

GAMEFAGIA

Edição nº1 - Março de 2012 

Revista oficial do Site Gamefagia - Venda Proibida

◆ Preview

ASSASSIN'S CREED 3

Os assassinos infiltram-se na
revolução norte-americana

◆ Reviews

Batman Arkham City
L.A. Noire

◆ Opinião

**2012 será um bom ano
gamer**



**Um passeio pelo
SMASH BUTTONS**

◆ Previews **GTA 5** **Far Cry 3**
RE: Operation Raccoon City



O COMEÇO DE UMA NOVA AVENTURA

Foram poucos anos dos pixels praticamente monocromáticos do Atari até o impressionante realismo do Playstation 3, Xbox 360 e computadores da última geração. De Pitfall pulamos para Uncharted, de Enduro pulamos para Gran Turismo 5. No final das contas, nem passaram tantos anos assim, um pouco mais de 30. Em comparação com outras mídias e formas de expressão artísticas (haters gonna hate, mas games são arte sim), os jogos são novos, mas com um presente forte e futuro ainda mais promissor.

Há mais de cinco anos que os jogos eletrônicos ultrapassaram a arrecadação da indústria cinematográfica, transformando-se em um dos mercados mais lucrativos e relevantes do planeta. A quebra de recordes nas vendas e pré-vendas dos grandes lançamentos tornou-se uma rotina para as grandes franquias. Além disso, a plataforma nunca esteve tão próxima do padrão artístico seguido em áreas como cinema e literatura. Jogos como Okami, Shadow of the Colossus, ICO, Braid e Limbo são apenas alguns dos vários títulos que redesenharam o mercado.

O propósito do Gamefagia é muito simples: um bando de pessoas que não vivem sem videogames resolveu criar um site para falar, discutir e argumentar sobre o assunto. Não interessa se ele é bom, ruim, velho, novo, polêmico, viciante, seja lá o que for. Também não somos experts nos controles ou no próprio jornalismo de games. Simplesmente somos apaixonados por games. Fica aqui o agradecimento a todos que possibilitaram que o Gamefagia tomasse vida. Amigos, namoradas, professores, incentivadores, enfim, aqueles que apoiaram de alguma maneira, muito obrigado pela força.

É apenas o começo, há muita estrada pela frente, mas chegamos famintos por games.

Marcus Vinícius Freitas
Editor-chefe do Gamefagia

PELOTÃO GAMEFAGIA

Marcus Vinícius Freitas

Entrou no jornalismo em 2009. Já trabalhou em veículos de mídia em Passo Fundo, foi colunista de games no suplemento BLITZ do Diário da Manhã por 2 anos. No momento, é estagiário no Nexjor AGECOM-UPF e no jornal O Nacional. Considera Metal Gear a franquia mais importante nos games e adora FPSs, apesar de ser ruim em todos eles.

Igor Vargas

Estudante de Comunicação Social na Universidade Federal de Juiz de Fora há 1 ano, onde participa de um programa na Rádio da universidade sobre rock 'n' roll. Além da boa música, gosta muito de cinema e, claro, games, principalmente aqueles que conseguem prender o jogador pela história e por personagens carismáticos.

Daniel Martins

Formado em Educação Física e tenho MBA em Gestão de Pessoas. Se interessa pelo comportamento humano frente a diversas situações, e principalmente com os games. Joga desde o Atari que ganhou em 1989, e acha que o melhor jogo de todos os tempos é Metal Gear Solid (a série). Vivenciei praticamente todas as revoluções que o mundo dos games teve, e fica feliz ao ver que não se trata mais de "brincadeira de criança".

Matheus Henrique Silva

Um cara aí que gosta de escrever e jogar videogame. Seu gênero de jogo preferido é Survival Horror, e sua franquia preferida, Resident Evil. Gosta também de ler, seus autores preferidos são J.K. Rowling, Dan Brown e Douglas Adams. Incomodando as pessoas desde 1994.

Heitor Gonçalves

Heitor Gonçalves é estudante de Engenharia Elétrica na Universidade Federal do Piauí, mora em Teresina. Acompanha os games fielmente desde a geração 8 bits.

Arthur Eloi

Aficionado na franquia Call of Duty e iniciante nos mundos de Halo e Assassin's Creed. É aluno de bateria, baixista e gamer hardcore. Pretende deixar o Gamefagia atualizado com as últimas notícias do mundo dos games, só que de uma maneira descontraída.

Autores convidados desta edição:
Daniel Monteiro

Diego Forlin

Expediente GAMEFAGIA

Edição de março de 2012

Editor-chefe:

Marcus Vinícius Freitas.

Projeto gráfico e diagramação:

Marcus Vinícius Freitas.

Redes Sociais:

Arthur Eloi

Matheus Henrique Silva

Marcus Vinícius Freitas.

Redação, reportagens e notícias:

Arthur Eloi

Matheus Henrique Silva

Igor Vargas

Daniel Martins

Heitor Gonçalves

Marcus Vinícius Freitas.

Correção ortográfica:

Liana Lângaro

*Todas as imagens usadas foram retiradas da internet e são de direitos reservados às suas respectivas produtoras.

A **Revista Gamefagia** é produzida sem fins lucrativos e todo o conteúdo é retirado do seu site oficial. É permitida sua livre reprodução em qualquer tipo de veículo desde que seja publicada juntamente sua fonte de origem. Este é um produto gratuito, sua venda é estritamente proibida.

Este trabalho é licenciado sob **Creative Commons Atribuição - Uso não comercial - Vedada a criação de obras derivadas 3.0 Brasil License.**

Entre em contato com o **GAMEFAGIA:**

Gamefagia

@gamefagia

gamefagia@ yahoo.com.br

ÍNDICE

Notícias
4, 5 e 6
Quentuxas do mundo dos games

Fotolegenda
7
O inferno é em Raccoon City

Artigo
8
Redes sociais para gamers

Especial
9 e 10
"Smash all the buttons!"

Review
11
O pesadelo americano em Alan Wake

Review
12 e 13
LA Confidencial

Review
14 e 15
Prepare-se para morrer

Review
16 e 17
"I'm Batman"

Preview
18
Assassinos na revolução americana

Preview
19
A terra tomada de assalto

Minipreviews
20 e 21
Robôs, guerrilheiros, mafiosos e mais

Opinião
22 e 23
2012 será um bom ano gamer
A caçada continua

NOTÍCIAS

Quentuxas para quem tem fome de games!



Metal Gear Solid 5 em 2014. Será?

Extra, extra, extra! Um relatório produzido pela companhia analista de investimento Nomura Securities para a Konami prevê que... Metal Gear Solid 5 deve ser lançado em 2014. Na verdade, o documento diz que o game deve sair entre abril de 2013 e março de 2014, segundo notícia do site FinalBoss.

Épico é a palavra que melhor descreve a franquia. Ela iniciou em 1987 com Metal Gear para

MSX2, mas ganhou o mundo somente em 1998 com o clássico Metal Gear Solid, para PSOne. O último episódio da cronologia foi MGS4: Guns of the Patriots, lançado em 2008 e é considerado um dos fatores que impulsionaram as vendas do PS3 na época.

Com isso, está aberta a temporada de chutes e boatos. Quando é que a gigante nipônica irá anunciar oficialmente a nova missão de Solid Snake? Será que Hideo Kojima irá encabeçar a produção ou vai passar a bola para sua equipe? Será que o diretor vai conseguir manter o nível da série? Jogaremos com Snake ou Big Boss? Snake vai conseguir ficar de pé, já que está velho demais? Como ficará a trama? São muitas as questões, mas uma permanece pertinente: você, caro leitor e fã da série, o baile deve seguir ou o espião deve continuar aposentado?

The Witcher 2 tem data de lançamento

Depois de fazer o sucesso imenso no PC, este grande título de RPG terá sua versão para o console da Microsoft lançada no dia 17 de abril deste ano, de acordo com a Warner Bros.



É, o jogo chegará bem a tempo de substituir Skyrim, depois de vários meses jogando-o sem descanso, vamos ter outro RPG para perder uma boa porção da nossa vida social. O trailer do game você pode assistir acessando o Gamefagia.

Curta a fanpage no Facebook e fique por dentro das novidades nos games!

GAMEFAGIA

Jogo sai dia 20 de novembro deste ano

Confirmado Resident Evil 6

A série que popularizou o survival horror terá um novo episódio. A Capcom confirmou Resident Evil 6 em uma festa em Tóquio, a RE Anniversary Premier Party. RE 6 é situado 10 anos após os acontecimentos em Raccoon City. O presidente dos EUA resolve contar ao público a verdade sobre o incidente, mas acaba se transformando em uma arma biológica. Será o primeiro jogo da franquia com Chris Redfield e Leon Kennedy juntos. O game está programado para o dia 20 de novembro de 2012, e sairá para PS3 e Xbox 360. A versão para PC será lançada mais à frente. Veja o excelente trailer no Gamefagia.



