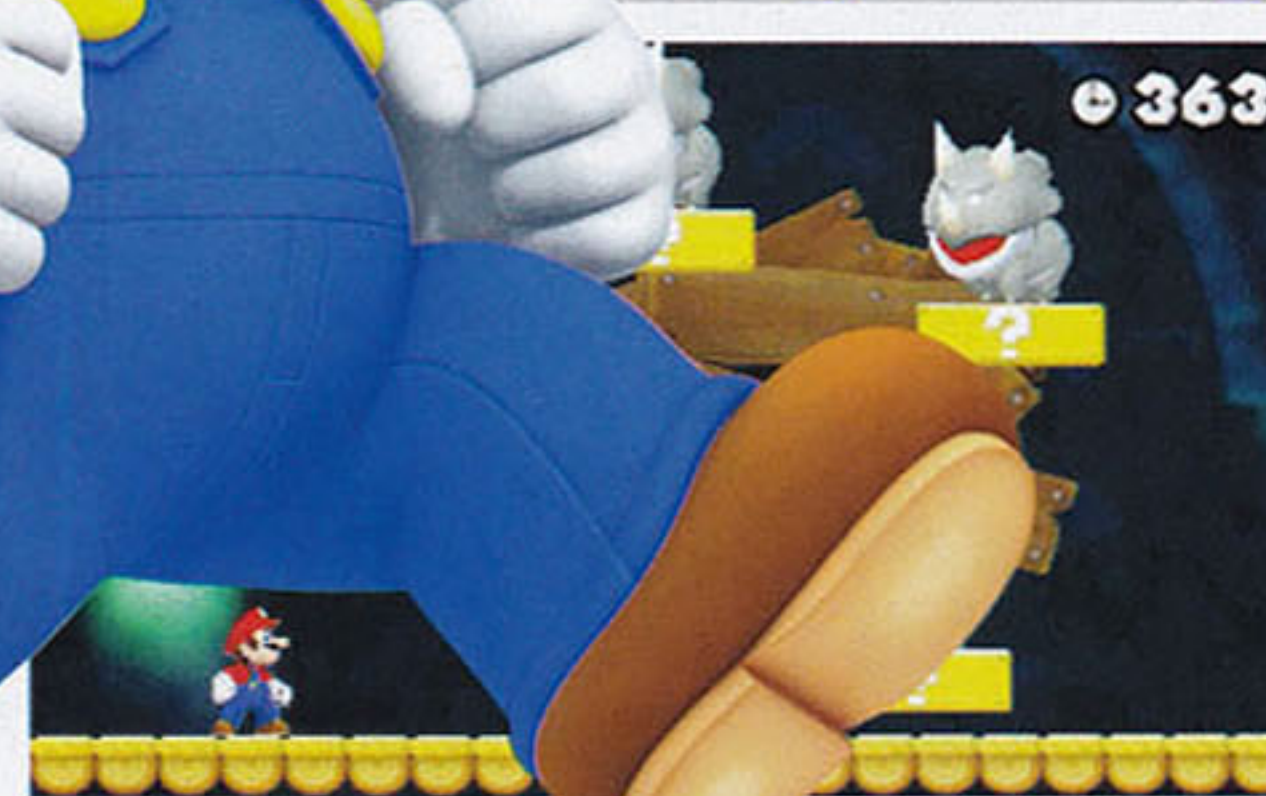
O design de fase usa elementos de diversos jogos do Mario, tornando a experiência

divertida e familiar. Mas isso também me deixou preocupado com os próximos jogos em 2D do bigodudo: será preciso uma mudança grande para evitar que a série não se torne redundante.

New Super Mario Bros. 2 não é genial como *Super Mario 3D Land*, entretanto oferece mais conteúdo para se explorar – principalmente levando em consideração o fator competitivo da modalidade Coin Rush, uma ótima sacada da Nintendo.

Irônico, mas no game em que mais se aproximou do antigo rival Sonic, Mario se saiu muito bem.

> *Luças Patrício*





FIFA 13



Pré Venda
Apartir De:
R\$ 69,90



NARRAÇÃO EM PORTUGUÊS
TIAGO LIEFERT E CAIO RIBEIRO

Compre com
segurança na
empresa Lider
em Pré vendas!



**ANO PASSADO A PILHA DE JOGOS ABAIXO
ESGOTOU-SE EM MENOS DE**



24^{hs}

VAI DEIXAR PARA ULTIMA HORA?

Acesse Já
WWW.PELOTAOSGAMES.COM.BR

SOUND SHAPES

**sound
shapes**

Plataformas:

PSV/PSN

Desenvolvedora:

Queasy Games

Editora:

Sony

Lançamento:

7/8/2012

Sinopse:

Experiência musical em forma de jogo de plataforma

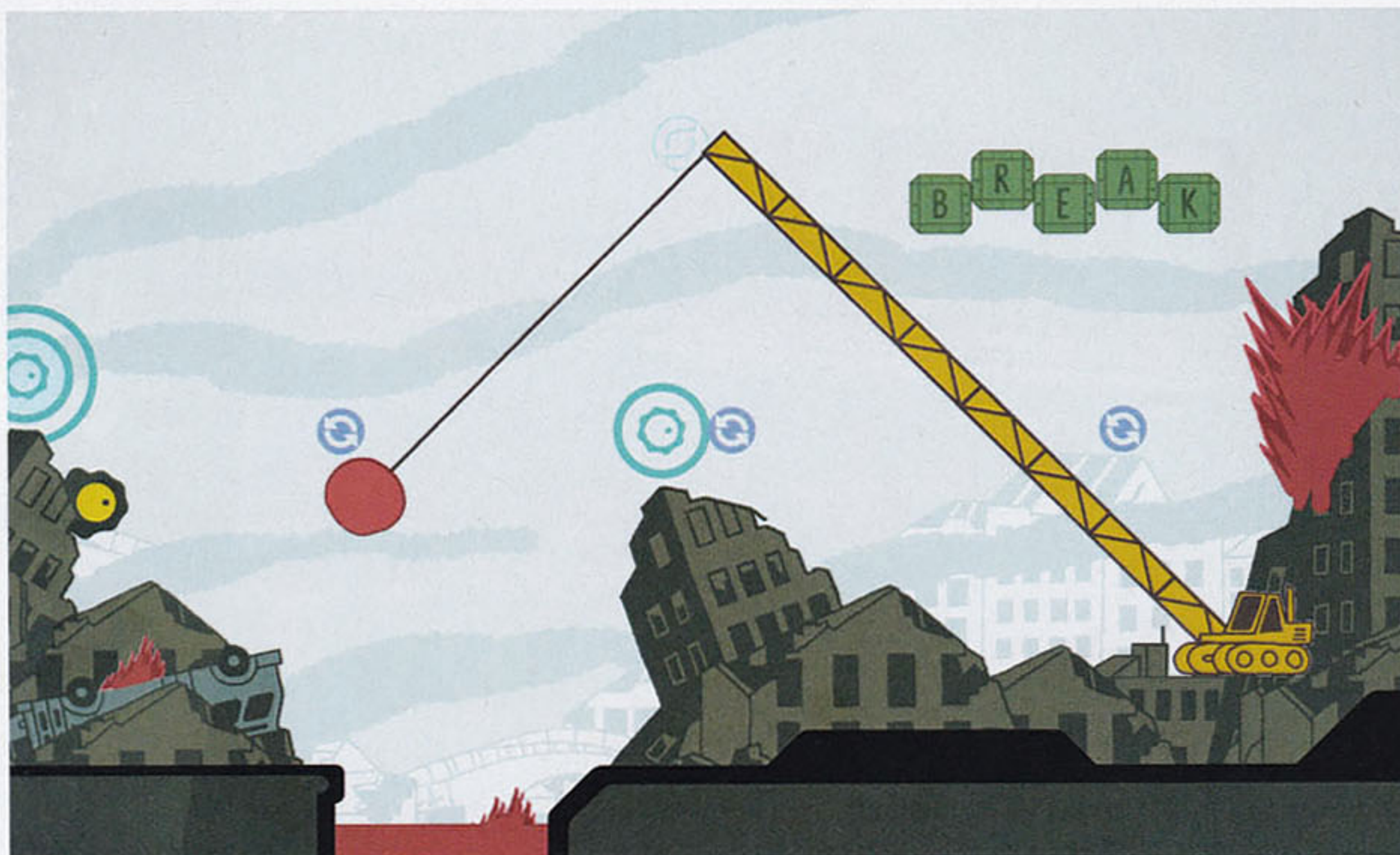
Melhor:

Compartilhar músicas com amigos e comunidade

Pior:

Criar as fases

7,5



Finalmente, o PS Vita recebeu um jogo original que mostra o potencial criativo do aparelho. Na verdade, classificar *Sound Shapes* como “jogo” é arriscado, já que a proposta principal não é criar um desafio e sim uma experiência.

No controle de uma bolota, você caminha lateralmente – e algumas vezes verticalmente – por cenários compostos por elementos visuais bem variados. O objetivo é pegar pequenas notas musicais e desviar de tudo que é vermelho.

No fundo, o objetivo maior de *Sound Shapes* é dar ao jogador acesso a uma plataforma onde ele possa criar

fases brincando com formas geométricas e demais criações visuais aliadas a um sistema musical bastante simples.

O modo principal de *Sound Shapes* possui conjuntos de fases criadas por diferentes artistas e compositores – boa parte deles famosos entre o público fã de jogos indies.

Produções visuais com assinaturas de Superbrothers e trilhas de artistas como Beck formam os cinco álbuns disponíveis.

É impressionante como o jogo muda de acordo com os artistas que fizeram cada um dos álbuns. Enquanto alguns focam mais na experiência musical deixando a parte

“game” de lado, outras abusam de elementos bastante conhecidos em jogos de plataforma.

PARTICIPAÇÃO DA GALERA

O grande barato de *Sound Shapes*, no entanto, é conhecer e jogar as criações da comunidade. A produtora Queasy Games conseguiu criar um sistema muito prático e intuitivo para o compartilhamento de conteúdo. Isso transforma *Sound Shapes* em um *LittleBigPlanet* musical.

