Revista Select Games - Edição 1 - Dezembro 2010

revista select games



Prévias
Gears of War 3
inFamous 2
Marvel vs Capcom 3

Análises
Gran Turismo 5
CoD Black Ops
Naruto: Storm 2

UNCHARTED 3
DRAKE'S DECEPTION

10 jogos que apareceram no VGA 2010

ESPECIAL: Jogue em qualquer lugar, com seu iPhone !!



Depois do blog...a revista! Sim, agora a Select Games também pode ser lida por você em formato de revista. Ela está aqui para trazer mais conteúdo. Com 20.000 acessos de mais de 50 países diferentes, tenho o orgulho de anunciar que, a **Revista Select Games** começa hoje!!

Pedro Galani (editor chefe)

revista select games

Edição número 1 - Ano 1 - Novembro de 2010
Contato: pedrogalani@hotmail.com
Editor Chefe: Pedro Galani
Contribuição: Pedro Galani / Stefano Galani

www.blogselectgames.com

Análises:
Naruto Ultimate Ninja Storm 2 (pág 03)
Gran Turismo 5 (pág 07)
CoD Black Ops (pág 12)

Prévias:
Gears of War 3 (pág 15)
inFamous 2 (pág 17)
Marvel vs Capcom 3 (pág 19)

Especiais:
VGA 2010 - 11 jogos (pág 21)
Jogue no seu iPhone ! (pág 24)
Games para Kinect e PS Move ! (pág 29)



Resistance 3



Forza Motorsport 4

AUMENTE SUAS VISITAS !!

Este espaço pode ser seu...

Anuncie!

É de graça!

Mais de 300 visitas diárias
20.000 visitas totais
Vários parceiros

pedrogalani@hotmail.com



Análise: Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 2

Infos Técnicas



CyberConnect2
Namco Bandai
PS3 / 360
1-2 Jogadores
Outubro de 2010

A saga de um dos ninjas mais famosos do mundo dos animes e dos mangás está de volta, mas agora em formato de jogo. Com o objetivo de agradar as pessoas mais aficionadas na série, Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 2 chega ao Xbox 360 e PS3. Nesse jogo, o gamer irá acompanhar a temporada "Shippuden", onde os personagens do anime deixam de ser crianças e se tornam pessoas mais maduras, mesmo que ainda não sejam adultos.Para jogar o game, é melhor que você seja fã. Por mais que a produtora tenha tentado instruir quem não é fã, a tarefa não é realizada lá com muito sucesso, ou seja, quem não assistiu pelo menos metade de uma temporada do anime, ou nunca leu por alguns minutos um mangá, ficará perdido na história.





No modo principal, o jogador controla diversos personagens, seguindo fielmente o anime. O foco é bastante na ação, quer dizer, só quando você já jogou a primeira hora, porque no começo, a trama é cheia de diálogos para tentar ajudar os menos familiarizados com a série, mas tantas conversas acabam ficando repetitivas e chatas.

Os gráficos estão ótimos, com traços mais grossos lembrando bastante o anime. Pena que em ambos os consoles, o jogo sofre muito com serrilhados. Mesmo com um cabo HDMI, é muito fácil perceber as sobras completamente imperfeitas e os próprios personagens com os traços "danificados" pelos serrilhados.

A jogabilidade fora de combate pode ser interessante, mas pode ficar meio estranha para alguns. A câmera não é fixa, ela vai mudando de segundos em segundos, de acordo com seu progresso, em nenhum momento chega a dar dor de cabeça ou algo do tipo, mas mesmo assim, é um elemento bom pra uns, e ruim para outros. E dentro dos combates, é completamente normal. Lembra muito a jogabilidade dos jogos de Dragon Ball, se não fosse por um detalhe: de vez em quando, apertar botões na hora certa, o mais rápido possível é uma tarefa. Bem ao estilo God of War. Algo que vai interromper um pouco a jogatina são os loads muito grandes.

A trama principal é bem grande (cerca de 18 horas) e não decepciona. Mesmo algumas vezes sendo repetitiva, é interessante. Mas pra quem ainda não se cansou, pode jogar as missões secundárias, que podem até dobrar a vida útil do jogo no sentido singleplayer, o problema é que essas missões paralelas pouco importam e pouco te deixam mais forte.

