

# GAMEFAGIA



Edição nº4 - Junho de 2013  
WWW.GAMEFAGIA.COM.BR

◆ Reportagem

Conheça a  
**ALVANISTA**,  
rede social gamer

◆ Artigo

Quais animes e  
desenhos dariam  
**BONS GAMES?**

◆ Preview

**FIFA 14**

◆ Review

**GOW ASCENSION**

◆ Destaque

# BIOSHOCK INFINITE

Viaje pelas nuances e mistérios de Columbia, a cidade  
que elevou os limites da franquia

◆ MAX PAYNE 3 GEAR OF WAR: JUDGEMENT RESIDENT EVIL OUTBREAK

# EDIÇÃO #4 TÁ NA MÃO!

Tardou, mas não falhou! A quarta edição da Revista Gamefagia está na rede e de projeto gráfico novo! Ela está "no ar" para você ler, baixar, xingar, criticar, elogiar, mandar sugestões, colaborações, o que você quiser. Essa é a essência da comunicação, interagir, e seu feedback é muito importante para nós - sério mesmo.

Falando em interagir, e se existisse um "Facebook" ou outra rede que fosse ideal para falar de jogos? Na verdade, ela já existe. Criada em 2012, a Alvanista já se tornou o lar ideal para inúmeros jogadores que procuram um lugar para discutir games. Entrevistamos um dos fundadores, Rodolfo Sikora, além de depoimentos de usuários da "Alva", como foi carinhosamente apelidada pelos seus navegantes.

Nos games, começamos com uma prévia de FIFA 14 para os futeboleiros de plantão. Também temos a (sempre) boa matança de Gears of War: Judgement, que agora foca na história de Baird antes dos episódios canônicos. Avaliamos o port de Dead Space para tablets e smartphones, Max Payne 3, God of War Ascension e um review-quase-retrô de Resident Evil Outbreak, lançado para PS2. Mas o destaque dessa edição está nas ruas e sombrios corredores de Columbia. Mesmo antes de ser lançado, "Bioshock Infinite" já era considerado como um forte candidato ao Jogo do Ano. Vale deixar claro que o game não cumpriu o prometido - foi muito além disso.

As vésperas de mais uma E3 - o sonho de qualquer pessoa que goste e acompanhe a indústria dos games - o nosso sonho, da edição impressa, foi adiado novamente, mas continua na pauta da equipe. As parcerias e apoios para uma empreitada desse porte já estão a postos, mas planejamento é algo extremamente necessário para um passo desse tamanho. Seguimos na luta sem pular checkpoints.

Boa leitura, boa jogatina!

Marcus Vinícius Freitas  
Editor-chefe



## EXPEDIENTE GAMEFAGIA

### Edição de junho de 2013

- **Fundador e Editor Chefe:** Marcus Vinícius Freitas
- **Coeditor:** Igor Vargas
- **Conselheiro Editorial:** Fábio Rockenbach
- **Projeto gráfico e diagramação:** Marcus Vinícius Freitas
- **Redes Sociais:** Marcus Vinícius Freitas, Igor Vargas e Arthur Eloi
- **Notícias:** Arthur Eloi e Marcus Vinícius Freitas
- **Redação:** Arthur Eloi, Matheus Henrique Silva, Igor Vargas, Daniel Martins, Gabriel da Silva e Marcus Vinícius Freitas

A **Revista Gamefagia** é produzida sem fins lucrativos e todo o conteúdo é retirado do seu site oficial ([www.gamefagia.com.br](http://www.gamefagia.com.br)). É permitida sua livre reprodução em qualquer tipo de veículo, desde que seja publicada juntamente sua fonte de origem. Este é um produto gratuito e é permitida sua impressão para uso pessoal. A venda é do mesmo é estritamente proibida.

#### Contato:

- **Email:** [gamefagia@gamefagia.com.br](mailto:gamefagia@gamefagia.com.br)
- **Facebook:** [facebook.com/gamefagia](https://www.facebook.com/gamefagia)
- **Twitter:** [twitter.com/gamefagia](https://twitter.com/gamefagia)
- **App móvel:** [universo.mobi/sitegamefagia](http://universo.mobi/sitegamefagia)

#### Parceiros:

- Nexjor FAC UPF
- Inovadores.net e FreeWalkPOA



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

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

# ÍNDICE

REPORTAGEM **4**

PREVIEW **7**

REVIEW **8**

REVIEW **9**

REVIEW **10**

REVIEW **12**

REVIEW **14**

REVIEW **16**

ARTIGO **18**

GALERIA **19**

# NOTÍCIAS

## PLANTS VS. ZOMBIES NO FACEBOOK

A batalha entre plantas e zumbis continua. Enquanto a sequência oficial não chega, a PopCap liberou Plants vs. Zombies Adventure para Facebook desde o dia 20 de maio.

A versão para a rede do Zuckerberg terá um modo onde o objetivo é construir e cuidar de uma pequena cidade, além de novas plantas e novos famigerados zumbis. Maiores detalhes não foram revelados, mas a ideia da empresa é levar toda a experiência do game original para a versão social.

Já a continuação Plants vs. Zombies 2: It's About Time chega para PC e Mac no mês de julho.



## ATRASO NO LANÇAMENTO DO OUYA



Novo console chegará no dia 25 de junho para que atenda demanda das lojas

O Ouya, o sucesso do Kickstarter e um dos projetos mais esperados para esse ano, vai sofrer um atraso no lançamento: a data inicial era 4 de junho, mas agora só virá no dia 25 de junho.

Segundo a CEO Julie Uhrman, a adiamento é para que a produção cubra a demanda comercial. "Nós tivemos reações incrivelmente positivas de nos-

sos parceiros de varejo, e então, para atender suas expectativas de demanda, nós decidimos mudar a data de lançamento para algumas semanas – três – o que nos permitirá criar mais unidades e, basicamente, ter mais delas nas prateleiras em junho", completou em entrevista ao site Joystiq.

O preço do Ouya nos EUA é de US\$ 100,00.

## WARFACE JÁ ESTÁ DISPONÍVEL PARA DOWNLOAD

A Crytek já disponibilizou Warface, seu novo FPS gratuito para download. O jogo ganhou bastante jogadores na China, Coréia e Rússia antes de ser totalmente localizado para português.

Exigindo como configuração básica 2GB de RAM e uma placa GeForce 8800 ou Radeon HD 3850, e possuindo modos de jogo Player versus Player e Player versus Environment, Warface tem belos gráficos e pode ser uma boa alternativa aos shooters atuais.

Você pode baixar Warface em português-br através do site da Level Up (é necessário criar uma conta de cadastro para jogar).



## SÉRIE JOE DANGER SAI PARA PC

Bem sucedido na Xbox Live e PSN, os games da série Joe Danger agora aterrissam para PC via Steam. Joe Danger e Joe Danger 2: The Movie serão jogáveis com gamepad, mouse e teclado. Eles também terão suporte ao Big Picture Mode e Steamworks, além de novas fases.

Assim como os preços, a data de lançamento ainda não foi definida.