Assista o trailer acessando o www.gamefagia.com.br



(Ainda) Sem previsão para The Last Guardian

Mais uma péssima notícia para quem espera The Last Guardian (TLG), o sucessor de Shadow of the Colossus na atual geração de games. Tudo começou no final do ano passado, quando a demissão de

Fumito Ueda da Sony jogou um caminhão de água fria nos fãs, apesar das garantias da companhia e do próprio Ueda de que o jogo sairia. Agora foi a vez do diretor da Sony Worldwide Studios, Shuhei Yoshida, dar uma man-

gueirada no público. Durante o evento DICE, Yoshida reafirmou que TLG sai, mas que o jogo está num processo de desenvolvimento bastante lento. Importante lembrar que TLG está há mais de dois anos deixando os gamers ansiosos

para a novo projeto do Team ICO. Resumindo, teremos o tão esperado jogo para PS3, mas nem a própria Sony sabe quando. Se for esperar por TLG, é melhor deitar, como fez como o bichano da foto acima.

Crytek vai lançar rede social

Depois do Call of Duty: Elite e do Battlelog, as redes sociais dedicadas às principais franquias de FPS no mercado, a Crytek anunciou que também estará lançando sua própria forma de rede social para o game. A empresa é a produtora de Crysis 2.

Batizada de GFACE, o serviço tem como objetivo tudo aquilo que uma rede social tem a oferecer: interatividade entre os usuários. O GFACE terá bate-papo com vídeo, lista de amigos, entre outras funcionalidades que mostram sua semelhança com os outros serviços deste tipo. Além disso, terá funcionalidades e aplicativos que o tornam semelhante ao Facebook e ao Twitter, ou seja, talvez o GFACE contará com aquele famoso "o que está fazendo?", ou "em que



está pensando" que todos conhecem. Resumidamente, GFACE seria uma espécie de cruzamento de rede social de games, como o Origin, Playfire e Steam, com o serviço On-

Live, que permite o streaming de jogos. Além disso, o serviço permitirá o cruzamento de plataformas assimetricamente. Por exemplo, o aplicativo de iPhone de BF3 permitirá apenas

ao jogador controlar torretas com visão térmica, ou ser o atirador de um helicóptero. No iPad poderá controlar o Recon Drone, e no PC terá acesso a todos modos de jogo.

Divulgado MoH: Warfighter

Mais um game extremamente cinematográfico para a lista! Medal of Honor: Warfighter teve seu primeiro trailer lançado dia 6. Os gráficos estão impressionantes, a Danger Close com certeza está fazendo um ótimo trabalho com a FrostBite 2. O trailer deu um tom de filme para o game, juntando um pouco do gameplay com as CGs do jogo, e adicionando aquelas

frases entre cada parte.

Apesar do belo visual e tudo mais, sempre há as preocupações do tipo “será que vai ser parecido com CoD?” “Será que é outro caça-níqueis”... Mas é melhor não se preocupar com isso agora, afinal, não temos uma demonstração legal de gameplay ainda.

MoH: Warfighter será lançado no dia 23 de outubro deste ano, para Xbox 360, PS3, PC e Wii U.



Para o infinito e além!

O espaço será a próxima fronteira para os pequenos e nervosos passarinhos da Rovio. Para isso, eles contam com uma pequena ajuda da NASA. O trailer de Angry Birds Space foi gravado na Estação Espacial Internacional (ISS), em parceria com a agência espacial dos EUA. O trailer mostra um astronauta na ISS dando uma explicação científica para a nova dinâmica do jogo. Angry Birds Space terá 60 es-

tágios, novas habilidades, novos pássaros e fases secretas. Conforme demonstrado no trailer, a força da gravidade será o grande truque para avançar. O jogo foi confirmado para Android, já que no trailer o jogo aparece rodando em um tablet Samsung Galaxy Note. Ainda não foram confirmadas as demais plataformas que rodarão o game.

O lançamento de Angry Birds Space será no dia 22 deste mês.



Assista ao trailer acessando o www.gamefagia.com.br

Game of Thrones ganhará MMORPG



MMORPG é um dos tipos de jogos mais populares entre gamers que existem no mundo. Um exemplo deste sucesso todo é World of Warcraft, que reúne milhões de jogadores ao redor do globo. Mas o que acontece quando se reúne este estilo de jogo adorado por todos com uma das séries de mais sucesso dos dias de hoje, Game of

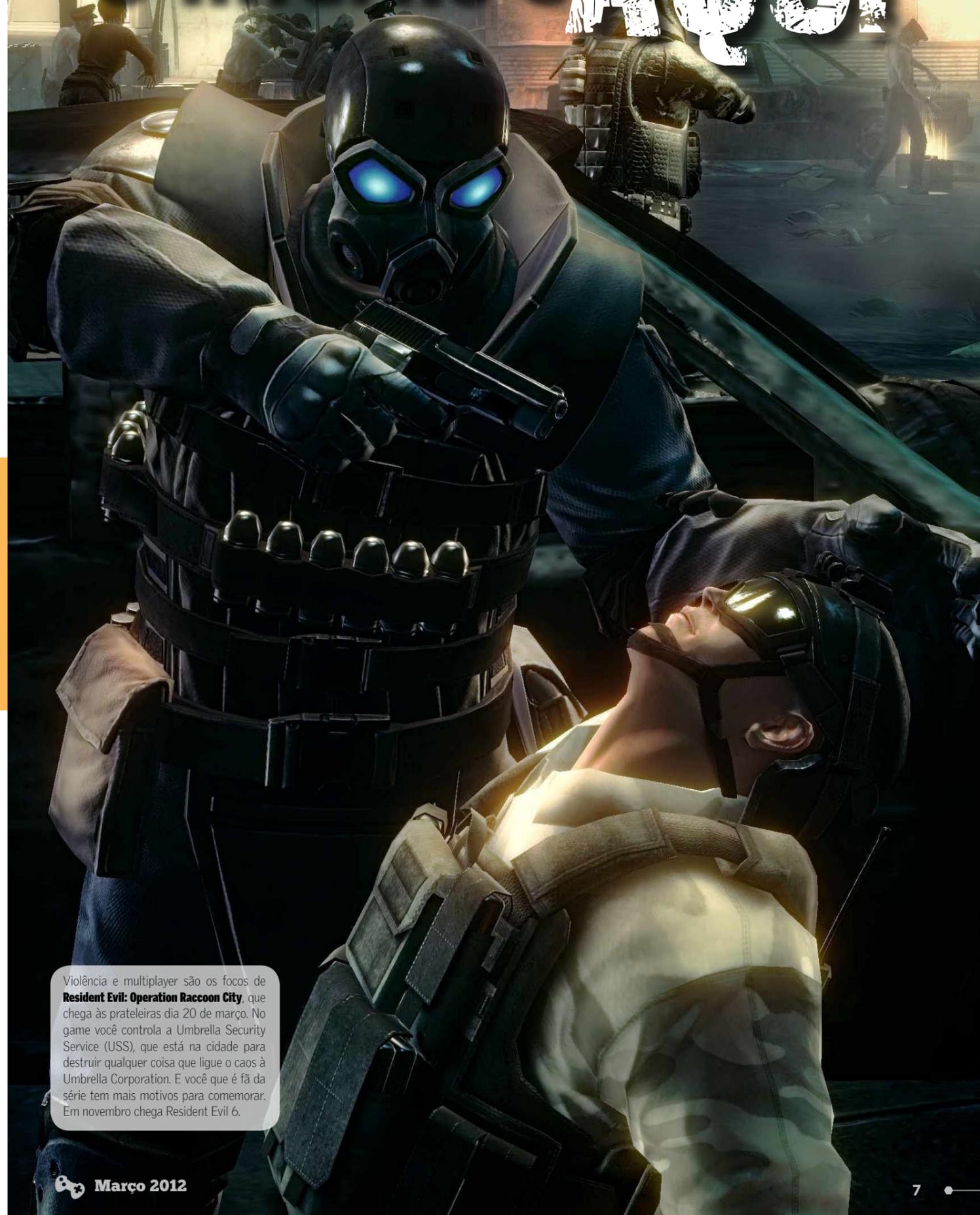
Thrones? Algo promissor, de fato! Foi anunciado que Game of Thrones ganhará seu próprio MMORPG em breve. O jogo, que está sendo desenvolvido pela ArtPlant, poderá ser jogado em seu navegador, além de ser totalmente grátis. O Beta fechado do game começará neste inverno, e será mostrado na GDC, Game Developers Conference.

