



MUNDOS GAMES estranho

NÚMERO 1
EDIÇÃO DE
COLECIONADOR

OS PIORES JOGOS
DA HISTÓRIA

TOP 10: GAMES
SANGRENTOS

RECORDES
DOIDOS DEMAIS

AVALIAMOS BIOSHOCK
E TOMB RAIDER

PAPO DE GAMER:
DANILO GENTILI

Master Chief,
do Halo

Kratos,
do God of War

Os novos consoles em GUERRA

Um raio X completo da queda de braço do Xbox One
e do PlayStation 4; o Wii U aguenta o tranco?
+ Como serão as plataformas do futuro

EDICÃO 01



R\$12,00



ASSASSIN'S CREED BLACK FLAG

NOVEMBER



[f FACEBOOK.COM/UBISOFT.BRASIL](https://www.facebook.com/ubisoft.brasil)



ASSASSIN'S CREED® IV BLACK FLAG™

OCTOBER 2013



UBISOFT®



XBOX 360

XBOX LIVE

PS3
PlayStation 3



FOR RESULTS

A primogênita!

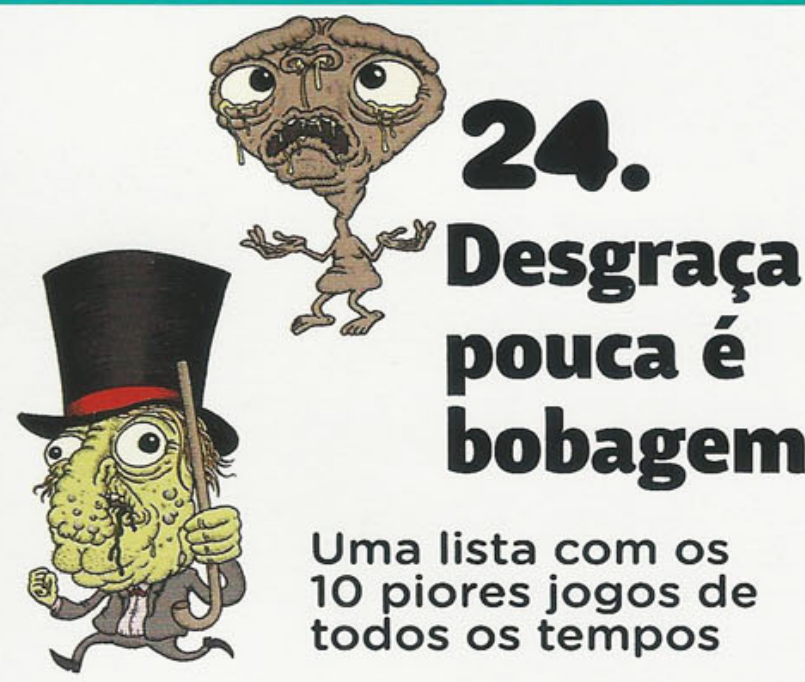
Se depender de ensaio, esta edição é sensacional. Faz dois anos que namoramos fortemente com o universo dos games. Na primeira vez, fizemos uma **MUNDO ESTRANHO** (dezembro de 2011) inteirinha dedicada ao tema. Agradou e também deixou alguns (poucos) leitores chateados. OK, sinal de que acertamos no assunto, mas erramos ao enfiarmos goela abaixo daqueles que não curtem esse tipo de diversão.

No ano passado, atacamos novamente com o especial "Tudo o que você sempre quis saber sobre games", reunindo 100 perguntas. Bingo! A revista fez um sucesso danado: foi elogiada pelo público e ainda por cima (isso é bem importante) vendeu bem. Estávamos certos: os games não precisam ser nossos adversários, aqueles competindo pela atenção do leitor. São nossos parceiros.

Chegamos então a **MUNDO ESTRANHO Games**, o primeiro filho da **ME! AWN!** Quanto orgulho. Esta revista, que completa 12 anos, dá sua primeira cria. Usamos o jeito-**ME**-de-tratar-a-vida para falar de seu assunto favorito. Infografia, humor, informação, cor, graça. Adaptamos as seções da revista-mãe ao universo gamer e criamos algumas novas (**Xis-Tudo Tabuleiro**, **Xis-Tudo Gamers**, **X-Tudo Gadgets**, **Xis-Tudo BR**, **High Score** e **Recordes**). A ideia é que ela vá para as bancas semestralmente. Assim, diga lá o que você achou. Divirta-se!

Patricia Hargreaves
Diretora de Redação
phargreaves@abril.com.br

sumário



05. YOU&ME

06. EVOLUÇÃO

Jogos de futebol



12. RETRATO FALADO

Zeus

XIS-TUDO

50. Tabuleiro
52. Gamers
54. Gadgets

56. Mix
58. BR

60. HIGH SCORE

64. RECORDES

66. CONTANDO NINGUÉM ACREDITA

PERGUNTAS E RESPOSTAS

31. Charada Fotográfica
32. Qual seria o elenco da adaptação de **Mass Effect** para o cinema?
34. Porque **Raiden** fica pelado em **Metal Gear Solid 2**?
Quanto **polígonos** tem um protagonista?
35. Games podem ser usados em sala de aula?
36. O que são jogos "indie"?
38. O que é DLC?
39. Tem jeito de **acabar com o "lag"** quando se joga on-line?
Por que a **potência** dos videogames não é mais medida em **bits**?
40. Qual é o **jogo mais difícil** de todos os tempos?
42. Como funciona o **efeito tridimensional** do Nintendo 3DS?
43. Qual foi o jogo que levou **mais tempo** para ser desenvolvido?
44. Por que os **barris explosivos** são sempre vermelhos?
Quais são os jogos que mais bombam no **Facebook**?
45. Como um **jogo de terror** é planejado para provocar medo?
46. Como funciona a mais importante **premiação de jogos eletrônicos**?
48. Quanto custa **desenvolver** um jogo?
49. Quais eventos históricos da **Assassin's Creed** realmente aconteceram?