LEVE O GAMEFAGIA NO SEU BOLSO!



aplicativo para CELULARES E TABLETS

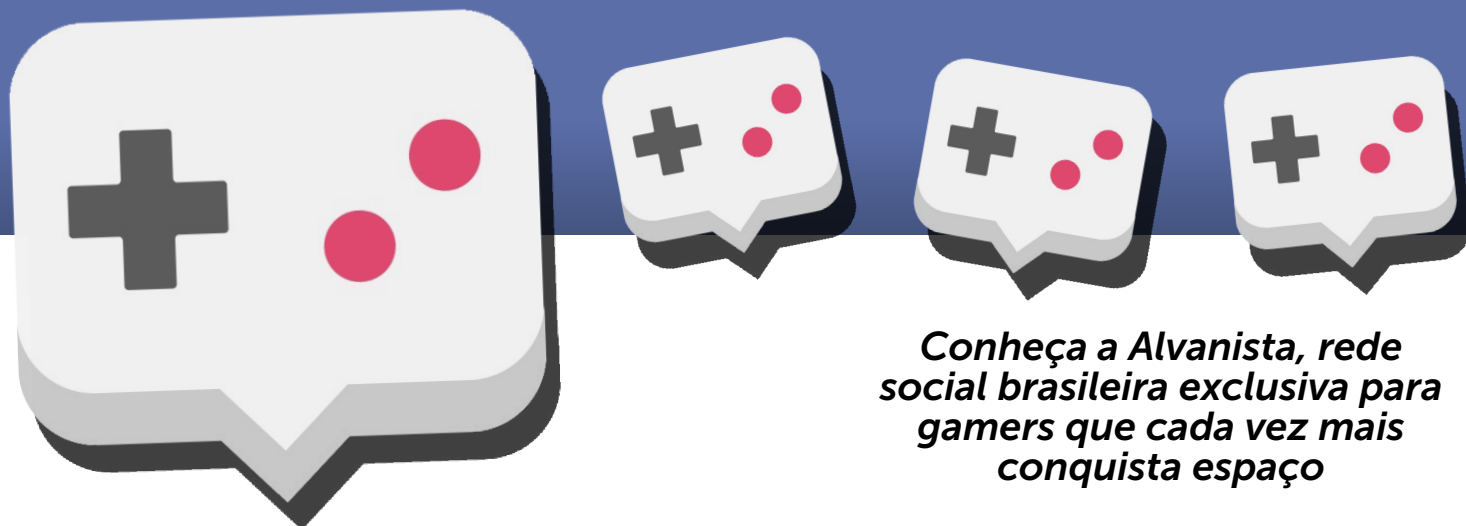
Disponível em [universo.mobi/sitegamefagia](http://universo.mobi/sitegamefagia)

Publicidade

APP PRODUZIDO NO UNIVERSO.MOBI

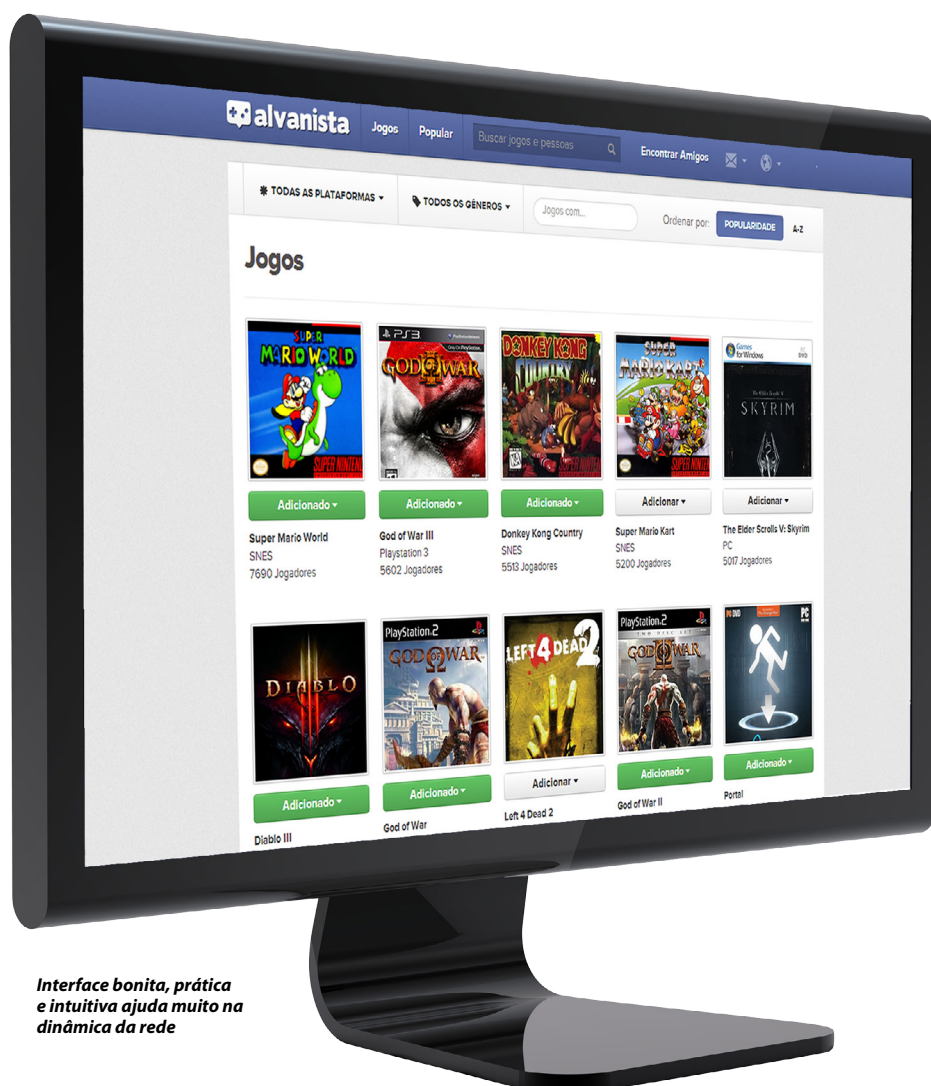


# SOBRE JOGAR, INTERAGIR E SOCIALIZAR



**Conheça a Alvanista, rede social brasileira exclusiva para gamers que cada vez mais conquista espaço**

por  
ARTHUR ELOI e  
MARCUS FREITAS



Interface bonita, prática e intuitiva ajuda muito na dinâmica da rede

Compartilhar experiências é o pilar central de qualquer rede social, seja ela Facebook, Twitter, Instagram, etc. Todas são sobre dizer ao mundo o que você está fazendo, de passar uma mensagem para várias pessoas, se interagir e sentir-se parte de uma comunidade. Mas então porque não compartilhar o que está jogando, os games favoritos, ? Tudo isso é possível nas outras plataformas, mas no Alvanista é diferente. Trata-se da primeira grande rede social nacional de games, cobrindo um espaço vazio até então.

A rede é comandada por uma equipe de cinco pessoas: Bruno Cavalcante, Kim Lima, Rodolfo Sikora, Thiago Oliveira e Renata Gadelha. Além de desenvolvedor, Rodolfo Sikora foi um dos co-fundadores da empreitada e explicou que o conceito da Alvanista nasceu ainda no final de 2011, mais precisamente “quando o Bruno comprou um Playstation 3 e viu que seria impossível ficar comprando todos os jogos que queria”. A ideia foi apresentada

aos sócios da empresa Autux, mas acabou rejeitada no primeiro momento. No ano seguinte, um protótipo foi criado, e após outra apresentação, foi escalado para ser lançado oficialmente em maio de 2012.

**In loco**

A segregação entre o público normal e o público mais xiita foi um dos pontos que impulsionaram a criação da rede. “Parte da motivação foi nossa insatisfação como usuários do Raptr e Playfire, redes que são voltadas para o público hardcore, extremamente dependentes das redes dos consoles (PSN, Live, Steam, etc.)”, disse Sikora, ainda argumentando que ambas citadas acima não focam no fator social. “Na Alvanista você está entre irmãos, raramente será ignorado. Os moradores da nossa cidade sentem-se confortáveis em trocar suas experiências enquanto jogadores” completou. Ele reforça que a rede foi criada para o usuário expor sua persona gamer.