Bioshock Infinite chega em outubro

Bioshock Infinite, um dos games mais esperados para 2012, acaba de ganhar uma data de lançamento. O novo episódio da franquia chegará às prateleiras de todo o mundo no dia 19 de outubro. Nos Estados Unidos, o game chega um pouco antes, já que o lançamento está agendado para o dia de 16 de outubro. Bioshock Infinite será o primeiro da série criada por Ken Levine a ser ambientado fora de Rapture, a cidade subterrânea tomada pela loucura e caos. O novo episódio se passará em Columbia, uma cidade aérea construída em meados dos anos 20. Infinite será lançado para Playstation 3, Xbox 360, PCs e PS Vita.



O inferno é AQUI



Violência e multiplayer são os focos de **Resident Evil: Operation Raccoon City**, que chega às prateleiras dia 20 de março. No game você controla a Umbrella Security Service (USS), que está na cidade para destruir qualquer coisa que ligue o caos à Umbrella Corporation. E você que é fã da série tem mais motivos para comemorar. Em novembro chega Resident Evil 6.



Cansado do Facebook? Que tal uma rede social de GAMERS?

Separamos 3 opções de redes sociais feitas para gamers

por Arthur Eloi

Temos que admitir que a opção “compartilhar” está afundando a rede social do senhor Zuckerberg. São imagens de animais torturados, tirinhas de humor, fotos bíblicas e memes como “as mina pira” ou “menos a Luiza porque ela está no Canadá” para todos os lados. O jeito é apelar para uma rede social mais limpa, e se você é gamer, por que não migrar para uma que se adapte as suas necessidades?

PLAYERNET

Não conta com muitas ferramentas, mas vamos dar um crédito. Ela foi lançada oficialmente na Campus Party 2012 e é totalmente brasileira. Ela funciona mais ou menos como o Facebook. Há opções de upar fotos, vídeos e status. Tem um sistema de amigos e um de grupos, para conhecer novos amigos. Uma aba de notícias para te deixar atualizado no mundo dos games, mas infelizmente não acompanha seus jogos, o que a torna meio chata. Uma boa opção apenas para quem não domina tão bem o inglês.



PLAYFIRE

Conta com uma simples, porém potente interface, onde é possível facilmente achar tudo o que se deseja. Nele é possível cadastrar seu ID da Live, PSN ou do Steam, acompanhado assim seu progresso e conquistas em determinado jogo. Você pode postar status em qualquer jogo que você tenha jogado e/ou que esteja adicionado na sua “lista de desejos”. Um exemplo de status

a respeito do jogo Call of Duty 4, por exemplo, deixa aberto a qualquer pessoa que tenha CoD4, independentemente se o tem para X360, PS3 ou PC, comentar ou curtir o status. Playfire também conta com opções como adicionar amigos, mudar background (Com diversas opções de imagens de fundo) ou até criar uma discussão em um fórum. Outra coisa legal é que você tem conquistas nele.

Se você tem 25 jogos diferentes, se você jogou no Steam por 5 horas ou jogou durante a madrugada, você ganha uma conquista. O site é todo em inglês, pois brasileiros não postam em português. O jeito é se virar se



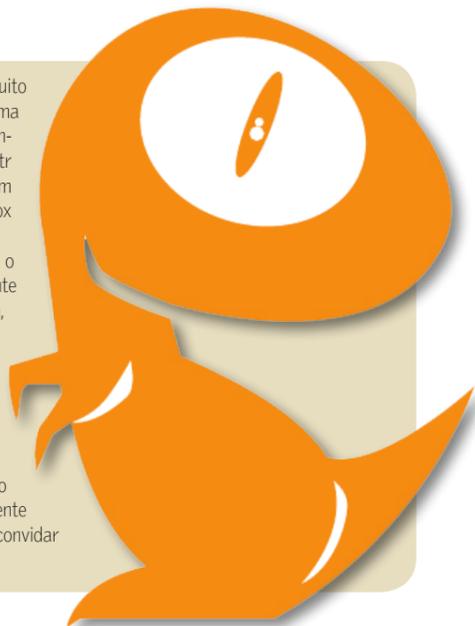
você não manja a língua do tio Sam.

RAPTR

Um concorrente de peso do Playfire. Tem um sistema de follow/unfollow como o Twitter, e de adicionar como amigo. O feed na página principal é dividido entre notícias mais vistas, notícias recentes, updates de seus amigos e os post mais curtidos do Raptr. Nada melhor que colocar cada macaco no seu galho, certo? Além do mais, no Raptr todo usuário pode compartilhar suas reviews/previews para assim ganhar alguma divulgação a mais em seus site. O Raptr conta com abas exclusivas

para isso. O background é customizável e conta com mais de 20 imagens a sua disposição. Além de se parecer um pouco com uma mistura de Facebook e Twitter, ele ainda conta com uma integração dos dois para você poder compartilhar as coisas que você faz no Raptr. Outra coisa que chama muito a atenção são os sorteios mensais e nós, brasileiros, podemos participar. Ele acompanha em tempo real suas conquistas e jogos jogados. Se não fosse o suficiente, ele conta com

um aplicativo gratuito para PC que dá uma melhoria nas funções do site. Raptr é compatível com Steam ID, Xbox Live e PSN. Mais uma vez, o site é totalmente em inglês. Porém, no Raptr seus posts são priorizados, a menos que você comente em status de outras pessoas, criando assim o ambiente perfeito para convidar seus amigos.



A repetição traz A PERFEIÇÃO

Mais do que apertar botões, o gênero **smash buttons** é um desafio

por Daniel Monteiro

Vamos de um gênero que é mal visto por boa parcela dos jogadores: os smash buttons. Primeiramente, vamos desconsiderar essa nomenclatura, pois ela é muito abrangente - até God of War pode ser considerado smash button. Chamarei de “combate contra hordas”, ou “exército de um homem”. São jogos em que o jogador se vê sozinho frente a centenas, às vezes, milhares de inimigos, associado principalmente à série Dynasty Warriors. Aqui vão alguns exemplos de jogos nesse estilo, mostrando que nem sempre o jogo se resume a apertar um botão freneticamente por horas a fio.

Fist of the North Star: Ken's Rage (PS3)

Finalmente um jogo da série Dynasty Warriors. Não exatamente da série, porém derivada dela, pois é da mesma produtora e com os mesmos elementos.

Aqui o sistema de batalha dá uma guinada no que tange a praticidade. O conceito de área dos golpes é levado a sério, sendo possível eliminar centenas de inimigos em menos um minuto, dependendo de como o jogador usa as técnicas de combate.

- O combate é dinâmico e diversificado, cada personagem tem um estilo de luta (pois o mangá Hokuto no Ken fala justamente sobre artes marciais) e isso se reflete na jogabilidade. CADA UM É DIFERENTE, e com a quantidade vasta de escolhas, não tem como não agradar o jogador.

- Os inimigos são lerdos que ficam parados esperando levar porrada. Infelizmente a IA desaponta bastante, mas ela é compensada no próximo quesito: as boss battles. Elas são uma das melhores no PS3. Apesar



de haver uns poucos chefes genéricos, a maioria são personagens que podem ser selecionados pelo jogador para campanha. Sendo assim, eles possuem ataques, combos, poderes especiais, tudo que o jogador

tem à sua disposição. É de fato, uma luta à altura.

Um dos melhores “smash button” jogados, e digo isso tendo em mente que EM COMBATE, nesse quesito, ele é o melhor.



Drakengard (PS2)

Ok, eu queria jogar o DWG3, mas tive que me contentar com o 2, já prevenido um produto de qualidade menor. Como fã da franquia animada, resolvi encarar mesmo assim. O jogo é quase uma enciclopédia, com vídeos, imagens e textos sobre a série, muito bom para quem é fã, mas vamos ao que interessa:

- Comecei a jogar e cogitei parar na mesma hora, por ter um dos combates mais travados do Brasil. Pela fanboyzisse, continuei e pude perceber que aquilo era proposital, pois estava usando um robô ruim. Os MS (robôs do jogo) mais novos e poderosos corrigem esse erro, mas não fazem nada espetacular, apenas tornam o jogo aceitável.

- Esteticamente o jogo também é ruim, só agrada pelo conteúdo mesmo. Ele tem modo campanha, versus, online e missões - esse aqui é o maior de todos, visto que dura mais de 100 horas. Eu não recomendo este jogo, porém estou animado com o sucessor dele, pois acredito que a produtora aprendeu com Fist of the North Star: Ken's Rage e tenha aplicado o Know How no Dynasty Warriors Gundam 3. Ficou esteticamente melhor devido a troca de tecnologia.

Shining Force EXA (PS2)

Esse jogo é muito bonito para o PS2. Enquanto todo mundo babava no Gran Turismo 4, eu olhava SF EXA e ficava deslumbrado. O jogo tem vários personagens jogáveis e, apesar de ter lutas contra hordas, é basicamente um JRPG. Armas customizáveis, uma base onde o jogador guarda seus itens e acessórios e personagens secundários, história clichê dos animes japoneses. Mas os inimigos realmente atacam você! Eles não ficam parados esperando serem destruídos, o que é um grande avanço no estilo e merece ser apontado. Recomendo pelo conjunto da obra, ele não possui nada de espetacular, porém é composto exclusivamente de boas ideias bem executadas.





