

REVISTA

# SELECT GAMES

**Análises**

Deus Ex 3

Dead Island

Terraria

**Prévias**

FIFA 12

CS GO

COUNTER  STRIKE

## GLOBAL OFFENSIVE

Counter Strike está devolta!

E nós te mostramos todas suas novidades!

*Ei, nós temos novas seções!  
Confira!*



Pedro Galani  
Editor Chefe



## Mais lançamentos, vai!

Ah, cá entre nós, esse mês tá bem ruinzinho de lançamentos né? Tem até uns de peso, mas não é nada comparado com Abril por exemplo, e claro, Outubro e Novembro, meses com grandíssimos lançamentos: Battlefield 3, Batman, Uncharted...



**@PedroGalani**



**bit.ly/SelectGames**

*Participação:*

Pedro Galani, Stefano Galani, Igor Henrique

# //START





O ano: 2011

Um dos jogos mais esperados deste ano: FIFA 12

O Assunto do Momento: FIFA 13

Sim, apesar de o seu lançamento ser a daqui 1 ano e alguns meses, a Eletronic Arts já está mostrando que está preparando para o próximo jogo da franquia.

David Rutter, produtor-chefe da EA, comentou durante uma entrevista que desde quando o Kinect foi lançado, há gamers se perguntando se haverá algum jogo da franquia com suporte a um dos melhores acessórios já inventados, e afirmou que o FIFA 13 será comparível com o Kinect.

Ainda não sabemos em que seção do jogo se usará o Kinect, mas temos certeza que será algo inovador.

A Sony também não vai ficar atrás e anunciou que para o FIFA 13 também será compatível com o seu sensor de movimento, o Move.

Infelizmente as informações ainda são escassas, mas ainda falta um ano para o FIFA 13 ser lançado, e até lá muita coisa ainda pode acontecer.





Sem dúvidas, o computador já virou algo totalmente normal em nossas vidas e aposto que a grande maioria que está lendo isso usa o PC todos os dias. E há uma síndrome de visão no uso de computadores que é um grande problema para quem usa esse equipamento a todo momento, os olhos cansam, a postura só vai piorando...veja aqui como evitar tudo isso. Por incrível que pareça, apenas 3 horas seguidas na frente do PC pode te trazer problemas, ou seja, isso é o caso de muita, muita gente, pessoas que nem gostam disso mas são obrigadas a ficarem coladas no monitor por causa de seus trabalhos.

Talvez você não preste muita atenção, mas se usa bastante o PC, de vez em quando você pode sentir algum ressecamento ou ardência, duas coisas que querem dizer: “ei, faz o favor de piscar?” ou “cara, sai daí um pouco!”.

Bem...quem sabe você já foi “infectado” por isso e esteja preocupado, mas fique tranquilo, o tratamento é bem tranquilo. O uso de lentes ou colírios especiais é bem usado para te ajudar. Além disso, pode ser que seu médico o oriente a ficar um pouco menos no PC (e sua consciência diz: “ahhh...que droga!”).

Aqui vão algumas atitudes que você pode tomar para se prevenir:

# Start

**LCD ou LED? LCD!** - As telas de LCD apresentação iluminação e resolução mais apropriados para que você não tenha grandes problemas, além de ser menos...brilhantes, digamos assim.

**Pause Game** - De uma hora em uma hora, faça uma rápida pausa (de 5, 10 minutos). Lembre-se de não substituir o PC por uma atividade que também force a visão, como a TV, celular ou leitura.

**Simplesmente...pisque!** - Parece bobo, mas isso te ajuda um pouco, pois seu olho é lubrificado.

**f.lux** - O f.lux é um software que deixa a tela um pouco mais amarelada a noite para te dar uma mãozinha na prevenção de futuros problemas por causa de seu computador. É altamente recomendado e em alguns dias, você se acostuma com a imagem amarelada, eu uso o programa faz anos. É de graça, link para download: <http://bit.ly/pNFjUF>



 **f.lux settings** X

Sunrise: 3 hours ago: currently 6500K/sRGB (day) Done

1. ADJUST YOUR LIGHTING FOR DAY AND NIGHT:

 Daytime: 6500K

Halogen

Fluorescent

Daylight

At night: 4200K



2. SET YOUR LOCATION:

Location: 1.4°N, 103.8°E

Change

3. TRANSITION SPEED:

☐ Fast (20s) ☒ Slow (60m)

☐ Disable for one hour (for doing color-sensitive work)

[stereopsis.com](http://stereopsis.com)



# especial INDIES

Muitos acham que pro jogo ser bom, é necessário um investimento de milhões e mais milhões de dólares. Porém, é contra isso que os jogos independentes, também chamados de indies vão contra. Com investimentos nada pesados e equipes pequenas, muitas vezes o joguinho de 10 dólares com uma empresa que você nunca ouviu falar na produção vale mais a pena que aquele monstro de game custando mais de 50 dólares.

Se você ainda não está nesse mundo de indies ou se já está, mas quer conhecer outros títulos interessantes, a dica é conferir a nossa lista com os principais indies dos dois ou três últimos anos. Veja só:



Quem diria que aquele joguinho flash da internet não se transformaria num grande clássico independente? O game desenvolvido para a web chamado Meat Boy ganhou versões para Xbox 360, PS3 e PC como Super Meat Boy e foi um sucesso completo!



É praticamente um pecado não citar Minecraft nesta lista, né? O game desenvolvido por praticamente só uma pessoa em Java já rendeu em um ano cerca de 20 milhões de dólares a pequeniníssima empresa que o criou. Que sorte, hein.

The logo for the game Bastion, featuring the word "BASTION" in a stylized, hand-drawn font.

Bastion é um jogo que...quer saber? Vê a nossa análise de Bastion nas próximas páginas que a gente te conta como ele é. Ha!



Outro grande sucesso é Terraria, que antes era visto como uma cópia de Minecraft mas acabou como o terceiro jogo mais vendido do primeiro semestre no Steam. Não tem pra ninguém mesmo...



Trine. Lançado para Playstation 3 e computador, o jogo não fez feio não, obteve um sucesso enorme e já tem até continuação marcada, que inclusive será distribuída pela Atlus, a mesma de Demon's Souls. Bem, acho que Trine 2 será um semi-indie.



Um game bem sombrio, trilha sonora muito sutil e a utilização de 2 botões. Quem diria que Limbo fosse estourar desse jeito e ainda levar um de seus criadores ao palco do Video Game Awards 2010 para ganhar o prêmio de melhor jogo indie?



Qualquer pessoa com acesso ao iOS ou Android que se preze não pode dizer que não tem Angry Birds no celular ou tablet. É 100% de graça e viciante, além de contar com várias versões diferentes. A cada dia que se passa, a desenvolvedora vai se consagrando + e +



A lista parece ser infinita, tem muitos outros grandes games indie que valem a pena. Dead Block, Trial HD, Splosion Man, From Dust, Braid, Blocks That Metter, Soldat, World of Tanks, Modern Combat, Breach, Monday Night Combat, etc.