Uma vez cadastrado na rede, você pode montar a sua coleção de jogos atual, listar os títulos que você já jogou desde a época do Atari. A base de jogos é colaborativa, ou seja, permite que o usuário envie jogos que passaram batido ou não constam no banco de dado, aumentando consideravelmente a

Alguns dos troféus utilizados pelo sistema de gamificação na Alvanista



quantia de títulos disponíveis – no momento cerca de 30 mil. Também é possível publicar resenhas, criar listas, dar notas, seguir a discussão específica de um jogo ou simplesmente comentar sobre aquela parte maldita em Dark Souls. Além dos perfis pessoais, recentemente foram inaugurados perfis institucionais que seguem o conceito de fanpages, dando voz a empresas, veículos de mídia e sites no local. De acordo com a equipe, o site acumula mais de 1,7 milhões de interações.

**Com a palavra, os gamers**

O foco da Alvanista é o social e

FOTO: ARQUIVO PESSOAL



Co-fundador e desenvolvedor da Alvanista, Rodolfo Sikora

quem corrobora isso são os próprios usuários. Já que se trata de um espaço de nicho, a convivência e as discussões são bem mais tranquilas. A interação é um dos pontos destacados pela designer Eliana Dib. Cadastrada desde o começo de 2013, o que iniciou como uma curiosidade se tornou um hábito. “Com o tempo vi que tem muita coisa legal na rede e pessoas interessadas na mesma coisa, ou seja, games”. Dib gasta aproximadamente 15h semanais em games e acredita que as redes sociais gamers estão em ascensão no país. “A grande maioria gamer gosta de compartilhar experiência, trocar dicas”, completou.

Já para a acadêmica de sistemas de informação, Suki Kit-sune Fujihara, o que diferencia a Alvanista das demais opções são as pessoas. “A maioria delas interagem e respondem muito bem a uma dúvida ou questionário”, ressaltou. “O ponto po-

“  
A grande maioria gamer gosta de compartilhar experiência, trocar dicas



Exemplo da página de um jogo, no caso Bioshock Infinite, com várias informações e opções disponíveis, como adicionar notas e críticas

FOTOS: ARQUIVO PESSOAL



Destacando principalmente a interação social, Eliana Dib (esq.) e Suki Kitsune Fujihara aprovam a Alvanista

uma característica interessante e importante para a dinâmica geral do site. “pode-se ganhar e dar vidas, subir de nível conforme sua participação na rede, entre outras coisas”, lembrou Dib. As consequências dessa interação podem sair do virtual e ajudar no real. “Conforme você vai interagindo também vai subindo de nível, ajudando os tímidos, como eu, a interagirem mais. Sempre fui muito tímida mesmo na internet e a Alvanista me permitiu crescer nesse ponto ao trocar informações sobre o assunto que mais gosto, games”, é o que relatou Fujihara.

**Edaqui para frente?**

Se o presente é positivo, o futuro é mais promissor. Rodolfo Sikora destaca uma parceria com o Walmart, que já está rendendo bons frutos aos jogadores, como descontos e condições especiais em produtos e jogos. Isso só foi possível com um planejamento minucioso. “Agora em maio devemos atingir nossas principais metas e fecharmos um novo planejamento de curto prazo tendo em vista a

possível abertura para participação de terceiros”.

Para dispositivos móveis, o site conta apenas com o aplicativo de check-in no momento, mas de acordo com os desenvolvedores, celulares e tablets não foram esquecidos e a versão mobile já está na mira. Também estão na pauta melhorias constantes no perfil institucional e na forma de publicação de conteúdo, a incursão no mercado internacional e o aprimoramento da gamificação com a inclusão de badges novos. “Nosso objetivo é atender os mais diversos perfis de gamers, do casual ao hardcore, dos colecionadores, dos que gostam de avaliar e escrever críticas ou dos que querem, apenas, descobrir novos jogos”, completou Sikora. Se essa é a ideia, a Alvanista segue no caminho certo.

**ESTAMOS NA REDE!**

O GAMEFAGIA já está na Alvanista. Acesse [www.alvanista.com/gamefagia](http://www.alvanista.com/gamefagia) e siga a gente!



sitivo de toda rede é unir pessoas sobre um mesmo assunto e compartilhar informações relevantes, debater sobre assuntos aleatórios e formar grupos para jogar um jogo favorito em comum”. Para ela, essa troca de conexões não tem preço, além de até ajudar em questões pessoais.

Mas se o Alvanista é sobre games, nada mais justo premiar os usuários mais assíduos com badges. As duas jogadoras destacaram o sistema de troféus como

“ A rede foi criada para o usuário expor sua persona gamer

**Publicidade**

**FREEWALKPOA**

O FreeWalkPOA promove caminhadas pelo centro de Porto Alegre todos os sábados desde Julho de 2012. Contando as histórias e lendas sobre o centro da cidade, e o melhor totalmente de graça, você só paga aquilo que acha justo!

[facebook.com/FreeWalkPoa](https://facebook.com/FreeWalkPoa) [freewalkpoa.com](http://freewalkpoa.com)

# BOLA ROLANDO, VERSÃO 2014



**Todo ano tem e todo ano a gente fica ansioso. Saiba o que a EA já revelou sobre o FIFA 14**

por  
IGOR VARGAS

**A** Electronic Arts fez o anúncio oficial de FIFA 14 e, como vemos em todos os anos, fez também novas promessas de trazer um melhor jogo. Os destaques (leia o que a EA já revelou) estão mais ligados ao gameplay da partida, ao controle dos jogadores. O sistema de movimentação ofensiva e defensiva estão recorrentemente na lista, e este ano não poderiam estar de fora. Outra coisa é o sistema de dribles, também figura carimbada no que vai ser novidade nos jogos de futebol. Porém, diferente das movimentações da IA, a parte da ginga sempre tem alguma coisa realmente nova.

O FIFA 13 trouxe a opção de se movimentar lentamente mas com a bola coladinha, agora o 14 vai tirar a necessidade de segurar o LT/L2 para executar os dribles mais elaborados (ou não). A ideia agora é o analógico direito fazer tudo sozinho e o LT/L2 proteger a bola, pra quando tiver ganhando de um golzinho só de diferença, chorado, sair correndo pra bandeirinha do escanteio, segurar o botão ficar olhando pra cara do seu amigo. A “habilidade” também poderá ser usadas em jogadas com movimento e, claro, para exercer com maestria a função de pivô.

O que também nunca fica de fora das promessas é o sistema de chutes. Não por menos: sem chutes, sem gol; sem gol, sem graça. A EA diz que reformulou alguns movimentos e físicas da bola e dos jogadores para melhorar todo o sistema. Você não vai mais ver seu jogador preparar aquele míssil e depois soltar um peidinho parecendo que chutou chão. Para isso, por outro lado, terá que precisar o momento em que aperta o botão pensando na posição do jogador e da bola, na velocidade dos dois, força de chute, e por aí vai. Pelo menos essa é a promessa.

Outra melhoria é a corrida que agora trará

mais liberdade aos movimentos em alta velocidade. A intenção é reproduzir mudanças bruscas de direções feitas durante uma corrida num jogo real, o que no simulador só acontecia quando o jogador desacelerava o passo. Os fatores que irão determinar como seu jogador faz isso agora serão só seus atributos, e não mais uma regra geral da física in-game que permitia somente um ângulo de 22,5° de viradas em corridas.

Além disso, MINI-GAMES! Eles vão voltar e com novidades, a EA só não as especificou ainda. Enfim, deve seguir a linha de evolução do 12 para o 13: mudanças sutis, fáceis de se adaptar. O problema é que às vezes é tão sutil que nem parece que mudou de fato. De qualquer modo, o jogo foi anunciado para PC, Xbox 360 e PS3, com “plataformas adicionais” ainda para serem reveladas. O esperado é que a EA aguarde o anúncio do novo console da Microsoft para começar a falar sobre next-gen.