Dynasty Warriors Gundam 2 (PS3)

Este jogo divide opiniões. Por ser um jogo completamente fora dos padrões, ganhou uma boa quantidade de fãs, tratando de temas pesados como incesto, morte e guerra. Também serviu para dar visibilidade à Cavia, produtora que já está extinta. Vamos à estrutura do jogo:

- O combate é cansativo. As armas e magias, apesar de serem mais de 40 ao todo, trazem consigo uma contradição. Elas podem ser evoluídas, sendo necessário matar uma quantidade de inimigos para chegar ao próximo nível. E aí vem o erro, algumas armas possuem um bom alcance, essencial para destruir muitos inimigos de uma vez, mas outra possui um poder de ataque mais alto, e outra possui uma magia mais útil, de forma que o jogador nunca fica com apenas

uma arma. Felizmente as armas podem ser trocadas a qualquer momento, flexibilizando um pouco o combate.

- O jogo oferece um método extra de eliminar as hordas inimigas: o dragão. Em batalhas de terreno aberto, é possível montar no dragão e simplesmente aniquilar dezenas com apenas um único golpe. Um bom recurso para quando o jogador cansou de tanto dar porrada.

- O menu do jogo é muito bom, dividido em capítulos, que ajuda o jogador a escolher alguma fase específica para rejogar para pegar itens ou aumentar de nível, bem como rever partes da história do jogo.

Esse é um jogo altamente recomendável e digno do PS2, mas passem longe do Drakengard 2. Esse, sim, foi uma desonra para o nome.



O Pesadelo Americano

Retorne à escuridão em Alan Wake's American Nightmare

por Matheus Henrique Silva

Um dos arcades mais esperados deste ano lançou neste último dia 22/02 no mercado de jogos da Xbox Live. Qual é esse arcade, você se pergunta? Alan Wake's American Nightmare.

Este novo título não é uma sequência direta do game anterior e, sim, uma história a parte. Neste game, o escritor se coloca em um episódio do programa de TV Night Springs que Alan escreveu. Esse episódio retrata Alan Wake

caçando seu clone malvado, Mr. Scratch, que o aprisionou em um lugar cheio de escuridão, e está se passando pelo escritor por onde passa.

Mas vamos dividir esta análise em duas partes: Story e Arcade.

Story: Obviamente estamos tratando do modo história do jogo, onde há enredo e um caminho a seguir. A história está muito bem feita, fiel com a série, a cada manuscrito que você pega e lê, você fica mais ansioso para saber o que está a frente. Contamos com inimigos novos, como uma espécie de aranhas que foram afetadas pela escuridão, e inimigos que se multiplicam, isso mesmo, se multiplicam quando

expostos à luz. Ah, também lembrando que há um sistema para desbloquear armas: quanto mais manuscritos você tiver em mão, mais armas poderá desbloquear quando achar uma maleta. Por exemplo, no início do jogo achamos uma maleta no motel que desbloqueia uma SMG, para abri-la, você necessitará de 3 manuscritos. Este sistema também se aplica ao modo arcade.

Há também uma grande variedade de armamentos agora. Desde um atirador de pregos, até um assault rifle, por exemplo.

Dos gráficos, não há o que reclamar, surpreendentemente bons para um jogo arcade. Cheguei a perceber uma pequena melhora em comparação ao Alan Wake original.

Trilha sonora é um quesito incrível nesse jogo. As músicas tocam no momento certo e fazem o game fluir melhor. Além de não ser qualquer tipo de música, American Nightmare usa o rock n' roll ao seu favor, com a banda da história, Old Gods of Asgard.

Arcade: Agora vamos ao modo survival que todos estavam esperando para saber como funcionaria. Fight Till Dawn, como o modo foi batizado, é um modo horda comum. Ele lhe coloca em um cenário com



Em American Nightmare, você pode jogar nos modos Story ou Arcade

ondas intermináveis de inimigos, mas com um limite de tempo. Você tem dez minutos para fazer a maior pontuação possível. Quando seus dez minutos acabarem, o sol nasce e os Takens são eliminados automaticamente, dando fim ao round.

Você libera mais mapas de acordo com sua pontuação nos mapas anteriores, e há duas dificuldades: normal e nightmare. Só pelo nome já dá pra perceber que há uma pequena diferença entre as duas, não é?

No modo normal, você tem um

tempo para se preparar a cada wave de inimigos, já no nightmare, os inimigos vêm sem parar, além de você tomar mais dano, e suas balas vão causar menos dano em seus adversários.

Alan Wake's American Nightmare é um dos melhores arcades disponíveis por aí. Se você gosta de um bom survival horror, não pense duas vezes antes de comprá-lo. O jogo está disponível no mercado de jogos da Xbox Live por 1200 Microsoft Points.

GAMEFAGIA

Reviews, previews, notícias, artigos e muito mais!!!



Curta a fanpage no Facebook e fique por dentro das novidades nos games!





AMERICAN NIGHTMARE

Disponível para: Xbox 360
 Produtora: Microsoft Game Studios
 Gênero: Ação
 Jogadores: 1
 Legenda: Inglês

Vivendo o NOIR

A Rockstar não fez um GTA nos anos 40. Fez mais, muito mais que isso!

por Igor Vargas

O título descreve de uma forma geral LA. Noire: os personagens, o gênero do jogo, a Cidade dos Anjos como cenário e, claro, a década de 40 como tempo. Em LA. Noire você controla (na maior parte do jogo) o ex-marine Cole Phelps, veterano da Segunda Guerra Mundial, que está tentando fazer carreira na polícia de Los Angeles já tachada como corrupta em 1947. Pela boa conduta e eficiência, você não tarda a ser promovido a detetive e é aí que o game realmente começa.

O jogo possui quatro repartições investigativas, em inglês Desks, que são tráfego (Traffic), homicídios (Homicide), narcóticos e jogos de azar (Ad Vice) e incêndios (Arson). Sempre que um caso é resolvido, você pode receber de 1 a 5 estrelas, de acordo com o seu desempenho, e estas representarão o ganho de experiência final ao fechar a investigação.



L.A. NOIRE

Disponível para: Xbox 360 e PS3

Produtora: Rockstar

Gênero: Aventura

Jogadores: 1

Legenda: Português

Lançamento: 8 nov. 2011

O sistema é similar a qualquer outro de evolução em que você faz um certo número de pontos e aumenta o seu nível/rank. Toda vez que se aumenta o rank, há uma recompensa que varia entre um novo outfit ou a localização de alguns carros raros na cidade ou um (o mais comum) Intuition Point, que pode ser usado para te ajudar durante as investigações. Além da variedade de tipos de casos principais, existem alguns tipos de missões paralelas. Ao todo há 30 landmarks para serem visitadas, 95 carangas para se dirigir, 40 situações de street crimes pra você pôr ordem na casa, 50 rolos cinematográficos e 13 jornais esperando para serem lidos. Além desses "extras", há um modo de jogo para deixar a experiência mais parecida ainda com filmes noir. Não é bem um modo de jogo que altere jogabilidade, personagens, itens... você simplesmente tem a opção de jogar o jogo em

preto e branco (nas Opções quando se pausa o game, fácil de achar). Talvez não seja a opção da maioria, talvez a maioria tenha terminado o jogo sem saber dessa opção, mas não podemos negar que as imagens em preto e branco criam todo um clima especial para o jogo, pelo menos pela ideia proposta.

Vamos agora ao gameplay, especificamente. Apesar de ser um jogo policial, a ação não está presente em todos os momentos, muito pelo contrário. De ação mesmo podemos considerar 3 situações: tiros, perseguições de carro e perseguições a pé. Até aí parece normal, mas a questão é que isso acontece uma ou duas vezes por missão, que estas podem levar até mais de uma hora dependendo do seu faro investigativo.

Bom, agora é possível que você esteja calmamente se perguntan-

INVESTIGAÇÃO FRIA

Investigação fria é aquela que acontece quando se chega a uma cena de crime, por exemplo, onde você examina o local à procura de evidências/provas para o caso e até umas pista para continuar a investigação. Há algumas situações diferentes, como imóveis, carros e corpos, e na maioria dos casos haverá no mínimo duas destas situações. Tudo que você encontrar vai para um caderninho, que você pode consultar a qualquer momento, o que é muito útil durante interrogatórios.

INVESTIGAÇÃO QUENTE

Investigação quente é o "simples" interrogatório. É aqui que você irá ver se nasceu ou não para ser um detetive, se tem aquele talento inato de perceber quando alguém está escondendo algo. Durante o interrogatório você tem a opção de acreditar no que o interrogado diz (Truth); apenas duvidar do que ele diz (Doubt), mesmo sem ter provas para atacá-lo ou chamá-lo de mentiroso sem dó (Lie), caso tenha alguma prova, aquelas que você pode achar durante a investigação fria ou conseguir através de outro interrogatório.