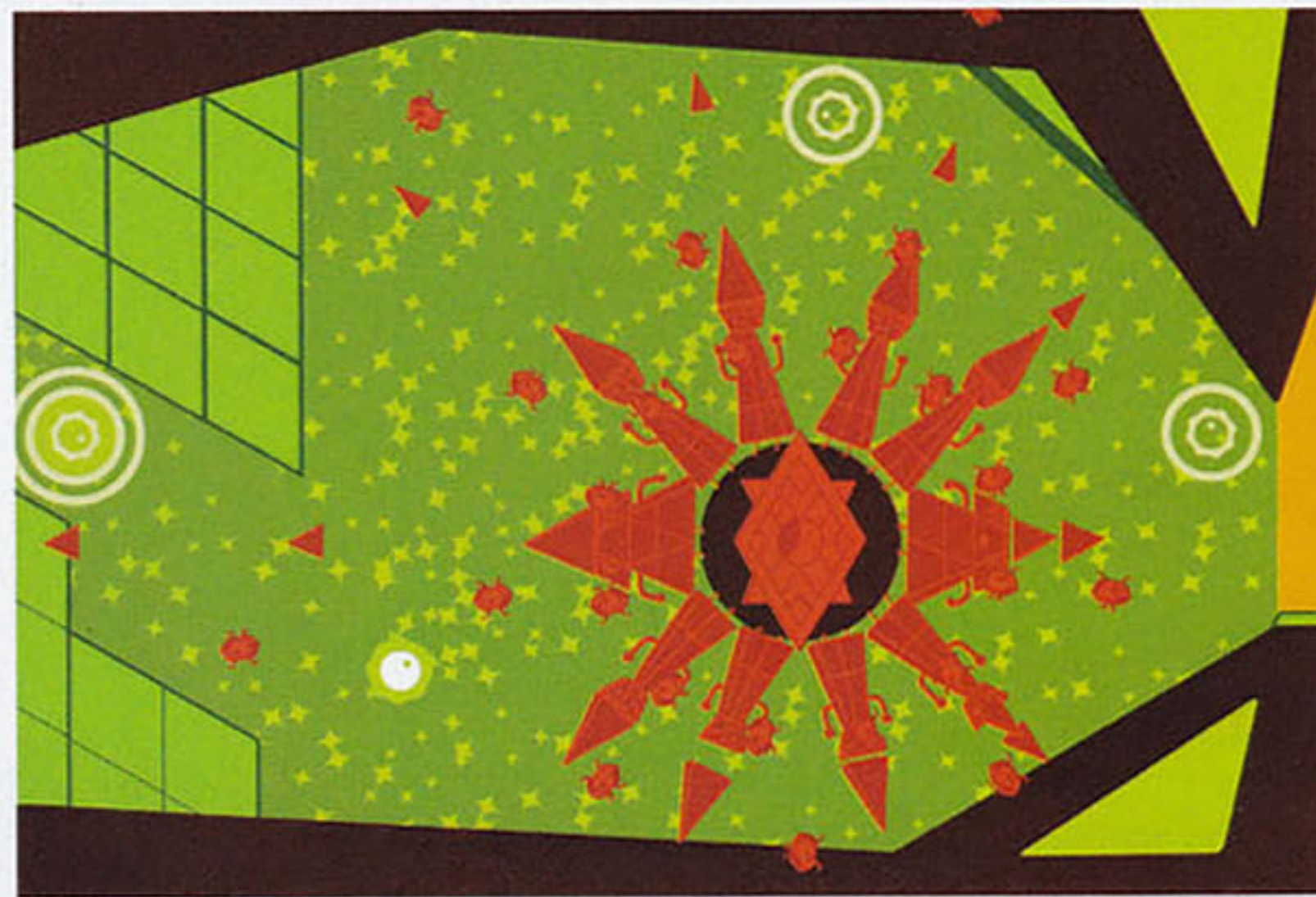
O problema é que o modo de criação não é tão bom quanto poderia ser. O formato em que as notas são compostas não dão a possibilidade de

as músicas serem reproduzidas de forma mais próxima à realidade, tornando os resultados finais sempre mais experimentais. Para alguns, isso pode ser um problema.

Se *ModNation Racers* e *LittleBigPlanet* até hoje são famosos por reproduzir personagens, carros, fases e pistas de outros jogos e séries famosos, o mesmo não acontece em *Sound Shapes*, que não foi projetado com esse intuito específico.

Mesmo assim, quem é fã de jogos indies tem aqui um bom motivo para comprar um PS Vita ou simplesmente baixar na PSN.

> Lucas Patrício



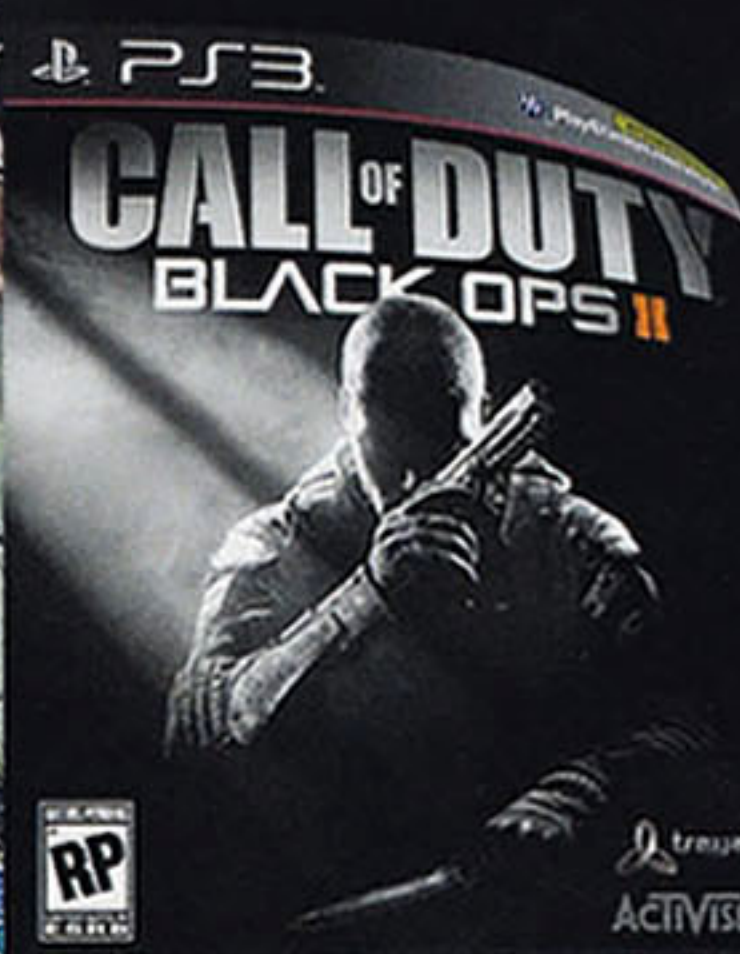
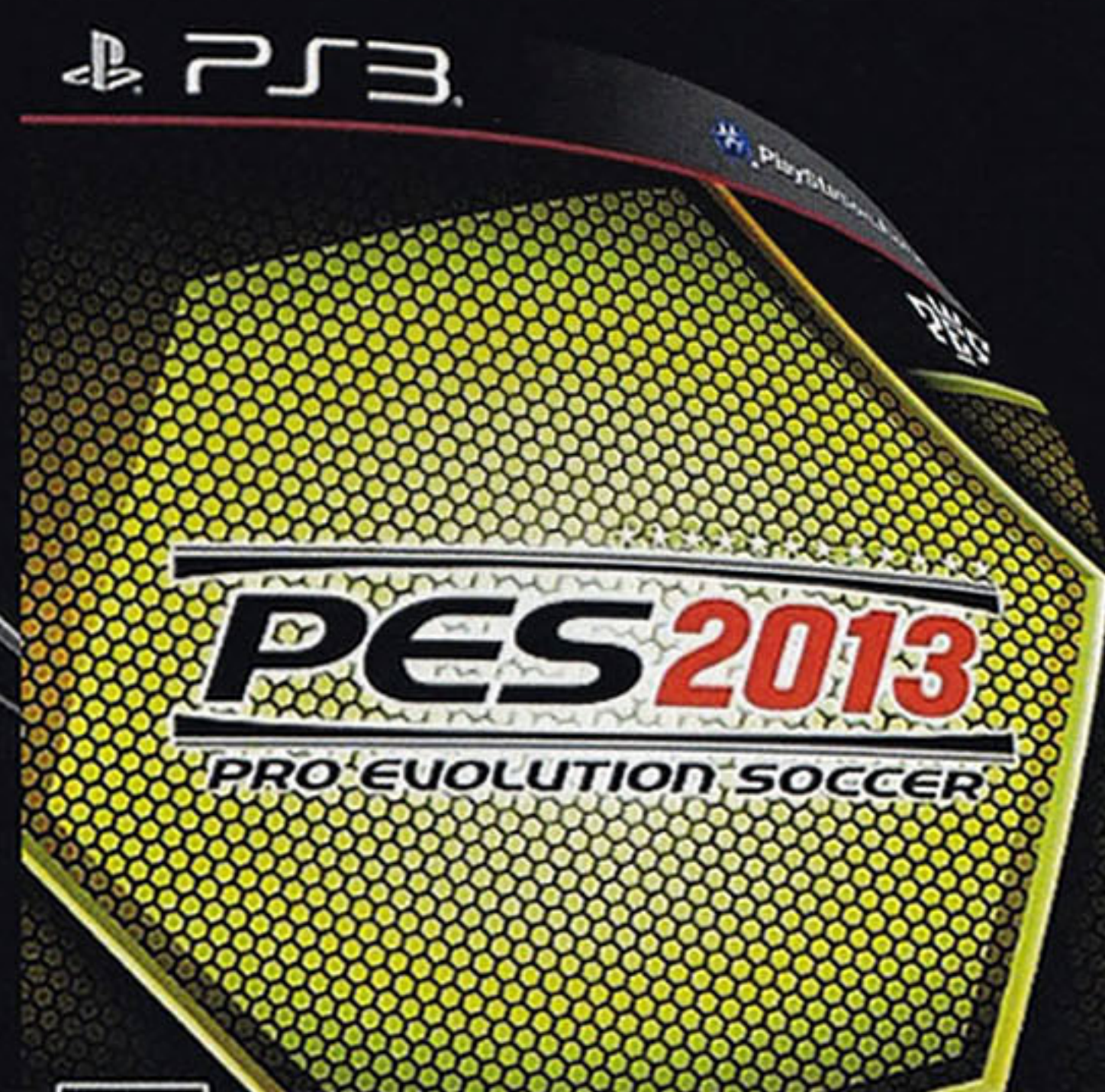
COMPRA, VENDA OU TROQUE

SEU SEMINOVATO COM A ROCKLASER

**VOCÊ
ESCOLHE!**

PRÉ-VENDA E LANÇAMENTOS

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



www.rocklaser.com.br

Televendas: (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

THE EXPENDABLES 2

A simples ideia por trás do filme de Sylvester Stallone, *The Expendables* (*Os Mercenários*), que é um filme explosivo, positivista e altamente forçado, juntando os maiores ícones dos filmes de ação de três gerações, praticamente pede por um jogo. Não como as narrativas profundas da Quantic Dream, mas sim como alguns dos mais cômicos clássicos do passado, de *Two Crude Dudes* a *Battletoads & Double Dragon* e afins.

Então, quando descobrimos que era exatamente isto que a Ubisoft tinha em mente, veio aquele sorriso de ponta a ponta do rosto. Afinal, não tinha como errar nisso, certo? Mas tinha.

A confusão já começa pelo nome da obra – *The Expendables 2*. Todo jogo baseado em filme geralmente não passa de uma tentativa para se levantar aquela graninha extra, nós sabemos, mas não é por isso que a coisa tem

que ser feita de qualquer jeito. Neste caso, é simplesmente infeliz. O jogo se intitula o segundo de uma série, mas nunca houve o primeiro jogo. Pior: também não tem nada a ver com a aventura do segundo filme dos cinemas.

E mais: se o que viesse após a tela de press start fosse realmente interessante, você sabe que não estaríamos reclamando disso. Mas não é o caso. O pessoal da Ubisoft conseguiu jogar fora a oportunidade de ter um jogo juntando Stallone, Dolph Lundgren, Jet Li e o sempre cômico Terry Crews. O resultado é simples, repetitivo e sem personalidade alguma. A jogabilidade mesmo, não preciso nem de um parágrafo para resumir: *The Expendables 2* é um shooter isométrico, no qual você atravessa fases e mais fases matando inimigos repetidos.

Aí um espertinho me pergunta: mas não dá para dizer isso de todos os jogos do gênero?

Não, não dá. Jogos mais recentes deste tipo, como *Dead Nation*, oferecem inúmeras opções de estratégia, diversos tipos de inimigos e, ainda que não seja o forte do gênero, o mínimo de interação com os arredores. A aventura de Stallone, entretanto, é sempre igualzinha, com a diferença que você sobe de níveis (e consequentemente explode mais coisas) e conta com as vistosas signature kills, cruéis execuções que param o fluxo todo do jogo para mostrar o quanto seu soldado vaza testosterona.

É legal de início, mas com o tempo você vai tentar passá-las marretando o botão Start.

