

# GAMEFAGIA

EDIÇÃO Nº 5 - FEVEREIRO DE 2014

[WWW.GAMEFAGIA.COM.BR](http://WWW.GAMEFAGIA.COM.BR)



## O JOGO DE 2013

Embarque com Joel  
e Ellie em uma  
inesquecível jornada  
em **The Last of Us**



COBERTURA DA  
BRASIL GAME SHOW 2013



GTA V INJUSTICE: GODS AMONG US  
THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED

# UMA JORNADA DENTRO DA HUMANIDADE



O mais impressionante de qualquer obra ou produto de entretenimento, seja lá em qual mídia ou formato o mesmo se passa, é o diálogo que ele abre com seu agente interativo, ou seja, com seu leitor, telespectador ou jogador. É exatamente nesse ponto que o jogo produzido pela Naughty Dog fisga. Apesar da qualidade gráfica e da jogabilidade, esses fatores se tornam coadjuvantes em *The Last of Us*. Seus elementos de jogo e mecânica não são inovadores, mas funcionam de forma harmoniosa. A história de amizade entre Joel e Ellie também emociona pelo fator cativante e dos gráficos nem precisamos falar muito, basta observar o esmero com que os detalhes foram produzidos. A gente gostou tanto de *The Last of Us* que, além de elegermos como o jogo do ano, resolvemos fazer um review duplo, além de um infográfico interativo que está disponível no site.

Ainda nas análises, o repórter Matheus Henrique da Silva devastou o game mais comentado do ano que passou, *Grand Theft Auto V*, em uma análise em quatro páginas.

Além disso, nessa edição contamos com uma cobertura da *Brasil Game Show 2013*. Os repórteres Arthur Eloi e Daniel Martins foram lá conferir e representar o site, e puderam acompanhar tudo que rolou no maior evento de games da América Latina. Vale lembrar que a cobertura foi em outubro do ano passado e esse fator temporal foi mantida nas análises.

Para finalizar, ano que começa, site de cara nova! Convidamos todos para conhecerem como ficou a nossa casa, que já está na versão 4.0. A gente agradece a preferência. Ótima leitura e *game on!*

**MARCUS VINÍCIUS FREITAS**  
Editor-chefe

## EXPEDIENTE GAMEFAGIA

Edição de fevereiro  
de 2014

**Fundador e Editor Chefe:**  
Marcus Vinícius Freitas

**Co-editor:**  
Igor Margato Vargas

**Conselheiro Editorial:**  
Fábio Rockenbach

**Projeto gráfico e diagramação:**  
Marcus Vinícius Freitas

**Revisão ortográfica:**  
Daniel Martins

**Redes Sociais:**  
Arthur Eloi  
Igor Margato Vargas  
Matheus Henrique da Silva  
Marcus Vinícius Freitas

**Notícias:**  
Arthur Eloi  
Matheus Henrique da Silva

**Redação:**  
Arthur Eloi  
Matheus Henrique da Silva  
Igor Margato Vargas  
Daniel Martins  
Gabriel da Silva

**Colaborador:**  
Rafael Ruffino

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://facebook.com/gamefagia)

**Twitter:**  
[twitter.com/gamefagia](https://twitter.com/gamefagia)

Alvanista  
[alvanista.com/gamefagia](https://alvanista.com/gamefagia)

**App móvel:**  
[univervo.mobi/sitegamefagia](https://univervo.mobi/sitegamefagia)

**YouTube:**  
[youtube.com/gamefagia](https://youtube.com/gamefagia)

### PARCEIROS

Nexjor FAC UPF  
Inovadores.net  
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.



NOTÍCIAS

4



REVIEW  
THE BUREAU

6



REVIEW  
INJUSTICE

7



REVIEW  
GTA V

8



ESPECIAL  
BRASIL GAME SHOW

12



REVIEW  
THE LAST OF US

16



ARTIGO  
20 ANOS DE DOOM

22



BLOGS DA  
REDAÇÃO

23

# TITANFALL GANHA VERSÃO PARA X360 E BETA PARA PC E XBOX ONE



Titanfall é uma das grandes promessas de 2014

**T**itanfall, o jogo que promete finalmente quebrar Call of Duty, ganhará uma versão beta para Xbox One e PC, de acordo com o cofundador da Respawn Entertainment, Vince Zampella. Ele revelou em seu Twitter que Titanfall em breve terá a versão de testes rodando no PC e no Xbox One, como descreve no seu twitter: “hora de um anúncio #supersecreto. Tenho certeza que ninguém adivinhou isso pelos vazamentos. PC e Xbox One ganharão Beta! Detalhes chegando nos próximos dias.”

Ainda no mesmo dia também foi revelado que a versão de Xbox 360 do game está sendo desenvolvida pela Bluepoint Games, que levou aos jogadores versões HD de clássicos do Playstation 2, como Shadow of the Colossus HD. Contudo, a versão para X360 não terá o beta.

Titanfall será lançado dia 11 de março de 2014 para Xbox One, PC e Xbox 360.

## JOGOS GRÁTIS DO MÊS DA PS PLUS ESTÃO EXCELENTES



Payday 2 é um dos destaques

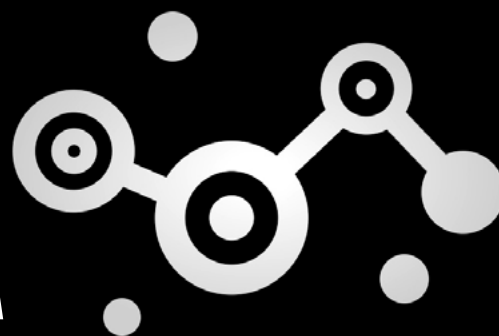
Parece que a Playstation Plus está fazendo as assinaturas valerem a pena. Como de costume, todo mês alguns jogos ficam gratuitos, e fevereiro está muito promissor.

O mês que está chegando promete os seguintes jogos:

- Playstation 3:  
Remember Me, Payday 2, e Metro: Last Light;
- Playstation Vita:  
Modnation Racers: Road Trip e Street Fighter X Tekken;
- Playstation 4:  
Outlast

Um repertório que vai desde assaltos até explorar um asilo abandonado. As ofertas entram em ação a partir do dia 5 de fevereiro.

## FUNÇÃO DE CANCELAR PRÉ-COMPRAS FINALMENTE CHEGA À STEAM



**U**ma grande complicação para quem fazia pré-compras na Steam até um tempo atrás era a impossibilidade de facilmente cancelar a sua compra. Havia todo um processo que apenas gerava dor de cabeça para o consumidor, mas a plataforma da Valve finalmente resolveu mudar como as coisas funcionam.

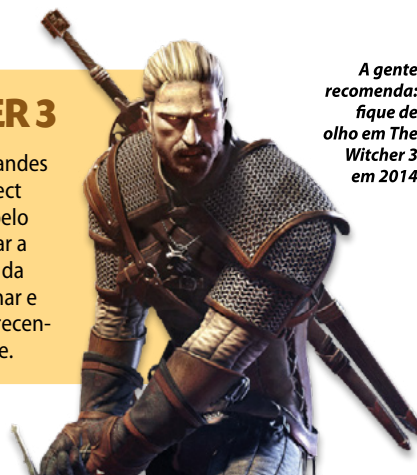
Anteriormente era necessário entrar em contato com a Valve e passar por horas de comunicação com

o serviço para conseguir cancelar a sua compra do jogo, mas um sistema novo foi implantado para corrigir isso.

Agora, assim que a sua pré-compra for efetuada, haverá um botão ao lado do nome do game em sua biblioteca de jogos para cancelar a aquisição do produto. É apenas clicar e o dinheiro será enviado de volta à sua carteira Steam – não à sua conta bancária.

## VÁRIOS FINAIS EM THE WITCHER 3

Caro jogador, você poderá ter inúmeros finais em um dos grandes RPGs aguardados para 2014. De acordo com o CEO da CDProject Red, Marcin Iwinski, The Witcher 3: Wild Hunt vai contar com pelo menos 36 finais diferentes. Iwinski ressalta ainda que para jogar a terceira edição não é preciso ter jogado os primeiros capítulos da franquia, apesar de ser aconselhável tê-lo feito para acompanhar e entender melhor certos acontecimentos. A produtora liberou recentemente três novas imagens do game, que você confere no site.



A gente recomenda: fique de olho em The Witcher 3 em 2014

## MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR LEVA O UNIVERSO TOLKIEN A OUTRO NÍVEL

Poucos são os jogos que realmente capturam a real essência do universo criado por Tolkien e fazem bom uso de todos os detalhes e história da Terra Média. Shadow of Mordor, título anunciado em novembro de 2013, teve sua primeira sessão de gameplay revelada.