Conselho Editorial: Victor Civita Neto (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Elda Müller, Fábio Colletti Barbosa, Jairo Mendes Leal, José Roberto Guzzo

Presidente Executivo: Fábio Colletti Barbosa

Vice-presidente de Operações e Gestão: Marcelo Bonini

Diretor de Assinaturas: Fernando Costa

Diretora-Geral de Publicidade: Thais Chede Soares

Diretora de Recursos Humanos: Cibele Castro

Diretora-Geral: Helena Bagnoli
Diretor de Núcleo: Dimas Mietto

MUNDO ESTRANHO

Diretora de Redação: Patricia Hargreaves

Editores: Marcel Nadale, Tiago Jokura e Victor Bianchin (texto) **Editor de Arte:** Eder Redder **Designers:** Fabiana Caruso, Mayra Fernandes e Thales Molina **Estagiários:** Daniela Fescina (texto), Rafael Saraiva (design) **Atendimento ao Leitor:** Adriana Meneghelo e Walkiria Giorgino **Coordenadora Administrativa:** Cristiane Pereira **Auxiliar Administrativa:** Deborah de Souza **CTI:** Eduardo Blanco (Gerente), Adriana Girona, Aldo Teixeira, Andre Luiz, Cristina Negreiros, Dorival Coelho, Luciano Custódio, Marcelo Tavares, Marcos Medeiros, Mario Vianna, Marisa Tomas e Ruy Reis **Colaboraram nesta edição:** Eduardo Lima (texto), Gisele C. Batista Rego (revisão), Casa36 (arte) **INTERNET NÚCLEO JOVEM Editor:** Frederico Di Giacomo **Editor Assistente:** Mariana Nadai **Repórteres:** Ana Prado, Ludmilla Balduino e Otavio Cohen **Designers:** Alexandre Nacari, Juliana Moreira, Laura Rittmeister **Animação:** Felipe Thiroux **Webmaster:** Thiago Moura **Analista de Redes Sociais:** Lorena Dana **Estagiários:** Carolina Vellei, Carolina Vilaverde (texto) e Lucas Massao

www.mundoestranho.com.br

Apoio Editorial: Carlos Grassetti (Arte), Dedoc e Abril Press: Grace de Souza

Pesquisa e Inteligência de Mercado: Andrea Costa **Treinamento Editorial:** Edward Pimenta

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Marcia Soter, Mariane Ortiz, Robson Monte **Executivos de Negócio:** Ana Paula Teixeira, Ana Paula Viegas, Caio Souza, Camilla Folhas, Camilla Dell, Carla Andrade, Cidinha Castro, Claudia Galdino, Cleide Gomes, Cristiano Persona, Daniela Serafim, Eliane Pinho, Emiliano Hansenn, Fabio Santos, Jary Guimarães, Karine Thomaz, Marcello Almeida, Marcelo Cavalheiro, Marcio Bezerra, Marcus Vinicius, Maria Lucia Strobek, Nilo Bastos, Regina Maurano, Renata Mioli, Rodrigo Toledo, Selma Costa, Susana Vieira, Tati Mendes **PUBLICIDADE DIGITAL Diretor:** André Almeida **Gerente:** Virginia Any **Gerente de Estratégia Comercial:** Alexandra Mendonça **Executivos de Negócio:** André Bortolai, André Machado, Caio Moreira, Camila Barcellos, Carolina Lopes, Cinthia Curty, David Padula, Elaine Collaço, Gabriel Souto, Fabiola Granja, Flavia Kannebley, Guilherme Bruno de Luca, Guilherme Oliveira, Herbert Fernandes, Juliana Vicedomini, Laura Assis, Luciana Menezes, Rafael de Camargo Moreira, Renata Carvalho, Renata Simões **PUBLICIDADE REGIONAL Diretores:** Marcos Peregrina Gomez, Paulo Renato Simões **Gerentes:** Andrea Veiga, Edson Melo, Francisco Barbeiro Neto, Ivan Rizenital, João Paulo Pizarro, Mauro Sannazzaro, Ricardo Mariani, Samara Reijnders, Sonia Paula, Vania Passolongo **Executivos de Negócio:** Adriano Freire, Ailze Cunha, Beatriz Ottino, Carolina Louro, Caroline Platilha, Celia Pyramo, Clea Chies, Daniel Empinotti, Henri Marques, Ítalo Raimundo, José Castilho, Josi Lopes, Juliana Erthal, Julio Tortorello, Leda Costa, Luana Issa, Lucienne Lima, Pamela Berri Manica, Paola Dornelles, Ricardo Menin, Rodolfo Garcia, Samara Sampaio de O. Reijnders **PUBLICIDADE NÚCLEO JOVEM Diretor de Publicidade:** Alberto Simões de Faria **Gerentes:** Fernando Sabadin, Sandra Fernandes **Executivos de Negócio:** Alessandra Calissi, Alice Ventura, Ana Carolina Kanj, Analúcia Bertola, Eduardo Chedid, Fernanda Melo, Flavia Magalhães, João Eduardo Dias, Juliana Compagnoni, Karen Ferreira, Karine Grigório, Leila Raso, Luis Caldas, Luis Fernando Lopes, Mara Marques, Paulo Trindade, Reinaldo Murino, Roberta Maneiro, Samarah Almeida, Shirlene Pinheiro, Soraya Coen, Thaira Ferro, Vera Reis **Assistentes:** Liliana Moura, Monise Barbosa **DESENVOLVIMENTO COMERCIAL Diretor:** Jacques Baisi Ricardo **INTEGRAÇÃO COMERCIAL Diretora:** Sandra Sampaio **MARKETING E CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** Tiago Afonso **Gerente de Núcleo:** Cezar Almeida **Analistas de Marketing:** Ana Elisa Valente, Kauê Luiz Santin, Maria Fernanda Zanuto, Mariana Paulino Panhoni, Priscila Oreinstein, Thays Panizza **Gerente de Eventos:** Eliana Vilar **Analista de Eventos:** Tatiane Nascimento de Deus **Gerente de Circulação Avulsas:** Magali Superbi **Gerente de Circulação Assinaturas:** Alessandra Pallis **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Gerente:** Marina Bonagura **Consultor:** Ricardo Batista **Especialista Processos:** Roberto Faccio **Coordenador Processos:** Deise Droppa, Eduardo Andrade **ASSINATURAS Atendimento ao Cliente:** Clayton Dick **RECURSOS HUMANOS Consultora:** Karine Meneguim

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Alfa, Almanaque Abril, Ana Maria, Arquitetura & Construção, Aventuras na História, Boa Forma, Bons Fluidos, Bravo!, Capricho, Casa Claudia, Claudia, Contigo!, Delícias da Calu, Dicas Info, Elle, Estilo, Exame, Exame PME, Gloss, Guia do Estudante, Guias Quatro Rodas, Info, Lola, Manequim, Máxima, Men's Health, Minha Casa, Minha Novela, Mundo Estranho, National Geographic, Nova, Placar, Playboy, Publicações Disney, Quatro Rodas, Recreio, Runner's World, Saúde, Sou Mais Eu!, Superinteressante, Titi, Veja, Veja BH, Veja Rio, Veja São Paulo, Vejas Regionais, Viagem e Turismo, Vida Simples, Vip, Viva! Mais, Você S.A. Você RH, Women's Health **Fundação Victor Civita:** Gestão Escolar, Nova Escola

Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 14º andar, Pinheiros, São Paulo, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000. **Publicidade São Paulo e informações sobre representantes de publicidade no Brasil e no exterior:** www.publiabril.com.br

MUNDO ESTRANHO Especial Games ED.01 (EAN: 789 3614-09331-4) é uma publicação da Editora Abril **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço de capa vigente. Solicite seu exemplar na banca mais próxima de você. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **MUNDO ESTRANHO** não admite publicidade redacional.