## EVOLUIR

Fora do gameplay, a interface do Modo Carreira foi melhorado para uma navegação mais rápida e eficaz e a contratação e scouting de jogadores será mais próxima do mundo real, em que se procura por perfis de jogador (centroavante de área, volante cão-de-guarda, por exemplo) ao invés de procurar simplesmente por um atacante com 80 ou mais.



## FIFA 14

LANÇAMENTO: 2013  
GÊNERO: ESPORTE  
PLATAFORMAS: PS3, X360, PC  
DESENVOLVEDORA: EA SPORTS  
PUBLICADORA: ELECTRONIC ARTS



# O TERROR DE DEAD SPACE EM SUAS MÃOS

A versão portátil do game da EA não faz feio nos tablets e smartphones

por  
ARTHUR ELOI

**A** EA revolucionou o survival horror em 2008 com a chegada de Dead Space, que combinava elementos de tiro em terceira pessoa com toda a atmosfera pesada de clássicos do gênero. Porém, a franquia deixou um pouco a desejar com a militarização de seu terceiro e mais recente capítulo. Por outro lado, os fãs podem voltar a aproveitar o melhor do terror com a versão mobile da série, que traz uma história original, bem desenvolvida e uma nova ambientação e novos personagens.

Disponível para Android e iOS, você é colocado na pele do engenheiro que utiliza o codenome Vandal, que tem a missão de realizar alguns reparos na estação espacial Spraw em favor dos religiosos da Igreja da Unitologia – eles acreditam que a presença dos Markers e Necromorphs são, na verdade, um sinal da salvação. Seu enredo é bem construído, se desenvolve bem e até mesmo esclarece algumas dúvidas referentes à elementos comuns da franquia, como o conflito entre o governo e a religião.

Diferente de Dead Space 3, aqui o foco é o survival horror, portanto, a munição é escassa, o clima é pesado e a tensão e a insanidade são constantes. Toda

essa atmosfera se deve a altíssima qualidade dos efeitos sonoros e dos cenários bem desenhados que rendem alguns momentos de incerteza e até mesmo bons sustos. Os personagens, como Vandal e Tyler, seu orientador, são carismáticos, porém são pouco explorados durante o jogo. Isso é algo que gostaríamos que fosse diferente, pois ambos apresentam um grande potencial para estrelar algo como um DLC ou até mesmo um jogo para consoles.

### Port, que port?

Por mais que se trate de um port, vemos também alguns elementos típicos da franquia, como Stasis para congelar inimigos, Kinesis para manusear itens, lojas e mesas de trabalho para upgrades, isso sem contar a habilidade de pisar em restos de inimigos, sejam eles mortos ou não. Mas com todas essas coisas boas, Dead Space também tem alguns problemas, como controles que deixam a desejar em cenas de combate, uma inteligência artificial burra, muita repetição e uma campanha single-player curta, com cerca de três horas de duração.

Mesmo sendo um jogo mobile, Dead Space surpreende com um enredo bem desenvolvido, uma conclusão inimaginável, personagens carismáticos e uma excelente construção ambiental e atmosférica que certamente poderia inspirar outros games. Não estamos falando de apenas um port mal-feito, como é de se esperar em versões mobile de grandes franquias. Por sorte, estamos falando de um jogo de verdade que caiu na mão de uma excelente desenvolvedora.



### i DEAD SPACE

ANO: 2012  
GÊNERO: SURVIVAL HORROR/  
AÇÃO  
PLATAFORMA: IOS, ANDROID  
DESENVOLVEDORA: FIREMON-  
KEY STUDIOS  
PUBLICADORA: EA GAMES



COTAÇÃO



# O DIA DO JULGAMENTO

**Após fechamento da trilogia original, série é retomada com o spin-off Gears of War Judgement**

por  
MATHEUS HENRIQUE SILVA

**A**pós o fechamento da trilogia original, em 2011, a série de ação da Microsoft retorna com Gears of War Judgement, que envolve dois personagens da Delta Squad, Damon Baird e Cole Train. Na época em que o jogo se passa os dois faziam parte de outro esquadrão, o Kilo Squad, juntamente com Paduk, um ex-soldado da UIR, e Sofia, cadete da COG. O esquadrão é acusado de vários crimes no início da guerra contra os Locust, e o jogo se passa durante o julgamento do esquadrão.

A campanha do game é totalmente diferente de qualquer outra já vista antes em GoW: o formato das missões é bem arcade, levando várias pequenas seções que contam com objetivos extras – declassified missions – aos jogadores, ao invés de longas fases com vários objetivos. Dependendo do desempenho nas missões, você ganha até três estrelas que servem para desbloquear itens para usar no modo multiplayer e o essencial de todo jogo do X360, as conquistas.

Em questões técnicas, Judgement fez várias mudanças bruscas à jogabilidade, que pega os jogadores de surpresa no início do game. Para mudar de armas, não apertamos mais os direcio-

4   
 4   
 5   
 4 

**COTAÇÃO**  
★★★★★

## HISTÓRIA

Judgement não é o melhor da franquia inteira, mas diverte bastante. É válido lembrar que o jogo precisa do passe VIP se você quiser aproveitar 100% dele. São poucos os mapas disponíveis e você certamente ficará entediado. A campanha não se compara com a de Gears of War 3 e a história não é tão interessante e sólida.



nais, e sim o botão Y. Não podemos mais ter duas armas primárias juntamente com uma secundária, e sim apenas duas armas. É claro, o game conta com tutoriais detalhados com as mudanças, mas ao iniciar o jogo, ele te pergunta se você tem experiência com os títulos anteriores da franquia, caso você responda que sim, os tutoriais serão menos aprofundados.

## Matança online

O multiplayer é mais do mesmo, poucas mudanças foram feitas. Temos novos modos de jogo, como o Overrun, que consiste em dois times de cinco jogadores: um como os Locust e o outro como os soldados da COG. O objetivo dos COG's é defender e o dos Locust atacar. Outro modo é o free-for-all que, obviamente, é pura carnificina. Apenas pegue sua lancer ou arma de escolha e vá caçar seus oponentes. Porém, a falta de mapas é decepcionante – inicialmente apenas cinco mapas estão disponíveis no multiplayer, mas já é possível adqui-

rir o passe VIP para receber as DLC's que virão com o tempo. O antigo modo Horde foi extinto e substituído pelo modo survival, que é basicamente a mesma coisa do overrun, mas com a diferença de que o time dos Locust é controlado pela inteligência artificial do game.

“  
Judgement não é o melhor da franquia inteira, mas diverte bastante

Judgement não é o melhor da franquia inteira, mas diverte bastante. É válido lembrar que o jogo precisa do passe VIP se você quiser aproveitar 100% dele. São poucos os mapas disponíveis e você certamente ficará entediado após jogar várias partidas. A campanha não se compara com a de Gears of War 3 e a história não é tão interessante e sólida como nos episódios anteriores. Se você está na falta do que jogar e quer se divertir com um bom multiplayer e muito sangue, Judgement é a escolha certa, até porque independente do jogo, revisitar Gears of War sempre é bom demais.

**GOW: JUDGEMENT**

ANO: 2013  
 PLATAFORMA: XBOX 360  
 GÊNERO: TPS  
 PUBLICADOR: PEOPLE CAN FLY  
 DESENVOLVEDOR: EPIC GAMES



Malditos e intermináveis locusts!

# LIVRANDO-SE DA DÍVIDA EM BIOSHOCK INFINITE

*Seja bem-vindo à Columbia, um lugar misterioso que nunca mais sairá da sua cabeça*

por  
ARTHUR ELOI

**A** pós três anos de espera e alguns atrasos, Bioshock Infinite finalmente foi lançado. Saindo do fundo do mar, o título leva os jogadores a cidade flutuante de Columbia e lhes apresenta problemas sociais de um local que representa os ideais americanos vigentes na época pré-primeira guerra mundial.