**//HOT NEWS**





A Valve anunciou nesta sexta-feira o lançamento de Counter-Strike: Global Offensive, sucessor do popular game que dominou as lan houses do Brasil. Previsto para o início de 2012, o título deixará de ser exclusividade dos PCs e estará disponível também para consoles por meio da PlayStation Network e Xbox LIVE.

Entre as novidades, a continuação promete trazer novos mapas, modos de jogo, personagens e armas. Além disso, de acordo com o estúdio, muito conteúdo do CS original será atualizado para que os antigos jogadores sintam-se em casa, mas também haverá vários materiais inéditos



Numa conversa com a revista Play (via NowGamer), Jean-Francois Dugas, diretor do jogo, reconheceu que a IA poderia ser melhor.

“Estaria a mentir se dissesse que a IA vai de encontro às nossas expectativas, mas penso que é normal uma produtora ter algo que gostaria de fazer de uma forma diferente,” disse Dugas.

“Dito isto, quando olhas para o tipo de jogo que fizemos, aonde a componente stealth e combate precisam de coabitar o mais naturalmente possível, penso que em geral os jogadores ficarão satisfeitos com o que fizemos. Não é perfeita mas torna a gameplay interessante em algumas situações.”



Segundo Dan Greenawalt, diretor criativo, disse ao Site Videogamer durante a Gamescom. independentemente da marca, fama ou velocidade, todos os carros receberam igual atenção em Forza Motorsport 4.

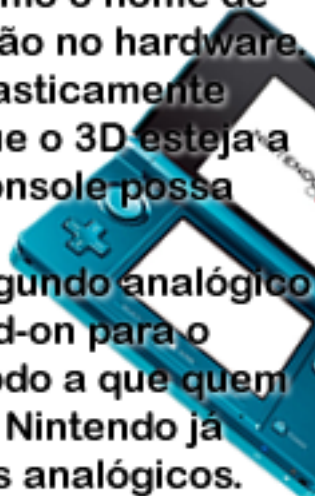
“Todos os carros em Forza 4 têm cockpits; todos têm danos, todos podem ser afinados, personalizados e melhorados,” disse “Isso é porque tratamos todos os carros com o mesmo nível de carinho e respeito, seja qual for o carro.”

As declarações de Dan Greenawalt com certeza são críticas a Polyphony Digital, que em Gran Turismo 5 os carros premium (200 no total) possuem um maior detalhe a nível visual e são os únicos que podem ser conduzidos com a câmera no cockpit.



De acordo com o 01Net, o site que revelou Project Cafe como o nome de código do Wii U, reportou que o 3DS irá receber uma revisão no hardware. Com esta revisão, as capacidades 3D do console serão drasticamente reduzidas. Aparentemente, a Nintendo está preocupada que o 3D esteja a afetar as vendas, devido ao consumidor ter medo que o console possa danificar os seus olhos.

Mas não é tudo, o site aponta ainda que a adição de um segundo analógico está nos planos. Os engenheiros estão a trabalhar num add-on para o hardware original, que custará cerca de 10 dólares, de modo a que quem já comprou o console não fique excluído. Ao que parece, a Nintendo já pediu aos produtores para fazerem jogos a pensar nos dois analógicos. Segundo o que foi dito, este modelo do 3DS deverá ser lançado durante o próximo ano.



# Hot News

Com a oficialização de DOTA 2 por parte da Valve, todos os jogadores do original devem ter ficado ansiosos pelo jogo. Contudo, a espera pelo jogo será maior do se esperava. Gabe Newell disse à Eurogamer.net que DOTA 2 não será lançado até 2012. O esperado era que fosse lançado ainda em 2011.

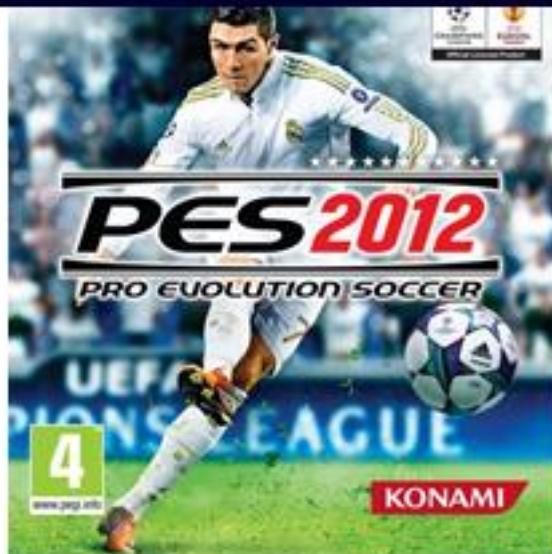
Se estiverem mesmo ansiosos por experimentar, existe sempre participar na beta. Newell revelou que depois do torneio da Gamescom, haverá uma beta por convite. E depois disso, há planos para uma beta pública. Existe a possibilidade de o jogo vir a ser free-to-play, mas não há certezas.



## HOT NEWS

Conforme revelado pelo 1UP, a Sony revelou uma lista com os detalhes das capacidades sociais da consola, confirmando que terá suporte para o Facebook, Twitter e Skype. Mas a coisa mais interessante nesta lista são algumas das especificações da consola. Na lista é possível ver que a PlayStation Vita conta com 512MB de Ram.





Depois de diversos anos com Lionel Messi na capa da série Pro Evolution Soccer, a Konami revelou que este ano terá um novo jogador.

A escolha recaiu pelo internacional português Cristiano Ronaldo, a jogar no Real Madrid.

Na verdade é um regresso de Cristiano Ronaldo à capa do jogo, pois já o tinha sido no PES 2008. Um dado interessante, Lionel Messi substituiu Ronaldo na edição de 2009, sendo agora o mesmo substituído.



A Namco Bandai anunciou que o seu Ninja Gaiden III vai apresentar compatibilidade com o PlayStation Move. Yosuke Hayashi da Team Ninja disse que, “Estamos muito entusiasmados por anunciar esta fantástica notícia na gamescom.”

Ninja Gaiden III é assim um dos títulos de maior perfil a ganhar compatibilidade para o Move e Hayashi acredita que com este esquema de controlos o jogo vai ser mais envolvente.

HOT NEWS





O presidente da Apple, Steve Jobs, anunciou oficialmente nesta quarta-feira (24) que está deixando o comando da empresa. O cargo de CEO será ocupado por Tim Cook, vice-presidente operacional e que comandou a empresa durante os períodos de licença médica de Jobs. A saída foi anunciada por carta, assinada pelo próprio Jobs (leia a íntegra). Logo após o anúncio, as ações da Apple ficaram sem serem negociadas por alguns instantes. Na volta das negociações, já nos momentos finais do “after market”, os papéis caíram 5,2%, para US\$ 356,67.

O executivo estava em uma licença médica desde 17 de janeiro, mas as razões de seu afastamento não foram divulgadas. O empresário não citou a razão específica para deixar o cargo de diretor-executivo, mas sua saída era esperada por especialistas, em virtude de sua saúde.

Jobs, 56 anos, fundador da empresa e que voltou para comandar a Apple em 1997 após ter deixado a companhia em 1985, se submeteu a uma cirurgia para retirada de tumor maligno no pâncreas em agosto de 2004. No primeiro semestre de 2009 e em janeiro de 2011, o empresário tirou licenças médicas para cuidar da saúde. Em ambas as ocasiões, Cook ficou no comando da empresa criadora do iPhone e do iPad.