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: (11) 5087-2112

Demais localidades: 0800-775-2112 www.abrilsac.com

Para assinar: Grande São Paulo: (11) 3347-2121

Demais localidades: 0800-775-2828 www.assineabril.com.br

IMPRESSA NA GRÁFICA ABRIL

Av. Otaviano Alves de Lima, 4400, Freguesia do Ó, CEP 02909-900, São Paulo, SP

FIPP

ANER

Abril s.a.

Conselho de Administração: Giancarlo Civita (Vice-Presidente), Victor Civita Neto, Esmaré Weideman, Hein Brand **Presidente Executivo:** Fábio Colletti Barbosa www.abril.com.br

O que os gamers querem

Leitores sugerem conteúdos para a próxima edição

Na próxima edição, eu gostaria de ver uma comparação entre Sega e Nintendo, destacando os pontos fortes e fracos de cada, mascotes, número de cópias vendidas etc. - já que ambos fizeram parte da infância de muita gente

MARI PAOLLINI, no Facebook

Seria legal se vocês publicassem algo sobre a preparação de um profissional programador de games: cursos, processos que envolvem a produção de um jogo, áreas de atuação etc. E parabéns pela edição "Tudo o que você sempre quis saber sobre games", ficou muito boa

RAFAEL NORDEGRAF JUNIOR, no Facebook

Que tal publicarem na próxima edição uma reportagem sobre os piores puzzles em games? Também seria legal uma matéria sobre os clássicos do SNES, como *Super Mario World*, *DK*, *Megaman X*, *Methroid* e *Zelda*, entre outros

JONATHAN WILLIAM, no Facebook

Minhas sugestões são as seguintes: recomendações de jogos de todos os tipos de console, uma página de nostalgia com games que marcaram a história dos consoles e avaliações de games apontando pontos fortes e fracos tanto dos jogos quanto dos consoles

BIANCA SATIE SIDO, no Facebook

instagram

Confira imagens exclusivas do dia a dia da redação e saiba o que vai rolar na próxima edição



DESAFIO

Siga @mundoestranho e poste uma foto com o tema "eu e minha coleção de games" e a hashtag #gamesME. A mais legal aparecerá aqui na próxima edição

ACESSE abr.io/MEinstagram

balãozinho

Inspire-se na imagem abaixo e crie um balãozinho



COMO GANHAR Mande o balãozinho mais engraçado

COMO PARTICIPAR Acesse abr.io/balao

FEBRE DE BOLA

A história dos jogos de futebol, dos boleiros pixelados de 40 anos atrás aos penteados perfeitos de Cristiano Ronaldo e Neymar



SOCCER

Era: Década de 1970

Foi lançado para o Odyssey em 1972. Como todos os games daquela época, era muito limitado – uma espécie de totó ou pebolim em versão eletrônica

SENSIBLE SOCCER

Era: 1992-2006

Disponível para quase todos os consoles da época, logo tomou o lugar de *Kick Off* como principal jogo de futebol com campeonatos semelhantes aos reais. Mas nunca se adaptou bem aos gráficos 3D e morreu esquecido em 2006

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER (ISS)

Era: 1995 – 2003

É considerada uma das melhores séries de futebol de todos os tempos – moral conquistada graças à variedade de modos de jogo, às câmeras que proporcionavam ângulos parecidos com os das transmissões de TV e à excelente jogabilidade



PRO EVOLUTION SOCCER (PES)

Era: 1996 - Até hoje

Conhecida como *Winning Eleven* no Japão, esta série conquistou enorme popularidade no Brasil na época do PlayStation e do PlayStation 2 – tornando-se uma das mais bem-sucedidas franquias por aqui. Perdeu o fôlego na atual geração, após quatro anos sem grandes inovações. Mas ainda está entre os jogos mais vendidos no mercado brasileiro

1972

1992

1995

1996

1989

KICK OFF

Era: 1989-2002

Lançado em 1989 para Atari ST e Amiga, foi o primeiro a introduzir táticas e substituições. Os dois primeiros jogos da série fizeram enorme sucesso. Mas a franquia foi perdendo o tempo da bola até acabar em 2002



1993

FIFA

Era: 1993 - Até hoje

Popular por ter jogadores, clubes e seleções da vida real, decolou para valer com a reformulação que recebeu em 2006, já na atual geração de consoles. Desde então, é considerada por muitos a melhor franquia de futebol

Melhores momentos do *Fifa*

1996

FIFA 96

Trouxe os gráficos tridimensionais para PlayStation, Saturn e PCs e foi o primeiro jogo da série a ter nomes e posições de jogadores reais entre as equipes

1999

THIS IS FOOTBALL

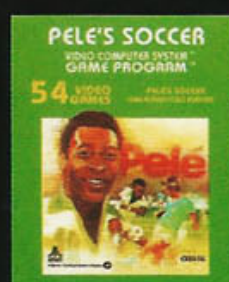
Era: 1999-2004

Produzido pela Sony, foi criado para entrar de sola no ISS e no *Fifa*, já na fase 3D do PlayStation e do PlayStation 2. Apesar da forte campanha de marketing, a péssima jogabilidade acabou mandando a série para o chuveiro antes que ela conseguisse alcançar o sucesso



BRASILEIROS NA ÁREA

Craques da seleção que estamparam a capa de jogos



Pelé O rei do futebol ilustrou a capa de *Pelé's Soccer*, lançado para Atari 2600 em 1980



Zico Foi capa de *Zico Soccer*, jogo de 1994 no qual o gamer assumia a função de técnico



Bebeto O tetracampeão foi a estrela de *Fifa 97* nos EUA e na Ásia



Ronaldo O Fenômeno está na capa de *Ronaldo V-Football*, jogo lançado em 2000 pela Infogrames