Em Middle-earth: Shadow of Mordor, você encarna Talion, um ranger de Gondor e guarda dos portões negros. Isso até o dia em que Sauron e seu exército retornam à Mordor, matando a família do ranger, e ele próprio. Porém, Talion é revivido e ganha poderes similares aos dos Wraiths. Então, o renascido protagonista começa sua marcha até Mordor para conseguir vingança.

O game terá sua história situada entre os eventos de O Hobbit e O Senhor dos Anéis, e mostra uma jogabilidade com influências de games como Assassin's Creed e Red Dead Redemption.

Sua data de lançamento não está definida, mas está confirmado para Xbox 360, Xbox One, PS3, PS4 e PC.



Assista o impressionante gameplay em [bit.ly/1eV00ol](http://bit.ly/1eV00ol)

## LEFT BEHIND É A ÚNICA DLC SINGLE PLAYER A SAIR PARA THE LAST OF US

Aparentemente a Naughty Dog não está com planos de criar mais DLCs single player para um dos melhores e mais aclamados jogos de 2013, The Last of Us. Em um post revelando um novo trailer de Left Behind, Eric Monacelli, funcionário da Naughty Dog, respondeu perguntas de vários fãs nos comentários, e suas respostas revelam que o próximo pacote de conteúdo baixável que será disponibilizado para o título focará no multiplayer.

“A próxima DLC é multiplayer. Não temos outra DLC single player planejada para o futu-

ro.”, respondeu Monacelli à um fã que indagou sobre a possibilidade de mais conteúdo para a história do game. Ele também comentou sobre a duração da DLC em si, e adicionou que Left Behind terá novas músicas. “É de boa duração, dependendo do quão habilidoso o jogador seja e em que dificuldade esteja jogando”; “Sim, o jogo terá uma nova trilha sonora.”

Left Behind focará na história de Ellie antes de ela conhecer Joel, mais precisamente no relacionamento de Ellie com sua amiga Riley. Ele chega dia 14 de fevereiro ao custo de 15 dólares.



DLC custará US\$ 15 dólares, aproximadamente R\$ 38 reais

# O GAMEFAGIA ESTÁ DE CARA NOVA

ACESSE [GAMEFAGIA.COM.BR](http://GAMEFAGIA.COM.BR) E CONFIRA



# ENFRENTANDO O DESCONHECIDO EM THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED

Eliminar as ameaças alienígenas é o foco do último jogo da série de ação

por  
ARTHUR ELOI

**A**nunciado em 2010 e sem nenhum subtítulo, XCOM seria o primeiro FPS da franquia, revoltando os fãs tradicionais e gerando extrema política na mídia. Três anos depois e em terceira pessoa, The Bureau: XCOM Declassified traz renovação em contraste com elementos típicos da série.

Ambientado na década de 60, você assume o papel do agente da CIA William Carter, que precisa entregar um artefato de origem desconhecida aos seus superiores. Sua base é atacada e ele consegue escapar com a ajuda de dois agentes de um projeto secreto chamado The Bureau, sendo assim recrutado por sua eficiência em campo. Seu propósito é lutar contra a ameaça alienígena e encobrir a verdade das grandes massas.

## Estratégias de batalha

The Bureau utiliza uma mecânica de tiro em terceira pessoa com forte presença de elementos característicos dos jogos de estratégia em turno. Ao habilitar o modo "foco de batalha", o tempo desacelera um pouco e você se torna responsável pelas ações dos outros integrantes de sua equipe. É possível escolher onde posicioná-los, quais alvos atacar e ativar suas habilidades. Infelizmente, isso ocasionalmente não funciona tão bem quanto deveria.

É bem comum ver a inteligência artificial levando dano fora de cobertura, forçando o jogador a fazer o papel de babá e ficar pausando a batalha para reposicionar seus colegas de equipe. Com o tempo, se torna um pouco frustrante ter de ficar revivendo e curando os seus aliados.

Por mais que exista uma forte presença de elementos clássicos da franquia XCOM, uma característica essencial foi deixada de lado: a customização de



## THE BUREAU

ANO: 2013  
GÊNERO: AÇÃO EM 3ª PESSOA  
PLATAFORMA: X360 E PS3  
DESENVOLVEDORA: 2K MARIN  
PUBLICADORA: 2K GAMES

As relações entre os personagens são desenvolvidas por diálogos escolhidos pelo jogador como em Mass Effect ou Fallout, porém, essa carga emocional só vem a tona devido a morte permanente. Deixe seus agentes morrerem em uma missão e é isso, eles estão mortos até o fim do jogo. Tudo isso com o toque típico da 2K Marin, responsáveis pelo segundo jogo da série Bioshock.

personagens. É possível criá-los e nomeá-los como quiser, mas, por não serem os personagens principais da trama (apenas peões), é bem difícil se apegar a um.

## Inimigo desconhecido

The Bureau cumpre muito bem o papel em ser um jogo de época: as localizações, a trilha sonora, as roupas e as atitudes dos personagens criam uma perfeita imersão em um país a beira da guerra, tanto contra o comunismo como contra o desconhecido. A presença de alguns colecionáveis, como relatos de civis e militares, fotos ou fitas de áudio enriquecem o universo criado pelo jogo, trazendo um pouco de humanidade a uma trama militar.

The Bureau: XCOM Declassified é uma excelente combinação das mecânicas de Mass Effect, a estratégia de XCOM e o estilo clássico de Bioshock, tudo isso combinado com o planejamento estratégico típico da franquia e um ritmo um pouco mais acelerado. Por mais que tenha sido negado e rejeitado pelos fãs agressivos da série, The Bureau trouxe um ar de renovação a uma franquia old school, que renasceu como algo melhor ainda nessa geração. Foi uma aposta arriscada da 2K e, por sorte, funcionou muito bem.

2

3

4

3

## COTAÇÃO

★★★★

A verdade está lá fora, ou melhor, bem pertinho - e não veio em missão de paz



# O DESESPERO DO HOMEM DE AÇO

Heróis da DC  
brigando no maior  
estilo Mortal  
Kombat

por  
MATHEUS HENRIQUE DA SILVA

**E**ssa geração teve inúmeros jogos de luta, mas alguns destacam-se no meio daquela imensa quantidade de versões de Street Fighter IV e cross-overs sem sentido que acontecem de geração em geração. Um desses foi Mortal Kombat, um reboot criado pela Nether Realm Studios lançado em 2011 e que fez a franquia ressurgir das cinzas mais forte do que nunca. O novo MK foi um sucesso, expressando com fidelidade a atmosfera dos games antigos, e fazendo os fãs se impressionarem com o quão renovada a série ficou com o lançamento do novo título.

Injustice: Gods Among Us é um jogo para PS3 e Xbox 360, com mecânicas de combate semelhantes às de MK, gráficos estupendos e, além do que já vimos, inovações que fizeram o game se tornar único e não apenas um jogo reciclado com personagens e cenários reciclados. Muito pelo contrário: Injustice é um ótimo game de luta, reunindo o melhor do universo DC.

Além das

inúmeras semelhanças no combate, Injustice também traz um modo história parecidíssimo com o de MK. A história avança e você troca de personagens, tendo a oportunidade de jogar com vários dos que fazem parte do elenco do game. A história em si é relativamente fraca: o Coringa arquiteta um plano pra destruir Metropolis e a Liga da Justiça tenta impedir, porém eles são transportados para uma dimensão alternativa onde a cidade explodiu, onde o Superman matou o Coringa e impediu que qualquer tipo de assassinato ou morte ocorresse. Acontece que ele acabou entrando no caminho dos governos, que se uniram para ir contra o Homem de Aço, atacando bem onde mais dói: sua família. Por causa disso ele fica louco, se colocando acima dos humanos como soberano da Terra. Isso gerou uma pequena divisão entre os super-heróis. Aqueles que estão do lado do Superman, e aqueles que se opõe ao novo "Deus" do planeta.