E é claro, pra quem não quer só seguir a história, pode entrar no modo Free Battle, lá, é possível jogar com um amigo e derrotar inimigos específicos. O modo online funciona assim também, mas não é preciso ter alguém jogando do seu lado.



Concluindo:

Naruto Ultimate Ninja Storm 2 é feito mais para os fãs, com modo principal que pode chegar a 40 horas, e batalhas cooperativas. Pena que os serrilhados, a repetição e a quantidade grande de loads acabam tirando uma parte do brilho do jogo. Mas mesmo assim, Ultimate Ninja Storm 2 é um bom título.

Principais Pontos positivos e negativos

+Modo principal grande
+Prato cheio para fãs
+Fiel ao anime e aos mangas
-Muitos loadings
-Serrilhado demais

NOTA FINAL

8.0


MEDAL OF HONOR
"impecável no quesito técnico"
UOL Jogos
"sólido componente multiplayer"
Finalboss
"O retorno de MoH foi um sucesso!"
Eurogamer Itália



Análise: Gran Turismo 5

Infos Técnicas



Polyphony Digital
Sony America
PS3
1-16 Jogadores
Novembro de 2010

A Polyphony Digital lançou a primeira versão de Gran Turismo em 1997 no Japão e devido sua popularidade interna foi lançada em 1998 para outros países e se tornou o jogo mais vendido do Playstation One (10,5 milhões de unidades), de lá para cá Gran Turismo ganhou uma legião de admiradores e se tornou referência em jogos de corrida, isso todo mundo já sabe.

Gran Turismo 5 foi anunciado em 2005 na E3 na época do lançamento do PS3 e após quase 5 anos de desenvolvimento foi lançado em sua versão "final", relembrando que em 2008 saiu a versão Prologue como um aperitivo antes do lançamento final.

Em 2009 foi anunciado que o jogo teria participação oficial da WRC (World Rally Champioship) e da NASCAR mas sem data de lançamento ainda, somente na E3 2010 que a data foi confirmada e acabou sendo lançado oficialmente no mercado americano em 24 de novembro de 2010.

Kazunori Yamauchi presidente da produtora e criador da série Gran Turismo sempre foi aficcionado por carros e corridas e não foi a toa que seus jogos se consagraram sempre entre os melhores do gênero. Gran Turismo 5 não foi diferente, depois de vários anos de especulação, espera, promessas o jogo está ai, e agora vamos analisá-lo:

O jogo é composto de 2 modalidades principais GT Mode e Arcade, vamos descrevê-los:

Arcade:

O modo Arcade se divide em 3 sub-modalidades: 1 jogador, Time Trial e tela dividida, o modo 1 jogador você pode escolher entre diversos circuitos em vários climas e existe uma extensa lista de carros Premium para escolher, o modo Time Trial é a corrida contra o tempo onde você joga sozinho e tem um tempo X para completar a pista, e finalmente, o modo de Tela Dividida é um modo multijogador local que é similar ao 1 jogador nas pistas e carros, a única ressalva é que em multijogador não existe versão interna dos carros.

GT Mode

É o modo clássico onde você tira as licenças que já não são mais obrigatórias e disputa diversos eventos e campeonatos, como as versões anteriores com algumas implementações de web 2.0 como comunidade online, sistema de lista interna de amigos da PSN, Visualização e compartilhamento de acessórios, carros e gravação de replays, outro fator interessante que futuramente pode crescer é o GT-TV, que é um canal virtual onde você visualiza algus vídeos liberados pela PD que em sua maioria são gratuitos, até o presente momento nenhum vídeo pago foi disponibilizado.

Dentro do GT Mode pode ser optar por 2 desafios em 4 níveis (Principiante/Amador/Intermediário e Profissional), os desafios que englobam os campeonatos são os A-SPEC(Você cria seu piloto e corre com ele.) e B-SPEC (Você cria um piloto, faz os ajustes no carro e ele corre por si só) junto a isso dentro dos eventos especiais existem corridas e treinos de precisão com Jeff Gordon, piloto da Nascar e Sebastian Loeb na parte do Rally WRC que também foram novidades muito bem vindas que diversificam mais ainda a experiência em jogar GT5.