Melhores momentos do PES

2003

PES 3 (2003)

Trouxe a primeira grande atualização no motor gráfico. As partidas ficaram mais rápidas e dinâmicas. Foi a primeira versão da série a chegar aos PCs

2004

PES 4 (2004)

Melhorou a Master League, um modo que permite montar o "time dos sonhos". Jogadores passaram a ganhar ou perder desempenho com o tempo

2008

PES 2008

Estreou o sistema de inteligência artificial TeamVision. Mas jogou contra o patrimônio ao retirar quase todos os recursos de edição de times e jogadores

2011

PES 2011

Foi o primeiro a ter todos os clubes da Libertadores, além da Liga dos Campeões da Europa e a então estreante Master League Online

2013

PES 2013

Pela primeira vez, tem todos os clubes da primeira divisão do Campeonato Brasileiro – e Neymar fazendo a dancinha do *Ai, Se Eu Te Pego*

1.138
games de futebol já foram lançados até hoje

2003

FIFA 2003

Foi um marco na trajetória da série, com melhorias na jogabilidade e o início do que viria a se tornar o aclamado sistema de dribles

2007

FIFA 07

Recomeçou do zero para aproveitar melhor as possibilidades da geração PlayStation 3 e Xbox 360. Mas deixou muitos times licenciados de fora

2009

FIFA 09

Melhorou muito o motor gráfico introduzido dois anos antes, abrindo caminho para as incríveis atualizações que viriam nos anos seguintes

2013

FIFA 13

Reforçou sua lista de craques licenciados com Lionel Messi, que havia passado alguns anos sendo garoto-propaganda do *Pro Evolution Soccer*

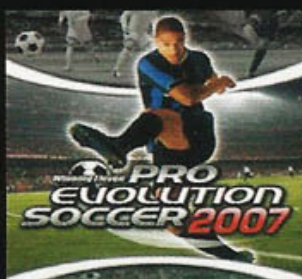


PlayStation®

Roberto Carlos
Quando estava no auge, foi um dos destaques na capa do *Fifa 2003*



Ronaldinho
R10 parece na capa de *Fifa 2004*, *Fifa 06*, *Fifa 07*, *Fifa 08* e *Fifa 09*



Adriano Jogando pela Inter de Milão, foi capa de *Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007*



Kaká Junto com o inglês Wayne Rooney, foi o garoto-propaganda de *Fifa 11* e *Fifa 12*



Neymar Divide a capa de *Pro Evolution Soccer 2012* e *2013* com Cristiano Ronaldo

Ó, DÚVIDA CRUEL

Melhor comprar um console portátil ou você faz mais negócio se optar por um tablet ou um smartphone? Taí uma pergunta bem difícil. Confira as vantagens e desvantagens dos dois tipos de plataforma

TEXTO Fábio Bracht
ILUSTRA Luiz Berger

TABLETS / SMARTPHONES

CONSOLES PORTÁTEIS

Uma boa para quem se satisfaz com games de jogabilidade mais simples e **partidas geralmente mais rápidas**. Também são as ótimas opções para quem gosta de comparar pontuações com os amigos – quase todos os games para eles têm essa funcionalidade

Perfil do jogador



Perfil dos jogos



Multiplayer



Funcionalidades extras



Preço dos aparelhos



Preço dos jogos



Se você só se contenta com **games de jogabilidade complexa**, tipo **Uncharted**, esta é a melhor – quer dizer, a única – opção. E tem outra: os consoles portáteis são a única escolha possível para quem não consegue se imaginar jogando num dispositivo sem botões

São **longos e desafiadores**. A sensação proporcionada por eles é quase a mesma que se experimenta num console de mesa. Por exemplo: *Super Mario 3D Land*, do Nintendo 3DS, é tão animal quanto *Super Mario Galaxy*, do Wii. O mesmo vale para os jogos do PlayStation Vita

Os portáteis oferecem opções multiplayer mais bacanas, por meio das quais os jogadores **realmente se enfrentam**. No 3DS, merece destaque uma função que permite a troca de várias informações com gamers que estejam próximos de você (mesmo que eles estejam com o videogame desligado)

Tanto o Vita quanto o **3DS** são **consoles dedicados**, criados para rodar jogos. Eles até contam com recursos típicos de um media player. Nada que se compare, porém, à multifuncionalidade proporcionada por tablets e smartphones

O preço sugerido do PlayStation Vita é de aproximadamente **R\$ 1.400** (contra cerca de US\$ 250, ou R\$ 530*, nos EUA). Já o Nintendo 3DS custa de **R\$ 900 a R\$ 1.100** (algo entre US\$ 170 e US\$ 200 – ou R\$ 360 e R\$ 425* – nas lojas norte-americanas)

Games para consoles portáteis são mais caros: **em média, R\$ 150**. Mas é preciso levar em conta que eles são mais complexos que os jogos para tablets e smartphones. Além disso, proporcionam mais tempo de entretenimento antes que o jogador sinta necessidade de partir para o próximo game

Ok, eles ainda não são tão sofisticados quanto os games para consoles portáteis. Mas há centenas de jogos para tablets e smartphones que são **rápidos, inventivos e divertidos**. É o caso de **Angry Birds**

Na maioria dos games para smartphones e tablets, as opções multiplayer se limitam a tabelas de recordes com as pontuações de seus amigos. Alguns títulos oferecem o **multiplayer assíncrono**: os gamers jogam quando podem e o aparelho avisa quando o adversário fez sua jogada

Neste quesito, tablets e smartphones dão um banho nos portáteis. Você pode fazer **muitas coisas além de jogar**. Dá para navegar na internet sem qualquer limitação, conversar com os amigos, trocar e-mails, ler, organizar seus compromissos... Na prática, eles funcionam como verdadeiros computadores de mão

Os preços começam em **R\$ 700** (valor aproximado de um tablet **Galaxy Tab 2** ou um celular Razer D3) e podem **passar dos R\$ 2 mil** (iPad ou iPhone 5) – sem contar o valor gasto mensalmente com um plano de internet se você optar por um aparelho 3G

A maioria dos jogos é baratinha: **média de R\$ 10**. Existem exceções. Mesmo assim, o preço raramente ultrapassa os R\$ 20. Há também uma imensa quantidade de games gratuitos. Mas é bom ficar esperto com eles. Depois do download, muitos induzem o gamer a gastar algum dinheiro para continuar jogando



Os jogos de tablets e smartphones são baratos e não perdem nos quesitos qualidade e diversão