“A extraordinária visão e liderança de Steve salvou a Apple e a guiou para sua posição de empresa de tecnologia mais inovadora e valiosa do mundo”, disse Art Levinson, membro do conselho, em um comunicado. Com Jobs, a Apple deixou de ser uma empresa perto da falência em 1997 para se tornar, em agosto de 2011, a maior companhia de capital aberto do mundo. “O conselho tem total confiança de que Tim é a pessoa certa para ser nosso próximo CEO”, acrescentou Levinson.

# Hot News

Jobs ajudou a fundar a Apple em 1976 e participou do lançamento de produtos como o Apple II e o Macintosh, que ajudaram a redefinir o conceito de computador pessoal. Após uma série de decisões precipitadas que o levaram a perder o comando da empresa, Jobs deixou a companhia em 1985.

No período em que esteve afastado, ele comprou a pouco lucrativa divisão de animação da Lucasarts e a transformou em uma nova companhia, batizada de Pixar. A empresa foi a responsável por sucessos do cinema como "Toy Story" e "Carros".

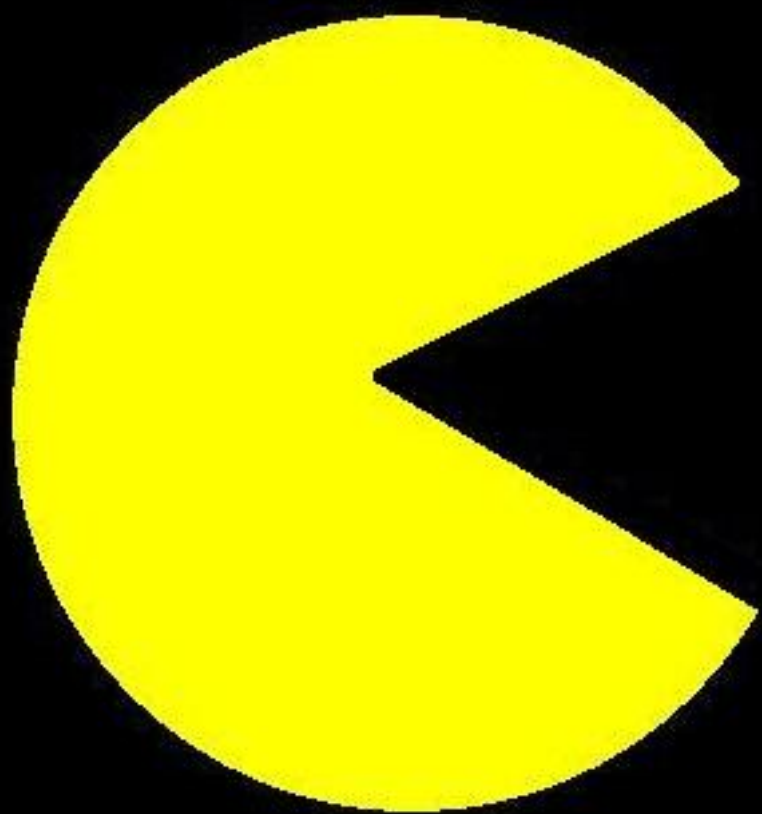
Em 1997, a Apple, em crise, comprou a empresa de computação criada por Jobs, a NeXT, e trouxe o fundador de volta. Desde então, construiu-se o mito de que Jobs era a força criativa e o salvador da Apple, uma empresa que é vista quase como uma religião por seus fãs-consumidores. Em uma de suas primeiras atitudes de volta ao comando da companhia, Jobs fechou uma parceria com a eterna rival Microsoft, decisão que deixou usuários da marca questionando se haveria futuro para a Apple. Havia, e muito além dos computadores pessoais. Após investir em design e reformular a linha Macintosh, a Apple encontrou ouro no setor de aparelhos portáteis de música. O iPod, que chegou ao mercado em 2001, revolucionou o mercado musical, afundando a venda de CDs e consolidando o MP3 e outros formatos digitais como o futuro da mídia. Tim Cook, o substituto de Jobs,

Com o iPhone, em 2007, e o iPad, em 2010, mais duas mudanças significativas no paradigma de como as pessoas se relacionam com informações. O sucesso comercial absoluto dos dois produtos levaria a Apple a posto de maior empresa de tecnologia do mundo, superando no caminho a IBM - grupo que Jobs desprezava desde os tempos de faculdade - e a Microsoft, do rival - mas parceiro - Bill Gates.



**HO** **NEWS**

# //ANÁLISES





análise

# DEUS EX 3

Deus Ex mudou o mundo dos jogos. Lançado em 2000, redefiniu o gênero com sucesso reunindo elementos de RPG, shooter, e ação e ganhou inúmeros prêmios, incluindo “Melhor Jogo de PC de todos os tempos”. Sua sequência, Deus Ex: Invisible War não foi tão bem sucedida, deixando os fãs do original amargamente desapontados. Então não havia nada por quase uma década, eis que surge Deus Ex novamente, apesar de alguns dos novos jogos já usarem a mesma jogabilidade, Deus Ex foi pioneiro. Deus Ex Human Revolution é uma espécie de episódio antes do jogo original. Situado em 2027, 25 anos antes dos acontecimentos de Deus Ex, Human Revolution coloca você no papel de Adam Jensen, ex-policia que virou especialista em segurança em Biotecnologia na corporação Sarif Industries e, lenta mas seguramente, descobre a história por trás de uma conspiração global.

A natureza da história de Jensen depende inteiramente de escolha do jogador. Você joga como um louco, matando qualquer um que esteja em seu caminho? Você é um especialista em stealth, matando somente aqueles que precisam ser eliminados? Você faz side quests? Que decisões você faz nos pontos chaves do enredo?

# Análise

O Deus Ex: Human Revolution pode ser muito diferente dependendo das ações do jogador, desta forma, Human Revolution pode não revolucionar a mecânica do original, mas apenas levá-los a quase perfeitamente na idade moderna.

De fato, Deus Ex: Human Revolution ainda oferece pontos de experiência extra por apenas explorar o ambiente. Você pode fazer isso para os pontos de experiência, e também você pode fazê-lo, a fim de encontrar formas alternativas para completar missões, ou apenas através do paixão em explorar. O fato é, o que você escolhe fazer, e por mais que você escolhe para jogar, Deus Ex: Human Revolution irá recompensá-lo pelo que você faz. Quando se trata de combate, o jogo mais uma vez parece encorajar o jogador a não ir direto para a matança, e sim ao jogador usar técnicas de stealth baseada em pontos, com mais pontos concedidos para nocautear inimigos ao invés de matá-los. É claro que, não importa o que os inimigos são neutralizados, os corpos precisam ser escondidos para evitar ser detectado.