Missões paralelas

Pontos turísticos - ao andar pela cidade você vai topiar com alguns pontos marcantes de LA. Esses landmarks não vão só te dar o status de game 100% completo, mas também te darão pontos de experiência.

Motorista experiente - Aqui o objetivo é dirigir todos os carros do game, seja o caminhão dos bombeiros ou os carros raros escondidos em algumas garagens de Los Angeles.

Sujando a farda - Caso você esteja dirigindo um carro da polícia receberá algumas chamadas nos rádios pedindo reforço e é por sua conta aceitar-las ou não. Caso aceite, o local

do street crime aparece no seu mapa e é só partir pra ação.

Amante do cinema - Existem alguns rolos de filmes espalhados pela cidade para serem coletados, e o interessante aqui é que todos eles têm o nome de algum filme dos anos 40 ou 50.

Informação vale ouro - Outro item para coletar são os jornais que quando achadas liberam breves cutscenes. Num primeiro momento, parecem estar contando apenas notícias distantes, mas que no fim da trama se relacionam indiretamente com o protagonista Phelps. Portanto, é altamente indicado coletar todos os jornais para ter uma experiência completa.

FOTOS DIVULGAÇÃO



Captação de movimentos dos atores é uma das atrações a parte

“ Apesar de ser um jogo policial, a ação não está presente em todos os momentos

do: como diabos eu vou saber se é mentira no caso de não ter provas? Quando é que vou saber se devo duvidar do cara? É exatamente aí que entra a mágica do jogo. A maior delas. O jogo não é composto por simples animações, nem simples personagens criados ao gosto dos produtores. A Rockstar, em parceria com a Team Bondi, criou uma tecnologia nomeada de MotionScan que

cria imagens em 3D de expressões faciais e movimentos corporais de atores reais. A tecnologia utiliza 32 câmeras de alta definição (a 30 frames por segundo) para dar ao jogo emoções, reações, realismo inéditos em um game. E é este realismo que te permite saber se o seu principal suspeito está mentindo para se safar do xadrez, seja por olhada para o lado ou um minúsculo levantar de uma sobrancelha. O mais espantoso é que a tecnologia não é só usada nos personagens principais, e sim em todos que aparecem no jogo, ultrapassando a quantia de 400 atores.

Sem dúvida, LA. Noire é um jogo que deve ser jogado. A variedade de coisas não é algo que o faça como aquele jogador que joga em todas as posições, mas não é bom em nenhuma. Em tudo que o game propõe ele é bom. A Rockstar soube utilizar a fórmula de Grand Theft Auto, mas para criar outra obra-prima, algo diferente e completamente novo.

Preparado para MORRER?

Sobrio, minimalista e desafiador, **Dark Souls** é um dos RPG's de qualidade incontestável dessa geração

por Heitor Gonçalves

Dark Souls é o sucessor do sucesso de críticas exclusivo para PS3 "Demon's Souls", ao contrário de seu antecessor, Dark Souls ganhou uma versão também para Xbox 360, abrindo portas para os donos do console da Microsoft terem essa experiência.

Logo de início, devo deixar claro que, Dark Souls é, de fato, um game muito difícil. Para finalizá-lo demorei alguns meses, jogando com uma frequência boa. Além de difícil, o game é bem longo e possui cenários estrategicamente montados para que você sofra alguns dias até conseguir passar. Não, nada do que eu disse até agora é exagero, o nível de dificuldade desse jogo é realmente assustador, não deve muita coisa para Contra 3 e Battletoads, os mitos da dificuldade das gerações passadas.

Isso torna o jogo ruim? De modo algum! Talvez um pouco decepcionante e desestimulante em algumas partes incrivelmente complicadas, mas nada que comprometa o conjunto da obra. Dark Souls não é um jogo

“ Cada batalha em Dark Souls é desafiante, cada inimigo tem uma estratégia distinta



DARK SOULS

Disponível para: Xbox 360 e PS3
Produtora: Nanco Bandai
Gênero: RPG/Aventura
Jogadores: 1
Legenda: Inglês

quem não desiste fácil, mas um jogo para quem não desiste nunca.

Os inimigos desse game são realmente muito maiores e muito, muito mais fortes que você.

Um aspecto interessante que devemos destacar nesse game é a quase completa ausência de guias, cutscenes ou coisas que tornem o gameplay mais fácil para o jogador. O jogo realmente não faz muita questão de situar o jogador sobre o que ele pode fazer ou sobre o que está acontecendo. O aprendizado é quase completamente na base do gameplay "bruto" mesmo, firula quase zero. Outro aspecto interessante é o minimalismo do enredo. O game não faz nenhuma questão que o jogador compreenda realmente o que está se passando, toda a informação é "jogada no ar" e cabe ao jogador interpretar as situações e concluir o que está se passando.

Todavia, nenhum dos fatos citados acima compromete a grandiosidade do Gameplay de Dark Souls. O sistema de batalha do jogo é incrivelmente bem aca-

bado, existe uma infinidade de golpes e armas possíveis, cada uma com um ataque peculiar. Além disso, é possível construir armas com diferentes elementos (eletricidade, fogo, gelo, divino, etc) que possuem danos diferenciados em cada inimigo.

Cada batalha em Dark Souls é desafiante. Cada inimigo tem uma estratégia distinta. Não importa se você está enfrentando o Duque Seth, um dragão gigantesco e sem escamas, ou um morto-vivo armado somente com uma espada quebrada ao meio. Se faltar cautela, calma e experiência, você irá morrer. Morrer é, aliás, um dos pilares principais desse game. Ele pune severamente jogadores descuidados ou afobados. Morrer é uma forma de aprendizado nesse game, e só com muita disciplina é possível progredir.

Isso se dá principalmente por-

Difícil

Dark Souls é um jogo com uma durabilidade enorme, e isso não se deve somente à dificuldade. Existe uma infinidade de cenários a serem explorados, uma variedade imensa de itens a serem coletados, diversas magias a serem aprendidas, além do fato de que há uma vasta gama de NPCs no game, que podem ser de grande ajuda no futuro (ou não).

que essa nova geração nos acostumou ao "automatic save" e com as facilidades para retomar o jogo de onde parou. Em Dark Souls não é assim. O jogo só é salvo em pontos específicos do mapa onde existe uma fogueira (bonfire), em cada dungeon do jogo só existem duas ou três fogueiras para guarnecer um cenário gigantesco. Ao morrer você volta para a última fogueira na qual descansou. Somente por ler não deve parecer uma coisa tão terrível, mas acreditem: o game joga horas e horas de gameplay no lixo, é coisa comum nesse game sair para explorar o cenário, morrer, e retornar à fogueira da qual você tinha saído horas atrás. Se você não for muito disciplinado e cuidadoso, morrerá e pagará caro por isso. Mas não vale a pena desanimar só por causa disso. Existem uma ou duas bossfights fáceis no jogo...

Brincadeiras à parte, enfrentar os Bosses vale a pena somente pela emoção que é derrotá-los. Sério, é uma emoção indescritível derrotar alguns deles, só jogando pra entender. Para quem se sentiu desestimulado a jogar Dark Souls depois de tanto terrorismo eu digo: vale a pena.

Os gráficos do game possuem alguns defeitos visíveis, mas nada que atrapalhe o conjunto da obra. Dark Souls é um jogo visualmente muito bonito. O som é um espetáculo.

Além de tudo isso, existe um modo co-op online que torna o jogo bem divertido, é bem legal utilizar o sistema de "gestures". Jogando com um parceiro, o jogo fica substancialmente mais simples. É tanto que existe uma opção de "summon" um npc do jogo antes das bossfights para que elas fiquem menos impossíveis.

Dark Souls é, sem dúvida, um dos melhores RPGs dessa geração, que garante horas e horas de entretenimento. O segredo é não desanimar. Para quem tem perseverança, o jogo é um prato cheio!



Em Dark Souls os inimigos não são poucos, e tampouco fáceis



O Cavaleiro das Trevas RESSURGE

Em resumo, **Batman: Arkham City** ultrapassa o predecessor, tornando-se a adaptação definitiva de super-heróis

por Marcus Vinícius Freitas

Em 2005, o diretor Christopher Nolan deu um reboot no homem-morcego com *Batman Begins*. A superioridade da nova leva de filmes ficaria bem clara com o lançamento de *O Cavaleiro das Trevas*, em 2008, que colocou Bruce Wayne frente a frente com seu maior vilão, o Coringa – interpretado de maneira insuperável pelo falecido Heath Ledger. Nos games, a história não poderia ser diferente.