Existem mais de 1000 carros disponíveis, mas existe 2 classes: PREMIUM e STANDARD(Padrão) como divulgado antes do lançamento por Kazunori Yamauchi, o que ficou claro é que os modelos PREMIUM que são em torno de 200 foram criados do zero, modelos com extrema perfeição e originalidade e em contrapartida os modelos STANDARD foram "portados" do GT da geração passada, em alguns modelos STANDARD a qualidade de modo geral é boa, mas existem alguns carros que estão realmente "fora do padrão" pois apresentam texturas mais simples e baixíssima contagem de polígonos, parecendo que se está jogando Gran Turismo 4 em pistas de alta definição, de qualquer forma esse detalhe não afeta em nada a jogabilidade de um modo geral, mas para os mais perfeccionistas pode diminuir o brilho da partida.

Os ajustes mecânicos estão bem intuitivos e com explicações bem sucintas sendo totalmente "usáveis" para jogadores menos experientes que jogam com as mínimas alterações, a customização dos carros está bem amena em relação a outros jogos mas para um simulador de corridas é o ideal.

Um detalhe polêmico que foi divulgado e constatado são os danos progressivos que somente atingindo o nível 40 eles estão implementados em totalidade, particularmente achei bem interessante e honesto essa progressão pois conforme a dificuldade aumenta os danos também e é um fator motivante para se jogar e evoluir, os danos mecânicos serão adicionados com uma atualização em dezembro, segundo Kazunori.

O modo online usa um sistema que são as criações de sala, onde criamos uma e esperamos outros jogadores entrarem para iniciarmos a partida, o modo permite total integração via chat e voz com os participantes e nos testes que realizamos após o update 1.02 não tivemos problemas de lentidão, atualmente existem sistemas mais eficiêntes no quesito multiplayer online mas o implementado em GT 5 atende muito bem e propícia muita diversão.
Outro modo que também foi lançado é o Editor de Pistas que na verdade não proporciona total liberdade para criar circuitos e somente alterar algumas partes dos traçados, esse modo não foi testado de maneira integral por mim mas não é o foco do jogo.
Bem, o show a parte além da extrema fidelidade na jogabilidade e a preservação fiel de cada carro como é de praxe na série GT o "Photo Mode" virou uma febre entre os jogadores e nos proporciona momentos únicos em tirar fotos, durante o replay você pausa o jogo e vai na opção "Photo Mode" onde entra uma câmera virtual interna e você pode tirar fotos de várias proporções em qualquer angulo usando filtros se desejado criando verdadeiros wallpapers foto-realísticos em Full HD, muitas vezes nem acreditamos que aquelas fotos saíram de um jogo, realmente parecem reais, vale a ressalva de que as fotos quando "tiradas" por você apresentam filtros que removem os serrilhados e deixam a imagem com maior qualidade.



Existe também a possibilidade de tirar fotos em cenários pré-montados com os carros PREMIUM, criando verdadeiros cartões postais com os veículos.
Na parte gráfica de uma maneira geral o jogo está belíssimo, ele roda em 1920x1080 @ 60 frames por segundo e com texturas e cores extremamente naturais, como foi dito acima existem algumas situações em que a sombra do carro evidencia serrilhados em demasia e também em situações com fumaça, mas isso não atrapalha em nada a imersão que o jogo proporciona. A parte sonora também está competente com músicas variadas e reprodução fiel do ronco dos carros e os demais complementos.
A instalação não é obrigatória, mas eu recomendo fazê-la pois diminui significativamente os loadings que pode ajudar e muito na jogatina.



Concluindo:

Bem, para finalizar, Gran Turismo 5 é o melhor jogo de simulação de corrida para o Playstation 3 e é obrigatório para qualquer fã de carros/corridas e possuidores de um PS3, quem não tem e jogar aposto que terá uma vontade imensa de ter o sistema para apreciar essa obra prima de Kazunori Yamauchi. tem muito a contruibuir com seu apoio constante nas implementações.