A primeira vista, Columbia é a cidade perfeita. As ruas são movimentadas, as crianças felizes e todo mundo se relaciona muito bem. É uma cidade verdadeiramente viva, algo que não se perde com o decorrer do jogo. Porém, suas rachaduras logo começam a aparecer e o jogo aborda de maneira não-ofensiva problemas sociais fortíssimos como racismo e até mesmo o classismo ao oprimir as classes trabalhadoras. Sua população ignorante, conservadora e alienada se apegava a qualquer coisa que possa representar alguma espécie de salvação, até mesmo as promessas do autodenominado profeta.

## **“Traga-nos a garota e livre-se da dívida”**

BioShock Infinite mostra a trajetória de Booker DeWitt por Columbia com o objetivo de resgatar uma garota, cha-



Prepare-se para ter muito trabalho com os inimigos e chefões



## BIOSHOCK INFINITE

ANO: 2013  
GÊNERO: FPS  
PLATAFORMA: X360, PS3 E PC  
DESENVOLVEDORA: IRRATIONAL GAMES  
PUBLICADORA: 2KGAMES

mada Elizabeth, para assim pagar uma dívida de jogo. Após resgatá-la, Booker percebe que sair da cidade é mais complicado do que pensava. Por sorte, Elizabeth é bem mais do que apenas um personagem qualquer.

Diferente de outros jogos, onde temos de ficar de “babá” de NPCs, em Infinite sua companhia faz de tudo para te ajudar. Elizabeth corre para proteção e tenta te manter abastecido com munição e sais para seus vigors, chamados de plasmids nos capítulos anteriores. Ela não é só impor-

tante para a jogabilidade, mas também é fundamental para o desenvolvimento do enredo. Elizabeth é uma personagem sentimental e viva, mas ainda assim inocente, desconhecendo todo o preconceito presente e se surpreendendo com a forte diferenciação racial vista em Columbia. Ela critica Booker e, consequentemente, o jogador por suas decisões, fazendo com que o mesmo coloque a mão na consciência para pensar em suas ações. Em alguns relatos, a Irrational Games menciona a frequência em que pensavam em cortá-la do jogo, mas agora sabemos que seria uma péssima decisão. Graças a Elizabeth, Infinite tem um clima um pouco menos solitário, mas sua atmosfera ainda é extrema-

# INFINITE

mente problemática, parecida com a do primeiro game.

### Constantes e variáveis

O enredo é extremamente bem desenvolvido, jogando perguntas e perguntas ao jogador que são respondidas naturalmente durante o curso do jogo, dando aquela boa sensação de descoberta. Seu final simplesmente abala a visão do jogador sobre Infinite e até mesmo sobre o resto da franquia. Ele pede para ser jogado novamente, dessa vez mostrando uma nova visão sobre o universo de Columbia.

A demora levou três anos, mas compensou todo o tempo de espera. Por mais que não tenhamos falado desse fator nesse texto, seu visual é incrível, a trilha sonora é um grande easter egg e sua narrativa é bem desenvolvida e estruturada. Da mesma maneira que o primeiro jogo, Infinite foi lançado no exato momento em que o gênero FPS está saturado, trazendo de volta a crença de que podemos ter bons jogos com boas histórias convivendo com uma câmera em primeira pessoa. Pode ser um pouco cedo para se falar isso, mas Bioshock Infinite é, com certeza, um dos melhores jogos lançados esse ano.



*Não se vá, Elizabeth!*

### QUASE IGUAL



Anna Moleva é tão, mas tão parecida com Elizabeth que, logo após fazer um cosplay da personagem, foi chamada pela 2KGames para fazer fotos promocionais do jogo.

Ao lado você confere a beleza estonteante da moça e seus penetrantes olhos azuis.

5

4

5

4

**COTAÇÃO**  
★★★★★



# UM TERROR QUE ASSUSTA POUCO

*A intenção até que foi boa, mas a execução de Resident Evil: Outbreak não foi das melhores*

por  
GABRIEL DA SILVA

**R**esident Evil OutBreak foi a primeira tentativa da franquia no nicho online, mas ao contrário de Operation Raccon City, que foi um completo fiasco, ele teve como maior defeito o sistema onde foi desenvolvido. O Playstation 2 não possuía hardware para a proposta do título, não tinha uma boa interface para configuração de rede, dependia de um computador para auxiliar a conexão e foi lançado numa época onde a internet não era das melhores e alguns países ficaram fora do suporte online. O que a priori seria o maior desastre produzido pela Capcom, nos deu ideia do potencial que RE possuía dentro e fora das conexões.

Simplicidade é a alma do survival horror. Sem heróis fazendo pose, números babados ou desenhos de personagens mal caracterizados. O diretor de arte pôs um aviso ao invés de capa, o suficiente para tirá-la da prateleira ou transformá-la em papel de parede. E no que diz respeito a apresentação, esse jogo dá um banho em qualquer outro da série. A tela inicial é um olho por trás de um filtro que lembra uma transmissão de TV, e ele fica centrado, trêmulo e relutante a piscar. Without a Break seria um título mais apropriado caso a entonação fosse melhor.

Após as configurações básicas, um breve passeio pelo menu e escolha de personagem, o jogador ficará exposto a uma das melhores apresentações já vistas em um videogame. O trabalho do diretor de CG, Jun Asakawa, foi genial, misturando a perspectiva de um rato mostrando a nostálgica unidade de Hunk sendo desmembrada por William Birkin. Já Akihiko Matsumoto fechou o cerco e levou consigo aqueles que eram imunes à nostalgia com uma trilha sonora orquestrada, ilustrando bem a diferença entre jogo e uma produção cinematográfica. Quando citarem Onimusha 3, Silent Hill 2, Metal gear Solid 3, World in Conflict, Final Fantasy 8 e Ace Combat 5, não se esqueçam desta introdução

## Modo campanha

A campanha é dividida em cinco capítulos com média de uma hora cada. É um game curto e o replay só agrava neste quesito. A boa notícia é que são disponibilizados ao jogador oito personagens com habilidades diferentes relações e individuais ligadas ao capítulo da história, sendo que alguns desenvolvem melhor o enredo, mas o principal objetivo é mostrar que cada mapa possui um estilo diferente de abordagem.

Os personagens também vão além com suas habilidades e possuem detalhes que, infelizmente, não fizeram presença em outros capítulos. Isso por que, geralmente, suas habilidades são relacionadas com a ocupação que acaba dando uma identidade ao invés de transformá-los em juggernauts. O policial Kevin possui vantagens com arma de fogo e vai além com sua .45 automática. Alyssa é



## RESIDENT EVIL OUTBREAK

ANO: 2004  
GÊNERO: SURVIVAL HORROR  
PLATAFORMA: PS2  
DESENVOLVEDORA: CAPCOM  
PUBLICADORA: CAPCOM

jornalista e como o ofício exige curiosidade e investigação, ela carrega grampos que podem ser usados para abrir fechaduras simples. E para encerrar os exemplos, temos Jim, empregado do metrô local, que possui como dom a intuição e esta marca itens no mapa, também podendo fingir-se de morto ou jogar cara ou coroa na sua moeda da sorte. Parece bobo, mas a presença desse personagem pode mudar o rumo da dificuldade de impossível para passeio no parque.

**Peleia travada**

O combate é travado como nos originais, mas essas limitações definem outras prioridades para o jogador. Aqueles acostumados a bater e correr ou se apoiar em tiros na cabeça encontrarão sérios problemas em Raccoon City. O jogo é claustrofóbico e enfatiza na fragilidade das pessoas, armas improvisadas e combate corpo a corpo, mantendo essa premissa até o final. Ainda assim, você pode recorrer a esquivas, esconderijos, facadas, chaves de aperto, vassouras, lancha-chamas improvisados, NPCs, produtos químicos e alguns armamentos pesados, tudo em nome da sobrevivência.