TdF
OPINOU
Saulo
Sobanski

2x4

QUEM VENCE? O placar é favorável aos consoles portáteis, mas tudo depende do perfil do jogador. Se o que você quer é uma experiência mais próxima da proporcionada pelos consoles de mesa, vá de portátil. Caso contrário, pode optar por um tablet ou um smartphone sem medo de se arrepender

Nos consoles portáteis, os gráficos e a jogabilidade são muito melhores. Não tem comparação



TdF
OPINOU
Pedro
Sobreiro

**Prepare-se:
tem lição de casa
todo dia.**

INTENSIVÃO DE FÉRIAS



**Centenas de games com
descontos incríveis.**

PS3
PlayStation 3

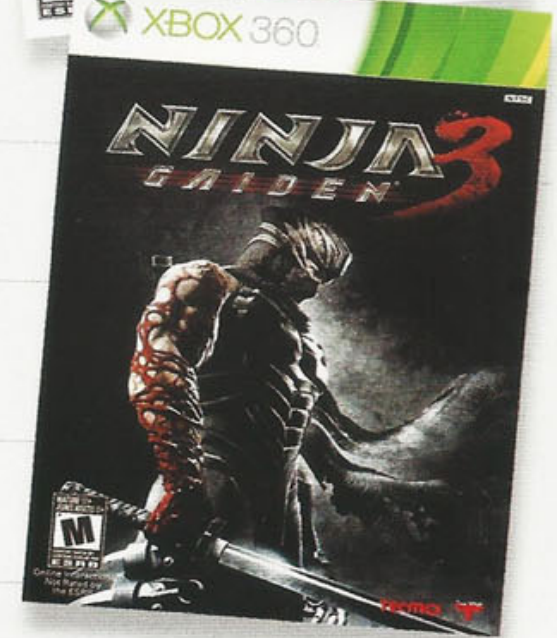
PS2
PlayStation 2

XBOX 360

Wii



NC Games®
& entertainment



tradec.com.br

Imagens meramente ilustrativas. Verificar disponibilidade de estoque nas principais revendedoras. Esta campanha é uma iniciativa NC Games. Os logotipos PlayStation e PS Family são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. Os logotipos Xbox e Xbox 360 são marcas registradas do grupo de empresas Microsoft e são usados sob licença da Microsoft. © 2011 Nintendo. Nintendo, Wii e o selo oficial são marcas da Nintendo.

Disponíveis nas revendas abaixo:

LOJAS AMERICANAS
Grandes marcas, preços baixos, todos os dias.



magazineluiza.com
vem ser feliz

pontofrio.com

Saraiva
saraiva.com.br

Walmart
walmart.com.br



OS GAMES MAIS SANGRENTOS DE TODOS OS TEMPOS

A ME Games adverte: os jogos reunidos aqui são muito violentos, flertam com tabus e estão se lixando para o politicamente correto

TEXTO Gabriel Morato ILUSTRA Marcio de Castro



MORTES PERTURBADORAS

JOGO *Bioshock Infinite*

QUANDO 2003

PLATAFORMAS Xbox 360, PlayStation 3, PC

Ok, ele não é uma carnificina como os outros jogos deste ranking. Mas há um bom motivo para *Bioshock Infinite* estar aqui: as mortes são perturbadoras de um jeito diferente porque tudo acontece num cenário idílico – uma cidade nas nuvens. O protagonista, Booker DeWitt, usa um gancho para abrir a cabeça dos oponentes. Alguns críticos acusaram os desenvolvedores de terem apelado para a violência gratuita. Independentemente disso, o jogo virou um enorme sucesso assim que foi lançado este ano (leia mais na pág. 60)

ASSASSINO DE ALUGUEL

JOGO Série *God of War*

QUANDO 2005-2013

PLATAFORMAS Celular, PlayStation 2, PlayStation 3

Kratos, pau-mandado do deus da guerra, pega pesado na hora de matar as criaturas mitológicas que cruzam seu caminho nesta série. O personagem abre a barriga de centauros, arranca os olhos de ciclopes, decepta a cabeça de medusas, desloca a mandíbula tripla de feras chamadas cérbere e empala quimeras usando seu chifre. Sem falar dos métodos nada sutis reservados às divindades do panteão grego. Ele mata o próprio pai, Zeus, batendo sua cabeça contra uma pedra e socando-o até que a tela fique coberta de sangue.

FATIANDO INIMIGOS

JOGO *The Immortal*

QUANDO 1990

PLATAFORMAS Apple II, Amiga, Mega Drive, Atari ST, PC

O gamer controla um aprendiz de feiticeiro que tenta resgatar seu mestre de um labirinto habitado por duas espécies de monstro que estão em guerra. Ele mata os inimigos cortando-os ao meio ou esmagando-lhes a cabeça. E pode ser morto de variadas maneiras: afogado, derretido, queimado, eletrocutado ou comido por um verme gigante. Lançado há mais de 20 anos, *The Immortal* até hoje impressiona pela violência. Na versão para NES, algumas mortes foram censuradas ou atenuadas.

MONSTROS RETALHADOS

JOGO Série *Dead Space*

QUANDO 2008-2013

PLATAFORMAS Xbox 360, PlayStation 3, PC

Isaac Clarke, protagonista do jogo, não é soldado, mas engenheiro. E está preso numa nave espacial de mineração com criaturas monstruosas chamadas necromorphs. Para sobreviver, recorre a armas nada convencionais – incluindo maçaricos e serras elétricas, com os quais retalha os tais monstros em cenas de extrema violência. A Visceral Games, desenvolvedora da série, aproveitou todas as oportunidades que teve para inundar a tela de sangue. *Dead Space 2*, lançado em 2011, tem uma cena de cirurgia de olho que é de arrepiar.

GOLPES BRUTAIS

JOGO Série *Mortal Kombat*

QUANDO 1992-2013

PLATAFORMA Arcade

Depois do sucesso obtido com *Pit-Fighter* (1990), os designers John Tobias e Ed Boon decidiram replicar a fórmula para enfrentar o rival *Street Fighter II*. Acabaram criando uma série de luta absurdamente violenta – com destaque para as “fatalities”, golpes brutais capazes de triturar ossos ou arrancar uma cabeça e disparados por um comando específico para cada personagem. A franquia vem buscando formas de aumentar ainda mais a violência nos últimos 20 anos, com a adição de novidades como ossos sendo quebrados em visão de raio X.