O cavaleiro das trevas ressurgiu em 2009 com o lançamento do excelente *Batman: Arkham Asylum*. Desenvolvido pela Rocksteady Studios, *Asylum* foi o primeiro jogo digno e à altura do ícone que Batman representa na mitologia dos super-heróis e no universo da cultura pop em geral. Apesar do sucesso, a lenda seguiria vigilante nas ruas da sombria Gotham. Em outubro deste ano, *Batman: Arkham City* saiu para Xbox 360, PS3 e PCs – sairá também para WiiU – melhorando em todos os quesitos o que já era ótimo.

Os principais vilões estão presentes: Pinguim, Duas-Caras, Harlequina, Hera Venenosa, Bane, Senhor Frio, Hugo Strange, Victor Zsasz, Charada, Chapeleiro Louco, Cara-de-



BATMAN: ARKHAM CITY

Disponível para: Xbox 360,
PS3 e PC
Produtora: Rocksteady
Studios
Gênero: Aventura
Jogadores: 1
Legenda: Português



Voando por Arkham City

Sentir-se de verdade na pele do Batman é a melhor experiência que *Arkham City* traz ao jogador. Planar entre os bairros, depender-se nas gárgulas ou nos prédios mais altos para analisar o terreno, sair das sombras para surpreender um grupo de criminosos, tudo isto dá a sensação de realmente estar naquela situação, vestindo a capa, a máscara e o fardo. Alias, planar está muito mais divertido; você pode cruzar o cenário inteiro sem colocar os pés no chão.

-Barro e o lendário Coringa dão as caras durante as aproximadas 15h de gameplay no modo história. Mas, se o modo história é relativamente curto, o aumento da quantidade de missões paralelas dá mais fôlego ao game, sem contar as fases com Mulher-Gato e Robin, disponíveis por DLC (downloadable content).

O número de troféus do Charada também aumentou, e estão mais difíceis de serem coletados do que no jogo anterior. Após o término da campanha principal, o modo Vingança do Charada estende o gameplay em consideráveis horas, além da Série Mulher-Gato. Ele é dividido entre desafios de rankings (espécie de survival), campanhas (situações onde o que vale é a estratégia) e desafios personalizados (crie as variáveis da sua fase).

“I’m Batman!”

Você começa o jogo como Bruce Wayne, preso por Hugo Strange no *Arkham Asylum*. Na trama, vários bairros foram isolados do resto de Gotham pelo prefeito, dando forma a uma prisão gigante chamada de *Arkham City*. A ideia era isolar todos os criminosos, mas o local foi sitiado pelas brigas de gangues e ficou nas mãos de Strange, que jogou inocentes e asilados políticos dentro. De um jeito ou de outro, ele escapa do local e com a ajuda do fiel Alfred recupera

seus equipamentos e se torna o maior pesadelo dos criminosos da cidade.

O sistema de combate foi incrementado com novos combos e a possibilidade de usar equipamentos durante os golpes. Mesmo contra vários inimigos, o combate fica cadenciado com a sequência certa de botões, sem ficar demasiadamente fácil ou difícil. E claro, para honrar a alcunha de melhor detetive do mundo, o modo detetive segue essencial para os momentos stealth para calcular os passos contra hordas de inimigos e especialmente eficaz no confronto contra os chefes.

O visual e a ambientação foram outros fatores que melhoraram bastante a imersão no game. Os cenários trazem detalhes que dão um toque especial na história, como a campanha eleitoral de Harvey Dent espalhada pelas ruas sujas e escuras. Os gráficos de *Asylum* já eram ótimos, mas ficaram mais refinados e detalhados. Apesar do jogo se passar em um falso mundo

FOTOS DIVULGAÇÃO



A ação é constante em AC

aberto, *Arkham City* é um universo bastante vasto. Muito longe do tamanho de um *Grand Theft Auto*, mas existem centenas de missões para completar.

2011 foi repleto de grandes jogos como *Skyrim*, *Modern Warfare 3*, *Battlefield 3* e *Portal 2*, mas, no gênero aventura, ninguém está à altura do cavaleiro das trevas. Ampliando o cenário, os modos de jogo, o tempo de gameplay, os desafios e principalmente, aumentando a diversão, *Batman: Arkham City* é a obra suprema de um super-herói nos videogames e o melhor jogo de 2011.

“
O sistema de combate foi incrementado com novos combos e a possibilidade de usar equipamentos durante os golpes



O retorno dos

ASSASSINOS

Assassin's Creed III terá a revolução norte-americana como cenário
por Arthur Eloi



Cenário será bastante interativo: rios congelam e rastros de batalhas estão presentes

Os rumores se confirmaram e finalmente o material a respeito de Assassin's Creed III está sendo revelado. Com as informações publicadas pela nova edição da revista americana Gameinformer, podemos saber alguns detalhes reveladores a respeito do novo jogo da Ubisoft. Vamos dividir em conceitos, certo?

Personagem:

- Dessa vez, assumiremos o controle do autointitulado Connor – cujo seu nome verdadeiro é Ratohnaqué:ton (pronuncia-se Ra-doon-ha-gay-doo).
 - Filho de um pai britânico e uma mãe nativo americana, Connor tem a grande tarefa de seguir o caminho de seus ancestrais, Al-tair Ibn La'Ahad e Ezio Auditore da Firenze.
 - Poderemos jogar como Connor em sua infância.
 - Connor será mais um justiceiro do que um vingador, como era Ezio.
- Cenário:**
- Todos os cenários históricos que participaram da época da revolução americana estão inclusos.
 - Não será morto como nos outros jogos. Por exemplo, se você for viajar a Boston no inverno, a cidade estará sob a neve, e não estamos falando de texturas adicionais. O clima influenciará na mobilidade dos inimigos e de Connor.
 - Cenário interativo. Rios congelam e rastros de batalhas estão presentes.
 - Apenas o mapa da fronteira é

1.5 vezes maior que o mapa inteiro de Brotherhood.

Jogabilidade:

- O sistema de "clubes" de Assassin's Creed II está de volta. Por exemplo, se você está caçando e atira em um veado, é possível que alguém chegue em você e diga "Wow! Você tem ótima mira! Quer participar de um clube de caça?"
- As fases secretas estão de volta.
- Armadura de Connor customizável.
- Grande disponibilidade de animais para caça. Sistema parecido com o de Red Dead Redemption.

Enredo:

- Se passará entre 1753 e 1786 durante a revolução americana.
- Terá foco nas cidades de Boston e Nova York.
- Você acompanhará a história de Connor desde o ataque a sua tribo, os Mohawk, até sua ascensão na Ordem dos Assassinos.
- Não se envolverá totalmente no conflito entre as colônias americanas e os britânicos redcoats. Quando questionado a res-

peito de sua decisão, o produtor Alex Hutchinson disse – "Não queremos que você seja o Mel Gibson em O Patriota e nem que você ande para cima e para baixo com um uniforme militar. Apenas queremos que você veja o lado não escrito da história americana."



“Connor será mais um justiceiro do que um vingador, como era Ezio.”

Em busca da TERRA PERDIDA

O planeta está em guerra em **Mass Effect 3**, um dos principais games do ano

por Matheus Henrique Silva

Mass Effect 3. O que podemos falar do jogo logo de início? Reapers, ação, RPG, explosões, mais ação, história bem trabalhada, acrescente mais explosões à fórmula e temos a base do game.

O título traz de volta e melhora tudo o que os dois primeiros jogos da franquia tiveram: O role-play intenso de ME 1 e a ação frenética de ME 2. Tudo isso combinado em um jogo só.

Vamos abordar primeiramente o single-player da demo. Ao começar a jogar o single-player, você já notará que existem três "modos de jogo". São eles: Action, RPG, e Story mode.

Action: Este modo não lhe dá a oportunidade de fazer escolhas, as CGs são encurtadas para dar mais espaço ao gameplay e à ação.

RPG: Aqui a história do game é contada nos mínimos detalhes, você fará todas as escolhas relevantes para o desenrolamento do enredo do game.

Story: Este é uma mistura dos dois modos acima, dando espaço tanto à ação quanto à história do game, o que deixa a experiência ideal para aqueles que são novos para a franquia.

Os gráficos em geral não há o que discutir, são semelhantes aos de ME 2, limpos, bonitos, iluminação legal... Particularmente não sou muito fã da câmera do jogo, é muito próxima ao personagem, o que deixa o campo de visão um pouco limitado.

A jogabilidade do game em si lembra um Gears of War com elementos de RPG. Não havia jogado os Mass Effects anteriores, por isso é difícil argumentar nesta parte, mas a jogabilidade está agradável até, mas um pouco travada na minha opinião. Mas agora vamos falar do multiplayer.

Quando todos ouvirem falar

que ME 3 teria um modo multiplayer, já houve dúvidas de que o mesmo funcionaria bem, e que seria apenas um modo para "encher linguiça" e deixar o jogo mais atrativo. Mas estavam errados, o modo multiplayer de Mass Effect 3 tem sim um grande potencial.