Principais Pontos positivos e negativos

+Gráficos foto-realísticos
+Photo Mode excelente
+Modo Online
+Carros Premium espetaculares
-Carros Standard deixam a desejar

NOTA FINAL

9.5



Análise: Call of Duty Black Ops

Infos Técnicas



Treyarch
Activision
PS3 / 360 / PC / DS / Wii
1-18 Jogadores
Novembro de 2010

Quando o primeiro Call of Duty chegou em 2003, ele parecia só mais um jogo de tiro retratando acontecimentos do passado. Visto primeiramente como uma cópia de Medal of Honor.
Mas foi em 2007 que a Activision publicou um de seus melhores jogos: Call of Duty 4: Modern Warfare. Foi a partir daí que CoD recebeu realmente respeito, por ser mais original. Desde então, fazer um Call of Duty impecável, tanto pra Treyarch, quanto para a Infinity Ward, era simplesmente uma obrigação.
O segundo mega sucesso da Activision com a série, foi com Modern Warfare 2. Marcou o mundo dos games e o mundo do entreterimento, vendendo mais que qualquer jogo, filme, seriado ou música. Então, depois de Modern Warfare 2, vem Call of Duty: Black Ops...será que este é melhor que o seu antecessor?



No modo singleplayer, você começa na pele de Alex Mason, um soldado bem experiente, que é interrogado e torturado por pessoas que ele não conhece. Durante a campanha, você passará por momentos realmente épicos e várias reviravoltas na história, deixando você vidrado no jogo.

Assim como em Modern Warfare 2, muito sangue e violência estão presentes aqui. Mas claro, caso você queira pular essas cenas brutais, você pode, sem grandes complicações.

A década retratada aqui é a de 60. Uma boa voltada no tempo é proporcionada para o jogador, já que boa parte da trilha sonora é composta por um grande sucesso da época: os Rolling Stones.

Durante sua "jornada" pelo singleplayer, sua boca ficará aberta em várias partes do jogo, já que temos presentes na campanha presidentes e ditadores.

Para terminar Call of Duty Black Ops no modo para um jogador, não serão necessárias mais que 8 horas. Nessas 8 horas, você vai perceber que a inteligência artificial está pobre, para tentar disfarçar a pouca força da IA, Black Ops apresenta muitos inimigos. Mas nem isso consegue forjar a falta de inteligência artificial no jogo.



O modo multiplayer está bem divertido e refinado. Agora temos ao invés de experiência, COD points, que é um sistema monetário onde você pode comprar tudo no jogo usando esse dinheiro. Há também contratos, que são objetivos no multiplayer e se você completá-los, recebe COD points.

Uma das poucas novidades do modo online é a "Wager Match", onde você aposta uma quantidade de COD points e se diverte com modos de jogo exclusivos, como o One in the Chamber, onde você só tem uma bala na pistola e uma faca. A cada inimigo eliminado, você consegue mais uma bala. Há apenas 3 vidas.

Para fechar o pacote, a Treyarch emprestou o modo "Zombies" para Black Ops. É um modo cooperativo onde você mata zumbis e vai ganhando pontos, no maior estilo Left 4 Dead.



Concluindo:

Call of Duty Black Ops é um dos melhores jogos de 2010, mesmo tendo a falha da inteligência artificial e pecar por não trazer muitas novidades ao multiplayer, é um game que merece ser tradado com muito respeito.

Principais Pontos positivos e negativos

+Muito Divertido
+"Wager Matches"
+Modo "Zombies"
+Ótima trilha sonora
-Inteligência Artificial ruim

NOTA FINAL

9.25

“Pura qualidade”
Official Xbox Magazine UK

“O jogo de tiro perfeito”
Cheat Code Central

“Halo: Reach é um título incrível”
Totally 360



HALO
REACH



Prévia: Gears of War 3

Infos Técnicas



Epic Games
Microsoft Game Studios
360
1-10 Jogadores
2º Semestre 2011

Sem dúvida, depois de Halo, Gears of War é a maior franquia da Microsoft. A cada lançamento, sempre rendendo muito dinheiro á distribuidora e á produtora.

Em Gears of War 3, você continua na pele de Marcus Fenix, mas agora, com novos aliados e com um modo para até 4 jogares cooperarem entre si online.

A promessa é que o arsenal de GeoW 3 seja muito grande. E com direito a uma finalização nos monstros diferente para cada arma.

Como modo offline, teremos a campanha principal e o modo Arcade, que ainda não teve muitos detalhes revelados.

Os já famosos Locusts continuam no terceiro episódio da franquia, e agora muito mais assustadores e desafiadores, tudo isso proporcionado pela engine que está sendo refinada e a inteligência artificial que sem dúvida irá estar melhor.

E não serão só Locusts, teremos novos personagens, que podem tirar suas próprias cabeças e joga-las contra você! O jogo sai no último trimestre de 2011.