CARAPAÇA RUIM

Até mesmo o acabamento deixa a desejar: o visual é granulado e as animações nem sempre marcham com o fluxo da ação. Há um problema sério também com o feedback visual: além do jogo já ser o puro caos, você não

tem muita indicação de para onde seu personagem está atirando. Isso seria um agravante maior ainda caso este tivesse dificuldade, mas não é o caso. O modo Normal poderia muito bem se chamar Beginner que não faria diferença. Já no modo Hardcore a coisa complica de verdade, e você vai sentir falta da clássica mira laser que tantos outros jogos oferecem.

Sinceramente, não dá para dizer que *The Expendables 2* é um jogo ruim. Mas para isso é preciso considerar as condições certas, como uma tarde de domingo jogando no modo cooperativo, seja online ou offline, com seus amigos.

Pode render boas risadas, mas nem de longe é um game que pode ser recomendado: ele não se esforça para fazer nada além do minimamente razoável.

> Rodrigo Brasiliense



Plataformas:
X360, PS3, PC
Desenvolvedora:
Ubisoft
Editora:
Ubisoft
Lançamento:
31/7/2012

Sinopse:
Shooter baseado na gangue do filme *Os Mercenários*. Barney Ross e seus parceiros devem impedir uma ameaça bélica do jeito que gostam: metendo chumbo em tudo o que aparecer pela frente
Melhor:
Poder controlar os personagens do filme
Pior:
Gráficos datados, baixo nível de dificuldade, ação repetitiva

5,0



OS HERÓIS DA MARVEL
VÃO BAIXAR NA SUA CASA

Leo Burnett Tailor Made



Você que é fã do mundo do cinema agora pode assistir o maior sucesso de bilheteria dos últimos tempos onde e como você quiser. Acesse **marvelbrasil.com/filmedigital** e saiba como assistir este e outros grandes sucessos com rapidez, comodidade e a qualidade do filme oficial.

Veja como é fácil:

acesse já **marvelbrasil.com/filmedigital**



MARVEL
TM & © 2012 Marvel & Subs.

WARGAME:

EUROPEAN ESCALATION

Só por ter um cenário geopoliticamente muito bem construído, *Wargame: European Escalation* já consegue se destacar de outros jogos de estratégia em tempo real (RTS). A trama do jogo começa na tensa Guerra Fria, em Berlim, um símbolo da divisão de duas poderosas ideologias que disputavam o domínio do mundo. Após um ataque do Pacto de Varsóvia às forças da OTAN, tem início uma série de fatos que se revelam a versão de uma possível Terceira Guerra Mundial.

Esse pano de fundo realista e bem construído é o principal atrativo do jogo, e se assemelha à intrincada trama de *A Soma de Todos os Medos*, livro de Tom Clancy que ficou famoso por narrar com minúcias a explosão de uma bomba nuclear por terroristas em solo americano.

Mas fora do seu arco dramático, *Wargame* também consegue ser bastante sólido, e conta com um robusto e

cheio de recursos modo single-player, que serve como a porta de entrada para o viciante multiplayer online.

Wargame não dá tempo para conversas e te lança no meio de um conflito aparentemente pequeno. Também não há tempo para tutoriais: aqui tudo é urgente, feito no calor da guerra. Os comandos são intuitivos e, apesar de poucos, chegam a ser mais efetivos do que a quantidade imensa de botões de muitos RTS do mercado.

As estratégias também contam com diversidade suficiente para agradar qualquer aspirante a general virtual. Divida as tropas para cercar tanques alemães orientais, atraia unidades inimigas para um matagal cerrado para ter a oportunidade de lançar sobre elas uma chuva mortal de artilharia.

DIVERSIDADE DAS TROPAS

Quer mais? A diversidade das tropas também impressiona, principalmente para quem conhece a Guerra Fria. As

suas unidades também levam o conceito de "moral" de forma bem avançada, já que podem simplesmente fugir descontroladamente se as baixas forem muito grandes.

Os grandes problemas de *Wargame* são técnicos. Os gráficos não são feios, mas deixam um pouco a desejar em seus detalhes, principalmente quando existem muitas tropas em combate.

É também o caso dos controles, que em conflitos maiores se tornam por demais complicados devido à dificuldade em selecionar adequadamente suas tropas. A inteligência artificial também sofre, com tropas pouco autônomas e com poucas chances de fugirem quando estão tomando fogo cerrado, a não ser quando tudo estiver completamente perdido. E esse aspecto se agrava ainda mais com a poderosa inteligência inimiga, pronta a realizar emboscadas, cercos e ataques à distância.

Por fim, *Wargame: Euro-*



Plataformas:

PC

Desenvolvedora:

Eugen Systems

Editora:

Focus Home

Lançamento:

2012

Sinopse:

Após um ataque do Pacto de Varsóvia às forças da OTAN, tem início uma série de fatos que se revelam a versão de uma possível Terceira Guerra Mundial

Melhor:

Muitos recursos no modo para single-player

Pior:

Inteligência Artificial fraca

7,0

pean Escalation se revela um ambicioso jogo de estratégia, com um belo cenário político e realismo cuidadoso. É fácil de jogar, mas exige tempo para ser dominado.

> Filipe Siqueira



RESIDENT EVIL

O LIVRO OFICIAL DO FILME



NAS LIVRARIAS

Curta a página do livro no facebook

facebook.com/residentevilolivro



MALICIOUS

REVIEWS



Plataformas:

PS3, PSV

Desenvolvedora:

Alvion

Editora:

Alvion

Lançamento:

24/7/2012

Sinopse:

Jogo de ação no qual o protagonista encara uma arena repleta de inimigos gigantes. Cada chefe derrotado garante uma nova habilidade que te dará vantagem contra os próximos inimigos

Melhor:

Visual único e belo;

Ação desenfreada

Pior:

O jogo é curto; Dificuldade exagerada

7,5

É is a situação: imagine que você encontra a mais bonita das garotas atravessando a rua ao seu lado. Você junta a coragem e começa a conversar com ela, que sorri e se mostra extremamente gentil. Então, quando você vai cumprimentá-la com um aperto de mão... Ela torce seu braço, te passa uma rasteira e ainda chuta quando você cai no chão. É basicamente isto que acontece quando você pega *Malicious* pela primeira vez.

A cria da Alvion é um dos jogos para download mais belos já vistos no PlayStation. Curiosamente, o título lançado no Oriente em 2010 foi um dos maiores sucessos da PSN japonesa, porém, demorou mais de dois anos para chegar até o nosso canto do planeta.

Como pano de fundo, você encarna um guerreiro lendário, ressuscitado para dar cabo do grupo que dá nome ao jogo. Dentro deste grupo, cinco se destacam: eles são os Holders, ironicamente, heróis do passado que foram ressuscitados como o protagonista. Porém, deixaram

a sede pelo poder tomar o controle de suas mentes.

Apesar de toda a historinha dita, *Malicious* é fortemente inspirado nos clássicos do passado, mais precisamente em *Mega Man*. Então, a maioria do enredo está no manual digital. Durante a aventura mesmo, você só descobre o básico e já parte para o quebra-pau. Fazendo jus aos jogos do robzinho azul, o game da Alvion também não tem rota pré-determinada. Em vez disso, você escolhe cada uma das fases, onde um dos gigantes chefes e seus lacaios o espera.

O VISUAL É MUITO BONITO

Agora, deixe-me dizer o que acontece quando você escolhe uma fase: você acessa os cenários de cada estágio tocando em uma peça chave que liga a sala principal do jogo, que funciona como um hub, à fase escolhida. O teleporte é instantâneo e belo.

Em apenas um zoom e um giro da câmera, você percebe todos os detalhes que compõem seu personagem e nota o sistema de texturas simulando que o jogo tenha

sido colorido a pinceladas e aquarela. E aí a nova fase abre à sua volta.

O jogo é simplesmente belo. Os cenários são vastos e detalhados, o brilho dos céus e a reflexão da água casam como vinho e queijo. Seu personagem voa livremente, salta extremamente alto e já começa com poderes impressionantes – comandando a capa chamada Mantle of Cinders – que se transforma de acordo com sua vontade: de início podendo se dividir em inúmeros tiros de sombras, ou dois punhos gigantes.

Você parte em direção ao imenso chefe sem medo no coração e... com uma porrada ele te arranca um braço. Mas espere, seus poderes permitem que você recupere o braço perdido! E então na próxima porrada você perde não só o braço, mas também a perna.

O pior? Se pelo menos seu sacrifício valesse algo... pois os chefes parecem que nem ao menos sentem seu golpe quando você tenta espancá-los de qualquer jeito.

O que *Malicious* tem de belo, ele tem de impiedoso e

cruel. Não é que a dificuldade do jogo chega a ser desequilibrada ou algo do tipo. Porém, como no lendário *Mega Man*, ela pede um padrão calculista para que tudo dê certo.

Logo, durante cada uma das fases, verdadeiras arenas disfarçadas, o truque está em começar eliminando os soldados que cercam cada chefe, o que garante mais Aura para seu herói que, em troca, permite a você desferir golpes que finalmente causam dano nos chefões – Ah claro, contanto que você descubra a melhor arma para dar cabo do monstro.

Mas nem tudo é tristeza em *Malicious*. Cada chefe derrotado libera novas armas e estratégias de combate e os controles são precisos. Justamente pelos desafios serem difíceis de serem conquistados, o jogo cria uma sensação de orgulho que te impulsiona a jogar cada vez mais e mais.

> Rodrigo Brasiense

**“MEU PAI ASSINOU O UOL
PORQUE QUERIA
UM E-MAIL MAIS SEGURO,
E EU QUE ME DEI BEM:
LÁ TEM JOGOS ONLINE
E O CLUBE UOL.”**

UOL. Eu assino embaixo.

- Salas exclusivas de bate-papo
- Jogos online
- Clube UOL: vantagens e descontos
- Mais espaço para vídeos no UOL Mais
- E muito mais vantagens



UOL
Fabrinho

BORGHERI/LOWE

Assine já: ligue 0800 703 1000 ou acesse uol.com.br/assine

PERSONA 4: ARENA



Quando a Atlus anunciou a parceria com a Arc System para a criação de um jogo de luta baseado em sua mais famosa franquia de RPGs, *Persona*, ela não apenas acertou por escolher a companhia que definiu o estilo “anime”, ou desenho animado para os mais old-school, no mundo da luta. Ela acertou porque a Arc System é hoje em dia como foram as grandes Capcom e SNK no passado: o estúdio que mais aposta no gênero e desenvolve novas formas de se jogar e criar os tão devastadores e belos combos que adoramos ver.

Não há como não notar todo

este entusiasmo em *Persona 4: Arena*, um jogo de luta que, ao mesmo tempo que possui elementos dos mais condecorados jogos de luta existentes, arruma espaço para introduzir seu próprio toque, esbanjando carisma e personalidade.

Não tem erro: se você é um jogador centrado em games de luta e busca novos desafios para suas habilidades, o Arcade Mode é o seu lugar, onde você poderá aprender o básico do jogo conforme vai enfrentando inimigos mais fortes gradativamente. Já se você é um fã do RPG e busca a chance de rever alguns dos seus personagens favoritos,

o seu modo é o Story Mode, que, como o nome já diz, é composto por menos batalhas e mais cenas recheadas de diálogos, literalmente servindo de continuação para o RPG lançado em 2008.

Agora, se por acaso você for fã dos dois, jogos de luta e RPG, aí sim a coisa brilha perfeitamente.