TARJA PRETA

JOGO *Harvester*
QUANDO 1996

PLATAFORMA PC

O campeão de nosso ranking não é apenas um jogo sangrento. Ele flerta com os assuntos mais cascudos que você possa imaginar – pedofilia, prostituição, tortura, sadomasoquismo, preconceito racial... Entre outros. Ambientado na década de 1950, seu protagonista é Steve Mason, sujeito que, um dia, acorda sofrendo de amnésia e se vê cercado de pessoas esquisitíssimas (todas moradoras de *Harvester*, uma cidade mais esquisita ainda). Tentando encontrar pistas sobre seu passado, ele vai cometendo as maiores barbaridades. Embora seja uma carnificina sem igual, o jogo tem boas doses de humor – graças ao caráter excêntrico de seus personagens. Mas isso não impediu que ele recebesse as sanções de praxe. Na Alemanha, o jogo foi proibido. Na Austrália, nem chegou a ser distribuído. E no Reino Unido, só foi vendida uma versão censurada.

REALISMO CULT

JOGO *Soldier of Fortune*

QUANDO 2000
PLATAFORMAS PC, Dreamcast, PlayStation 2

Você dá um tiro no estômago de alguém e vê suas tripas pulando para fora. Atinge outro inimigo na cabeça e observa seus miolos voando pelos ares. Dispara na virilha de um terceiro e assiste ao sujeito estrebuchar até a morte. Na época em que *Soldier of Fortune* chegou ao mercado, esse realismo era inédito. O jogo teve duas continuções igualmente violentas, lançadas em 2002 e 2007. Mas foi a versão original que acabou virando *cult* e é vendida até hoje.

PÉ DE CABRA NA CABEÇA

JOGO *Manhunt*

QUANDO 2003
PLATAFORMAS Xbox, PlayStation 2, PC

De tão violento, o game chegou a ter problemas com a justiça e acabou sendo banido em vários países. Ele é protagonizado por James Earl Cash, um assassino condenado que escapa da execução, vira personagem de um filme e sai matando todo mundo para continuar vivo. O jogador controla Cash e pode optar por três níveis de violência nos assassinatos que vai cometendo ao longo das fases. As opções vão desde uma sacola plástica para sufocar as vítimas até um pé de cabra para arrebentar a cabeça delas.

POLITICAMENTE INCORRETO

JOGO *Postal*

QUANDO 1997
PLATAFORMAS PC/Mac

Neste jogo, o objetivo não é sobreviver à investida de inimigos, mas simplesmente matar um determinado número de pessoas – armadas e potencialmente hostis – para passar à fase seguinte. O personagem controlado pelo gamer usa metralhadoras e explosivos, para executar sua missão. Além de violento, *Postal* é politicamente incorreto, pois não há penalização quando se mata um inocente. Na Austrália e na Nova Zelândia, sua venda foi proibida.

OBRA-PRIMA DO TERROR

JOGO *Phantasmagoria*

QUANDO 1995
PLATAFORMA PC

Criado por Roberta Williams, que até então se dedicava apenas a jogos infantis baseados em contos de fada, *Phantasmagoria* é considerado uma obra-prima do terror psicológico – cheio de rituais satânicos, práticas de magia negra, possessões demoníacas... E mortes violentíssimas, é claro (com direito a uma cena de estupro que rendeu muita polêmica na época de seu lançamento). Por causa dessa controvérsia, o jogo acabou sendo banido do mercado australiano de videogames e muitas lojas nos Estados Unidos se recusaram a vendê-lo.

ZEUS (2005-2013)

O principal antagonista da série *God of War* não era fraco, não: além de manda-chuva do Olimpo, foi um tremendo pegador

TEXTO Fabio Bracht ILUSTRA Diego Sanches

1. Zeus da série *God of War* é o mesmo da mitologia grega: chefe do Olimpo e filho dos titãs Cronos e Rea. Casou-se com a própria irmã, Hera, a deusa do amor e do casamento. Mas **adorava pular a cerca, inclusive com mulheres mortais**. Desses relacionamentos nasceram vários deuses e semideuses famosos – entre eles Atena, Apolo e Hércules

2. Zeus só virou o rei do Olimpo porque escapou de ser engolido pelo pai logo após seu nascimento. **Rea entregou-o a uma águia**, que o levou para uma ilha distante, onde estaria a salvo. Ele acabou sendo criado em segredo pela narradora da série – Gaia, deusa da Terra e avó de todos os deuses. Foi ela quem lhe deu o poder para, mais tarde, enfrentar Cronos

3. Movido pelo desejo de se vingar do pai, Zeus acabou traindo Gaia. Ele liderou seus irmãos numa batalha feroz contra os titãs, que foram **todos aprisionados em Tártaro** – o submundo onde criminosos e demônios encontravam seu castigo. Essa foi a Primeira Grande Guerra. Cronos perdeu o trono, assumido pelo filho revoltado. Teve início, assim, a Era dos Deuses

4. Num dado momento, Zeus tem um caso com Calisto, uma bela jovem mortal. Os detalhes desse relacionamento são desconhecidos, mas sabe-se que o resultado foi o nascimento de duas crianças. Uma delas era **Kratos, o protagonista de *God of War***. Hera pede ao marido que mate o menino. Mas é Deimos, seu irmão, quem acaba pagando o pato por engano

5. No primeiro jogo da série, uma figura misteriosa chamada **Grave Digger** ajuda Kratos a derrotar Ares, o deus da guerra. Esse personagem é Zeus disfarçado. O que ele queria era se livrar do único deus que poderia lhe causar problemas durante seu reinado. Mas o plano deu certo só até a página dois. Ao vencer Ares, Kratos iria se transformar num problema ainda maior

6. Foi a luta entre deuses e titãs na Primeira Grande Guerra que deu forma à geografia acidentada do mundo habitado pelos mortais. A batalha foi tão violenta que sacudiu a Terra, provocou terremotos e fez surgir montanhas. Durante o conflito, Zeus **criou a poderosa espada chamada *Blade of Olympus***, com a qual empurrou os titãs para as profundezas de Tártaro





7. Só em *God of War II* todo mundo fica sabendo que Zeus é pai de Kratos – fruto de uma de suas várias **aventuras amorosas com mulheres mortais**. Temendo que o filho acabe por lhe roubar o trono, ele suga todo o poder que lhe foi conferido por Gaia para dentro da Blade of Olympus. É a partir desse momento que Zeus e seu filho bastardo se tornam inimigos