No entanto, apesar do incentivo oferecido em pontos de experiência, não é possível terminar Deus Ex: Human Revolution sem matar ninguém a estilo Metal Gear Solid, como como o jogo original, ele apresenta batalhas. Não importa o caminho que você escolha para jogar, é provável que você fique frustrado com as batalhas com os chefes, não importa aonde você esteja, ele vai conseguir te acertar e tirar metade de sua vida em um determinado momento da batalha, além de proporcionar um processo um tanto frustrante de aprendizagem através de erros, parece um pouco fora de lugar em Human Revolution. Dito isso, eles não fornecem boa >>>

# Análise

conclusões no final de certas partes da história, então eu suponho que a sua inclusão tende a ser questionável. É a história de Deus Ex: Human Revolution que vai manter os jogadores retornando ao jogo para explorar várias fases novamente. É uma história com reviravoltas aos quais mudam de acordo com as decisões tomadas pelo jogador durante o jogo. Acreditem vocês vão ter muitas opções de side missions oferecendo uma durabilidade ao jogo muito boa. Como com na vida real, as escolhas fazem efeito direta em sua

experiência, e este é um crédito para o jogo e seus criadores . Cada personagem pode desempenhar um papel na trama que se ramifica em várias formas e oferece múltiplos finais que os perfeccionistas (ou aficcionados) estarão ansiosos para ver.



# Análise

Depois de todos os anos de espera, Deus Ex: Human Revolution não decepciona. Muito parecido com seu antecessor, o original Deus Ex, que combina os estilos de shooter, RPG e elementos de aventura perfeitamente, desta vez acrescenta jogabilidade furtiva adequada também. Embora possa não ser a revolucionária experiência de Deus Ex foi, Human Revolution ainda oferece uma experiência de jogo excelente, e com uma trama que dá voltas e mais voltas por toda parte, e em um mundo que não é muito diferente do nosso, é um game muito interessante para ser jogando por muito tempo.

Como mencionado anteriormente, você pode jogar da forma que quiser.



Você pode matar qualquer um que você encontrar, ou você pode olhar para Deus Ex: Human Revolution como um jogo de ação furtiva. Não importa como você joga, a cobertura é de extrema importância, e se usá-la a esgueirar-se pelos guardas, ou somente para se esconder durante um tiroteio, a mecânica funciona de forma excelente.

Coincidentemente, a cobertura é essencial para Jensen, dado seu estado de saúde relativamente baixo e resistência a danos minimalista; exemplo: combater o incêndio face a face com um único inimigo pode matar você



facilmente. Talvez seja por isso que a regeneração da saúde tem sido adicionado ao jogo, apesar de ser uma tendência comum hoje em dia, mas é um recurso que foi praticamente desconhecido quando Deus Ex foi lançado em 2000. Enquanto o recurso diminui relativamente o desafio do jogo, é compreensível que os desenvolvedores optaram por implementar esse recurso.

E enquanto Human Revolution é predominantemente jogado de uma perspectiva de primeira pessoa, a troca de visão automática para terceira pessoa vista quando se usa cobertura só beneficia a jogabilidade. Na verdade, a opção de tiro feita de uma perspectiva de terceira pessoa ajuda o jogo fluir. Para um jogo que pode ser jogado de forma tão diferente, é certamente impressionante a forma como os controles são funcionais. De fato, as “augmentations” de Human Revolution - que são upgrades disponíveis para Jensen. As habilidades, para encobrir ou andar em silêncio, certamente podem ajudar o jogador manter uma base de jogabilidade stealth. A ‘árvore’ de evolução de upgrades de habilidades é realmente funcional, além de um recurso de hacking , permitindo que você possa invadir computadores para obter informações, ou portas para >>>

# Análise

a entrada através de uma captura de um nó com base em um mini-game, mais uma vez, induz você a usar ações stealth. No entanto, há também uma variedade de habilidades de combate baseado em que jogador deve e certamente vale a pena prestar atenção.

Há até uma área do jogo que pode ser completamente ignorada pelo jogador, se não for escolhida como uma atualização. A “augmentation” de melhoria social, não só permite a capacidade de influenciar NPCs, mas também ajuda a determinar se eles estão dizendo a verdade e como você deve lidar com eles, estes interrogatórios que os dados de personalidade é avaliado por você na tela parece uma versão simplificada do sistema de integração de LA Noire. Se usado corretamente, muitas vezes pode fornecer ao jogador informações extras, itens e histórias encobertas referente aos personagens.

Esses upgrades não importam que tipo eles sejam, podem ser obtidos através de “Praxis Points”, que são obtidos através da aquisição de experiência e também há o conjunto de pontos obtidos para completar os objetivos da missão, sejam eles em objetivos principais ou os objetivos secundários. Claro, muitas missões secundárias não serão encontradas sem exploração do mundo de Deus Ex, oferecendo mais um incentivo para não se apressar e terminar o jogo o mais rápido possível.





# DEAD ISLAND™

**UM PARAÍSO... PARA VOCÊ MORRER!**  
**DISPONÍVEL HOJE!**

# Análise

Deus Ex em 2000 não foi o melhor jogo no quesito gráfico, mesmo para a época, mas, como você esperaria de um título tão aguardado da Square Enix, Human Revolution é simplesmente fantástico, principalmente na versão para PC(a que foi testada por mim com vários recursos extras como o 3D). Se você está andando através Detroit, ou no centro de amostragem em Xangai, todos os locais estão bem elaborados tanto na estética quanto na atmosfera. A arquitetura não muito distante do futuro, combinado com o olhar dos personagens no jogo realmente ajuda o jogador a ficar imerso no jogo. O estilo de arte de Human Revolution é perfeito para o mundo futurista que retrata, com cores distintas, demonstrando que o seu mundo, ao mesmo tempo é semelhante ao nosso, mas também pode ser muito diferente, como as tendências de modificar o corpo humano com aumentos bióticos aumentando de popularidade. (Augmentations)



Curiosamente, o estilo artístico de Deus Ex: Human Revolution complementa perfeitamente a narrativa do jogo em todo seu momento. Enquanto você poderia simplesmente seguir a história e eventos através de cenas e diálogos com outros personagens, você estará perdendo muito do que Human Revolution tem para oferecer.



Tire um tempo para ouvir o diálogo entre os NPCs na rua e você vai descobrir novas maneiras de entrar em edifícios, onde encontrar itens, a evolução do enredo, ou talvez apenas informações sobre o seu dia-a-dia. Há milhares de páginas de informações para serem encontradas e lidas em todo o jogo através de e-book (iPads fantasiosos) e computadores em todo o mundo que, embora não essencial, oferecem uma visão interessante sobre o mundo. Como mencionado acima, Deus Ex: Human Revolution oferece um mundo baseado em várias teorias da conspiração, eventos e fatos do mundo real que, quando considerados, podem construir um mundo incrível. Em 2027, não são nações que detêm o poder, mas as corporações. Acha que isso soa forçado? Em seguida, considere o fato de que a Apple agora tem mais reservas em caixa que o próprio governo dos Estados Unidos. Deus Ex oferece um olhar frio ao potencial das empresas em uma história muito inteligente.

# Análise

De fato, em uma época onde os jogos de primeira pessoa são baseadas principalmente em campanhas curtas, é animador ver que Human Revolution dura pelo menos 25 horas, e isso sem explorar as side quests, ou pegar e ler ebooks. A coisa surpreendente sobre Deus Ex: Human Revolution é que, em torno de sua história e do mundo surpreendentemente, percebi que é um jogo facilmente recomendável para todos independente do gosto do jogador.