QUESTÃO DE ENCANTO

É impossível não se encantar com *Persona 4: Arena* e seus personagens robustos. A animação do jogo explora cada detalhe de seus personagens e vai além: os cenários são vastos, coloridos e, acredite se

quiser, devidamente macabros como no obscuro RPG – espere só até você ver o cenário da sala de música onde quadros de alguns dos pianistas mais famosos da história acompanham seus personagens com olhos que brilham no escuro.

Na hora do quebra-pau, você também não vai se decepcionar. O sistema do game engloba apenas quatro botões, dois deles para os ataques físicos e os outros para os ataques mágicos de cada lutador, utilizando as icônicas Personas. O melhor da jogabilidade é que ela é aberta e estimula a experimentação de forma que você, sendo ou não expert em jogos do tipo, acaba criando suas próprias combinações.

Amantes da pancadaria online também devem ficar atentos ao game.

> Rodrigo Brasiense



Plataformas:

X360, PS3

Desenvolvedora:

Arc System

Editora:

Atlus

Lançamento:

7/8/2012

Sinopse:

Jogo de luta baseado no aclamado RPG de 2008 que envolve um grupo de adolescentes resolvendo o mistério por trás de assassinatos em série

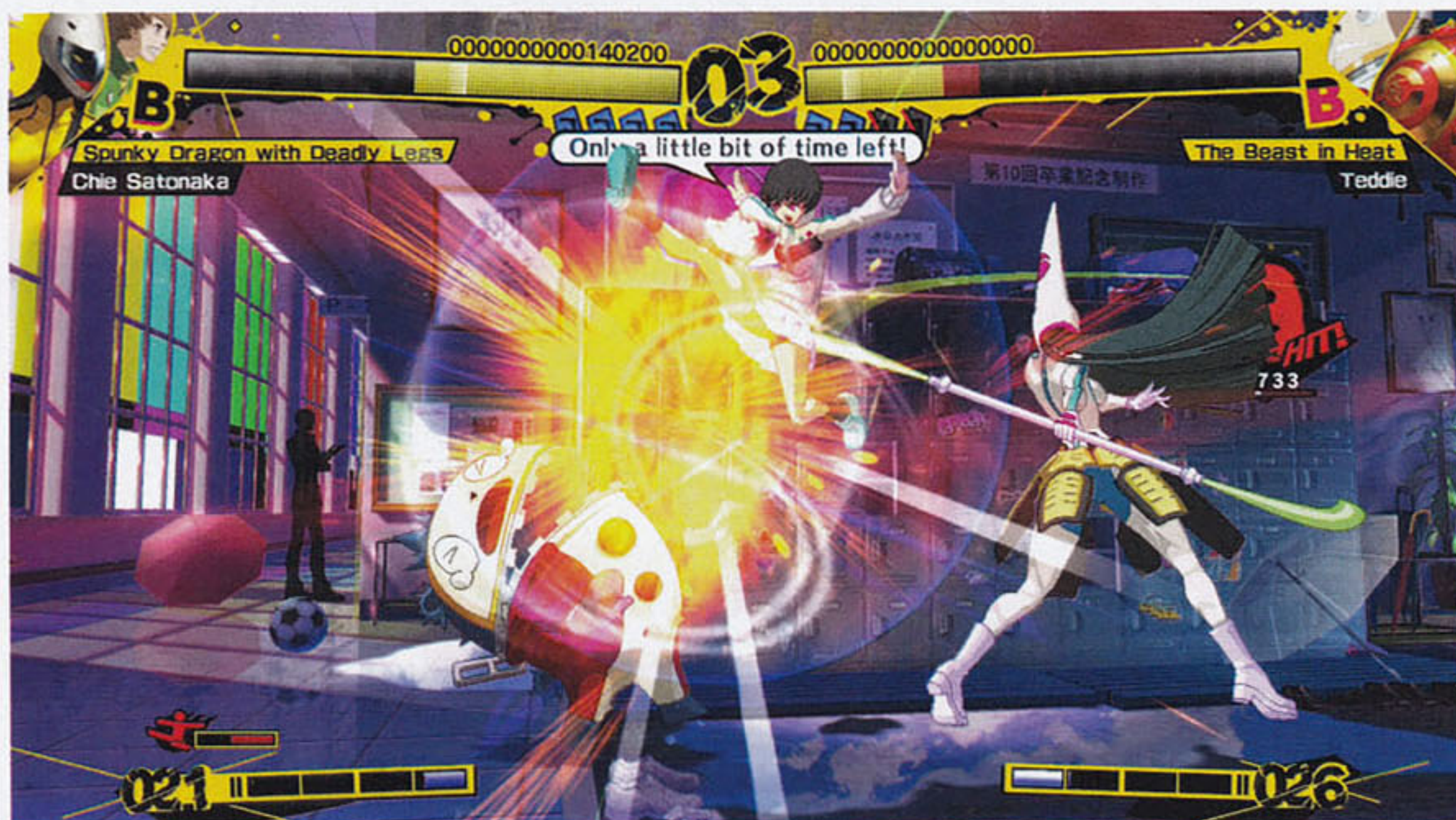
Melhor:

Jogabilidade abrangente e divertida; Visual impressionante; Trilha sonora de primeira

Pior:

O multiplayer online “engasga”

9,0



TRANSFORMERS: FALL OF CYBERTRON



Quando *Transformers: War for Cybertron* foi lançado, em 2010, o título se apresentou como um jogo mediano, levando em conta o horrível fardo que jogos inspirados em filmes possuem. O que nos deu a esperança de que sua sequência, *Transformers: Fall of Cybertron*, pudesse oferecer alguma coisa a mais.

Com o perdão do palavreado “meme da internet”, para a nossa alegria, *Fall of Cybertron* realmente traz algo a mais. É um jogo muito melhor produzido, com mais recursos, opções de customização e uma jogabilidade mais amigável que seu anterior. Mas como um todo, ele é mais um game que traz tiroteio descerebrado. Ou seja, basta você seguir pelos cenários de forma linear

e eliminar tudo o que tem em seu caminho. Não que isso seja ruim. Mas é que o mercado conta com dezenas de opções de jogos semelhantes. Portanto, o game acaba se tornando mais atrativo apenas para quem é fã dos *Transformers*.

Como um clone de jogos tipo *Gears of War*, *Transformers: Fall of Cybertron* é um título de tiro em terceira pessoa. Ou seja, você vê o seu personagem por trás do ombro e se defende por trás dos objetos enquanto despeja balas nos inimigos. Com a diferença que aqui temos robôs e circuitos por toda parte, e alguns momentos que nos aproximamos de um jogo de corrida, já que os personagens se transformam em veículos.

Enquanto a história não nos dá aquela sensação de “quero

mais”, alguns aspectos da jogabilidade tornam a aventura interessante. Entre eles (e novidade em relação ao game anterior), a possibilidade de aprimorar as armas. O dinheiro adquirido ao vencer inimigos ou ao encontrar itens pelo cenário serve para deixar seu equipamento mais poderoso, como aumentar em até 75% a velocidade da sua arma ou seu poder de fogo.

JOQUE COM GRIMLOCK

Outro recurso legal é a possibilidade de jogar com Grimlock, o Autobot que se transforma em um dinossauro. Ele tem uma jogabilidade diferente dos demais personagens, não possui arma a longa distância, mas apenas uma espada e um escudo – o que torna as coisas mais divertidas. Cada um dos personagens, entre Autobots e Decepticons, tem suas habi-

lidades específicas, tornando o jogo um pouco variado – apesar de seus cenários e arenas repetitivas e sem muita profundidade. Além do fato de alguns robôs inimigos, um tanto desequilibrados, transformarem seu robô em sucata em um piscar de olhos.

Se o modo para um jogador é um pouco limitado e não oferece tanto desafio, o multiplayer continua excelente. Dá para escolher quatro classes de robôs: o próprio para linha de frente, Titan; o “curandeiro” Scientist; o estratégico Destroyer ou o sorrateiro Scout.

Transformers: Fall of Cybertron já é um grande avanço em relação ao título anterior. É um belo game inspirado em uma franquia de filmes. Tomara que a moda pegue. Que os horripilantes jogos inspirados em filmes venham melhores.

> Flávio Croffi



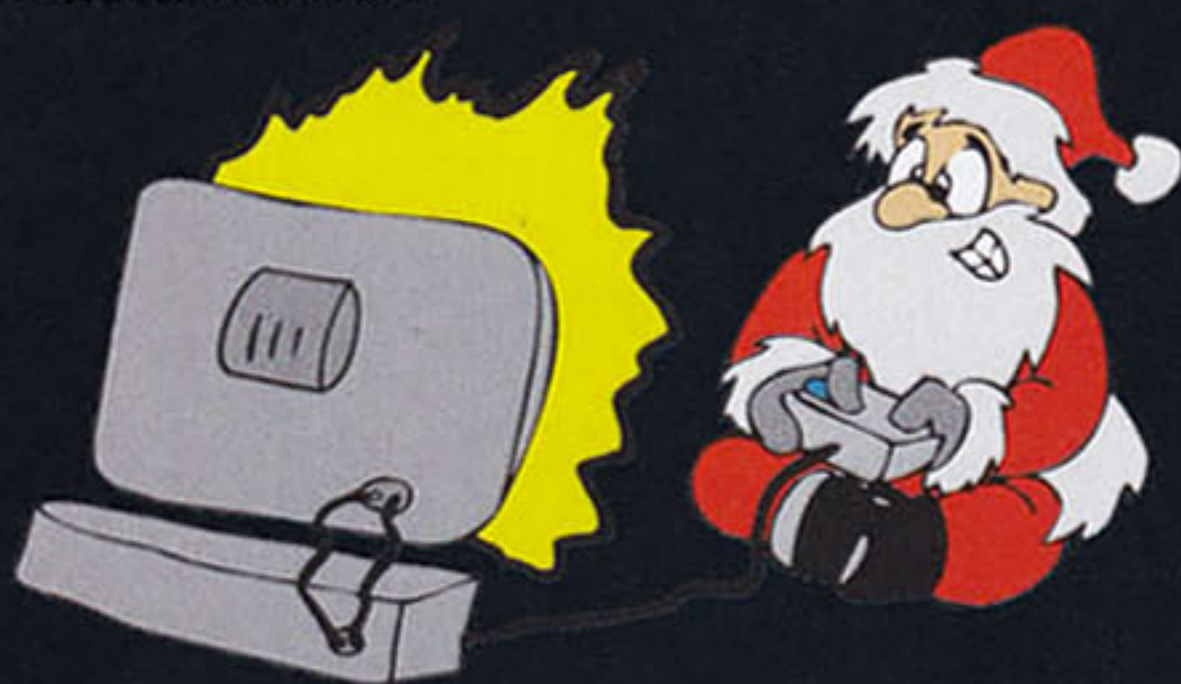
Plataformas:
X360, PS3, PC
Desenvolvedora:
High Moon
Editora:
Activision
Lançamento:
21/8/2012
Sinopse:
A história continua de onde *War for Cybertron* parou: durante os últimos esforços dos Autobots para escapar da derrota na guerra contra os Decepticons
Melhor:
Multiplayer cheio de opções e customização
Pior:
Os cenários parecem todos iguais

7,0

> PRA QUE HYPEAR?

NATAL NÚMERO 2

> Lucas Patricio



A grande época dos lançamentos da indústria dos games é o final do ano. Na cultura americana, o feriado de Ação de Graças vem acompanhado com um dia específico para compras: o Black Friday. Em seguida, as comemorações de Natal também movimentam muito o comércio de todo o mundo.

É por isso que boa parte dos lançamentos de videogames acontece nessa época. O Wii U, por exemplo, chegará exatamente nesse período. Uma peculiaridade que está cada vez mais forte é o lançamento no último trimestre fiscal das empresas, ou seja, até março. Neste ano tivemos bons exemplos: *Mass Effect 3*, *Final Fantasy XIII-2* e até mesmo o PS Vita.