O fator tempo também faz parte da mecânica, já que todos estão infectados com T-Virus e a ideia é completar o capítulo antes que você ou seus colegas virem zumbis. E sempre lembrando que as investidas dos monstros, além de por a saúde em risco, são catalizadores da infecção tal como ficar rastejando pelo chão. O jogador fica impossibilitado de parar a campanha para que possa dar tempo ao personagem



Aqueles acostumados a bater e correr ou se apoiar em tiros na cabeça encontrarão sérios problemas em Raccoon City



3

4

2

4

**COTAÇÃO**

★★★

de organizar seus itens, olhar o mapa ou recarregar. Não basta deixar um item com alguém, tem que saber se ele fará bom uso e essa regra inclui você.

**Visual em segundo plano**

Os gráficos por sua vez estão em segundo plano mas reforçam o clima de terror não o comprometendo mesmo em lugares familiares aos jogadores. Com cada capítulo é bem diversificado quanto a ambientação, cores, história e monstros a serem enfrentados camufla bem qualquer dor a vista que poderia causar na

época. Poderia ser melhor? Sim. Principalmente se levarmos em



Fica simplesmente indigesto aguentar os 20 seg. ou mais de loading

conta que a campanha foi desenvolvida para multijogadores e que o console rodaria um jogo tão bonito quanto o Resident Evil Rebirth já que o jogo possui cenários pre-renderizados.

A trindade de problemas de Resident Evil Outbreak se resume ao loading excessivamente logo, multiplayer de acessibilidade quase nula e uma campanha

que é formada por contos ligados por pequenos textos. Esses fatores praticamente esmigalham a coluna dorsal do game. Fica simplesmente indigesto aguentar os 20 ou mais segundos de loading de uma área para outra ou quando começa uma cutscene. A história, apesar de ser interessante com boa dose de relações interpessoais e desdobramentos, acaba com seu entusiasmo, já que tudo é dividido em contos com pontes formadas de textos genéricos. Outbreak seria o sonho de consumo de muitos fãs se os mapas fossem esticados e os problemas técnicos superados. Para quem acompanha Raccoon City desde a origem, Resident Evil Outbreak não foi apenas um erro a merce da crítica imparcial, foi um gol perdido em uma partida de despedida.

**CAPÍTULO POR CAPÍTULO**



Os capítulos diferenciam-se pouco um dos outros no que diz respeito ao objetivo, é sempre ir de um ponto "A" a "B", resolver enigmas e assistir cenas que dão ideia do que está ocorrendo. É a dinâmica mais comum da série, mas ser dividido em capítulos sem um elo apropriado causa perdas no fator imersão e exploração – e aquele item que você deixou de usar morre junto com o capítulo. Para maquiar um pouco essa carência, além de diversos personagens e inimigos, os enigmas e itens são administrados de forma inteligente e abundante. Em um momento você está em um prédio transbordando de zumbis bem ao estilo fucking everything and run do F.E.A.R. 3 te forçando a criar barreiras e segurar portas para em seguida recomençar a maratona, e em outro momento está preocupado como administrar itens para salvar seus companheiros.



VEJA O TRAILER

# GORDO, CARECA E MAL HUMORADO EM SÃO PAULO

*Em Max Payne 3, o policial casca grossa de Nova York quebra tudo na terra da garoa*

por  
MARCUS FREITAS

A honestidade é uma das características mais apreciáveis em um jogo. Não é o problema dele querer aparentar mais do que é ou se perder no meio de quinhentos comandos ou infinitos tutoriais. Quando algo mais complexo é feito com competência, a qualidade aparece de qualquer jeito, mas a objetividade e simplicidade merecem um destaque maior. Assim como um policial rabugento da velha guarda, Max Payne 3 vai direto ao ponto na maior cidade da América Latina. É mirar, atirar e avançar, sem mais frescuras.

A série noir de tiro em terceira pessoa não é tão velha assim, começou em 2001 saindo para PS2, Xbox e PC – dois anos depois ganharia até uma versão pra GBA – focando principalmente no bullet time, artifício que deixa tudo em câmera lenta por alguns segundos e dando uma boa vantagem na hora de mirar e atirar.

A vida de Payne como policial em Nova York era tranquila e serena, até que vira uma história de vingança. Sua mulher e sua filha foram assassinadas por viciados e, como Charles Bronson em Desejo de Matar, Payne paga geral até os responsáveis irem para sete palmos abaixo do chão. No segundo episódio, ele sai da cadeia para voltar ao ofício da lei. A coisa não termina muito diferente do primeiro: uma tonelada de corpos e um Max Payne cada vez mais ferrado pelos seus vícios.

## Rumo a Sampa

Sem maiores expectativas e nada a perder, Max aceita um trabalho como segurança particular para a família Branco, uma das mais tradicionais e ricas de São Paulo. O alcoolismo e o vício em analgésicos estão cada vez mais latentes, mesmo em horário de trabalho fica difícil manter o foco, mas o gringo ainda manda bala mesmo

## UMA BALA, UM CORPO NO CHÃO

Max Payne 3 é uma espécie de jogo de murinho – você atira no inimigo, se protege e avança de fase – mais evoluído, já que possui recursos como o bullet time. Veja que isso não é nenhum demérito, muito pelo contrário. A simplicidade de ser objetivo na jogabilidade só aumenta o fator replay, principalmente no modo multiplayer. Isso também não significa que a estratégia seja algo descartável, já que não são poucos os momentos de aperto.

VEJA O TRAILER:



quando está bêbado a maior parte do tempo. Como um imã de problemas, novamente ele se envolve numa trama bem complicada: a esposa de Rodrigo Branco é sequestrada aparentemente por uma gangue de rua. Sentindo-se responsável pela situação e ao mesmo tempo cansado de ver que tudo ao seu redor desaba, Max vai atrás dos culpados mesmo que seja a última coisa que faça na vida.

A tentativa da Rockstar de recriar São Paulo é louvável e finalmente demonstra que o Brasil está tomando posição no mundo dos games, afinal, não faz muitos anos que a referência nacional residia somente em Blanka, de Street Fighter. A cada dia que passa, dublagem e legendas totalmente localizadas em português-BR tornam-se rotina nos principais lançamentos. Mas – e sempre tem um ‘mas’ – ainda falta aquela assessoria mais próxima, ou simplesmente alguém que morou no país para explicar que não temos sotaque espanhol em certas palavras e que funk e Fluminense são características do Rio de Janeiro. Antes mesmo de ver a luz do dia, Max Payne 3 causou bastante indignação aos jogadores brasileiros por causa desses erros, gerando muita discussão na época pré-lançamento e até uma retratação formal por uma frase errada no trailer.

Mas se algumas falas ficaram um pouco toscas, o visual mantém o alto padrão da softhouse de GTA. Tirando deslizes conceituais, como a camisa parecida com a do Fluminense em

terras paulistas, o cuidado com o ambiente propriamente dito foi grande. Na fase da favela, a paleta de cor amarela dá o tom para sentir o cheiro do esgoto e a pobreza do local. O contraste com as partes ambientadas no inverno de Nova York reforçam essa segmentação, essa nova etapa na vida de Payne. E o filme “Tropa de Elite” parece ter feito diferença lá fora, já que, ao ver policiais executando civis no morro, o próprio Payne comenta que “esses bastardos fazem o departamento de polícia de NY parecerem hari krishnas”.