Gosta de stealth? Ou shooters? Ou RPGs? Ou jogos de aventura? Não importa, Deus Ex: Human Revolution mistura perfeitamente todas elas. É muito diferente de qualquer título importante no mercado agora, é é uma viagem ao tempo na desde a época de Deus Ex, mas claro, com gráficos totalmente melhorados e tirando as batalhas desbalanceadas com os chefes, é um jogo que definitivamente todos devem jogar.



**Apresentação: 10**

**Gráficos: 9**

**Jogabilidade: 9**

**Diversão: 8**

**+Campanha longa**

**+Side Quests**

**+Jogue do seu jeito!**

**+Gráficos**

**-Batalhas desbalanceadas**

**NOTA FINAL**

**9.0**

Produtora: Eidos

Distribuidora: Square Enix

Lançamento: Agosto 2011

Online: Não

Faça já sua pré-compra no Steam  
e ganhe Call of Duty 4: Modern Warfare!

**CALL OF DUTY 4**  
**MODERN WARFARE**



**CALL OF DUTY**  
**MW3**



O anúncio de Dead Island foi espetacular, seu primeiro vídeo, mesmo feito em CG, ou seja, não demonstrava seus gráficos reais, levou muita gente a acreditar que DI era um game com brilho de sobra. Mas, depois da revelação que o jogo seria um “mata-zumbis RPG”, uma parte dos entusiasmados se decepcionaram, e a outra adorou a ideia de um Left 4 Dead aprimorado.

Bem, na verdade, essa comparação com L4D é um pouco injusta, pois a produção da Valve é muito mais arcade, você pega armas pesadas e poderosas logo de cara e joga no mapa que quiser, quando quiser, além de ter inúmeras chances de voltar a partida sem morrer. Dead Island é mais complexo e o fato de ser RPG leva a jogatina pra um lado completamente diferente. Aqui, a campanha deve ser seguida passo-a-passo, novas armas e upgrades exigem esforço e cair no chão é quase um sinônimo de morte.

Essa produção da Techland tem história, viu! Uma apocalipse zumbi afeta um resort em Papua - Nova Guiné, e sobram pouquíssimas pessoas, e adivinha, você é uma delas!

É permitido jogar com 4 personagens, sendo dois homens e duas mulheres com historinhas de vida bem clichês pra falar a verdade. Uma mulher durona, um rapper famoso, uma pessoa que era meio santinha e >

# Análise

tudo mais.

A campanha dura cerca de 20 horas e se você acha isso pouco, ainda há as side quests, que são missões secundárias, elas adicionam mais EXP e claro, mais horas de em sua jogatina.

Ei! Não se esqueça, estamos ainda falando de um first person shooter, game de tiro em primeira pessoa, então, e as armas? No começo na verdade são bem fraquinhas, mas a partir do segundo ou terceiro ato podemos achar facas com uma infinidade de modelos disponíveis, canos e outras belezinhas.



Talvez quem tenha curtido Dead Rising 2 deva ter sentido falta do fator “pegue absolutamente tudo que quiser no mapa para bater em um zumbi”, claro que isso não é algo inexistente, mas está presente em um volume muito menor. Não entendeu? Explico melhor. Em Dead Rising, principalmente no segundo título, 99% do cenário serve como arma contra zumbis: extintores, placas, cadeiras, brinquedos, talheres... Já em Dead Island, a quantidade de armas não é pouca não, mas...pegar um galho de árvore e sair apavorando por aí? Nem pensar e nem tem como. O jogo te disponibiliza um arsenal bacana, mas não praticamente infinito, que é o caso do game da Capcom lançado em 2010, DR 2.

# Análise



A jogabilidade é bem trabalhada, o sistema de combate consiste em bater normalmente no alvo ou poder jogar o que está em sua mão diretamente naquele maldito zumbi, como um tomahawk...entendeu? Como citei, tem muito de RPG aqui, então, a EXP não poderia faltar, sim, simplesmente matar zumbis fazem com que o jogador adquira experiência e no final, ainda dá pra fechar com chave de ouro completando a quest e tunando ainda mais sua XP. Ah é, tem dinheiro também, mas ele tem que ser pego manualmente, de malas abandonadas, carteiras, gavetas ou até turistas-zumbis mortos com uma graninha no bolso.

A parte sonora não é ruim, pra falar a verdade, os grunhidos dos mortos-vivos é até que bem aceitável, seus passos na areia também, e sobre tudo, o som das armas fazendo até zumbis chorarem.

A qualidade gráfica de Dead Island é bem discutível, os cenários possuem iluminação decente e tudo é bem cheio de cor e vida (hummm...vida? Bem, mesmo se tratando de zumbis, isso é bom!), po(ooo)rém, a modelagem dos personagens não é tão caprichada, há problemas como pop-in ou screen tearing e a sincronização do pessoal no jogo é bem mal feita. Falando nisso, capricho. Isso é uma palavra que provavelmente os produtores não conhecem. Tudo é até bacana, mas nem tão bem polido, se olhar para o chão, verá seu pé (êba!), mas se virar sua câmera, justamente olhando para o pé, verá seu personagem virando sem nenhum movimento, ele não dá passos para o lado, ele gira nem mesmo mexer um dedinho.

# Análise



Já que toquei no assunto de personagens, outro defeito é como a história se desenvolve. O pessoal que te dá as quests ou você mesmo, o protagonista, não tem personalidade nenhuma. Você despenca de um elevador e não fala absolutamente nada, os outros sobreviventes olham pra você com uma cara de, tipo “tô entediado”. Amigo! Tem uma apocalipse de zumbis e você tá pra morrer, vê se apresenta uma expressão preocupada! Mas ele não tem culpa, os produtores têm. E isso com o tempo faz com que o jogador vá pulando as falas das outras pessoas pois não aguenta mais ver gente gritando fazendo cara de tédio. Por favor, né!

Quem já deu uma lidinha por aí sobre esse game deve saber do grande potencial que ele tem quando o assunto é online e já deve estar se descabelando em casa dizendo: “como esse panaca não diz nada sobre o modo multiplayer??!!! Cooomo?!”. Mas, mantenha a calma, lá vai minha impressão sobre o modo para mais de um jogador: Divertido. Exato, divertido, e muito. Eu estava esperando um jogo praticamente só online, que jogar sozinho seria muito chato, mas até que nem é tanto, porém...o multiplayer é animal! De preferência com amigos, embarcar nesta jornada zumbiesca (inventei uma palavra) te trará uma boa dose de diversão. E também, por que não daria certo? Matar zumbis...com seus amigos! Não é 10?!

# Análise



**Conclusão:** Dead Island é um bom exemplo de jogo que não é tão bom tecnicamente, mas que traz uma dose de diversão excelente. É como um Bulletstorm com Left 4 Dead + Borderlands. Divertido, tem mortos-vivos e elementos de RPG, vai dizer que não é a soma perfeita para animar seu final de semana?