8. Embora seja uma criação de Zeus, a Blade of Olympus permanece a maior parte do tempo com Kratos. **A arma mais usada pelo rei dos deuses é o raio**, que ele consegue conjurar e atirar como uma lança contra seus inimigos. Em *God of War I*, Kratos recebe esse poder do próprio Zeus – que, àquela altura, ainda pretendia ajudá-lo em sua jornada

9. Foi por ordem de Zeus que Hefesto construiu a **Caixa de Pandora**, um artefato de grande importância na saga. Ela foi feita para guardar todos os males criados durante a guerra contra os titãs. Após os eventos do primeiro jogo, esses males foram liberados e infectaram os deuses, inclusive Zeus. Tomado pelo medo, o rei do Olimpo declarou guerra contra Kratos

10. Ao longo da série, Zeus vai carregando nas costas o peso de ver sua **família se desintegrando** e sendo progressivamente aniquilada. Na batalha épica travada em *God of War III*, ele perde dois irmãos (Poseidon e Hades), a esposa (Hera) e um dos filhos (Hércules). Isso sem contar que Atena, também sua filha, já tinha morrido no jogo anterior tentando salvá-lo da fúria de Kratos

11. O antagonista da série é um deus mutante, capaz de trocar sua fachada e assumir diferentes formas. A principal delas é a de **uma majestosa águia**, como se vê em *God of War II*. Embora não seja um ancião (Zeus é o mais novo dos seis filhos de Cronos e Rea), ele gosta de manter a aparência de alguém bem mais velho – mas sempre sarado – para impor respeito

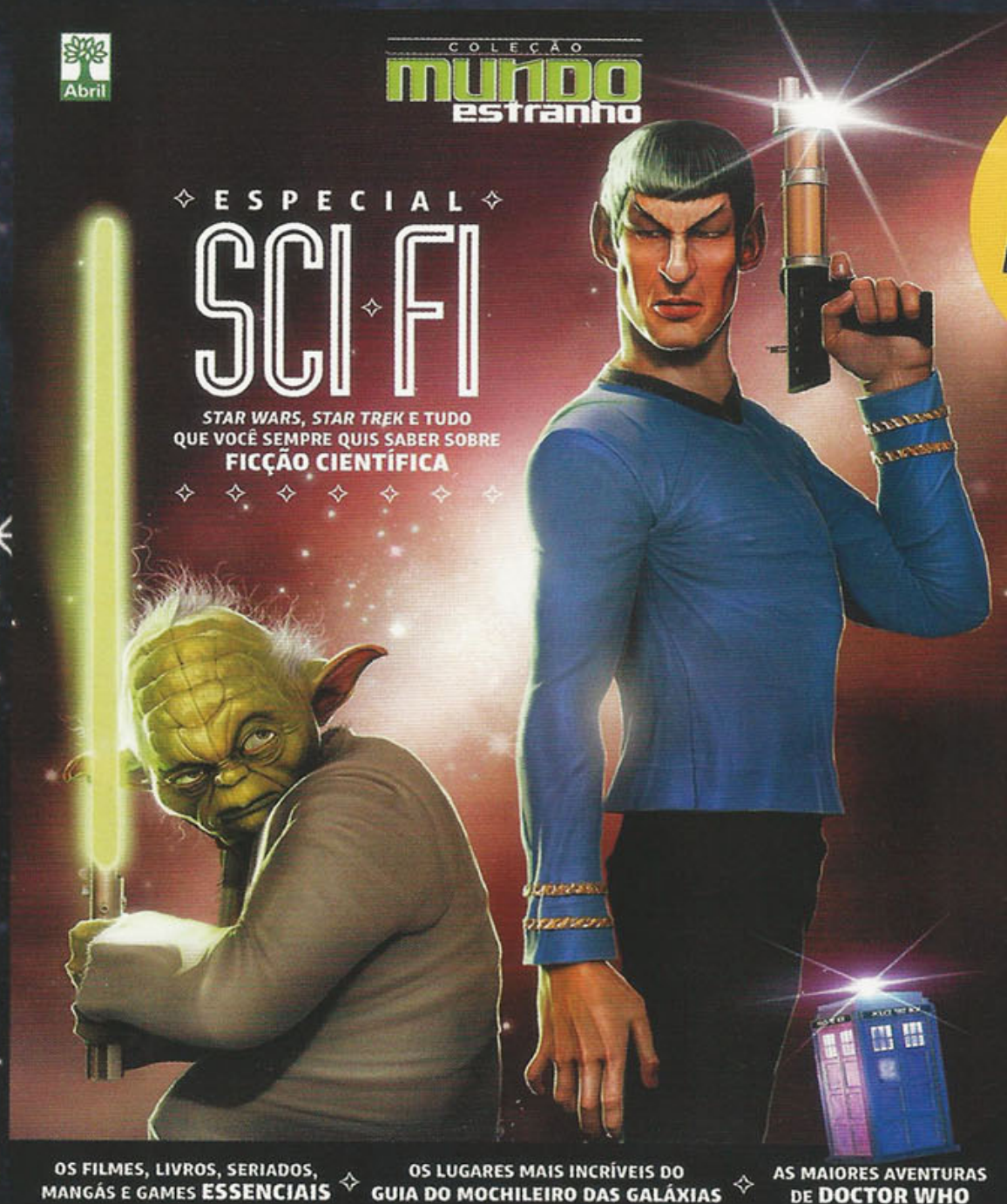


QUE FIM LEVOU?

Mesmo mobilizando todos os deuses e até mesmo os titãs contra Kratos, Zeus acaba levando a pior em *God of War III*. O protagonista da série abandona suas armas e soca o rei do Olimpo até a morte num dos momentos mais violentos da história dos games (leia mais na pág. 10)

O LADO CURIOSO DA FORÇA

UMA JORNADA PELOS MAIORES FILMES,
SÉRIES E LIVROS DE FICÇÃO CIENTÍFICA.



JÁ NAS
BANCAS!

Star Wars x Star Trek
Como funciona a Enterprise
Os lugares mais legais do Guia do Mochileiro das Galáxias
Quais figuras históricas já apareceram em Doctor Who
Os melhores mangás, animês e games do gênero

Compre também pelo site: www.lojaabril.com.br



VAI COMEÇAR A GUERRA

O embate entre os consoles da nova geração promete. Conheça as novidades do PlayStation 4 e do Xbox One. Entenda o lugar do Wii U nessa briga. Saiba como os videogames serão daqui a 10 anos. E relembre os melhores momentos da geração que está saindo de cena agora

TEXTO Lucas Patricio, da E3 **ILUSTRA** Murilo Maciel e Evandro Bertol

PLAYSTATION 4

A Sony aposta num console com uma proposta muito clara: ser a melhor opção para quem gosta mesmo é de jogar

Ser um console poderoso, com gráficos que superem a expectativa dos jogadores e proporcione uma imersão sem igual. Essa é a missão do PlayStation 4, com chegada ao mercado brasileiro anunciada para o fim deste ano. A Sony faz questão de destacar

que o aparelho foi criado para ser, antes de tudo, um videogame – sugerindo, assim, que sua maior rival, a Microsoft, se preocupou muito mais em fazer do Xbox One uma central de entretenimento do que em atender às necessidades de quem quer mesmo é jogar.