Na fase da favela, a paleta de cor amarela dá o tom para sentir o cheiro do esgoto e a pobreza do local

E se o papo é cinema, o fator cinematográfico ajuda muito no andamento da trama. Com uma narração em off muito bem feita, as cut-scenes são bem equilibradas, longe de se tornar algo maçante. A história vai mudando de rumo aos poucos, revelando algo bem maior que um simples sequestro do começo, isso sem contar o tiroteio do ato final, que deixaria até John McClane envergonhado.

**Pílulas e mais pílulas**

Prepare-se para morrer muitas vezes se resolver sair atirando como um louco. A dificuldade está bem regulada e mesmo o



**MAX PAYNE 3**

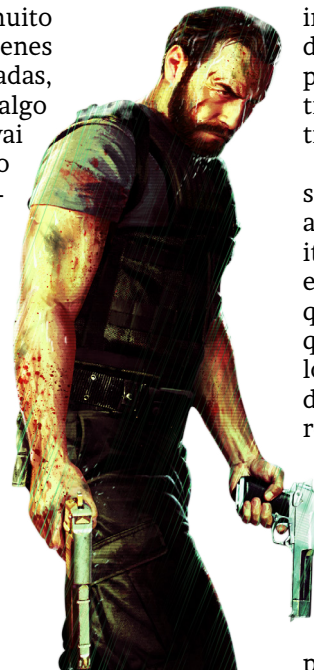
ANO: 2012  
GÊNERO: AÇÃO  
PLATAFORMAS: PS3, X360, PC  
DESENVOLVEDORA: ROCKSTAR STUDIOS  
PUBLICADORA: ROCKSTAR GAMES

modo normal faz o jogador suar um bocado para seguir

adiante. Cada bala conta nas inúmeras enrascadas que a inteligência artificial prepara, e dependendo da situação, é impossível sobreviver sem o bullet time e a minúscula mira no centro da tela.

Um elemento essencial para a sobrevivência do policial são os analgésicos, que substituem os itens normais de vida. Munição e remédios são as únicas coisas que realmente importam. Claro que há outros colecionáveis ao longo do game, como as peças de armas douradas que conferem munição infinita, mas vamos levar a objetividade ao pé da letra. Interessante notar que quando a barra de vida está muito próxima de acabar, o jogo foca no atirador e dá alguns segundos para você acertá-lo, uma última chance para escapar do continue. Caso contrário, a câmera mostra Payne tombando e levando chumbo sem escrúpulo algum, quase que dizendo “bem feito pra você”.

Os deslizes cometidos com elementos de localização não apagam os pontos positivos do game. Nesse ponto, a execução da Rockstar pode ter falhado um pouco, mas a intenção valeu. Abusando do bullet time e do bom e velho tiroteio sem frescuras, Max Payne 3 alia dinâmica de jogo excelente com uma trama interessante que prende o jogador até a resolução de tudo, honrando o legado criado há dez anos. Boa narrativa, ótimos gráficos, multiplayer eficiente e jogabilidade impecável garantem o fator replay por bastante tempo. Vale a pena encarnar Max e ajudá-lo a fazer chover fogo e chumbo na terra da garoa.



Abuse do “bullet time” e encha a vagabundagem de bala



**COTAÇÃO**



# A ASCENÇÃO DE KRATOS

Com multiplayer, *God of War: Ascension* conta a história de Kratos antes da vingança contra Ares

por  
DANIEL MARTINS

A série *God of War* dispensa apresentações. Com um enredo básico e uma mecânica de jogo simples e eficiente, ela conquistou uma multidão de seguidores e fãs. Kratos se tornou praticamente o símbolo dos consoles da Sony, com sua personalidade feroz e a ânsia por vingança. Após cinco títulos bem sucedidos, o Fantasma de Esparta retorna em uma nova jornada, contando a origem de sua raiva e como os seus planos de vingança quase fracassaram. Mas a pergunta que fica é: a fórmula que consagrou a franquia ainda funciona em *God of War: Ascension*?

## Vingança, vingança!

A história de *Ascension* se passa logo após Kratos assassinar sua esposa e sua filha. Ele pensa em quebrar o juramento feito a Ares, mas terá que enfrentar as três Fúrias, responsáveis por punir aqueles que falham em suas promessas. A partir desse ponto, seguimos em um ritmo de jogo alucinante. Vale ressaltar que, aos que não estão totalmente familiarizados com a saga de Kratos, o enredo pode parecer um pouco confuso, visto que pulamos para o passado e

para o presente em questão de segundos.

O nível de dificuldade pode deixar o jogo mais divertido – ou irritante – e os puzzles continuam inteligentes. Em média, com 10h você consegue terminar o jogo aproveitando tudo que ele traz. E para quem terminou o jogo na dificuldade máxima antes do patch de correção do Desafio de Arquimedes, parabéns, você é quase uma lenda!

Os gráficos sofreram algumas alterações e a impressão de um maior detalhamento nas texturas é nítida. De uma forma geral, *GoW* continua sendo

um dos jogos que exploram o hardware da Sony ao máximo. Ainda na parte técnica, o som é um show a parte e merece ser jogado em um Home Theater ou em um Headset 7.1. Pode incluir a dublagem, que finalmente traz um trabalho de qualidade em português do Brasil.

## God of Multiplayer?

A maior novidade, sem dúvidas, é o modo multiplayer. Apesar de no começo nos causar certa estranheza, é extremamente bem pensado. A impressão é que *Ascension* serviu de teste para o Santa Monica Studios lançar



A grande novidade em *Ascension* é o modo multiplayer



## GOD OF WAR ASCENSION

ANO: 2013  
PLATAFORMA: PS3  
GÊNERO: AÇÃO  
PUBLICADOR: SONY  
DESENVOLVEDOR: SONY STUDIO SANTA MONICA

uma versão mais robusta e completa desse modo. O que vemos aqui é um trabalho que, embora seja extremamente modesto e com falta de opções, foi feito de forma inteligente.

Basicamente, são quatro modos de jogo. No Favor dos Deuses, duas equipes lutam para dominar pontos pela fase. No Capture a Bandeira, as duas equipes precisam roubar a bandeira adversária e levar até a sua própria base. Na Partida de Campeões, vence quem pontuar mais, sem objetivos, somente com a luta corpo a corpo. E o último é o Desafio dos Deuses, que pode ser jogado de forma cooperativa, leva os dois jogadores a enfrentar ondas e mais ondas de inimigos.

O ponto negativo do modo multiplayer fica pela falta de variedade de cenários. Após alguns dias de jogatina, você começa a se sentir cansado de jogar os mesmos mapas rodada após rodada.

**A Marca do Fantasma**

As continuações de franquias de sucesso são uma certeza na indústria do entretenimento eletrônico. Mesmo com uma grande parcela de jogadores reclamando, as grandes empresas continuam investindo em

“ Mesmo com uma grande parcela de jogadores reclamando, as grandes empresas continuam investindo em sequências

sequências e mais sequências, com suas formulas preparadas e já aceitas pelo grande público, e é essa justamente essa pergunta que

fica. O que esperar daqui para frente? Existe alguma forma de explorar ainda mais a história do Fantasma de Esparta de forma convincente e realmente interessante, ou veremos um jogo novo todo ano, chegando ao temido ponto da saturação?

Apesar dos pontos fracos, Ascension é um jogo quase obrigatório para os donos de Playstation 3. O Gamefagia recomenda, seja pela história ou pelas épicas batalhas do modo multiplayer, vale o preço cobrado e rende muitas horas de diversão.



CONFIRA O TRAILER EXIBIDO NO SUPERBOWL 2013



**CONTRA O TEMPO**

A principal novidade é o sistema de controle de contra tempo, ou seja, a diferença entre acertar o seu oponente ou ser massacrado por ele está no ritmo dos golpes, desferidos de acordo com as cores que os personagens piscam durante a batalha. Parece um pouco estranho no início, mas depois de algumas horas temos a impressão de que sempre jogamos títulos assim.