Seu elenco conta com 24 personagens, excluindo os que já foram lançados via DLC. Tanto os mais clássicos quanto os pouco conhecidos estão aqui, fazendo uma boa distribuição e balanceamento no combate. Todos os sistemas básicos de MK estão presentes

## INJUSTICE: GODS AMONG US

ANO: 2013  
GÊNERO: LUTA  
PLATAFORMA: X360 E PS3  
DESENVOLVEDORA:  
NETHERREALM STUDIOS  
PUBLICADORA:  
WARNER BROS GAME

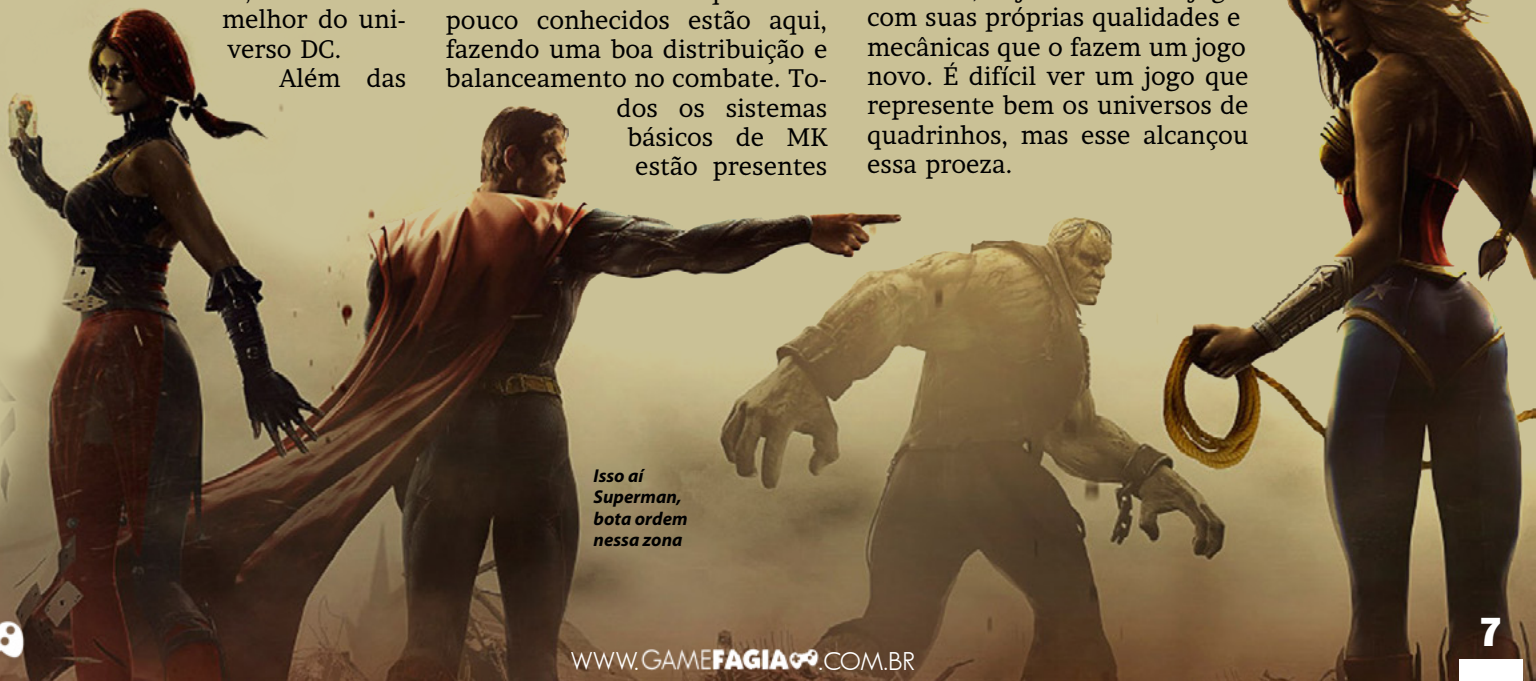
– a possibilidade de poder “aumentar” o dano de seu ataque especial apertando RT ou R2 enquanto o descarrega, o movimento para fazer o oponente parar de desferir seus golpes, e, claro, o equivalente do X-Ray, que é ativado quando sua barra de especial está cheia e você pressiona L2+R2 ou LT+RT.

Mini-games também estão presentes em Injustice, nas missões do S.T.A.R. Labs, que incluem os mais diversos objetivos para todos os personagens – são mais de 200 missões para completar. Tudo o que você faz no game lhe rende XP, e com o decorrer da sua carreira no jogo, você vai ganhando níveis e chaves para abrir conteúdo extra no Hall of Justice. Entre os itens desbloqueáveis, estão roupas alternativas para os personagens, artworks, e até a música do jogo.

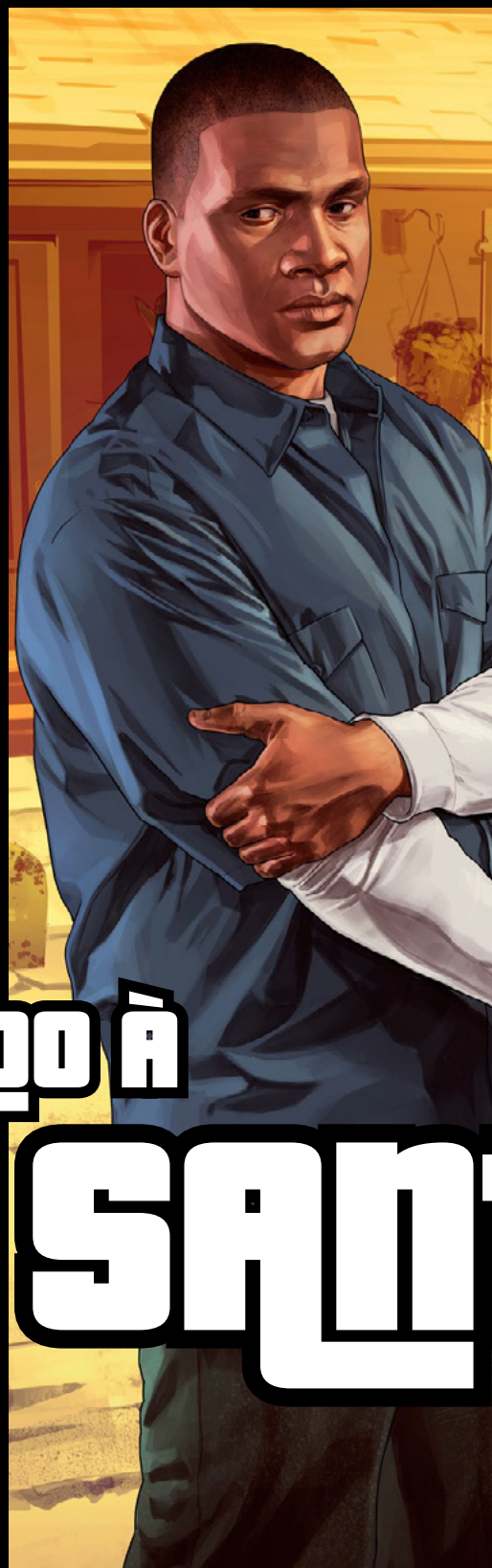
Apesar de suas semelhanças com MK, Injustice é um jogo com suas próprias qualidades e mecânicas que o fazem um jogo novo. É difícil ver um jogo que represente bem os universos de quadrinhos, mas esse alcançou essa proeza.

O modo como os rounds se desenrolam mudou, e ficou um tanto mais realista. Agora realmente depende de quanto dano você conseguir desferir ao seu oponente – duas barras de vida para cada jogador, se uma das barras acabar, o round chega ao fim, e a luta continua sem uma transição, ou seja, a primeira barra de vida do jogador que o derrotou permanece da maneira como estava. Também há um sistema de Wager: quando um lutador está na segunda barra de vida, ele pode cancelar o combo do seu oponente e entrar no Wager, onde os dois apostam quantias da sua barra de especial. Obviamente, quem apostar a menor quantia perde, tomando um pouco de dano e fazendo com que seu oponente recupere até 30% de sua vida.

5   
4   
5   
4   
**COTAÇÃO**  
★★★★★



Isso aí  
Superman,  
bota ordem  
nessa zona



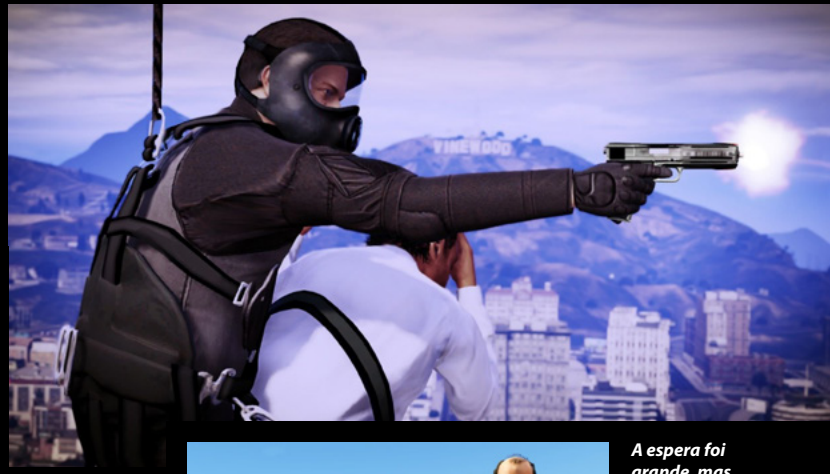
# BEM VINDO À LOS SANTOS



*Maior, melhor e mais gostoso: novamente, a Rockstar redefine o conceito de mundo aberto com Grand Theft Auto V*

por  
MATHEUS HENRIQUE DA SILVA





A espera foi grande, mas valeu a pena. Ação de sobra, personagens interessantes e claro, a zoeira de sempre (vide tanque acima) que fez a franquia da Rockstar ser tão querida pelo público.