Prévia: inFamous 2

Infos Técnicas



Sucker Punch
Sony
PS3
1 Jogador
2011

Continuação do sucesso de 2008, inFamous 2 trará uma série de melhorias em relação ao primeiro jogo. Um dos principais diferenciais de inFamous continuará. É a possibilidade entre ser do bem, ou do mal. Isso não é novidade, já que outros jogos já fizeram isso anteriormente, mas a produtora é uma das únicas que aproveitam tão bem esse recurso de "Karma".

Agora o visual do jogo estará bem melhor, teremos muito mais detalhes na cidade, com cabines de telefones e outros elementos, que te deixam em uma atmosfera incrível.

O que já era bom, ficou ainda melhor: os cenários são em parte, destrutíveis. Só as construções grandes que não poderam ser destruídas.

Gráficos é algo que inFamous 2 será especialista. Aliás, quem está dando uma "mãozinha" na parte gráfica para a Sucker Punch é a Naughty Dog, de Uncharted, ou seja, coisa boa vem aí.

inFamous 2 chega em 2011, ainda sem mês revelado.



Prévia: Marvel vs Capcom 3: Fate of Two Worlds

Infos Técnicas



Capcom
Capcom
360 / PS3
1-6 Jogadores
Fevereiro 2011

Muito tempo depois de Marvel vs Capcom 2, finalmente, a pedido de muitos fãs, a Capcom marca o lançamento de Marvel vs Capcom 3: Fate of Two Worlds, jogo de luta com jogabilidade em 2D e gráficos em 3D.

Diferentemente do que muitos pensavam, MvsC 3 não será um "remake" de seu antecessor. De acordo com a produtora, teremos um jogo totalmente novo. Feito do zero mesmo.

Lutadores? Poderemos encontrar quase 40, divididos igualmente para o lado da Marvel e da Capcom. Um dos últimos personagens que foram revelados foi a Tempestade, para o time da Marvel.

A inovação também estará presente na trilha sonora, que será reformulada. Fora os novos combos e ataques, que parecem realmente impressionantes.

O modo online está confirmado.

Marvel vs Capcom 3 chega em Fevereiro de 2011, com milhares de pré-compras já feitas.

AUMENTE SUAS VISITAS !!

Este espaço pode ser seu...

Anuncie!

É de graça!

Mais de 300 visitas diárias
20.000 visitas totais
Vários parceiros

pedrogalani@hotmail.com



Especial: VGA 2010 - Mini Prévia de 10 jogos

Uncharted 3

Sem dúvida, Uncharted 2 é um dos melhores jogos da geração. Gráficos incríveis, jogabilidade ótima, frenético a todo momento...
E que tal se tudo isso acontecesse...no deserto?
É exatamente essa a ideia de Uncharted 3: Drake´s Deception.
Trazer tudo que já era bom, para um novo ambiente



Naughty Dog
Sony
PS3
1-16 Jogadores
Novembro 2011

Resistance 3

Agora você estará na pele de Capelli, que teve seu filho infectado por um vírus, e agora corre atrás da vacina.
O suposto criador dessa cura é Malikov, que criou o antídoto através do sangue de Hale, do segundo jogo.
Resistance 3 trará mais armas, mais montros, história excelente, inteligência artificial melhorada e muito mais.



Insomniac
Sony
PS3
Não divulgado
2º Semestre 2011

Prototype 2

Depois de tanto mistério, finalmente, foi anunciado Prototype 2.
Usando como frase principal "Murder Your Maker" (Mate seu Criador), Prototype 2 parece ter como tema principal zumbis.
Outras frases como "Não Saia da Área Verde" e "Infectado? Reporte".



Não divulgado
Activision
PS3 / 360 / PC
Não divulgado
2011

Portal 2

Eleito como jogo mais aguardado para 2011, Portal 2 chega para inovar mais uma vez. Como o próprio produtor disse, o primeiro Portal foi inovador porque nada com este tema havia sido criado ainda. Agora, a missão é mais complicada: Inovar com a sequência.
Continuamos com GlaDOS no jogo.



Valve
Valve
PS3 / 360 / PC
1-2 Jogares
Abril 2011

Batman: Arkham C

Para que se limitar apenas em um asilo se você pode explorar uma cidade inteira?
Em Batman: Arkham City, o jogador sem dúvida se sentirá bem mais livre em Gotham City.
A quantidade de inimigos aumentou bastante e o jogo continua sem online.
Infelizmente, não teremos como dirigir o BatMóvel.