**BUNDLE**

A Sony lançou uma edição especial de Ascension com um controle customizado. Bonitão, não?



# DOS DESENHOS PARA OS JOGOS

Quais animes ou quadrinhos dariam bons - mas bons - jogos?

por  
GABRIEL DA SILVA

**E** se você pudesse escolher quais desenhos ou quadrinhos virariam games no gênero que quisese? Na minha lista pessoal,

tentei ser o mais diversificado possível quanto ao gênero, para que fosse possível englobar todos os gostos e consoles disponíveis no mercado. Até por que games não se resumem a gráficos e superproduções. Enfim, vamos ao que interessa!

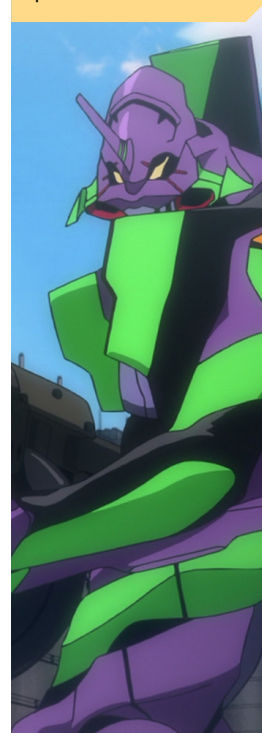
## PSYCHO PASS

Psycho Pass conta a história de Shinya Kogami, que dedica sua carreira a captura de Shogo Makishima, um dos maiores psicopatas que o Japão já conheceu. O que deveria ser uma simples história de detetive se transforma em uma reflexão sobre o rumo que a sociedade está tomando e quais meios seriam aceitáveis para promover justiça. Além disso, a sociedade está a mercê de um sistema que quantifica o estado mental de cada indivíduo, prendendo-o caso esse valor esteja acima do aceitável. Daria um ótimo jogo para portáteis e para quem não se importa com linhas de diálogo em balões, já que ficaria inviável transformar todo o enredo em animação ou em cutscenes. Uma boa história acompanhada de puzzle ao estilo CSI e Room escape.



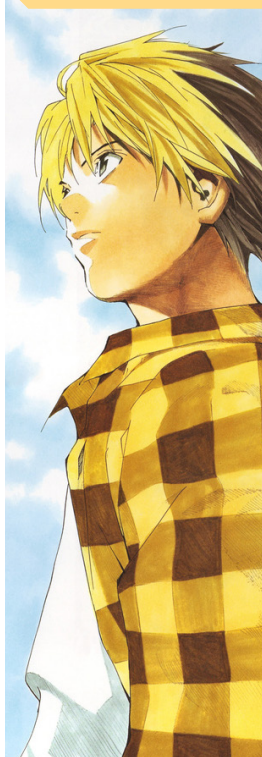
## NEON GENESIS EVANGELION

Neon Genesis Evangelion, a aclamada série de Hideaki Anno e Yoshiyuki Sadamoto, também ganhou versões para os consoles. No entanto, não ousou em sair do seu país de origem. Uma delas conta a história de Shinji Ikari em um mundo alternativo e pacífico, onde a maior preocupação são as relações sociais. Não cabe a mim discutir o interesse dos japoneses pelo intimismo entre personagens infantis em um ambiente absurdo, mas se já é estranho pessoas comentando sobre personagens da novela das 8 como se fossem pessoas reais, imagine se transformasse isso em um jogo. Pois bem, uma das coisas que reparei na série é que os combates não se resumem em força bruta e, mesmo com uma grande gama de equipamentos e armas, os objetos tinham data e hora para serem usados. Pense em um Shadow of The Colossus com robôs gigantes, depois adicione animações e eventos sociais ao invés de ficar vagando pelo mapa matando repteis.



## HIKARU NO GO

Hikaru no GO é um anime com elementos sobrenaturais que conta a história de Hikaru, um estudante de ensino fundamental, e uma entidade sobrenatural alojada no tabuleiro de Go (jogo de estratégia japonês). O desenho desenvolve a relação entre Hikaru e a entidade numa troca de favores: o protagonista aprende a jogar para vencer um rival enquanto tenta libertar a alma do tabuleiro. Facilmente transportado para os games, Go poderia ser a nova febre nos portáteis, já que o tradicional jogo japonês é simplesmente viciante.



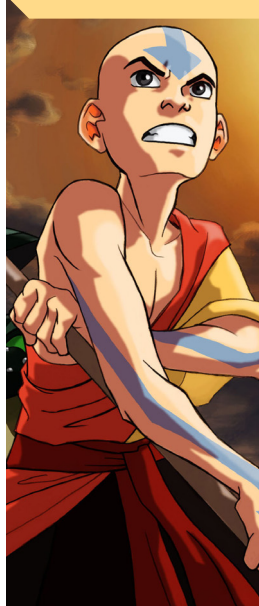
## DREDD

Dredd já ganhou sua versão para consoles em arcade e RPG, mas nenhuma delas deram conta de mostrar o potencial do juiz-policia. No ano passado, esse justiceiro ganhou uma versão nas telonas que foi muito bem recebida pelos fãs. Nessa versão, o anti-herói perde suas cores e enredo exagerado e tem uma produção bem próxima aos filmes de José Padilha - o fim é cru, bem amarrado e com tiroteios realistas, apesar do arsenal utilizado. Adaptando para um jogo de tiro em terceira pessoa e aproveitando Cassandra Anderson para um coop, teríamos um ótimo tiro-tático para fãs de hardcore - ou gore.



## AVATAR - THE LAST AIRBENDER

É impossível não desejar um jogo de Avatar - The Last Airbender. Esta animação de três temporadas possui personagens carismáticos, humor sadio, bons traços e é sempre bem acompanhada de reflexões. Acontece que todos os jogos lançados não tiveram o melhor aproveitamento, deixando claro que as intenções das produtoras eram apenas fazer dinheiro com sucesso da série. Agora imagine se o mesmo designer de "Kingdoms of Amalur: Reckoning" fizesse parceria com Michael Dante, criando um jogo que pudesse escolher um dos quatro elementos e usufruir-se de um mundo aberto com o combate, arte e humor visto na série? É difícil imaginar um game melhor para todas as idades.



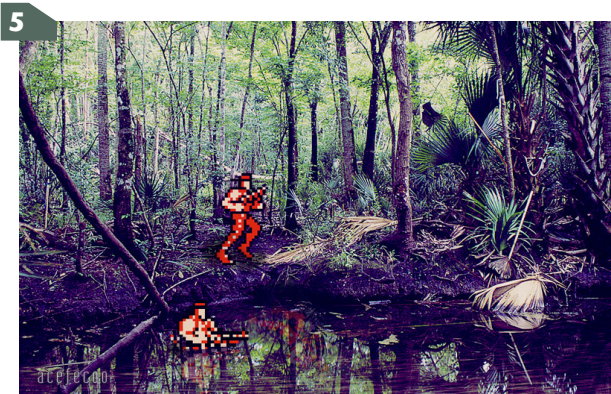
# PIXELS NA VIDA REAL



A mistura de realidade com jogos pode resultar em muita criatividade, ainda mais quando é com títulos de 8 e 16 bits. O usuário do DeviantArt acefecoo teve essa ideia e o belo resultado você pode conferir nas imagens ao lado.



ACESSE A GALERIA DO ARTISTA NO DEVIANTART



**Legendas:**

- 1 - Monkey Island
- 2 - The Legend of Zelda
- 3 - Castlevania
- 4 - Donkey Kong
- 5 - Contra
- 6 - Double Dragon
- 7 - Top Gear
- 8 - Megaman

**NA  
PRÓXIMA  
EDIÇÃO...**



**GAMEFAGIA** 