O multiplayer junta 4 jogadores em uma experiência cooperativa que já é moda hoje

em dia. Temos modos assim em jogos como Call of Duty, Halo e Gears of War. Você poderá escolher sua classe, customizá-la, assim como a sua aparência, em que você poderá mudar sua armadura no maior estilo Halo.

Deixó com vocês um vídeo que achei no Youtube, que explica todo o multiplayer nos mínimos detalhes, é em inglês, mas tá valendo.

Admito que não joguei muito do co-op, caí com um time não muito bom de gringos aleatórios, e acabei morrendo cedo, mas me diverti bastante nas 4 ou 5 waves em que sobrevivemos. Depois disso não joguei muito mais a Demo.

Mass Effect 3 sem sombra de dúvidas é um dos maiores jogos deste ano, e chegou às lojas no dia 6 de março.



MASS EFFECT 3

Disponível para: Xbox 360, PS3 e PC
 Produtora: Electronic Arts
 Gênero: RPG
 Jogadores: Multiplayer
 Legenda: Inglês

Umbrella Corporation contrata



Mais um Resident Evil chegando, mas a proposta aqui é um pouco diferente

por Igor Vargas

Você já sabe o que deixou Raccoon City devastada e cheia de mortos-vivos, e a Capcom, produtora da série, não acha que você esqueceu. Então, por que mais um game em Raccoon City e em 1998? No mesmo local e época dos acontecimentos de Resident Evil 2 e 3? Simples, sua missão é outra. Você não tem que lutar para sobreviver ou descobrir o que está havendo, muito pelo contrário.

Em Resident Evil: Operation Raccoon City você joga como membro de um esquadrão especial de segurança da empresa farmacêutica mais famosa entre os gamers, a Umbrella Security Service (USS), cujo objetivo é encobrir e erradicar qualquer traço que ligue os acontecimentos à Umbrella Corporation. Sua missão é justamente o oposto do que o Special Operations Team está ali pra fazer: expor a companhia. Isso promete colocar muitos tiroteios durante a jogatina, trazendo mais um inimigo além dos nossos antigos amigos zumbis, é claro.

Assim, o game será mais

um shooter em terceira pessoa do que um survival horror podendo não agradar tanto aos fãs da série pelo terror. Ainda assim, a chance de jogar pelo lado “mau” é um atrativo e tanto. Por exemplo, a nova perspectiva que o jogo deve dar aos acontecimentos pode ser muito esclarecedora quanto aos fatos passados, podendo haver até um “encontro” de enredos.

Outra característica do jogo é a promessa de se criar algumas situações em que o jogador pensará “e se...?”. O maior exemplo é que uma das missões seria uma caçada a Leon S. Kennedy, protagonista de RE2 e RE4, tomando as decisões finais quanto à pergunta “e se matarmos Leon?”. Um produtor do game não confirmou a missão, mas também não negou, apenas disse: “A missão da USS é matar todos que estejam vivos dentro de Raccoon City, cobrir qualquer indício. E acontece que Leon está lá...”.

Resident Evil: Operation Raccoon City chega aos consoles PlayStation 3 e Xbox 360 no dia 20 de março. Após 2 meses, no dia 18 de maio, já está marcado o lançamento do game para PC.



Operation Raccoon City

Disponível para: PS3, Xbox 360 e PC
 Produtora: Capcom
 Gênero: Ação
 Lançamento: 20 de março

Matando robôs não tão gigantes



No estilo de Vanquish, o third-person shooter Binary Domain promete um bom tiroteio

por Marcus Vinícius Freitas

A Sega realmente gostou de fazer jogos de tiro em terceira pessoa com robôs. Em 2010 publicou Vanquish, excelente game futurista onde o inimigo vestia ferro e pensava em código binário. Dois anos depois, a empresa japonesa retorna ao gênero com Binary Domain (PS3 e X360), cujo lançamento foi em 28 de fevereiro.

A trama do jogo é cheia de referências puras ao pai da ficção científica, Issac Asimov (A Fundação). Criado por Toshihiro Nagoshi (de Yakuza), Binary Domain se passa em Tóquio no ano de 2080. Uma empresa chamada Amada Corporation criou robôs que são capazes de criar pensamentos e sentimentos como humanos, o que resultou em uma guerra entre humanos e máquinas. O jogador controla uma equipe que luta no front para ganhar novamente o controle da cidade.

Os gráficos, apesar de bonitos, estão levemente datados. Texturas ok, movimentos dos personagens ok, o visual no geral está bom, mas a sensação é que avançou pouco desde Vanquish. A engine gráfica utilizada é a mesma, CryWare, mas o refinamento poderia ser melhor.



Binary Domain

Disponível para: PS3 e Xbox 360
 Produtora: Sega
 Gênero: Ação em terceira pessoa
 Lançamento: 28 de fevereiro

Grand Theft Auto V: o maior

Mais um Grand Theft Auto a caminho!



por Igor Vargas

A Rockstar, produtora do jogo, afirma que GTAV será o maior game que ela já fez (se não for o maior de todos os jogos já feitos). E olha que a produtora conta com alguns outros títulos nem tão pequeninos assim, como Red Dead Redemption e LA. Noire. Uma das poucas informações confirmadas até agora é onde o jogo se passará: estaremos de volta ao universo de San Andreas, a Califórnia preferida dos gamers. Sobre os protagonistas e personagens jogáveis há especulações entre CJ de GTA San Andreas e Tommy de GTA Vice City, mas nenhum dos dois foi confirmado pela própria Rockstar.

Mesmo sem data de lançamento oficial, é esperado que o jogo saia ainda em 2012, no segundo semestre. Além da data de lançamento, não se sabe também para quais plataformas o jogo está sendo feito, mas o provável que saia para PC, PS3 e Xbox 360, assim como GTA IV. Confrimam aí o trailer oficial de Grand Theft Auto V, lançado no fim do ano passado.

Já na trama, fica a dúvida: será que Binary Domain não vai ser apenas meter tiro em robôs ou irá trazer uma história mais aprofundada, mais trabalhada sobre a questão da robótica? Pelo que parece sim, já que o personagem principal começa a questionar esse processo de humanização dos robôs, algo parecido com os contos do genial Asimov – se não conhece o autor, esse podcast é recomendado.

Binary Domain aparenta ser um bom game, nem mais nem menos. É muito provável que não irá figurar entre os principais jogos de 2012, mas é uma boa alternativa para quem curte um tiro em terceira pessoa.



Grand Theft Auto 5

Disponível para: PS3 e Xbox 360
 Produtora: Rockstar
 Gênero: Ação
 Lançamento: indefinido

Bem-vindo à selva



Clima de guerrilha, explosões e gráficos lindos marcam Far Cry 3

por Matheus Henrique Silva

Estamos na era dos first-person shooters. A cada dia que se passa, mais pessoas aderem a esta nova “moda”. Battlefield 3 e Modern Warfare 3 são dois perfeitos exemplos de FPSs convencionais, que fazem o maior sucesso entre os gamers e são protagonistas na indústria de games atual.

Mas alguns jogos deste estilo atire-em-tudo-que-mover têm seus diferenciais, e Far Cry 3 está para ser conhecido como um desses jogos. Só de ver o novo trailer de gameplay, podemos perceber que ele não é mais um jogo caça-níquel como Call of Duty, e sim um game com alguma coisa a oferecer de diferente para o público.

Primeiramente não podemos deixar de comentar que os gráficos estão absolutamente lindos. Um mesclado de realidade e cartoon, o que deixa o game

com um clima que lembra Borderlands. A física do jogo parece estar muito legal também.

Ação é o que não falta no game, o tiroteio logo no início do vídeo, seguido da parte com as explosões no navio nos dizem que o jogo irá conter muitos momentos de tirar o fôlego. De fato, explosões não faltarão em Far Cry 3. E a parte final, onde o personagem principal quebra a escotilha e chega à superfície e o logo do game aparece, simplesmente consegue criar hype em qualquer um que veja o trailer.

Far Cry 2 foi lançado em 2008, o que nos deixa com 4 anos de diferença entre um game e seu sucessor, e esse é um dos motivos pelos quais boto minhas fichas na mesa por Far Cry 3. O jogo não foi feito na corrida, e parece ser mais um daqueles jogos que vão fazer este ano valer a pena.



Far Cry 3

Disponível para: PS3, Xbox 360 e PC
 Produtora: Ubisoft
 Gênero: Tiro em primeira pessoa
 Lançamento: indefinido

2012 será um bom ano gamer

Mass Effect 3 e Max Payne 3 são apenas alguns exemplos de lançamentos para 2012. Expectativa é ano será muito bom para todos os jogadores



Da esq. para dir.: Mass Effect 3, Max Payne 3, The Darkness 2 e Street Fighter VS Tekken; 2012 promete para os gamers

A indústria do entretenimento eletrônico tem seus altos e baixos, como todo nicho de mercado. Mas, ao olharmos para trás, e inevitavelmente tentarmos prever o que está vindo por aí, parece que 2012 ainda é incerto para os gamers.