Rocksteady
Warner Bros
PS3 / 360 / PC
1 Jogador
2°Semestre 2011

Insane

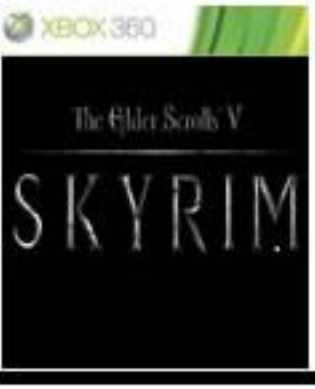
Guilherme Del Toro, criador de Hellboy, agora está no mundo dos games, com o jogo Insane que foi anunciado no VGA 2010.
O tema será terror e não temos praticamente nada de informações.
A produtora é a mesma de Red Faction.
É surpreendente a data de lançamento: 2013!



Volition Inc.
THQ
PC / 360 / PS3
Não divulgado
2013

The Elder Scrolls V

Enquanto vários estúdios foram dando pistas sobre seus anúncios no VGA 2010, a Bethesda ficou em silêncio e anunciou The Elder Scrolls V ao vivo, no Video Game Awards.
É uma boa surpresa para os fãs, que estavam já sem esperanças.
Esse novo RPG promete muito.



Bethesda Software
Bethesda Software
PS3 / 360 / PC
Não divulgado
Novembro de 2011

SSX Deadly D

Clássico do PlayStation 1, SSX está devolta, agora na 7ª geração.
Isso aí, praticar snowboard pelos video games agora será possível, HD!
Parece que o jogo sai para X360,PS3 e Wii mas nada está confirmado oficialmente.
Everest? Sim! Antártica? Sim!



EA Canada
EA
Não divulgado
Não divulgado
2011

Forza Motorsport 4

Mais um título da franquia Forza Motorsport, agora com suporte ao Kinect.
Navegue pelos carros usando sua mão e veja cada detalhe de cada peça disponível.
O teaser do VGA infelizmente não mostrou nada da jogabilidade do game.



Turn 10
Microsft Game Studios
360
Não divulgado
2011

Mass Effect 3

Mesmo com tanta expectativa, Mass Effect 3 não foi revelado na E3 2010.
Por isso, foi no VGA que pudemos proporcionar um dos teasers mais agradáveis do evento.
As informações sobre o jogo são poucas (assim como outros games do VGA), mas o mesmo deve chegar no final de 2011.



BioWare
Microsft Game Studios
360
1 Jogador
2°Semestre 2011



JogosGamers

Noticias sobre games , em um só lugar.

www.jogosgamers.com

Acesse já !



Jogue, em qualquer lugar com o iPhone

Se você viaja muito e realmente gosta de games, por que não ter um iPhone? Fora suas funcionalidades de bloco de notas, relógio, calendário, Wi-Fi e outros recursos...por que não jogar com ele?

No carro, no ônibus, na escola ou até mesmo na sua casa, para uma jogatina, digamos assim, mais...casual.

Pois é, a equipe da Select Games preparou pra você alguns joguinhos que vale a pena ter em seu iPhone!



Wolfeinstein 3D

Quer ter um clássico dos jogos em primeira pessoa no seu iPhone?



Rise of Lost Empires

Estratégia na palma da sua mão

A partir de $0



Rage HD

Antes da chegada aos videogames, tenha Rage no iPhone!



Plants vs Zombies

Plantas contra...zumbis. Tem como parecer mais divertido?



Angry Birds

Um dos melhores games do iPhone de 2009



H.A.W.X

Emoção nos ares com H.A.W.X



Puzzle Quest 2

Um quebra-cabeça para descontrair? Claro que sim!



N.O.V.A

Que tal uns tiros no iPhone?



GTA Chinatown Wars

No Nintendo DS, no PSP e claro, no iPhone!



Modern Combat 2

Arsenal de 15 armas que realmente existem, por que não se aventurar em Modern Combat 2?



Gun Bros

Pode baixar tranquilamente! É de graça!

Nosso conteúdo não acaba aqui!

www.blogselectgames.com



Críticas? Elogios? Dúvidas?

mande um email para

"pedrogalani@hotmail.com"

Seu texto pode ser publicado na próxima edição!



revista

select games



Pedro Galani
&
Stefano Galani