Um intervalo de oito anos se passou desde que fomos apresentados à San Andreas e suas constituintes cidades: Los Santos, San Fierro e Las Venturas. No mais novo título da Rockstar, um dos jogos mais esperados dos últimos anos, retornamos à Los Santos com a oportunidade de

explorar novamente essa vasta cidade e seus arredores. Grand Theft Auto V chegou e como esperado, o game, é literalmente, maior, melhor e mais rico do que os seus antecessores.

Após os dois anos de intenso hype devido ao primeiro trailer, chegou o momento de botarmos o esperado jogo em nossos consoles e desfrutarmos de seu vivo, satírico e vasto universo – e leve em consideração um grande ênfase na palavra vasto, o mapa de Los Santos e Blaine County é maior do que o mapa inteiro de Red Dead Redemption, GTA:

San Andreas e GTA IV combinados. Muitos vão tentar comparar o mapa atual com a antiga Los Santos de anos atrás, mas não é necessário, já que a Rockstar remodelou absolutamente tudo dando um mapa completamente novo. Podemos reconhecer poucos pontos turísticos que marcaram o jogo antecessor, como a famosa Grove Street.

eram produzidos para o público adulto, esse fator merece muito mais atenção em GTA V, sendo que ele aborda assuntos mais tensos e tem cenas que definitivamente não podem ser vistas por crianças, como a polêmica tortura. A história contém não apenas um protagonista, como de praxe na franquia, mas sim três. São eles Franklin, Michael e Trevor, e logo vale dizer que a troca de personagem não é apenas um luxo e sim algo essencial que faz diferença enorme, já que cada um tem seus movimentos, especializações e personalidade completamente distintas. Ao trocar de Trevor para Franklin, por exemplo, você não sentirá que está jogando apenas com um modelo diferente.

Desde os belíssimos gráficos até a trilha sonora impecável, o jogo impressiona. Tudo é muito fluido, e o sentimento de imersão é maior do que em qualquer outro jogo na franquia e difícil-

Moço, ele morde?



**Modo singleplayer**  
Se você achava que os jogos antecessores

**GRAND THEFT AUTO V**

ANO: 2013  
GÊNERO: AÇÃO EM 3ª PESSOA  
PLATAFORMA: X360 E PS3  
DESENVOLVEDORA: ROCKSTAR GAMES  
PUBLICADORA: ROCKSTAR GAMES

mente será quebrada. Não há uma tela de loading, a não ser pela inicial que temos de enfrentar antes de começar tudo. A transição entre gameplay e CG's é extremamente rápida e executada de maneira muito inteligente.

O sistema de relacionamentos e namoro que GTA IV tinha, onde era possível conhecer pessoas e criar amizades para desbloquear alguns extras não está presente aqui, mas ainda assim se pode convidar indivíduos que você conhece durante o jogo para tomar uns drinks e jogar umas partidas de golf. As atividades extras disponíveis não são tão impactantes como em seu antecessor, e apesar de termos reclamado tanto daquele chato primo de Niko Bellic que quer jogar boliche o

muito mais, algumas podem ser cumpridas juntamente com um amigo ou com a esposa do Michael, por exemplo.

Outra novidade é a presença de cachorros no jogo e se você for o dono de um iPhone, iPad ou outro gadget da Apple, poderá baixar o aplicativo iFruit, para treinar seu mascote. A versão de Android do aplicativo ainda está em desenvolvimento e será lançada futuramente. O título também apresenta uma interação com o Facebook, que pode ser ativada através do menu do game.

**Modo multiplayer**

Após dias de servidores com problemas e bugs in-game que atrapalhavam a experiência em GTA Online, a Rockstar finalmente concertou isso com um patch no começo do mês de outubro. Ainda existem alguns bugs e pequenos problemas ao se conectar, mas nada que realmente destrua a diversão que o modo online vai lhe proporcionar.

Completar um longo tutorial é o primeiro passo ao entrar no mundo de GTA Online, para somente depois poder convidar

VEJA O COMERCIAL PARA TV



**GTA V é fenomenal, é o jogo de mundo aberto que todos esperavam**

tempo inteiro, sentimos um pouco de saudade de receber suas ligações em algum momento aleatório de nossa exploração em Los Santos.

Dirigir está melhor, você sentirá diferenças entre os mais de 190 veículos que o jogo apresenta – essa variedade inclui carros, motos, helicópteros, aviões e tanques de guerra. Quanto as atividades extras, temos golf, dardos, corridas em terra e no mar, pular de paraquedas e



Mergulhar (acima) é apenas uma das incontáveis atividades. No mapa (ao lado), pode-se ver toda a ostentação da Rockstar na hora de criar a ilha.





*Podem até tentar, mas ninguém em todo game - quiça toda franquia - é tão legal e psicopata quanto Trevor*



seus amigos e ter toda a liberdade proporcionada pelo modo de jogo. Pela primeira vez temos CG's no multiplayer e as missões são dadas por personagens que conhecemos no modo single player como Lamar, Lester, entre outros.

É possível assaltar lojas, fazer corridas, deathmatches, e tudo o que um jogo deste porte tem direito. Você faz trabalhos para conseguir RP (reputation points) e assim aumentar o nível de seu personagem. As possibilidades são ainda maiores do que no single-player. Conforme você sobe de nível, desbloqueia armas e modificações, peças de carros, roupas, e até maquiagem.

O sistema de criação de personagem é um tanto diferente

de outros jogos – ao invés de você personalizar o rosto dele de acordo com o seu gosto, você deverá criar uma pequena árvore genealógica que definirá sua aparência padrão. Você pode ser homem ou mulher, o que rebate um pouco as acusações de GTA V ser um jogo machista por não ter muitos personagens femininos que sejam importantes na história.

GTA V é fenomenal, é o jogo de mundo aberto que todos esperavam e o modo online expande ainda mais as oportunidades que nos antecessores já beiravam a infinidade. As horas na frente do seu televisor desbrincando essa nova obra-prima passarão voando, por causa da diversão e da variedade de atividades e tarefas disponíveis

5

5

5

5

**COTAÇÃO**

★★★★★

**o sentimento de imersão é maior do que em qualquer outro jogo na franquia e dificilmente será quebrada**

em seu miolo. A Rockstar confirma sua crescente linha de desenvolvimento e lugar no de destaque nas softhouses, conseguindo superar o que já era ótimo em Red Dead Redemption e Max Payne 3. Até parece que a empresa deliberadamente esperou o apagar das luzes dessa geração para finalizar com chave de ouro. Já pensou o que eles aguardam para a nova era? Ninguém ainda sabe o que será, mas a qualidade é uma aposta certa.



## COBERTURA DA



## BGS

## BRASIL GAME SHOW

**Habemus Brasil Game Show 2013! A estreia da revista no maior evento de games da América Latina não poderia ter sido melhor. O Tier 1 do Gamefagia foi representado bravamente pelos repórteres Arthur Eloi e Daniel Martins, que registraram o que rolou de mais importante na feira. Importante lembrar ao leitor que os textos que virão a seguir mantêm a temporalidade da época da feira, que aconteceu em São Paulo entre 25 e 29 de outubro do ano passado.**

## NVIDIA: O PC TAMBÉM É UMA OPÇÃO

Potência é destaque do portátil

por  
ARTHUR ELOI

**E**m meio a um final de geração onde todos estão escolhendo qual console enfeitará sua mesa no fim do ano, o PC – assim como o Wii U – está ficando de lado quando se trata dessa escolha. Pensando no pessoal que ainda está indeciso, a Nvidia caprichou em seu estande na BGS, demonstrando apenas tecnologia de ponta rodando jogos atuais e inéditos.