Para 2013, a situação será ainda "pior". Prepare seu bolso, porque teremos um segundo Natal de lançamentos assim que esse primeiro, em dezembro, passar. Acha que é exagero?

Em janeiro, chega o novo episódio de *Devil May Cry* e *Lost Planet 3*. Em fevereiro, "apenas" *Metal Gear Rising: Revengeance*, *SimCity*, *Bioshock Infinite* e *Dead Space 3*. Março recebe os novos episódio de *Gears of War*, *God of War* e o incrível *Tomb Raider*.

Essa lista com certeza ficará ainda mais gorda com todos os possíveis jogos de Wii U que entrarão na "janela de lançamentos", que se estenderá exatamente até março.

Muito difícil você não se interessar por nenhum desses games aí. Isso sem falar que os primeiros meses do ano também são uma chance de pegar o que acabou não dando tempo/dinheiro no Natal.

Claro que alguns dos jogos que chegarão até março foram, inicialmente, planejados para o final desse ano. Mas essa distribuição dos lançamentos entre os três últimos e primeiros meses de cada ano me parece muito melhor do que focar somente no Natal. Além de dar chances para os jogos sem tanta verba de marketing, mantém nós jogadores com mais novidades por todo o ano.

O único problema é que o salário estará cada vez mais comprometido com tantos jogos bacanas saindo constantemente. O jeito é preparar o bolso para esse segundo Natal. Vai valer a pena!

(*) Lucas Patricio escreve nessas páginas desde 2007 e comanda o vlog <http://youtube.com/luckysilva>

> NOTAS

RANKING DE REVIEWS

Acompanhe as notas que a mídia especializada deu para os lançamentos mais recentes



TÍTULO	EGW	Game Informer	IGN	Eurogamer	GameTrailer
Sleeping Dogs	90	77	85	70	83
Counter-Strike: Global Offensive	90	80	80	90	85
Darksiders II	75	-	75	80	85
New Super Mario Bros. 2	90	82	85	80	80
Sound Shapes	75	90	90	70	89
The Expendables 2	50	-	-	20	-
Wargame: European Escalation	70	-	80	90	-
Malicious	75	-	55	-	-
Persona 4: Arena	90	85	90	-	90
Transformers: Fall of Cybertron	70	90	85	80	84
Dust: An Elysian Tail	80	87	85	70	81

A EGW considerou as notas publicadas em sites ou em veículos impressos, com pontuação de 1 a 100. Para os sites que usam sistema de 1 a 5, 1 a 10 ou iconografias (estrelas etc.), consideramos a pontuação equivalente. Os locais assinalados com (-) indicam que o site ainda não havia publicado seu review até o fechamento desta edição.

NICKI MINAJ
JENNIFER LOPEZ
P!NK

FLO RIDA
RIHANNA
CARLY RAE JEPSEN

O jogo de dança mais vendido no mundo

JUST DANCE 4

A festa já
vai começar!



ADQUIRA
AGORA NA
PRÉ-VENDA

JUSTIN BIEBER
MAROON 5
ONE DIRECTION
E MUITO MAIS...

AMERICANAS.com

fnac.com.br

GEEK

pontofrio.com

Saraiva

U2 GAMES.com

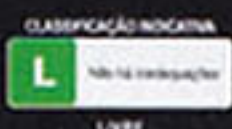
Walmart

UBISOFT

JUST DANCE 4



facebook.com/ubisoft.brasil



KINECT for XBOX 360

XBOX LIVE

Wii. Wii U

PS3

PlayStation Move

PlayStation 2

PlayStation Network

FOR RESULTS

NOVAS FERAS

De mansinho, o mercado de games mobile se tornou um dos mais promissores da indústria de videogames. Conheça quem são as novas galinhas dos ovos de ouro desse mercado

> *Paula Romano*

Por que comprar um console portátil se eu posso jogar no meu smartphone? Essa pergunta paira no ar das grandes desenvolvedoras e nas nossas cabeças porque, de fato, acoplar games de qualidade em aparelhos celulares é uma grande ideia.

Comprar um novo aparelho e jogos específicos para determinada plataforma é muito menos prático do que entrar na loja do seu smartphone e escolher qual jogo quer baixar.

Isso já é tão real que os números não nos deixam mentir. No ano de 2011, 9% de todo o dinheiro gasto na indústria de videogames foram destinados ao mercado mobile. Em outras palavras, dos US\$ 5,9 bilhões investidos no mercado de videogames, US\$ 531 milhões foram destinados aos aplicativos de celulares e tablets. Quer mais? O número de norte-americanos que jogam games em seus smartphones já superou os 100 milhões de usuários. Isso significa um aumento de 35% do mercado em apenas um ano.

E as estimativas não param de crescer. No Brasil, de acordo com um estudo realizado pela empresa de pesquisas SuperData, é previsto um elevado aumento no mercado

de jogos casuais até 2014. A previsão é que o faturamento chegue a US\$ 238 milhões em três anos. Já em 2002, a estimativa é que o mercado feche o ano fiscal com algo em torno de US\$ 136 milhões.

Hoje, o Brasil é dono de uma fatia de 35% do mercado de jogos

sociais na América Latina e 5% no mercado global, segundo um estudo divulgado pela empresa de pesquisa Newzoo. Mas quem são essas desenvolvedoras e como elas trabalham? Confira a seguir nossa análise de algumas das principais desenvolvedoras atuais de mobile.



531
MILHÕES

de dólares foram investidos em aplicativos de celulares e tablets só em 2011

DOS MOBILES



Forças Notáveis: *Angry Birds* é um produto de entretenimento notável que já faz parte da cultura pop atual e já vendeu mais de 250 milhões de cópias no mundo. O game está presente em inúmeras plataformas: iOS, PC, PSP, PlayStation 3, Mac OS X, Android, WebOS, Maemo, Symbian 3, uma versão para o navegador Chrome e para as redes sociais Google+ e Facebook.

ELECTRONIC ARTS MOBILE

EA Mobile produz jogos em uma ampla variedade de gêneros, tais como luta, quebra-cabeças e títulos esportivos. A EA tem relacionamentos com todas as principais operadoras norte-americanas de serviços sem fio, como Sprint, Verizon e Cingular, bem como outros menores da América do Norte e algumas

grandes operadoras europeias e asiáticas. Eles possuem escritórios em Los Angeles, Montreal, Londres, Tóquio, Hyderabad, Honolulu, Bucareste e São Paulo.

Principais Produtos: *The Sims, Need For Speed, Fifa Soccer, Madden Football, Bejeweled, Tetris*.

Forças Notáveis: A EA Mobile mantém relações fortes com grandes empresas de telefonia. A empresa cria, compra e mantém bibliotecas de software próprio para ajudar os desenvolvedores com quem tem relações de trabalho. E eles prometem absoluta "garantia de qualidade".

CHILLINGO

A Chillingo é uma organização internacional de marketing, editora e distribuidora de jogos e aplicações. Originalmente uma editora de jogos móveis para o Windows Mobile, RIM BlackBerry, Symbian e J2ME jogos, a Chillingo foi uma das primeiras empresas a publicar na plataforma iPhone. Em um curto período de tempo, ela se tornou uma das maiores editoras do mundo nesta plataforma. A Chillingo também lançou títulos em plataformas como o PlayStation Portable, Nintendo DSi e Nintendo Wii. Em 2010, a empresa foi adquirida pela Electronic Arts, operando agora dentro da família de desenvolvimento da EA Mobile.

Principais Produtos:

Cut the Rope, Contre Jour, Feed Me Oil, iDracula, Parking Mania.

Forças Notáveis: Grandes títulos no mercado. Empresa focada no funcionário, ela incentiva o "clima de família" na equipe.

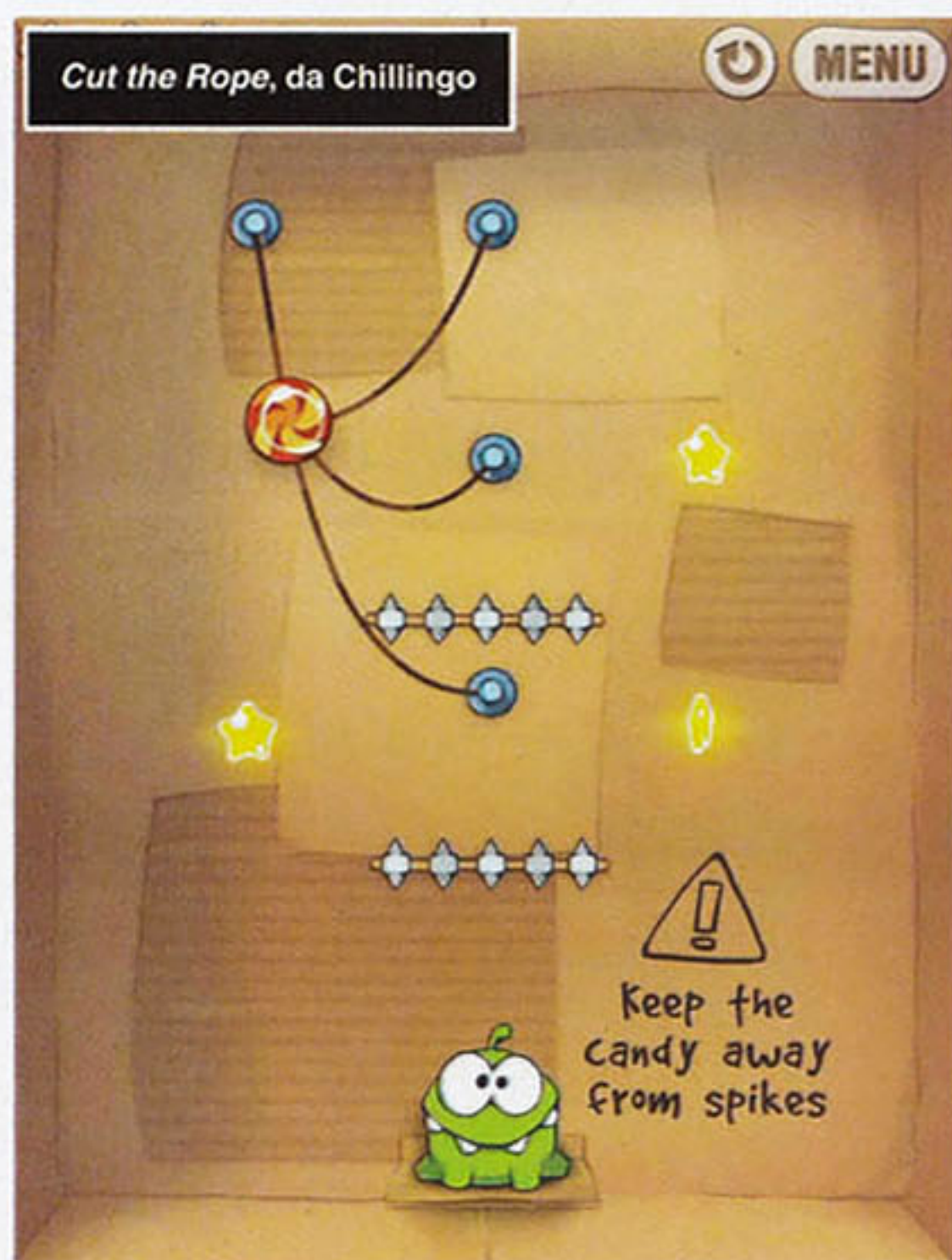
ROVIO

Com a sede localizada na Finlândia, a Rovio é uma empresa de entretenimento de mídia criadora do *Angry Birds*. Depois do sucesso mundial do jogo, a empresa expandiu rapidamente as suas atividades em meios de transmissão, comercialização, publicação e serviços.