**Apresentação: 7**

**Gráficos: 7**

**Jogabilidade: 9**

**Diversão: 10**

**+Muito divertido**  
**+Mais de 20 horas!**  
**+Várias armas**  
**-Falta capricho**  
**-E a personalidade?**

**NOTA FINAL**

**8.0**

Produtora: Techland  
Distribuidora: Deep Silver

Lançamento: Setembro 2011  
Online: Sim



Opa, beleza? Aí vai a análise de Terraria. Tá, eu sei, eu sei, é um game que já não é tão recente, foi lançado faz uns meses, mas então porque só fui fazer o review agora? Bem, na verdade, jogo Terraria desde sua versão 1.0.2, algo assim. Esperei esse tempo pra fazer a análise pois esse é o tipo de game que recebe atualizações todos os meses, com infinitas correções de bugs, adição de novos itens, biomas, monstros, etc. Ou seja, hoje, a versão mais nova é a 1.0.6, então deu tempo de Terraria amadurecer bastante até. Primeira coisa, comprei o jogo. Sim, compre o jogo. Só 10 dólares no Steam, vai lá e compra, essa análise não é pra te ajudar a decidir se comprar ou não comprar, é pra te convencer que sua compra foi boa. Comprou? Beleza, vamos prosseguir.

A primeira vez, Terraria lembra muito Minecraft, porque, além de seu estilo sandbox, ainda é possível construir, destruir, explorar, matar monstros, fazer crafting, etc. Mas ao longo do tempo, Terraria se revela uma verdadeira volta ao passado na era 8-bit, trazendo aquela boa sensação de fazer o que quiser, sem um script.

Apresentação? Trailer? Que nada! Iniciou o jogo, escolha entre Singleplayer ou Multiplayer e já adentre o mundo terrariano. Como o tutorial é meio vagabundo, procure uns vídeos pela internet, muitos brasileiros fazem Let's Plays que vão sem dúvida te dar uma forcinha na >

# Análise

Mas vamos com calma. Você ainda está no menu, na parte de criação de personagens. Bem, aqui, é possível escolher cores para roupa de seu character, cabelo e até dificuldade (dica: vá no softcore, não se sinta mal, ele é o hardcore do 1.0.5). Criou o char? Agora é hora de ir mudar algumas configs de seu mapa. Apenas dê um nome e escolha seu tamanho, pode ser pequeno, médio ou extenso. Aí vai mais uma dica, opte pelo pequeno ou médio.

Assim que entrar em seu world, o game disponibiliza três ferramentas bem básicas, a picareta, machado e espada, todos feitos de cobre. Aí, o negócio é começar a coletar recursos para fazer sua primeira casa, madeira e pedra são os mais usados. Tem também a criação de mesas de trabalho e fornalhas, que abrem mais possibilidades para o crafting de itens.

Há um avanço temporal, você começa de dia, e a noite chega, mas qual a diferença? Simples, o dia é bem mais tranquilo e com monstros fracos, já a noite infesta seu mundo de zumbis e outros monstros, ou seja, é a melhor hora para ficar em seu abrigo e começar a cavar, ah, lembre-se, em cavernas também há monstros, viu? E eles não sofrem impacto de alternância entre dia e noite.

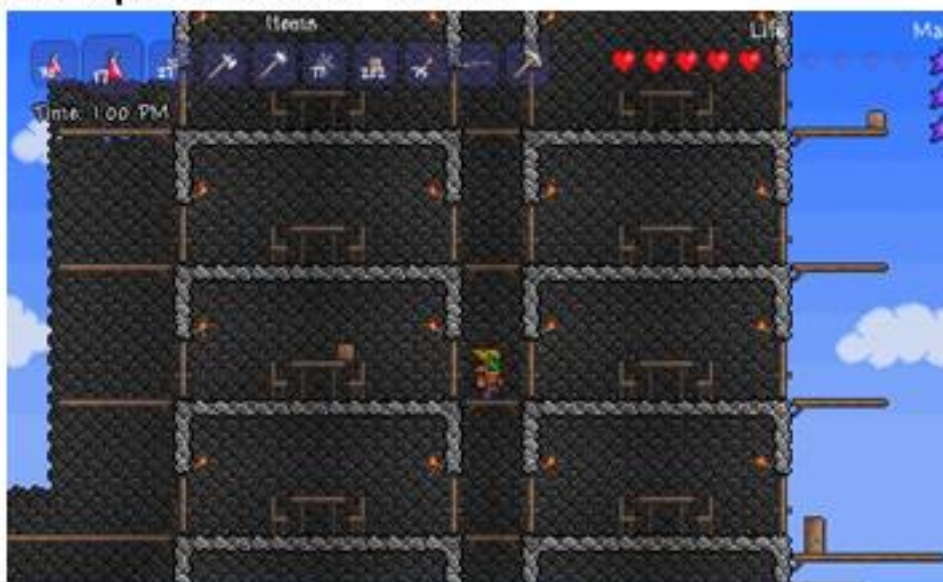


# Análise

O avanço no jogo, já que ele te permite fazer praticamente o que quiser, fica a seu critério, mas a exploração de cavernas é absolutamente fundamental, para que o jogador consiga fazer upgrades (melhoras) em suas armas e outros equipamentos. Hoje sua picareta é de cobre, amanhã de prata, depois de ouro, e assim por diante. Diferente de Minecraft, aqui a diversidade de minerais é um pouco maior.

Em Terraria, elementos de RPG's e que não faltam. Além de seu extenso inventário, ainda há um sistema de moedas, que são conseguidas quando se mata monstros ou destrói alguns "jarros de prêmios" que estão espalhados principalmente na parte subterrânea.

Agora você pergunta: "dinheiro...pra quê?!". Já explico, há ainda NPCs que aparecem em seu mundo, mas não por acaso. Uma casinha tem que ser construída para eles, a mesma tem que conter iluminação, um acesso meio fácil e uma mesa acompanhada por uma cadeira, pronto, agora você está apto a receber NPCs.



# Análise

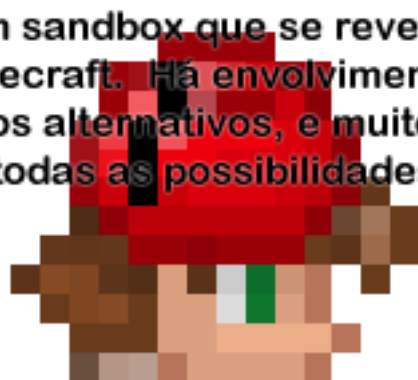
Há vários: mercante, vendedor de armas, vendedor de roupas, enfermeira e muitos outros. Mas lembre-se, é necessário construir uma casa usando esse esquema de cadeira e mesa para cada um dos NPCs!

Toda essa aventura fica melhor ainda quando se joga com outra pessoa, claro que me refiro ao modo multiplayer. Bem, este talvez seja um ponto meio fraco de Terraria, pois entrar num servidor, mesmo que o host seja um amigo seu, é meio chatinho, mas não impossível. É necessário que o host crie um jogo usando o "terrariaserver.exe" ou até mesmo dentro do game. Até aí beleza. Só fica mais chato na hora de outra pessoa entrar no server, pra isso, é necessário que o IP do host seja digitado corretamente, na versão 1.0.6, há como se fosse uma lista de últimos servers que você visitou, que já facilita todo o processo.