### Arsenal bruto

A Nvidia disponibilizou todo seu lineup de GPUs, indo desde de algumas GTX 770 em SLI até a monstruosa GTX Titan. Os jogos escolhidos para representar as máquinas foram Batman: Arkham Origins, Planetside 2, Dying Light e Assassin's Creed IV: Black Flag. Claro, tudo rodando nas configurações máximas.



Borderlands 2 rodou perfeitamente no pequeno Shield

### Nvidia Shield

Um das inovações da companhia é o portátil Nvidia Shield. Utilizando a versão 4.3 do sistema operacional Android, o console é capaz de rodar jogos disponíveis no Google Play e rodar jogos de PC transmitidos via Wi-fi. Jogamos alguns minutos de Borderlands 2, sendo transmitido de uma máquina equipada com uma GTX 660 e não houve nenhuma queda na taxa de frames, sem

contar com os belos visuais que apenas o computador pode proporcionar. O formato do Shield também nos agradou bastante, encaixando perfeitamente em nossas mãos e, ao contrário do que dizem, sem nos incomodar com seu peso. Seu preço, por outro lado, é um pouquinho salgado, custando \$300 (sem preço definido para o Brasil). É um aparelho excelente, porém deixa dúvidas em sua proposta e público alvo.

### OS NOVOS CONSOLES?

Em meio a toda a correria e tecnologia de ponta, tiramos alguns minutinhos para conversar com Leo De Biase, gerente de marketing e relações públicas da companhia no Brasil e um PC gamer assumido, sobre os novos consoles e quais barreiras poderiam dificultar a vida de quem pretende começar a jogar no computador. O papo completo você ouve no site.

# HOTLINE MIAMI 2: AINDA MAIS DIFÍCIL, AINDA MAIS BIZARRO

*Polêmico como nunca, violento e divertido como sempre*

por  
ARTHUR ELOI

Assim como Octodad, Hotline Miami 2 foi outro jogo “lado B” que me deixou morrendo de vontade de vir à BGS. Localizado num quartinho ao lado dos grandes estandes da Microsoft e Warner, a distribuidora Devolver Digital posicionou alguns PCs rodando um curtíssimo demo do simulador de violência.

Logo de começo, e servindo como uma espécie de tutorial, temos a polêmica cena de estupro que se desdobra como a gravação de um filme inspirado nos acontecimentos do primeiro jogo. Após as gravações, se descobre o envolvimento do diretor com o grupo de mascarados. A cena logo perde o seu brilho e se torna totalmente macabra, mantendo esse clima pelo resto da demo: muito mais sombrio e muito mais desumano que o primeiro.

Por sorte, a jogabilidade foi mantida, mas para evitar a repe-



Se Quentin Tarantino fizesse um game, é bem provável que fosse Hotline Miami

tição foram feitas mudanças no layout dos mapas. A quantidade dos inimigos varia, mas o posicionamento de cada um deles é feito sob medida para te complicar. Arrogância a parte, eu me considero um bom jogador de Hotline Miami, porém aqui fui forçado a parar e reavaliar todas as minhas estratégias e táticas para finalizar a missão. É uma mudança simples, contudo é ge-

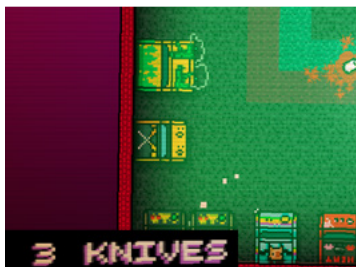
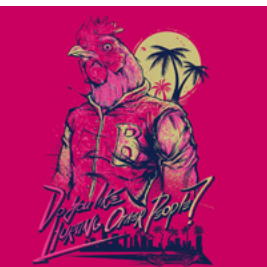
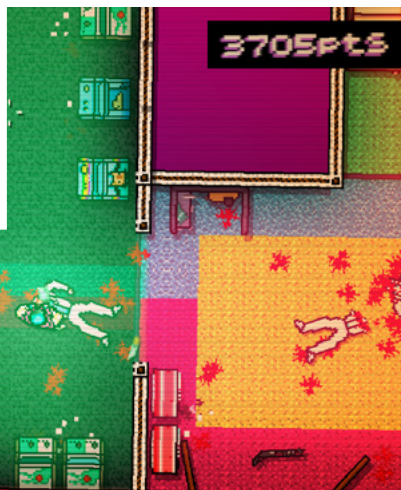
## Como uma espécie de tutorial, temos a polêmica cena de estupro

cial e tem grande impacto no jogo.

Para a felicidade de todos, o altíssimo padrão de qualidade da trilha sonora foi mantido, porém com leves modificações. Ao invés de soar de maneira energética, agora soa mais como um groove oitentista, com solos épicos de baixo. Ainda é incerto se a trilha sonora irá influenciar tanto na jogabilidade quanto no primeiro jogo mas, se seguir a mesma ideia aqui apresentada, estamos em ótimas mãos.

Wrong Number fez pequenas modificações em alguns de seus elementos-chave, mas isso torna o jogo mais divertido e com menos repetição. A data de lançamento ainda não é certa, mas Hotline Miami 2 dará as caras no PS3, PS4, PC e Mac. Segundo Harry August, da distribuidora Devolver Digital, existe a possibilidade de uma versão de Xbox, mas que dificilmente seria lançada antes do Natal de 2014.

O sangue é um componente onipresente nas telas



# OCTODAD: UMA DAS MELHORES COISAS DO PS4

*Um pai e marido exemplar, mas com alguns tentáculos a mais*

por  
ARTHUR ELOI

**Q**uem me conhece sabe que considero Octodad uma das melhores coisas que já joguei. Aquele carismático polvo desajeitado, tentando realizar tarefas humanas consegue arrancar risadas de qualquer um. No entanto, só tive contato com o beta disponibilizado pelos desenvolvedores da Young Horses. Dadliest Catch, a versão final e com mais fases, só seria disponibilizada no ano que vem mas, para a minha sorte, ela estava presente na BGS.

Como parte de apoio à iniciativa de indies da Sony, Octodad estava rodando em um PS4. Esperei alguns minutos na fila e, após fazer amizade com os monitores do estande, fui chamado para jogar. A demo tinha apenas duas fases: o casamento e o dia-a-dia do nosso Cephalopoda favorito. Decidi começar pelo casamento.

Aqui, acompanhamos o casamento do pai polvo, que consiste na árdua tarefa de realizar coisas simples. Para quem não sabe, a grande pegada de Octodad é ter controles extremamente bagunçados para que você sofra um

pouquinho. Não foi diferente comigo: Cada gatilho controlava um tentáculo inferior dele, enquanto os analógicos serviam para os tentáculos superiores. Foi complicado de pegar o jeito, porém bem mais fácil em relação à versão de computador.

A demonstração abrange desde coisas simples, como limpar uma mesa, até funções impossíveis, como colocar o anel na mão de seu mulher. Foi mais ou menos a essa altura que reparei as pessoas parando para me observar jogar. Também, com todo esse carisma, é um jogo que merece um pouco de sua atenção. Terminado o casamento, quis dar uma olhada em como vivia o pai polvo normalmente, em seu dia-a-dia.

Sou levemente traumatizado quando se trata de viver os dias normais como um polvo, tudo isso graças a uma cena onde tinha que jogar futebol com meu filho e acabei ficando preso dentro do gol. Para minha sorte, futebol não estava presente nessa demo. Tudo co-

meça com o pai acordando no meio da manhã, misturando seu charme de polvo com o cansaço ao acordar. Pode parecer fácil ao ouvir que seus objetivos são preparar café, dar leite para sua filha, fazer churrasco e cortar a grama, mas esse jogo é Octodad e eu precisei brigar muito com o controle para fazer tudo de maneira certa. Todos já estavam entretidos com o meu fracasso, mas é sobre isso que o jogo se trata: se divertir falhando.

Não escondo de ninguém que o Playstation 4 foi meu favorito da feira, e ver indies como esse rodando tão bem em um console é maravilhoso. Octodad pode ser mais simples de se jogar em um controle, mas mesmo assim continua bem complicadinho e ridiculamente engraçado. Pode não ser algo que me venda um console, mas com certeza adiciona uns pontos à favor da Sony, e eu saí dali com um sorriso no rosto.

.....  
**Com todo esse carisma, Octodad é um jogo que merece um pouco de sua atenção**  
.....



Quem disse que polvo não pode casar?