Principais Produtos: *Angry Birds, Angry Birds Season, Angry Birds Rio, Angry Birds Space, Amazing Alex*.

5%

é a fatia brasileira no mercado global de games em mobiles





Age of Zombies, da Halfbrick



Fruits Inc., da Manifesto

HALFBRICK

Fundada em 2001, na Austrália, a Halfbrick ficou conhecida mundialmente por conta do sucesso do game *Fruit Ninja*, no iPhone e iPad. Após isso, tornou-se um dos desenvolvedores indies mais conhecidos do mundo.

Principais Produtos: *Fruit Ninja*, *Jetpack Joyride*, *Monster Dash*, *Age of Zombies*, *Blast Off*.

Forças Notáveis: A Halfbrick foca no divertimento do público final e produz títulos exclusivos e inovadores em uma ampla gama de plataformas.

POPCAP

A PopCap Games é uma desenvolvedora e publicadora de jogos casuais baseada em Seattle, nos Estados Unidos. A empresa emprega atualmente mais de 180 pessoas. A maioria dos jogos da PopCap são disponibilizados em versões limitadas, online ou por download. A empresa já passou da marca de um bilhão de downloads e o seu título principal, *Bejeweled*, já foi baixado mais de 10 milhões de vezes. Os jogos da PopCap são disponibilizados nas plataformas Web, PC, Mac, Xbox, Xbox 360, Zeebo, celulares, PDAS e outros dispositivos móveis.

Principais Produtos: *Bejeweled*, *Zuma*, *Peggle*, *Plants vs. Zombies*.

Forças Notáveis: A PopCap trata bem seus clientes e esbanja companheirismo entre colegas de trabalho. 🐦

EMPRESAS BRASILEIRAS

BEST COOL FAN GAMES

Essa é uma desenvolvedora brasileira, aposta de um ex-banqueiro que acreditou que o mercado de jogos mobile era uma boa oportunidade de investimento. Em dois anos de existência, a empresa tornou-se uma das principais da América Latina no segmento. A Best Cool Fun Games tem um portfólio com mais de 30 produtos jogados por mais de 27 milhões de usuários ao redor do mundo.

Principais Produtos: *Road Trip*, *Go-Go-Goat*, *Fireworks*, *Ant Smasher*.

Forças Notáveis: Crescimento muito rápido. Muito investimento. Primeiro impacto da América Latina no mercado de videogames.

MANIFESTO GAME

Estúdio brasileiro fundado em 2005, em Recife. A empresa foca no desenvolvimento de jogos casuais e também está envolvida com projetos de inovação em parceria com universidades e com o governo federal.

Principais Produtos: *Fruits Inc.*, *Merlin's Cristmans*, *Animal Shards*, *Pinup Heroines*.

Forças Notáveis: Com paixão e compromisso, a empresa



desenvolve jogos casuais projetados para oferecer uma experiência "diferente" ao usuário.

MANGOLAB

Situada em São Paulo há apenas seis meses, é fruto do olhar cauteloso de investidores ao mercado de videogame. O foco do estúdio é o desenvolvimento de casual games para as plataformas iOS, Android, Blackberry, Windows Phone, Web e Facebook.

Principais Produtos: *Running Flame*, *Light it Up*, *Run Bubble Gun*.

Forças Notáveis: A empresa agrega espírito jovem com profissionais que unem paixão com trabalho e com experiência no mercado. A Mango, com pouco tempo de vida, obteve um rápido crescimento do quadro de funcionários e parcerias com grandes empresas do porte da Blackberry e da Nokia.

100 MILHÕES

de norte-americanos jogam algum tipo de game em smartphones

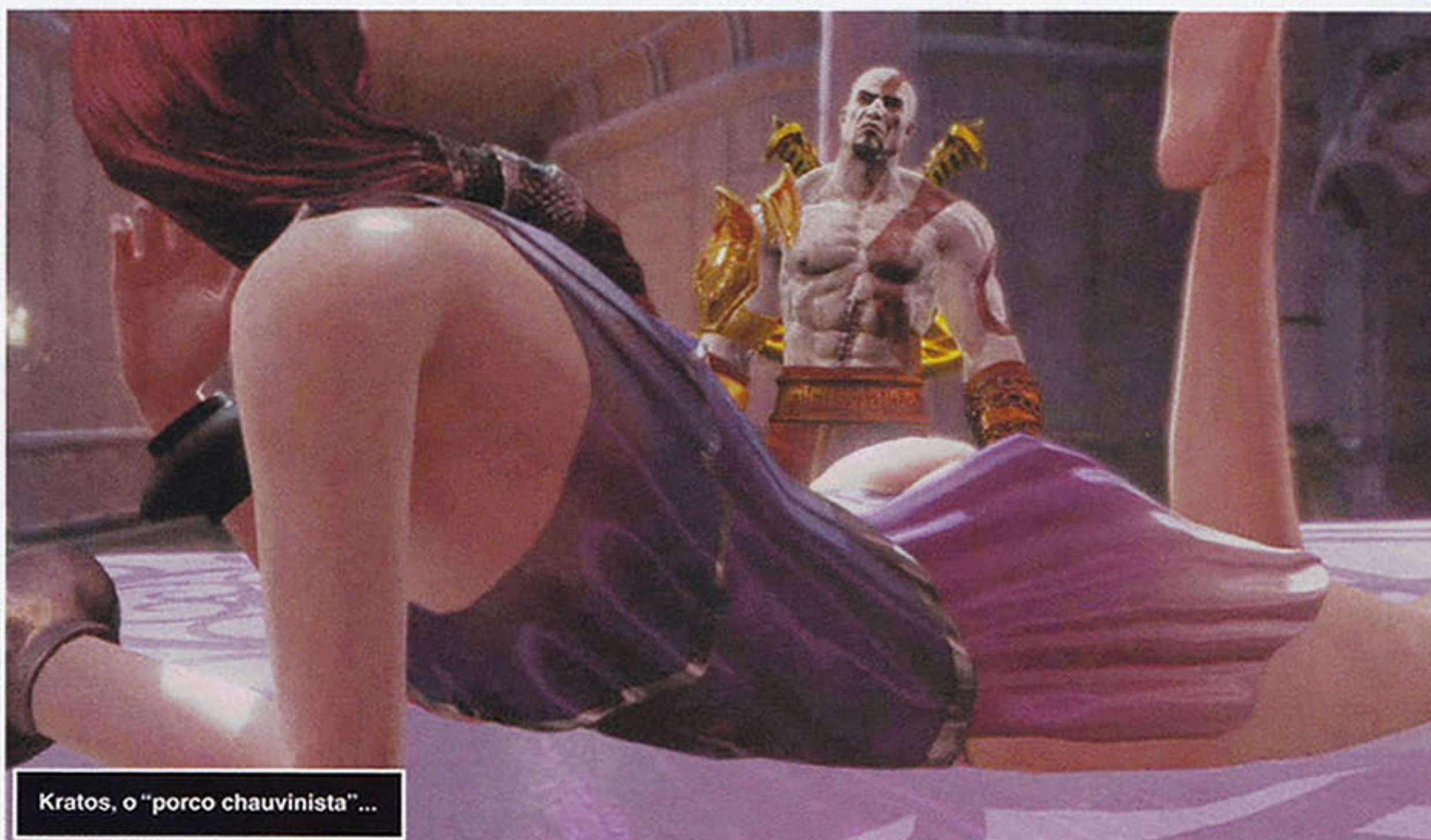
VAI BATER EM MULHER?

> Rafael Arbulu

“Igualdade de gêneros agora significa que Kratos pode matar milhares de homens, mas nenhuma mulher? Isso por si só já é machismo – é discriminação básica de gênero. Isso não faz absolutamente nada pelas mulheres nos videogames. Muitas de nós já vinham lutando pela inclusão de avatares femininos em jogos de tiro online e um dos argumentos contra é o de que homens não querem atirar em mulheres por causa daquele papo de ‘violência contra a mulher’. É tudo baboseira e pode ter certeza de que mulher alguma vê problema em atirar em um homem no videogame. Essa linha de raciocínio não traz nenhum benefício aos jogos.”

Foi esse o comentário de Elsa, uma leitora assídua do blog americano Destructoid, quando dito veículo publicou nota onde a Sony afirmava estar “atenuando” a violência contra personagens femininos no jogo *God of War: Ascension*, a próxima iteração da franquia protagonizada pelo ex-Deus da Guerra Kratos.

Como todos sabem, o guerreiro grego usa de métodos nada carinhosos para despachar seus inimigos: decapitação, desmembramento, empalação... Toda a sorte de assassinatos possíveis e imagináveis com armas antigas. Também não é segredo que as mulheres no universo de *God of War* são retratadas como objetos sexuais, com formas voluptuosas e cheias de “amor pra dar”. Isso quando têm aparência humana, uma vez que as opções são Medusas fazendo topless ou Harpias de seios caídos. Sim, eu reparo: sou homem, faz parte da minha carga hormonal. E Elsa também, apesar de fazê-lo por motivos diferentes.



Kratos, o “porco chauvinista”...

Elsa Kelly é mulher, tem 50 anos, um bom trabalho e vive em São Francisco, Califórnia. É casada, tem filhos, é apaixonada por shooters. E não, ela não gostou da atitude da Sony. Para ela – e para mim –, a intenção foi louvável: proteger o “sexo frágil” das agruras da vida, ainda que uma vida virtual e de pouca duração (até a última cutscene, mais ou menos). Mas a execução foi pífia.

SEXO FRÁGIL... SEXO FRÁGIL?!?

E por que as mulheres são tão fragilizadas nos games? À parte alguns poucos exemplos, personagens femininos são na maioria coadjuvantes e sempre se enfiem em alguma encrenca para depender de braços másculos e barbas mal-feitas para o resgate.

E, voltando ao comentário de Elsa, quero que me aponte um soldado em *Call of Duty* ou *Battlefield* que seja do sexo feminino? Ora, mesmo em jogos de violência menos valorizada, como *Metal Gear* ou *Splinter Cell*, as mulheres são sempre os personagens de grandes atitudes filosóficas e pouca ação. É o caso de Meryl, que fica à sombra de Snake em *Metal Gear* e sempre cai em alguma armadilha

que leva o herói a correr para salvá-la; ou Anna Grimsdottir, que sequer aparece em relevância na série protagonizada por Sam Fisher, não é mais do que uma “desk jockey” de *Splinter Cell*, relegada à posição segura de hacker da Agência Nacional de Segurança dos EUA.

O fato é que a violência contra o gênero feminino em *God of War* já era atenuada. Enquanto homens eram despachados para o Hades da forma mais dolorosa possível, Kratos limitava-se a mortes rápidas e limpas em mulheres. Já as outras fêmeas são monstros mitológicos antes de serem mulheres: a Medusa, no folclore grego, não teve nenhum problema em matar e transformar em pedra incontáveis guerreiros; e as Harpias, com suas penas afiadas como lâminas, matavam e roubavam comida. E ainda temos as Sirenes, as mais antigas femme fatales da História. Ler *Ilíada* e *Odisséia* viria bem a calhar para a Sony.