Nesse universo quase infinito, ainda há mais possibilidade. Há chefões espalhados pelo mapa, poções que deixam seu personagem mais forte por alguns instantes, poções de iluminação, dungeons, eventos como invasão de goblins ou luas que dobram o número de monstros e mais. Só a música que acompanha essa aventura emocionante que deveria ser um pouco menos repetitiva e mais caprichada.

Mas nada disso atrapalha a experiência magnífica de Terraria, vou ser sincero com vocês, nas férias, cheguei a jogar 7 horas seguidas dessa desgraça!

Concluindo: Terraria é um sandbox que se revela algo muito além de apenas uma cópia de Minecraft. Há envolvimento com magias, bosses, cavernas escuras, mundos alternativos, e muito mais. Poderia ficar um bom tempo aqui listando todas as possibilidades. Shut up and dig gaiden.



**Apresentação: 7**

**Gráficos: 8**

**Jogabilidade: 10**

**Diversão: 10**

**+Diversão**

**+8-Bit**

**+Exploração**

**+Baratinho, só 10 dólares!**

**-Música repetitiva**

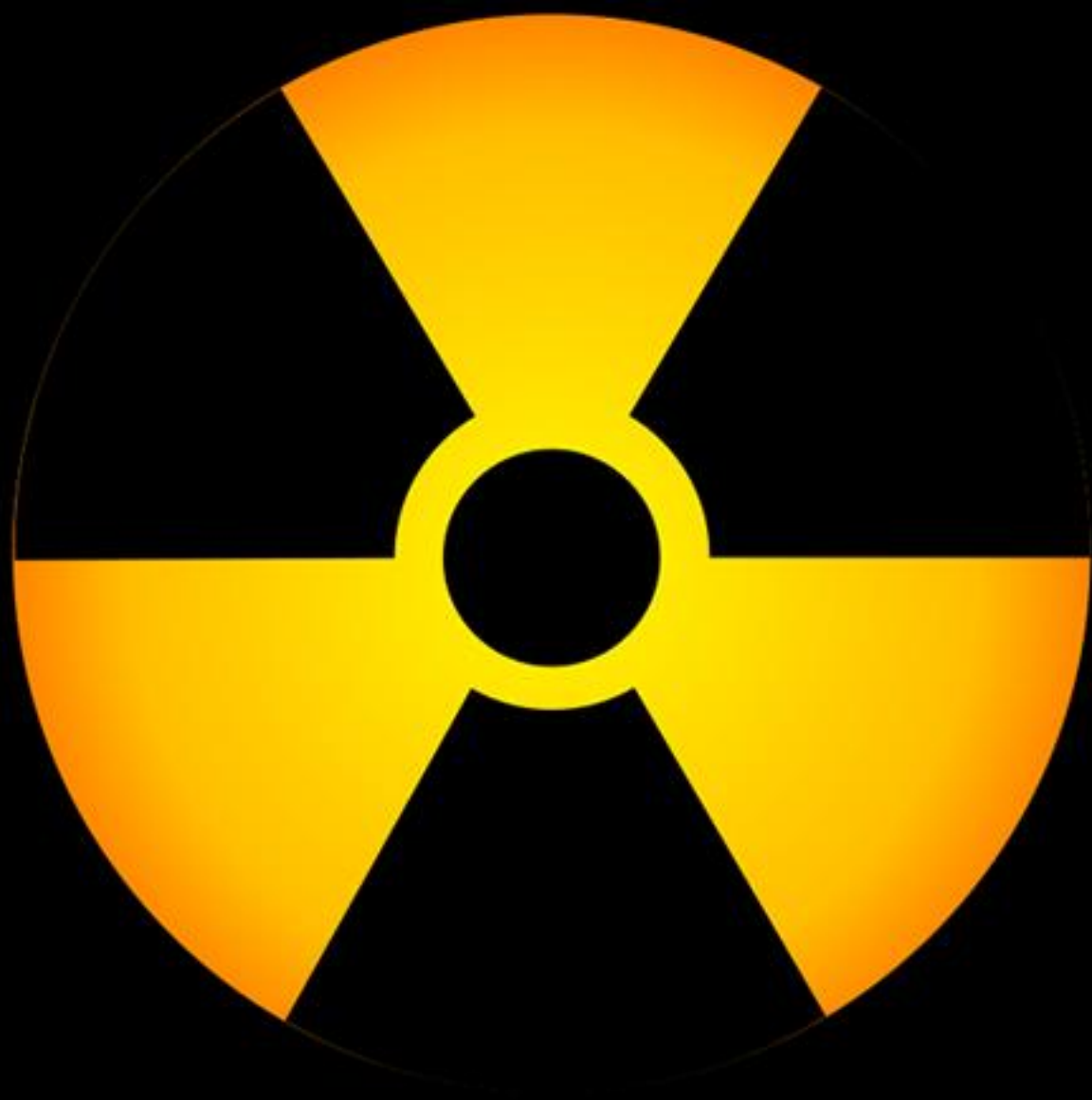
**NOTA FINAL**

**9.25**

Produtora: Re-Logic  
Distribuidora: Re-Logic

Lançamento: Maio 2011  
Online: Sim

# //PRÉVIAS





Já é mais que óbvio que a série FIFA sem dúvidas é líder absoluta em qualidade desde sua versão 2009, para aqueles que gostaram dos jogos anteriores, acreditem, FIFA 12 provavelmente será um dos games da franquia que mais trará novidades, pode parecer bobagem, mas é verdade.

Digo isso não só levando em consideração a quantidade de novidades, mas sim, principalmente o impacto que elas terão. Na versão 2011 por exemplo, a principal novidade foi o Be a Goalkeeper, que permitia ao jogador assumir o controle de um goleiro, mas isso foi um recurso que nem todo mundo usou. Mas nessa nova versão, amigo, vai ter bastante coisa nova, e o melhor, que você vai usar a cada partida!

Haverá uma nova engine de impacto, ou seja, a animação daquele carrinho no final da partida vai estar bem mais real e é com certeza uma tecnologia que deve ser usada por uns bons anos. Outra grande novidade, é o novo sistema de dribles, desde FIFA 09 os dribles não haviam mudado muito, mas eis que chega 12 para colocar essa função, que já era fantástica, ainda melhor. Bem melhor.

E aí vem a maior mudança na jogabilidade: a inteligência artificial passará por uma reforma bem mais significativa que o antecessor do game >>>



***VEJA NOSSO BLOG!***

[www.blogselectgames.com](http://www.blogselectgames.com)



# Prévia

e agora, a defesa não será mais tão automática e a estratégia terá que ser constante nas partidas, e dessa forma, FIFA 12 deixará de ser apenas um ótimo simulador de ataque e passa a ser mais completo, fazendo com que você tenha uma responsabilidade maior também na área defensiva.

David Rutter, produtor do novo jogo, em entrevista ao site IGN, já deixou avisado: “É como se houvesse o dobro dos jogos anteriores — metade com a bola, metade sem a bola”. Ou seja, isso leva a tona essa questão do sistema defensivo ter mudado bastante, agora segurar apenas 2 botões enquanto não se está com a posse de bola não será o ideal.