# REGISTRO FOTOGRÁFICO

Fotos tiradas por Daniel Martins e Arthur Eloi



# ENSAIO SOBRE A HUMANIDADE

*Com sua versão do apocalipse, a Naughty Dog criou uma experiência imersiva e uma trama cinematográfica com **The Last of Us**. A gente gostou tanto que fizemos um review duplo, além de elegê-lo como jogo do ano*

VEJA O TRAILER:



**THE LAST  
OF US**

ANO: 2013  
GÊNERO: AÇÃO EM 3ª PESSOA  
PLATAFORMA: PS3  
DESENVOLVEDORA:  
NAUGHTY DOG  
PUBLICADORA:  
NAUGHTY DOG



A vida no pós-apocalipse. Joel perdeu tudo, mas segue sobrevivendo.

por  
MARCUS FREITAS

O apocalipse não virá com um meteoro ou com uma explosão nuclear. O fim dos tempos virá da própria humanidade, ou melhor, de um fungo que transforma as pessoas num híbrido de planta com zumbi. A premissa inicial do pós-apocalíptico *The Last of Us* (TLOU), esperada produção da Naughty Dog exclusiva para PS3, pode parecer batida, mas provavelmente é a grande última grande experiência imersiva da atual geração.

A história é ambientada num mundo devastado por um fungo, o cordyceps, que transforma humanos em zumbis-monstros-fungos-terrorizantes-para-caramba. O micro-organismo é transmitido através de esporos expelidos pelas plantas ou então pelo contato direto com os infectados – no caso, mordidas. Quem sobreviveu à infestação vivem em cidades com acesso controlado por militares, ou então juntaram-se ao grupo de resistência *Os Vagalumes* ou se vira sozinho, como é o caso do protagonista Joel. Após um negócio com armas ter dado errado, ele precisa levar a jovem Ellie para o QG da resistência, que fica em Washington – e bem longe dali – para recuperar sua carga.

Aqui, uma curiosidade: o fungo que deu base para TLOU existe de verdade e ataca vários insetos, desde formiga até ara-

nhas. O cordyceps age invadindo os tecidos nervosos da vítima, tomando controle de todas as suas ações – ou seja, transforma em um zumbi. Ele cria várias deformações visualmente bem parecidas com cogumelos ao longo do corpo hospedeiro, expelindo esporos para contaminar os demais ao redor.

### De cinema

O jogo bebe de inúmeras fontes do cinema, sendo a maioria relativamente recente. Segundo a própria equipe desenvolvedora, o clima brutal de tensão e a trilha sonora minimalista foram inspirados em *Onde os Fracos não têm Vez*, violento neoclássico dirigido pelos irmãos Coen em 2007, baseado em livro homônimo de Cormac McCarthy. Ainda na obra do mesmo escritor, a parte pé-na-estrada da viagem em TLOU traz muitos elementos vistos em *A Estrada*, no cinema protagonizado no ci-

Por mais que, antes do lançamento, TLOU vendeu-se como um jogo de zumbis para o grande público, jogadores mais atentos perceberam a prioridade não estaria nos infectados, mas sim nos sobreviventes, naquilo que restou da humanidade. Essa característica é bastante similar com o que acontece no seriado *The Walking Dead* – baseado nos quadrinhos publicados no Brasil pela HQM. Os zumbis são preocupantes, afinal acabaram com o mundo, mas a maior ameaça vem dos vivos.

nema por Viggo Mortensen. Ele mostra pai e filho viajando num Estados Unidos pós-apocalíptico cheio de gangues canibais no caminho, como eles encontram outros sobreviventes e a incansável busca por mantimentos.

Uma das bases, senão o principal pilar de sustentação da trama é a relação entre Joel e Ellie. Para trabalhar essa parceria, para desenvolver esse apego entre eles foram utilizados os filmes *Estrada para Perdição* e *Bravura Indômita* como base. O primeiro, para muitos, pode ser um apenas sobre a vingança de um mafioso, mas aprofundando o olhar ele também pode ser visto como a história de um pai que tenta ensinar ao filho o que é certo em um mundo que anda bastante errado. Bom lembrar que ninguém é completamente herói ou bandido em TLOU e tal como em um faroeste, os bons (e isso inclui você) podem ser muito maus, mostrando isso ainda nos primeiros momentos.

Já *Bravura Indômita* – *Naughty Dog* muito fã dos irmãos Coen, pelo jeito – conta a jornada de um xerife para realizar um trabalho: matar o assassino do pai de uma jovem garota. A vingança é contratada pela própria jovem, que parte junto com o velho para assegurar que a missão seja cumprida. Assim como no filme, Joel e Ellie se conhecem por causa de um “contrato”, mas se apegam profundamente com o tempo passando praticamente a terem uma relação paternal.

Se o foco é na história, considerável parcela dela se dá por causa da empatia que criamos



Entre todos os quesitos a imersão é o que mais se destaca e mostra à que o game veio logo na introdução. Tensa e misturando seqüências cinemáticas com partes jogáveis, os primeiros minutos servem como prólogo e fisgam quem está atrás do controle. Aliado a isso, o cenário é desolador e belo ao mesmo tempo, ainda mais em ambientes como o claustrofóbico fundo de um metrô alagado. Nele, a luz da lanterna não fará diferença alguma, muito menos aumentar o brilho da televisão, a ideia aqui é que você sinta-se exatamente desorientado na pele de Joel, seguindo apenas o seu instinto de sobrevivência.

com os personagens, algo construído de maneira lenta, mas da forma correta. O jogador se preocupa de verdade com Ellie e isso vai além do papel importantíssimo que ela desempenha na trama – preocupação similar pode ser vista em ICO, obra-prima de Fumito Ueda para PS2. A diferença de que Ellie não é um peso morto: ela ajuda carregando itens e abrindo portas, atira, mostra onde estão os inimigos. Talvez a IA não seja tão eficiente como a de Elizabeth, de BioShock Infinite, mas dá para o gasto. Além do auxílio, Ellie tem vida própria: fica contemplativa ao ver algo diferente, começa a cantar, assobiar, fala dos gibis que acha pelo caminho, enfim, age naturalmente.

**Santaolalla dá o tom**

Os efeitos sonoros e a trilha instrumental feita por ninguém menos que Gustavo Santaolalla (compositor de filmes como O Informante e Amores Brutos) completa o clima. A trilha dá o tom exato nos momentos tensos e nas lutas, os acordes precisos do solitário violão da música tema soam como um sussurro nas horas de maior emoção – e não serão poucas, acredite.

A princípio, todo mundo é inimigo no mundo de TLOU, principalmente os humanos. Várias gangues estão espalhadas e não hesitam em criar armadilhas e tocaias. Para se orientar nas horas mais difíceis, Joel se abaixa e usa a audição em um sistema parecido com a intuição de Lara Croft em Tomb Raider. A tela fica em preto e branco destacando os inimigos de acordo com a distância que você se encontra deles. Experimente tirar essa ajuda jogando no modo sobrevivente e terá um enorme desafio pela frente, ainda mais que infectados tipo “clickers”

ouvem qualquer passo ou barulho diferente, como andar por cima de vidros ou correr.

**NA CARA**

Os locais vão desde cidades fantasmas até campos e florestas, onde são possíveis ver o rastro deixado por quem viveu ali, os documentos, diários e cartas narrando os acontecimentos que precederam o surto do fungo, esse tipo de elemento que põe o jogador ainda mais na perspectiva do personagem. Para não tirar o ritmo e deixar a jogatina chata, as cutscenes não são extensas e duram, no máximo, quatro minutos em média. Sobre os gráficos, não é preciso falar muito, apenas que nenhum outro game de PS3 chegou nesse nível. Dá pra ver quando alguém está sendo engraçado ou irônico, ou então com medo devido ao nível de detalhes faciais, principalmente na expressão.

O menu de itens e armas é bem intuitivo e fácil de mexer, o que facilita bastante na hora da ação pesada. Todos eles podem ser melhorados com mantimentos encontrados no caminho, como panos, álcool e lâminas. O equilíbrio de dificuldade nesse ponto é bom, forçando o jogador a pensar muito bem antes de criar o que precisa, assim como disparar as preciosas balas e munições a esmo. O stealth aqui é sempre bem vindo mesmo que possa dar uma de Rambo e sair atirando em tudo e todos, mas isso traz consequências desastrosas, ainda mais se tiver muitos infectados ao redor. As habilidades de Joel também recebem melhorias através de pílulas e plantas medicinais que aumentam o alcance do modo escuta, a rapidez na montagem de itens, a precisão da mira da arma e outros pontos.