Essa questão de igualdade de gêneros deve ser uma via de mão dupla: sim, mulheres são constantemente exploradas como objetos sexuais para personagens masculinos de feitos heróicos. Verdade. Mas as mulheres também são fortes o suficiente para disparar uma arma, lançar magias ou assassinar deuses. Acho justo que, em meio à toda essa sexualidade, os games em geral passem a respeitar mais seu público feminino. Ser receptivo a capacidades maiores do que um belo par de seios e uma personalidade de donzela em perigo é o mínimo que podemos fazer. É questão de respeito. 🐷

Você não percebeu, mas já tem algum tempo que o “politicamente correto” se enraizou nos games. Nossa única válvula de escape está contaminada por um falso moralismo de “proteger o feminino” e agradar interesses obscuros

PRÓXIMOS LANÇAMENTOS

MERCADO

2/10

Resident Evil 6



5/10

PES 2013

9/10

Dishonored



16/10

Doom 3: BFG Edition



16/10

Dance Central 3



23/10

Medal of Honor: Warfighter



30/10

Assassin's Creed III



MAIS VENDIDOS DO BRASIL

americanas.com

1	Pro Evolution Soccer 2012	X360
2	Street Fighter x Tekken	PS3
3	Street Fighter x Tekken	X360
4	Max Payne 3	PS3
5	Grand Theft Auto IV	PS3
6	Fifa 12	PS3
7	Assassin's Creed Revelations	X360
8	Pro Evolution Soccer 2012	PS3
9	Diablo III	PC
10	Fifa 12	X360

Carrefour

1	Pro Evolution Soccer 2012	X360
2	Pro Evolution Soccer 2012	PS3
3	Kinect Star Wars	X360
4	Red Dead Redemption	X360
5	Red Dead Redemption	PS3
6	Street Fighter IV	PS3
7	Street Fighter IV	X360
8	Gears of War 3	X360
9	Uncharted 3: Drake's Deception	PS3
10	UFC Undisputed 3	PS3

CASAS BAHIA

1	Kinect Sports	X360
2	Fifa 12	X360
3	Grand Theft Auto IV	X360
4	Pro Evolution Soccer 2012	X360
5	Kinect Star Wars	X360
6	God of War III	PS3
7	Dance Central 2	X360
8	Pro Evolution Soccer 2012	PS3
9	UFC Undisputed 3	PS3
10	Kinect Sports Season 2	X360

extra.com.br

1	Kinect Sports	X360
2	Kinect Star Wars	X360
3	Grand Theft Auto IV	X360
4	Pro Evolution Soccer 2012	X360
5	Dance Central 2	X360
6	Fifa 12	X360
7	Dance Central	X360
8	Kinect Sports Season 2	X360
9	UFC Undisputed 3	PS3
10	Batman: Arkham City	PS3

FAST

1	Dance Central 2	X360
2	Gran Turismo 5	PS3
3	Forza 4	X360
4	Max Payne 3	PS3
5	Kinect Star Wars	X360
6	Mario Tennis Open	3DS
7	Kinect Sports Season 2	X360
8	God of War Collection	PS3
9	Uncharted 3: Drake's Deception	PS3
10	Kinect Rush	X360

fnac

1	Diablo III	PC
2	Kinect Star Wars	X360
3	New Super Mario Bros. 2	3DS
4	Just Dance Greatest Hits	X360
5	Pro Evolution Soccer 2012	PS3
6	Fifa 12	PS3
7	Pro Evolution Soccer 2012	X360
8	Assassin's Creed Revelations	PS3
9	Call of Duty: Modern Warfare 3	PS3
10	Fifa 12	PC

GEEK

1	Diablo III	PC
2	Batman: Arkham City	PS3
3	Grand Theft Auto IV	PS3
4	The Sims 3: Katy Perry	PC
5	Uncharted 3: Drake's Deception	PS3
6	Fifa 12	PS3
7	God of War III	PS3
8	Assassin's Creed: Brotherhood	PS3
9	Assassin's Creed II	PS3
10	Marvel vs. Capcom 3	PS3

INSINUANTE

1	Resident Evil 5	PS3
2	Pro Evolution Soccer 2012	X360
3	Pro Evolution Soccer 2012	PS3
4	God of War Collection	PS3
5	Bioshock 2	X360
6	Grand Theft Auto IV	PS3
7	Resident Evil 5	X360
8	Fifa World Cup 2010 South Africa	PS3
9	Prince of Persia: Forgotten Sands	PS3
10	Mortal Kombat 9	PS3

livraria cultura

1	Diablo III	PC
2	Batman: Arkham City	PS3
3	The Sims 3: Katy Perry	PC
4	Fifa 12	PS3
5	Lego Batman 2	PS3
6	Fifa 12	X360
7	Grand Theft Auto IV	PS3
8	Max Payne 3	PS3
9	Assassin's Creed: Brotherhood	PS3
10	Pro Evolution Soccer 2012	PS3

PRINCIPAIS LANÇAMENTOS DE NOVEMBRO/2012

Dia	Título	Plataforma	Editora
1	Okami HD	PS3	Capcom
5	Salem	PC	Paradox
6	Halo 4	X360	Microsoft
13	Call of Duty: Black Ops II	X360, PS3, PC, Wii U	Activision
10	Sonic & Sega All-Stars Racing	X360, PS3, PC, Wii, DS	Sega
15	Victorious: Taking the Lead	DS	D3
18	Nights Into Dreams...	X360, PS3, PS2, PC	Sega
18	Epic Mickey 2: The Power of Two	X360, PS3, PC, Wii	Disney
20	Napoleon's Campaigns II	PC	Paradox
20	PlayStation All-Stars Battle Royale	PS3, PSV	Sony
20	The Sims 3: Seasons	X360, PC	EA
20	Hitman: Absolution	X360, PS3, PC	Square Enix
25	Anomaly: Warzone Earth	X360, PS3, PC	11Bit
•	War of the Roses	PC	Paradox
•	Arma III	PC	Bohemia Interactive
•	Saints Row: The Third – Enter the Dominatrix	X360, PS3, PC	THQ
•	Ragnarok Odyssey	PSV	Xseed
•	Heroes and Generals	PC	Reto-Moto

(•) 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.

LOJAS AMERICANAS

1	Pro Evolution Soccer 2012	PS3
2	Pro Evolution Soccer 2012	X360
3	God of War III	PS3
4	Mortal Kombat 9	PS3
5	Grand Theft Auto IV	PS3
6	God of War Collection	PS3
7	Fifa 12	X360
8	Diablo III	PC
9	Midnight Club LA Complete	PS3
10	Assassin's Creed: Brotherhood	X360

NAGEM

1	Diablo III	PC
2	Pro Evolution Soccer 2012	PS3
3	Pro Evolution Soccer 2012	X360
4	Pro Evolution Soccer 2012	PC
5	Kinect Sports Season 2	X360
6	Fifa 12	PC
7	Kinect Star Wars	X360
8	Dance Central	X360
9	Cavaleiros do Zodíaco	PS3
10	UFC Undisputed 3	PS3

PONTOFRIO.COM

1	Kinect Sports	X360
2	Grand Theft Auto IV	X360
3	UFC Undisputed 3	PS3
4	Dance Central 2	X360
5	Fifa 12	X360
6	Kinect Star Wars	X360
7	Batman: Arkham City	PS3
8	Pro Evolution Soccer 2012	X360
9	Kinect Sports Season 2	X360
10	God of War Collection	PS3

Ricardo

1	Grand Theft Auto IV	PS3
2	Pro Evolution Soccer 2012	X360
3	Resident Evil 5	PS3
4	Pro Evolution Soccer 2012	PS3
5	Bioshock 2	X360
6	God of War Collection	PS3
7	Resident Evil 5	X360
8	Dark Void	X360
9	Grand Theft Auto: Episodes from L.C.	X360
10	Killzone 3	PS3

Saraiva

1	Diablo III	PC
2	Kinect Sports	X360
3	UFC Undisputed 3	PS3
4	Fifa 12	X360
5	Grand Theft Auto IV	PS3
6	UFC Undisputed 3	X360
7	Pro Evolution Soccer 2012	X360
8	Max Payne 3	PS3
9	Grand Theft Auto IV	X360
10	The Sims 3: Showtime	PC

shop time

1	Red Dead Redemption	PS3
2	Pro Evolution Soccer 2012	X360
3	Formula 1 2011	X360
4	Street Fighter x Tekken	X360
5	Batman: Arkham City	X360
6	Donkey Kong Country Returns	Wii
7	Fifa 12	PS3
8	Grand Theft Auto IV	PS3
9	Halo Combat Evolved Anniversary	X360
10	Mario & Sonic at London Olympic	Wii

Submarino

1	Pro Evolution Soccer 2012	X360
2	Diablo III	PC
3	Pro Evolution Soccer 2012	PS3
4	Max Payne 3	PS3
5	Grand Theft Auto IV	PS3
6	Assassin's Creed Revelations	X360
7	Street Fighter x Tekken	X360
8	Max Payne 3	X360
9	UFC Undisputed 3	PS3
10	Red Dead Redemption	PS3

U2 GAMES

1	Fifa 12	X360
2	Fifa 12	PS3
3	Diablo III	PC
4	Cavaleiros do Zodíaco	PS3
5	God of War III	PS3
6	Pro Evolution Soccer 2012	PS3
7	Call of Duty: Modern Warfare 3	PS3
8	Pro Evolution Soccer 2012	X360
9	Lego Batman 2	PS3
10	Call of Duty: Modern Warfare 3	X360

WALMART

1	Max Payne 3	PS3
2	Guitar Hero World Tour	PS3
3	Max Payne 3	X360
4	Assassin's Creed: Brotherhood	PS3
5	Call of Duty: The War Collection	X360
6	Street Fighter IV	X360
7	Assassin's Creed	X360
8	Resident Evil 5	X360
9	World of Warcraft	PC
10	Pro Evolution Soccer 2012	X360

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 os números informados pelas empresas.

FPS DE SUCESSO

Ao ler a matéria sobre os 20 anos do FPS (EGW#129), fiquei me indagando sobre qual é o segredo para se fazer um FPS de sucesso. De uma coisa tenho certeza: não são os gráficos nem o enredo. Pense nos grandes: *Call of Duty* é uma grande franquia, com gráficos fracos e boa história; *Battlefield* é uma série ótima, mas sem uma história envolvente, sem foco no singleplayer; *Counter-Strike* não tem história nem gráficos bonitos, mas é recordista de vendas. Qual a razão disso? A Valve sempre atualiza seus jogos. *Fortress 2*, lançado em 2007, recebeu uma atualização recente de 1GB, introduzindo um modo Co-Op. O game continua ativo, tanto que eu o jogo desde 2008 e não me canso. Isso tudo prova que não importa se você tem os melhores gráficos e enredos, mas sim que inove sempre, sem se esquecer de ouvir os jogadores e manter seus títulos vivos pelo máximo de tempo possível, com novos conteúdos grátis e melhorias. Por isso acho que a fórmula mágica não existe, sendo o melhor caminho para o sucesso a inovação e atualização de seu conteúdo.

Igor Cardoso Kaize (por e-mail)

DIGIMON

Fiquei muito feliz com o artigo do Luiz Silva sobre o novo *Digimon*, na EGW#129. Quem assistiu à primeira edição de *Digimon* teve o privilégio de acompanhar uma aventura fantástica. Agora vou poder também jogá-la? Não é sensacional?

Rafael Alves (Jandira/SP)

JORNALISTA DE GAMES

Perdi o emprego e não estava me preparando para o futuro. Sempre tive essa vontade de trabalhar com jogos, mas estava adiando essa decisão. Por isso, quero saber: ser jornalista de games dá futuro? Essa área está em ebulição no Brasil? Os salários são bons? Quais os requisitos para ter sucesso nessa profissão? Sempre

fui bom em redação, por isso acho que essa carreira é mais compatível com o meu amor aos jogos do que programação ou design. Igor Marcel (Salvador/BA)
Ígor, o requisito básico é ler muito e ler sempre. Não por obrigação, mas por gosto. Se você não tem gosto pela leitura, nem vale a pena se arriscar, pois o segredo do jornalismo não é escrever muito, mas sim ler muito. Temos certeza de que adquirindo o hábito de ler você vai aprimorar seus textos e minimizará os erros gramaticais.