Agora, se você é uma das pessoas que estão preocupadas com essa jogabilidade nova, a EA já deixou falado que não será algo frustrante, e que depois de algum tempinho praticando, tudo se torna inclusive mais recompensador.

FIFA 12 deve chegar às lojas no final de setembro, e contará com uma versão brasileira, custando malditos R\$179,90.

**EXPECTATIVA**

**ALTA**

Produtora: EA Sports  
Distribuidora: EA Sports

Lançamento: Setembro 2011  
Online: Sim



Se Battlefield 3 e Modern Warfare 3 te levaram a loucura, que tal a notícia de que Counter Strike está para voltar? E que não deve demorar nem um ano? Anunciado no mês de Agosto, Global Offensive, o novo game da gloriosa franquia que vendeu e ainda vende toneladas de cópia, especialmente no Brasil, está para chegar no meio do ano de 2012.

Counter Strike é um nome muito conhecido por quem frequenta lan houses, já que o título é o maior sucesso nesse tipo de estabelecimento.

O novo game promete trazer a essência de Counter Strike, ou seja, a fórmula já conhecida pelos fãs, mas com pitadas de nova geração: menos lag, mais tecnologia, jogabilidade melhorada, gráficos um pouco melhores (já que a engine é a mesma, falo melhor sobre isso mais tarde) e o cross platform, usuários de PC poderão jogar com o pessoal do PS3 e correm rumores de que o Xbox 360 também será incluído nessa lista, então, sim! Vai ter CS para consoles. O gameplay parece que vai ser um dos fatores que menos irão mudar. Esqueça tudo que aprendeu com Call of Duty e outros fps's genéricos, o negócio aqui é bravo! Não tem regeneração de vida e a mesma é consideravelmente reduzida. Não podemos ter >>>

# Prévia

certeza, mas parece que também não haverá hitmarkers, pra quem não sabe o que é, hitmarkers são aqueles pontinhos que indicam que você acertou o inimigo, está presente na esmagadora maioria de first person shooters atuais. E pra completar, o ataque meelee será o clássico, ou seja, quer matar algum inimigo na faca? Primeiro selecione-a (!) depois parta para a briga.

Ainda na questão de gameplay, aquele velho sistema de compra de armas continuará (não tomarei meu tempo explicando que sistema é esse, você conhece, vai!), mas está muito mais aperfeiçoado, e falando em armas, na versão demo apresentada na PAX 2011, os felizardos que puderam testar o novo CS puderam conferir 3 novos equipamentos, o coquetel molotov, aquele mesmo do Left 4 Dead 2, tipo uma granada incendiária, sabe?



O segundo item novo é a granada Decoy, que confunde o radar dos inimigos, parece meio inútil, mas veja só, o problema do inimigo não é só no radar, sob o efeito de um desses Decoy, o alvo ficará ouvindo sons falsos de tiros, que serão o cúmulo do atordoamento.



Mas o show mesmo foi a Zeus x27 Teaser, arma que pode matar inimigos com um só tiro. O problema é que custará US\$1.000 e terá um alcance ridículo. Se está curioso pra saber o que ela faz, eu digo: solta uma descarga elétrica no infeliz. Sacou?

Concluindo: Counter Strike Global Offensive não terá os gráficos nem a jogabilidade de um game digno de 2012, mas trará toda a diversão que sempre trouxe durante toda essa franquia, que já soma mais de uma década de existência.

**EXPECTATIVA**

**ALTA**

# //S MARKET



# Select Market

O QUE HÁ DE NOVO NO...

## Android Market



### Reckless Getaway

Execute fugas malucas. O roubo do banco é a parte mais tranquila, o grande desafio acaba surgindo na hora de fugir dos policiais. De muitos policiais.

Tudo isso adicionado a muita diversão e gráficos simpáticos!

AVALIAÇÃO DOS USUÁRIOS: 4.3

PREÇO: R\$4,98

DOWNLOAD: <http://bit.ly/pnOOqA>



### Sprinkle

Sprinkle está disponível para aparelhos com NVIDIA Tegra 2 e a versão do Android tem que ser 2.3 ou maior.

Preparar, apontar, esguichar! Usando um esguicho, o jogador deve mover objetos, ativar traps e muito mais!

AVALIAÇÃO DOS USUÁRIOS: 4.0

PREÇO: R\$2,45

DOWNLOAD: <http://bit.ly/pthYxq>



### Airport Mania 2

Airport Mania 2 leva você em uma jornada sem igual

Volte para os céus e visite destinos incríveis nesta sensacional sequência do jogo Airport Mania, um grande sucesso de 2009 #1 na app store!

AVALIAÇÃO DOS USUÁRIOS: 4.5

PREÇO: R\$2,28

DOWNLOAD: <http://bit.ly/qbXUOE>



### Bike Mania

Acelere a sua moto atravessou mais de sessenta níveis desafiantes sobre a grama, ferros-velhos e gelo. Batalha contra o seu fantasma para tentar bater o seu tempo ou competir com jogadores online por postar a sua pontuação em cima de líderes.

AVALIAÇÃO DOS USUÁRIOS: 4.1

PREÇO: R\$1,84

DOWNLOAD: <http://bit.ly/plIUUV>

# Select Market

O QUE HÁ DE NOVO NO...

## Steam



### Red Orchestra 2

Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad é um video game de tiro em primeira pessoa com o tema da Segunda Guerra Mundial desenvolvido e publicado pela Tripwire Interactive. Ele é uma sequência ao Red Orchestra: Ostfront 41-45.

AVALIAÇÃO METACRITIC: N/A

PREÇO: US\$39,99

DOWNLOAD: <http://bit.ly/bahfmk>



### Hard Reset

Neste jogo, primeiro trabalho da Flying Wild Hog, os sobreviventes vivem confinados em uma única cidade, a fim de se protegerem de uma ameaça robótica que tenta aniquilar a humanidade a qualquer custo.

AVALIAÇÃO METACRITIC: 75

PREÇO: US\$29,99

DOWNLOAD: <http://bit.ly/bahfmk>



### Call of Juarez: The Cartel

Call of Juarez: The Cartel é o terceiro jogo da série a chegar à sétima geração. Desta vez, quem cuida do título é a Techland, que também é responsável por Dead Island.

AVALIAÇÃO METACRITIC: 48

PREÇO: US\$49,99

DOWNLOAD: <http://bit.ly/rmm1Z7>

O QUE HÁ DE NOVO NA...

## Xbox Live Marketplace



### Crimson Alliance

De acordo com o próprio criador, Crimson Alliance é um RPG que tem elementos tirados de grandes first person shooters da atualidade como Halo e CoD + muita fantasia.

AVALIAÇÃO METACRITIC: 75

PREÇO: GRÁTIS

DOWNLOAD: <http://bit.ly/qZtSLy>

# Obrigado por ler mais uma edição da Revista Select Games!

Acesse nosso blog para ver edições anteriores e ficar  
ligado nas próximas!



Agradecimentos Especiais:

[www.novidadesxbox360.com](http://www.novidadesxbox360.com)

[www.jogosgamers.com](http://www.jogosgamers.com)

**Edição nº 5**

**REVISTA**

**SELECT GAMES**