**O jogo bebe de inúmeras fontes recentes do cinema**

No aspecto geral, TLOU não inova em elementos separados, mas executa todos eles de maneira excelente. Sons, gráficos, jogabilidade e história impecáveis fazem com que o jogo seja, provavelmente, o último grande suspiro da atual geração. E se você acha que essa coisa de zumbis já está bem saturada, se prepare para o ato final. Como já dizia na Bíblia, justamente no Apocalipse 16, “estarei presente em toda primavera, verão, outono e inverno, fui moldado para ser eterno”. Se você chegou até aqui e ainda não terminou o jogo, talvez a referência diga pouco, mas nos créditos finais entenderá o que realmente ela quer dizer. Por mais que o mundo esteja errado, por mais que tudo pareça perdido, é possível fazer a coisa certa, já que a humanidade que existe dentro de cada um nunca morre e nem irá morrer.

5   
 5   
 5   
 5   
**COTAÇÃO**  
 ★★★★★



Malditos clickers! Fique longe ou atire na cabeça pra se livrar deles.

por  
DANIEL MARTINS

*Ellie não conhece o mundo antes do surto, e isso gera situações bem interessantes ao longo do jogo*

Primeiramente, peço licença e a compreensão do leitor. Essa vai ser a primeira vez que darei a minha opinião pessoal sobre algum jogo. E tentar fazer qualquer tipo de comentário sobre algo que gostamos muito sempre me pareceu um pouco falho. É óbvio que a tão falada “imparcialidade” não existe, pois cada pessoa é dotada de valores e experiências particulares, que faz com que tenham visões e opiniões diferentes sobre o mesmo assunto. O que pode prejudicar um pouco é o “partidarismo”, seja em qual assunto for.

Falar sobre videogames é ótimo, porque é algo que gostamos e crescemos acostumados a isso. Uns mais, outros menos, mas querendo ou não, é um tipo de entretenimento que faz parte da nossa vida. Falar sobre jogos que gostamos é ainda melhor, mas é preciso ter cautela para não entrarmos em uma bola de neve de elogios irracionais, como comentado no parágrafo acima. Por isso demorei tanto para escrever sobre The Last of Us (TLOU). Primeiro para eu poder terminar o jogo e não fazer uma review superficial. Segundo, porque que-

CONFIRA O  
INFOGRÁFICO  
INTERATIVO



*Usar uma estratégia stealth pode evitar momentos como esse*



*Os humanos também são inimigos*

ria me certificar de que o que eu estava em mãos não era apenas um jogo, mas uma experiência que mexe com as nossas emoções em questão de segundos. E, amigos, valeu a pena cada segundo.

### **Sem expectativas**

Confesso que, ao me deparar com o primeiro trailer do game na E3 do ano passado, não achei nada demais. “Um novo Uncharted, talvez?”, foi o que passou pela minha cabeça. Isso fez com que eu não criasse nenhuma expectativa para o dia de lançamento do jogo. Penso que, quanto menor a expectativa, menor a decepção.

Durante mais de um ano, trailers cativaram a minha atenção para o que estava por vir. E dessa vez funcionou. Aquele incômodo de querer saber mais sobre o jogo mas não ter essa informação disponível foi fazendo com que a ansiedade aumentasse, tanto que a pré-venda foi algo mais do que necessário. E nesse ritmo, coloquei o disco no console pela primeira vez. Para não tirar mais.



Bombas caseiras (ao lado) facilitam a vida com muitos infectados no percalço



A Naughty Dog nos coloca em um mundo desolado, onde o desespero e a depressão caminham lado a lado. A tarefa foi criar uma forma de observarmos como o pior do ser humano pode vir à tona no contexto em que se encontra: o fim do mundo como conhecemos. E o fim de tudo se dá exatamente pela ausência de valores e de cultura, que é o ponto crítico do caos que a sociedade organizada pode chegar. Mas o principal aqui é podermos pensar que tudo aquilo é factível, e que um dia, mesmo que seja muito distante, poderá acontecer. O susto se dá exatamente por isso: a identificação do jogador com o que é mostrado na tela, em todas as suas ações e reações.

**O começo do fim**

A história se desenvolve durante uma catástrofe de proporções mundiais, resultado de uma infecção em massa do fungo Cordyceps, que se aloja no cérebro do hospedeiro e altera o seu comportamento. Isso fez com que praticamente toda a população mundial fosse dizimada e deixa o que sobrou em um mundo pós apocalíptico assustador,

**SENTIMENTO A FLOR DA PELE**

O título entrega tudo o que se propõe. Do desespero à euforia, da alegria à depressão, o jogador se pega surpreso a cada passagem do jogo, pois o que daríamos como certo muitas vezes não acontece, e então tudo muda de uma hora pra outra. Mas a imersão só foi possível com a tecnologia que temos hoje. Apesar da simplicidade, é um jogo que foi feito para funcionar. Dos comandos básicos aos menores detalhes – como Joel protegendo Ellie ao se esconderem atrás de algum objeto do cenário – tudo flui como deveria e dá o espaço necessário ao jogador para aproveitar uma das melhores histórias já criadas para os videogames, dessa ou de outras gerações.

3

5

5

4

**COTAÇÃO**

★★★★★

**TLOU é um livro aberto, mas com um ponto final estabelecido**

onde os sobreviventes precisam se preocupar com os infectados e com outros sobreviventes. Já nos primeiros 10 minutos de jogo entendemos que TLOU não é apenas um jogo. A montanha russa de sentimentos e expectativas é acionada e somos levados pela história sem se dar conta do tempo passando.

Os gráficos do jogo são um dos melhores do Playstation 3. A impressão que temos é que tudo foi feito com cuidado e carinho, especialmente para quem está vivendo a história naquele momento. E nesse aspecto, vale ressaltar as expressões faciais dos personagens, que fazem com que acreditemos realmente no que está acontecendo. A trilha sonora acompanha o conjunto da obra e brilha, entrando somente quando necessária, e nos deixa a sós, acompanhados pelos sons de um mundo há muito abandonado e em decadência.

**Os últimos de nós**

Durante a história, convivemos com a escassez de tudo e percebemos como a personalidade do Joel e da Ellie se molda e se transforma constantemente, assim como na vida real. Nos acostumamos com novas realidades e descobertas, aumentando o conhecimento e gerando novos valores para as nossas vidas. Assim é o ser humano, ao tomar consciência do que está acontecendo. Diante do caos, é comum que geremos uma ansiedade situacional em que façamos coisas “sem pensar”. E os personagens do jogo muitas vezes agem dessa forma. Os dois se comportam de maneiras diferentes, mas se

completam. E com o passar do tempo, todo o propósito e objetivo que temos no início se perde e começamos a nos perguntar o por que de tudo aquilo, e se tudo realmente vai valer a pena. A história puxa o jogador pra dentro e não o deixa sair mais, forçando-o a tomar decisões e entender o que se passa pela cabeça de uma pessoa que sobreviveu ao fim da humanidade e de outra que nasceu na decadência da raça humana.

TLOU é um livro aberto, mas com um ponto final estabelecido. Nós vamos escrever o que vivemos, o que passamos e os sorrisos inesperados que tivemos. Mas, apesar da negação, sabemos que vai acabar, e como vai acabar. Ainda assim, não perde-se o encanto por tudo aquilo. Isso é uma obra de arte. É algo que podemos agregar nossas realidades pessoais, nossas histórias de vida e as nossas vontades a fim de completar o que está sendo vivido e sentido.

As cerca de 20 horas de jogo me fizeram acreditar que tudo pode mudar da noite pro dia, e que apesar disso, podemos ter esperança de que a raça humana faça a coisa certa quando for necessário. Fez com que eu criasse empatia por alguns personagens, e desprezo por outros. Que eu me preocupasse em saber o que iria acontecer um pouco mais na frente, e esquecesse algo que já tinha acontecido mas que não importa mais. Mas o principal e o que me fez ficar de boca aberta, foi fazer com que eu não quisesse mais jogar, simplesmente porque não queria que aquilo tudo acabasse.

# 20 ANOS DE DOOM

**Tudo mudou quando dois John's criaram aquele pai de todos FPS**

por **MARCUS FREITAS**

**F**oi em 1993, em uma época quando 2,8 MB levavam uma madrugada inteira para serem baixados, que ganhou vida uma das obras mais importantes dos games. Eu ainda lembro quando era bem guri, lembro-me da ansiedade para jogar Doom. Criado por Jonh Carmack e Jonh Romero e lançado no dia 10 de dezembro de 1993, não é absurdo nenhum dizer que é um dos cinco momentos mais importantes da história dos jogos eletrônicos.