JOGOS PARA PC

Montei um PC para jogar, mas é complicado achar jogos originais. Só encontro via download. Por isso, tô querendo comprar um Xbox e então gostaria da opinião de vocês: ainda vale a pena comprar um console? Ou fico jogando no PC até chegar a próxima geração de consoles?

Janaildo Lima (por a-mail)

Claro que vale a pena, Janaildo! Você vai esperar dois ou três anos pela próxima geração de consoles para quê? A diversão é boa agora, seja no PC, nos consoles ou nos tablets.

CÃES DORMINHOCOS

Sleeping Dogs me surpreendeu. *Watch Dogs* provou que GTA pode ir além, mas *Sleeping Dogs* me mostrou que *Shenmue* foi além. Para os amantes do épico da Sega como eu, fãs de lutas marciais e ambientes imersivos, *Sleeping Dogs* demonstrou ser a surpresa do ano. Desde a primeira cena de perseguição até as missões criativas e sistema de combate requintado, pra mim, *Sleeping Dogs* mostrou ser o sucessor espiritual badboy de *Shenmue*. O jogo apresenta alguns bugs e gráficos aqui e ali deixando um pouco a desejar, mas nada que atrapalhe. Incrível mesmo foi a sensação de estar jogando o clássico da Sega na nova geração com várias mecânicas melhoradas e cutscenes mais cinematográficas. GTA agora tem um

concorrente. E ano que vem, mais um pitbull dos sandbox vai atacar. Segure a cachorrada Rockstar! Cristiano Batista (por e-mail)

TOMB RAIDER (1)

Achei uma falta de respeito com os leitores a matéria de capa intitulada "*Tomb Raider*: Violência Sexual". Vocês induziram a ideia de que iria ter violência sexual no jogo e depois na matéria vocês explicam que isso não iria ocorrer. Acompanho a muito tempo a revista e acredito na seriedade dela e sei que ela não necessita desse tipo de artimanha para alavancar vendas.

Alexandre Macae (por e-mail)

Não, Alexandre, de forma alguma induzimos ao erro. A chamada de capa fala da polêmica que o jogo criou, inclusive com gente já querendo proibi-lo antes mesmo de ser lançado. Mas no texto colocamos a nossa opinião: a de que a polêmica é injustificada.

TOMB RAIDER (2)

Quero agradecer pela matéria sobre o novo *Tomb Raider*: ela foi completa, detalhadíssima e muito bem escrita. Quase poética, eu diria! Fico feliz de ver que a EGW melhorou tanto!

Erivan Nunes (por e-mail)

FINAL DO MASS EFFECT

Por influência de amigos e da própria EGW, resolvi dar uma chance a *Mass Effect*. Nunca vi uma jogo passar tanta emoção assim: uma mistura de esperança com fraqueza ao jogá-lo. Mas o final foi um balde de água fria! E aquela conversa de "um artista não muda seu trabalho" é pra boi dormir, pois filmes e games são artes comerciais: os produtores têm que dar o que o público quer. Espero que isso sirva de exemplo para várias outras empresas, que elas passem a se preocupar mais com seus títulos e espero que a Bioware esteja preparando algo para cobrir esse balde de água fria – DLC extended cut não conta. Pablo Luiz (João Pessoa/PB)

A POLÊMICA DO ESTUPRO

Li na EGW#130 a matéria sobre a controvérsia causada pela suposta alusão a uma cena de estupro no novo *Tomb Raider* e fico me perguntando: por que é tão difícil nos games se falar de sexo?

Seja uma alusão, uma cena explícita ou não, imediatamente provoca calorosas discussões e argumentos como se fosse o maior absurdo do mundo um game falar sobre sexo. Eu acredito que a razão é bem simples e direta: preconceito.

Imagine duas reportagens no seu jornal favorito, em que a primeira diz o seguinte: "Adolescente entra em casa noturna e mata 15 pessoas". Já a segunda diz: "Adolescente entra em casa noturna e faz sexo com 15 homens na mesma noite". Agora seja sincero e honesto, qual das duas notícias te chocou mais? Eu aposto que a maioria vai responder a primeira mas no íntimo ficou mais incomodado pela segunda. E é assim em todos os meios de comunicação: a violência ficou banalizada e é praticamente benvinda na vida de nossos filhos se estiver simplesmente substituindo o sexo. Preferimos que nossos filhos vejam assassinatos, roubos ou espancamentos a que eles vejam duas pessoas se amando e tendo relações sexuais. Ligue sua TV e você provavelmente verá muitas alusões veladas ao sexo, mas nenhum corpo nu. Mas verá assassinatos, roubos, espancamentos e crimes de toda a natureza de maneira explícita.

Temos muito medo que nossos filhos se familiarizem com o sexo, mas não vemos problema nenhum a que se familiarizem com a violência. Jogos como *Gears of War* ou *Call of Duty* estão aí aos montes e ninguém é suficientemente ingênuo para acreditar que nenhuma criança ou adolescente esteja jogando. Sim, eles recebem críticas, mas o alarde nunca é tão grande quanto quando um game trata de sexo. Quer um exemplo simples? *San Andreas*, um game onde você podia e era encorajado a matar qualquer um que passasse pela rua de diversas maneiras, recebeu uma chuva torrencial de críticas e processos quando "descobriram" um código escondido no jogo que permitia ao jogador fazer sexo. Ou seja, matar prostitutas está tudo bem, mas fazer sexo com sua namorada é absurdo?! São esses os valores que queremos ensinar à próxima geração?

Lucas Bessa Perez (Osasco/SP)

Lucas, não temos nada a acrescentar à sua mensagem. Você disse exatamente tudo o que achamos também. Só nos resta te enviar o brinde da Carta do Mês.

A escolhida como Carta do Mês ganha sempre um brinde da WB Games, patrocinadora desta seção. Neste mês, o leitor ganhou *Mass Effect 3* para PC.





FINAL DA COPA: EMOÇÃO

Copa Games Carrefour de Futebol Digital chega ao seu fim com tremendo sucesso

> Filipe Siqueira

Após 10 rodadas emocionantes em todas as regiões do Brasil, com cerca de 2.500 competidores e 10 finalistas, a Copa Games Carrefour de Futebol Digital chegou ao seu fim com uma final emocionante, em agosto, na cidade de Osasco (SP), correspondendo a todas as expectativas de um evento desse porte.

As finais foram disputadas minuto a minuto e terminaram com o paulistano Wesley Araújo, o Sub-Zero, que já havia sido campeão da primeira etapa da competição, disputada durante o GameWorld 2012, na capital paulista. Sub-Zero cresceu a cada jogo, com resultados apertados, duas vitórias nos pênaltis, mas com o apoio incondicional de uma torcida que vibrava a cada defesa, a cada bola na trave e a cada gol assinalado.

Desbancando o favoritismo quase absoluto do pernambucano Allison Rafael, atual campeão brasileiro de futebol digital

e representante do país no mundial da categoria, disputado em Madrid, agora em setembro, Wesley Sub-Zero foi o grande campeão, após ganhar de 2x0 na final.

“A torcida ajudou demais, muito. Nem tenho o que falar, só a agradecer. Nas semifinais, por exemplo, eu perdendo de 2x0 e a torcida continuou acreditando, e foi dos gritos dela que arranquei a força pra empatar e ganhar nos pênaltis”, conta Sub-Zero, emocionado após subir ao pódio. “Antes eu treinava no meu trabalho com games, em um shopping, mas após sair do emprego passei a treinar pelo menos duas horas por dia, em casa.”

Ele conta que é patrocinado pela equipe WEMania, que faz seletivas para campeonatos de futebol digital.

O pódio foi completado pelo capixaba Leandro Ferreira, que havia sido eliminado pelo próprio campeão em uma das semifinais.

AJUDA DA GALERA

Allison crê que a empolgação do ambiente e da torcida ajudou muito seu adversário: “A torcida com certeza influenciou, o DJ colocava umas músicas que ele gosta, animava quando estava perdendo. Mas acontece, ele mereceu, é um grande jogador também, além de ser gente boa”, afirmou ele, sempre calmo.

“Conseguí ficar bem tranquilo, já tenho experiência nesse tipo de competição, adquirida durante anos de disputa desse tipo de torneio. Com a Copa Games Carrefour não foi diferente, foi um grande torneio, com excelentes jogadores e uma boa organização.”

O campeão Sub-Zero levou para casa R\$ 10 mil, uma viagem com tudo pago para a E3 2013, e o Xbox 360 que ele já havia levado pra casa como campeão de sua etapa. Allison levou R\$ 5 mil e Leandro garantiu R\$ 2.500. 🎮

Lançamento Fast Shop

Tempero brasileiro no melhor jogo de luta da história



Teleendas: 3003-FAST (3278) para capitais e regiões metropolitanas e (11) 3232-3100 para demais localidades. Horário de atendimento: de segunda a segunda, das 8 h à 0 h. Consulte o produto (SP Capital), Eldorado (SP Capital), Villa Lobos (SP Capital), Paulista (São Paulo Capital), Iguatemi Campinas (SP Interior), São Caetano (ABC), Metrópole (ABC), Mooca (SP Capital), Iguatemi JK (SP necessariamente para o site e teleendas. Cartões de crédito aceitos: American Express, Aura, Credicard, Diners Club, Visa e Hipercard. Cartões de débito aceitos: Redeshop, Visa Electron, Cheque são meramente ilustrativos. Ficam ressalvadas eventuais retificações da oferta aqui veiculada. * Consulte nossa equipe de vendas sobre os preços da Garantia Estendida e a disponibilidade de



EXPERIMENTE O NOVO

www.fastshop.com.br

Ligue: 3003-3278

Nos melhores shoppings
ou pelo site

TEKKEN TAG TOURNAMENT 2



R\$ **179,90**
à vista

Acompanhe a Fast Shop



no site www.fastshop.com.br. Garantimos a quantidade de até 10 (dez) peças do produto ou enquanto durarem os estoques. Produto disponível nas lojas Fast Shop dos shoppings: Ibirapuera Capital) e na loja Fast Shop da Avenida Zaki Narchi, 1.650 (SP Capital). O preço e as condições de pagamento são válidos de 01/09/2012 a 30/09/2012 para a rede de lojas físicas, não valendo Eletrônico e Banrisul. Não aceitamos a forma de pagamento em cheque. Consulte o manual para a correta utilização do produto. Os elementos e fotos utilizados para a produção deste impresso horários do Serviço de Instalação e Orientação de Uso.



FIFA 13



Lançamento 4 de Outubro **

* Plataformas: PS3 e XBOX 360 (Disco) e PC (arquivo para download)



twitter.com/wbgamesbr



facebook.com/wbgamesbr



XBOX 360

XBOX LIVE

PS3



Walmart

Saraiva
saraiva.com.br

GEEK.ETC.BR

LOJAS AMERICANAS

Submarino

fnac

© 2012 ELECTRONIC ARTS INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. TODAS AS DENOMINAÇÕES COMERCIAIS SÃO PROPRIEDADES DE SEUS RESPECTIVOS TITULARES. PRODUTO OFICIAL LICENCIADO PELA FIFA. "O LOGOTIPO OLP E A MARCA FIFA SÃO COPYRIGHT E DENOMINAÇÕES COMERCIAIS DA FIFA. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS". PRODUTO SOB LICENÇA PELA ELECTRONIC ARTS INC. "B", "PLAYSTATION", "X" AND "PS3" ARE TRADEMARKS OR REGISTERED 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. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

** Data sujeita a alteração



Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: Douglas Ielker

Revista: Paulo Marx

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