A possível chegada da nova geração de consoles, a fixação da base de usuários do Nintendo 3DS e do PS Vita, novas versões de games há muito tempo esperados, eventos pipocando por todo o mundo. Um novo God of War, um novo Zelda, um novo Mario, e claro, um novo Call of Duty. Até aqui, previsões seguras, sobre o que possivelmente vai acontecer esse ano. Mas, olho para 2012 um pouco desconfiado.

Para começar, a iminente chegada do Wii U e especulações sobre os novos Playstation e Xbox. Se pensarmos sobre o lado mercadológico e logístico, será uma transição complicada. Ao tomarmos os números recentes, temos uma base instalada de mais de 100 milhões de consoles. Seria arriscado para as desenvolvedoras de jogos passarem a produzir jogos para uma plataforma

que não tem nenhum console na praça, visto que poderia continuar garantindo seus lucros com o que temos por aí. Some isso ao fato de um jogo estar cada vez mais caro para ser produzido, desenvolvido e publicado. Seria um período de incertezas e provavelmente de jogos fracos, como todo início de geração é. Basta olharmos o lançamento fraco do PS Vita e do Nintendo 3DS. Prejuízo, na certa, ainda mais por agora competirem com smartphones e tablets, mais baratos e com software pela metade do preço.

O que traz a maior desconfiança, no entanto, são os astronômicos números de vendas de softwares “casuais” e o número cada vez menor de jogos AAA. Obviamente, são con-

ceitos subjetivos, que dependem da opinião pessoal de quem vai jogar e consumir aquele produto. Mas, se pensarmos racionalmente, quantos títulos realmente significativos foram lançados em 2011? E desses, qual teve um desempenho satisfatório nas vendas? Isso faz com que as desenvolvedoras e distribuidoras pensem bem antes de iniciar a produção de um jogo novo. Leva a crer, ainda, que é um motivo bastante convincente de por que os títulos estarão tão parecidos uns com os outros. Deve ser algo como “está dando certo, vamos manter esse estilo”. Poucos jogos ousaram esse ano, e, desses poucos, menos ainda tiveram sucesso de vendas. Me atendo aqui, percebiam, ao aspecto

quantitativo – vendas e lucros – e não às críticas, resenhas ou notas, porque uma crítica boa não faz com que um jogo venda 10 milhões de cópias em 2 semanas. É o que está no gosto do público que importa. Com isso, a probabilidade de termos as prateleiras das lojas afogadas com título razoáveis é alta.

A desconfiança ainda se mantém ao olharmos para a realidade dos games no Brasil, se comparados com o contexto globalizado e dinâmico dos lançamentos em todo o mundo. Espero que o mercado brasileiro cresça. A julgar todas as iniciativas e o inevitável amadurecimento do consumidor de games do país, isso vai acontecer, cedo ou tarde. Ainda, que tenhamos gratas surpresas nos lançamentos, como Medal of Honor 2, que tive o prazer de receber um flyer junto com a cópia de Battlefield 3. Mass Effect 3, God of War 4, Devil May Cry, The Darkness II, Street Fighter VS. Tekken... Vamos aguardar o início das feiras pelo mundo, e ver no que isso tudo vai dar. E que a minha desconfiança se mostre infundada.

por Daniel Martins

A caçada continua

Bin Laden morreu há meses, mas fica a dúvida: será que teremos um FPS com a missão de eliminar o terrorista mais procurado da última década?



As guerras modernas já protagonizam a série Call of Duty

No 1º de maio deste ano, perto da meia noite pelo horário de Brasília, o líder do grupo terrorista Al-Qaeda, Osama Bin Laden, foi morto em uma ação de um grupo de NAVY Seals (divisão especial do exército norte-americano) em Abbottabad, cidade do Paquistão localizada a 50 km da capital nacional, Islamabad. A repercussão da morte do mentor dos ataques de 11 de setembro de 2001 será exaustivamente discutida pela sociedade e pela mídia. Mas e para a bilionária indústria de games, qual será o reflexo deste acontecimento nos jogos eletrônicos, especificamente nos games de tiro em primeira pessoa, os chamados FPS. Será que teremos algum jogo onde a prioridade seja assassinar Bin Laden?

FPSs ganharam fama na década de 90, quando o mundo conheceu Doom, Duke Nukem e Wolfenstein 3D, verdadeiros clássicos lembrados e jogados até hoje. A simulação do ponto de vista do jogador aumentava a sensação de imersão no ambiente e em cinco anos, os FPSs já estavam consolidados no mercado. Nessa época também foi lançado Counter Strike (CS), três anos antes do 11 de setembro de 2001. Com CS começou a onda de jogar do lado oposto da lei deu fama para CS, já que se tratava de confrontos entre policiais e terroristas. Esta opção de jogar no outro lado foi essencial para sua popularização – e o fato de não abusar dos requisitos mínimos para rodar no computador, CS ainda hoje é um dos shooters mais jogados, especialmente no Brasil.

Antes do atentado, os jogos de

tiros se limitavam praticamente a duas categorias: temáticas alienígenas e Segunda Guerra Mundial. “HALO”, “Half Life”, “Medal of Honor”, “Quake” e outros títulos surgiram neste cenário. Apenas “Goldeneye 007” para N64, que foi baseado no filme, conseguia bater de frente – e para muitos, era superior – com as franquias já citadas. Não somente os games, mas o mundo inteiro mudou depois que as duas torres do World Trade Center desabaram na fatídica data. Sobrou até para o inofensivo Microsoft Flight Simulator, usado pelos terroristas para treinar o ataque. Semanas depois, os EUA invadiram o Afeganistão atrás de Bin Laden, uma guerra que abalou os cofres e a opinião pública norte-americana. Dois anos depois começou o envio de tropas americanas ao Iraque. O ditador Saddam Hussain foi deposto do poder e executado em dezembro de 2006, quatro anos depois, a intervenção no país foi oficialmente encerrada pelo atual presidente, Barack Obama. Acontece que o bicho pegou no Oriente Médio durante a década, e com a ajuda dos ianques.

Nos games, a mudança de rumo até demorou e veio em 2007, com COD4: Modern Warfare (MW). O jogo tinha, entre outros cenários,

o oriente. A trama é atual: grupos especiais do exército americano caçam terroristas ao redor do mundo. O ritmo e o visual cinematográfico aliados à jogabilidade inovadora também ajudaram MW a se tornar um divisor de águas nos FPS. Dois anos depois, COD: Modern Warfare 2 (MW2) seguiria o mesmo caminho pelos campos de guerra contemporâneos, porém com mais polêmica. Na fase denominada No Russian, você joga como um integrante do grupo terrorista, que executa um massacre em um aeroporto da Rússia. Por conter material considerando ofensivo e bastante violento, a fase pode ser pulada sem interferir na trama. Outro fator interessante de MW2 é que, na trama do jogo, a guerra chega ao solo norte-americano, inclusive em Washington, personificando um dos maiores medos da nação.

Apenas o sucesso da franquia conseguiu bater os números de MW2. Call of Duty: Black Ops chegou ao mercado em 2010 e foi o jogo mais vendido da história na estreia – aproximadamente 5,6 milhões de cópias, recorde absoluto da história do entretenimento. Logo no começo, mais polêmica. A primeira missão é assassinar o ditador cubano Fidel Castro, o que gerou até declarações oficiais do governo

cubano em repúdio ao jogo.

Em 2010, a série Medal of Honor, que se restringia à Segunda Guerra Mundial, também migrou para a guerra moderna, com título homônimo e o patrocínio das forças armadas norte-americanas na produção. Na primeira versão, o jogo traria a opção de jogar como um talibã, já que a história se passa no Afeganistão. Nem todo mundo aprovou: o exército achou ofensivo e até perigoso, e as forças talibã foram limadas da edição final. O uso de games nos treinamentos militares, aliás, não é segredo. Entre vários benefícios, jogos de ação aumentam a velocidade de raciocínio, conforme estudo da Universidade de Rochester, nos EUA, realizado em setembro de 2010.

A arte imita a vida. Fato disto é que os acontecimentos verídicos não ficam longe dos games. Guerras são uma das principais fontes para games de ação, principalmente para os first person shooters. Se os recentes acontecimentos na Líbia e no Egito também são candidatos a ganharem edições nos consoles, a morte de Bin Laden vai alterar muitas obras em andamento. Um exemplo bem próximo está acontecendo no cinema: Katherine Bigelow, oscarizada diretora de “Guerra ao Terror”, anunciou uma mudança de rumo no seu próximo filme, que reconta a caçada ao ícone máximo da Al-Qaeda. Alguém duvida que o próximo Call of Duty também sofra alterações por causa depois do primeiro de maio de 2011? Ainda há muita história para ser jogada... A caçada continua.

por Marcus Vinícius Freitas

Na 2ª edição:



GAMEFAGIA 