Muita gente associa a origem do tiro em primeira pessoa com Doom, mas o gênero nasceu um ano antes, com Wolfenstein 3D. Convenhamos que atirar a dar com pau em um Hitler robotizado era muito divertido, bem melhor que o resto. Claro que a patrulha do politicamente correto fez sua parte e sangue e a violência gráfica fizeram considerável barulho na época. A evolução da perspectiva em primeira pessoa iria mudar drasticamente a indústria.

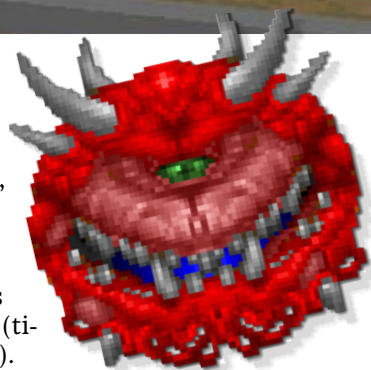
Se Wolfenstein 3D era considerado violento, Doom não brincou com esse fator. A sanguinolência foi muito maior aqui, com direito a tripas e toneladas de sangue voando na tela. A trama é relativamente simples e batida: trata-se de um soldado abandonado em um planeta alienígena com toneladas de monstros. Mas ignore a história, o negócio é mirar e atirar. Com gráficos revolucionários até então, muito sangue e vísceras saíam a cada tiro nos inimigos, que vinham aos milhares. As armas também eram estrelas:

revólver, escopeta, lança-mísseis, metralhadora e uma das mais divertidas, a motosserra. Aliás, quem é gamer sabe que IDDQD e IDKFA significam bem mais do que letras juntas (tinha horas necessárias).

Não somente os gráficos, mas os detalhes de jogabilidade eram muito bacanas. À medida que você perdia vida no jogo, a carinha do personagem que fica no display de armas e itens ia sangrando, acompanhando a perda. A recarregada das armas também dava um toque a mais. Por motivos meio óbvios (a limitação técnica) a mira livre ainda não existia, bastava apontar na mesma linha reta que tiro atingia o inimigo, mas não se engane: jogar Doom nos modos mais difíceis era um verdadeiro inferno.

Além disso, você caminhava e a câmera balançava, simulando os passos, aumentando a imersão. Pense bem, em pleno 2013 e ainda tem produtora com dificuldade para recriar isso, criando movimentos duros e estranhos, e Doom já tinha isso há 20 anos.

O mais interessante é que Doom segue como um bom entretenimento – e um grande desafio na dificuldade mais difícil. O último jogo da série, Doom 3, saiu em 2007 e foca mais no terror. Mesmo sendo ótimo, não alcançou o nível de empolgação do primeiro. A obra de Carmack e Romero ficará eternizada, a verdadeira prova de quem é rei nunca perde a majestade.



**Muito sangue e vísceras saíam a cada tiro nos inimigos, que vinham aos milhares.**

# PROTECIONISMO HIPÓCRITA



IGOR MARGATO VARGAS

até do modo como a fabricante vem produzindo seus jogos. Focando nos dois principais, tudo indica que teremos uma luta párea. O Xbox quer ser a caixa-preta de Morin enquanto o Playstation quer se especializar no que faz: jogos. O problema é, como um amigo apaixonado como eu disse, temos azar de gostar de videogames e morar no Brasil. Qualquer um teria vários motivos para escolher um outro e provavelmente muitos comprariam algum deles na pré-venda ou no primeiro mês de lançamento. Porém, U\$ 499 viraram R\$ 2.199 (Xbox One) e U\$ 399 se tornaram, acredite ou não, R\$ 3.999 (PS4).

É difícil entender porque um setor tão lucrativo sofre este tipo alta quando chega ao Brasil. A alta anual de consumo no mundo segue uma constante de 10 % ao ano e em 2008, há cinco anos, gerou mais U\$ 48 bilhões, sim bilhões.

Uma nova fase chega com o ano de 2014, ou melhor, uma nova geração. Esse é o termo correto usado quando falamos sobre plataformas e consoles de jogos eletrônicos. A nona geração traz o Xbox One, da Microsoft, o Playstation 4, da Sony e o Wii U, da Nintendo. Este último muitas vezes esquecido pela discrepância de processamento e

## Como um amigo disse, temos azar de gostar de videogames e morar no Brasil

Aí vem a mesma desculpa de sempre: protecionismo. Mas o que exatamente os impostos estão protegendo? A indústria nacional chega aos míseros 0,16 % da fatia mundial. Além disso, todas as duas, Microsoft e Sony, já têm filiais no país, o que deveriam reduzir os custos devido à importação e produzir mão-de-obra em território nacional.

Por outro lado, isso não quer dizer que o produto tenha que ser baratíssimo. É algo potente, novo e deve ter um preço que retribua todo o esforço colocado para levar o melhor entretenimento eletrônico para milhões de pessoas. Só que o aumento de preço ao entrar no Brasil não é somente o da conversão, mesmo que tivesse um aumento simbólico por não se originar no país. A impressão que fica é que a indústria não recebe o crédito que merece ou que realmente querem tratar os gamers como idiotas e seu entretenimento não merece atenção.

Enquanto a consequência de se cobrar cinco vezes mais num videogame não acompanhar uma causa real, como proteger uma indústria forte e produtores com subsídios eficientes, a importação será a primeira opção e, com isso, o dinheiro produzido aqui é gasto lá fora. Afinal, uma viagem para os Estados Unidos, com um Playstation 4 na mala sai por menos de R\$ 4.000. E diferente do que alguns pensam, isso não é mais coisa de criança ou já viram uma criança tirando quatro mil do bolso?

# SEM MAIS TEMPO PARA JOGOS

Quando se começa a entrar na vida adulta, arranjar tempo para gastar em frente ao televisor com um controle de videogame na mão se uma tarefa bem mais complicada do que parece.

Uma pessoa que cresce jogando videogames, que respira essa cultura, encontrará dificuldades em deixar o controle de lado para cumprir suas responsabilidades, mas essa é uma coisa que tem que ser feita. Agora com quase os meus vinte anos de idade, me deparo com uma realidade completamente diferente da que vivia até então. Finalmente encontrei um emprego, comecei meus estudos na faculdade de jornalismo a partir do mês que se aproxima, e estou em um relacionamento estável.

É claro, eu ainda encontro tempo para jogar, mas com uma atualização em minha conta do Rapt, percebi que as minhas horas de jogatina anuais caíram em quase metade! Em 2012, joguei quase mil horas, somando todos os jogos que destrinchei. Em 2013 foram "meras" quinhentas e setenta e uma horas, sendo que o jogo que eu mais joguei foi Grand Theft Auto V, com 154 horas de jogo - isso contando as horas em que minha namorada jogou.

Obviamente tantas horas de jogo estão ainda acima da média do que a população geral joga, a média dos jogadores do Rapt, por si só, tem uma média de cento e quarenta e duas horas de jogo. Admito que na minha adolescência nunca foi o tipo de pessoa que curti sair com os amigos em festas, ou o tipo pessoa que fosse de muitos amigos. Na maior parte desse meu pe-

ríodo de vida, passei minhas horas na Xbox Live conversando com amigos que até hoje não conheço pessoalmente, mas que fizeram mais parte do meu cotidiano do que as pessoas que eu via na escola.

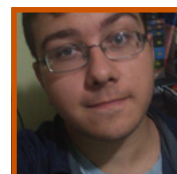
Mas com o tempo que fui crescendo, conheci amigos excelentes na vida real, e conheci minha namorada - a qual

## Videogames, desde minha época de criança, são meu oxigênio

estou aos poucos convertendo para o mundo dos joguinhos. As horas gastas na Live foram diminuindo, e tendem a diminuir ainda mais agora em 2014.

Uma coisa é certa: videogames sempre farão parte da minha vida. Mesmo que as pessoas que convivam comigo diariamente achem uma bobagem eu dedicar tanto tempo e esforço a jogar e criar conteúdo sobre os games que comprei. Videogames, desde minha época de criança, são meu oxigênio, além de terem feito uma imensa diferença na criação do meu caráter. Os tempos de Xbox Live passaram, e provavelmente nunca vou esquecer as inúmeras madrugadas que passei em Halo 3 e Call of Duty 4. A vida adulta me chama. Mas nunca abandonarei essa minha paixão enorme que são os jogos eletrônicos.

Os games já foram presentes na minha infância e na minha adolescência. E estarão presentes, em menor quantidade, mas presentes, em minha vida adulta e idosa. Uma vez gamer, gamer até morrer.



MATHEUS HENRIQUE DA SILVA

**NA PRÓXIMA  
EDIÇÃO...**