O console será compatível com o controle PS Move – aquele que se parece bastante com o Wii Remote



O PS4 será capaz de reproduzir vídeos em 4 k. Nos jogos, porém, a resolução será a mesma do PS3: 1080 p

CINCO COISAS BOAS DO CONSOLE

- 1.** Todo game para PS4 que não utilizar a PS Eye poderá ser jogado remotamente pelo portátil PlayStation Vita – uma funcionalidade semelhante à do GamePad do Wii U
 - 2.** O novo controle Dualshock recebeu mudanças significativas e ficou com pegada mais confortável. As grandes novidades são o botão Share e o painel sensível ao toque
 - 3.** O console permitirá que se deixe um jogo suspenso em segundo plano para executar outras funções, como o compartilhamento de vídeos e o gerenciamento de downloads
 - 4.** Diga adeus à sofrível interface XMB do PS3. A interface do PS4 é mais inteligente que a de seu antecessor e adequada para os novos hábitos sociais dos jogadores
 - 5.** Não será necessário esperar que o download de um título seja completado para começar a jogá-lo. O PS4 permitirá jogar o game enquanto ele está sendo baixado
- A câmera PS Eye do PS4 identificará onde está cada jogador na sala para, por exemplo, deixar cada um do lado correto nas partidas em modo “multiplayer” com telas divididas
- Pelo botão Share, você poderá compartilhar fotos, vídeos e transmissões ao vivo de suas partidas. Já o painel servirá para facilitar a navegação principalmente em menus, como um mouse
- Quando encontrar dificuldades para superar determinada fase de um jogo, você poderá assistir a vídeos publicados por outros usuários que ensinam a passar por esse ponto
- Entre as novidades da interface estão janelas com as últimas atualizações de outros gamers. Você poderá ver o que eles jogaram, quais troféus ganharam e quais vídeos compartilharam
- Ao comprar um game por meio de download, você poderá escolher qual parte dele deseja baixar primeiro. Por exemplo: o modo “singleplayer” ou o modo “multiplayer on-line”

JOGOS EXCLUSIVOS

Os principais títulos que só estarão disponíveis no PS4

KILLZONE: SHADOW FALL

LANÇAMENTO: Novembro

O quarto episódio da série vai se passar 30 anos após os acontecimentos de *Killzone 3*. Os cenários serão menos apocalípticos e um robô será um importante aliado nos combates

KNACK

LANÇAMENTO: Novembro

Do mesmo criador do mascote Crash Bandicoot, *Knack* é uma aventura à moda antiga para um público mais jovem. Pelo que se sabe, os visuais deixarão um pouco a desejar

INFAMOUS: SECOND SON

LANÇAMENTO: 2014

Sete anos depois do último jogo da série, *inFamous* terá um novo protagonista: Delsin Rowe, personagem dotado de habilidades com as quais seu antecessor, Cole McGrath, nem sonhava

DRIVECLUB

LANÇAMENTO: Novembro

Será uma espécie de comunidade para os apaixonados por automobilismo. Enquanto *Gran Turismo* não chega ao PS4, esta parece ser a melhor escolha para os fãs do gênero

THE ORDER 1886

LANÇAMENTO: Indefinido

Jogo de tiro em terceira pessoa dos estúdios responsáveis por *God of War*. Em *The Order 1886*, uma realidade alternativa coloca seres humanos defendendo a Terra de monstros

XBOX ONE

O console da Microsoft quer substituir todos os aparelhos de sua sala e ser uma central de entretenimento definitiva – com a ajuda de um Kinect ainda mais poderoso

O novo Xbox tem tudo para ser o melhor amigo da sua TV. Enquanto você joga, poderá checar o que está passando em seus canais favoritos, dar uma navegada pela internet ou iniciar uma chamada no Skype. Quando voltar, o jogo estará exatamente onde você parou. Com ajuda do novo Kinect (muito mais preciso que o primeiro modelo), o console conhecerá melhor os gostos do usuário e permitirá acesso rápido a todas as funcionalidades com um simples gesto ou comando de voz. Resumindo: o sucessor do 360 quer oferecer não apenas games mais bonitos – ele quer dominar a sua sala.



O Xbox One tem um leitor de Blu-Ray, o que garante discos com maior capacidade de armazenamento para jogos

CINCO COISAS BOAS DO CONSOLE

- 1.** O novo Kinect agora funciona inclusive no escuro e permite jogar em ambientes menores – ótima notícia para quem tem uma sala ou um quarto pequenos.
Mais preciso que a versão anterior, ele consegue medir seus batimentos cardíacos e reconhece expressões faciais – identificando, por exemplo, se você está feliz ou triste
- 2.** O controle do Xbox One é uma versão aperfeiçoada do já excelente controle de Xbox 360. Ele ficou mais confortável e tem um sistema de vibração impressionante.
Com dois novos pontos de vibração, ele proporciona efeitos sensacionais. Por exemplo: ao frear um carro, você sente uma onda de vibração indo de um lado para o outro do controle
- 3.** Mesmo quando não estiver jogando, seus jogos “aprenderão” com a experiência on-line: estar conectado no Xbox One garantirá que os jogos se modifiquem.
Exemplo: em games de corrida, o console será capaz de registrar seu estilo de dirigir e reproduzi-lo nas partidas disputadas por outros jogadores mesmo que você esteja off-line
- 4.** O Xbox One será multitarefas: bastará um gesto ou um comando de voz para pausar o game e acessar instantaneamente um programa de TV ou iniciar uma chamada via Skype.
Os comandos de voz funcionam muito bem. Para ligar o console, basta dizer “Xbox On”. Para encontrar um site, é só falar o nome. Para assistir a um programa de TV, mesma coisa
- 5.** Por meio de uma integração com o serviço Twitch, o Xbox One poderá transmitir suas partidas ao vivo para quem quiser assistir em qualquer parte do mundo.
Há também a possibilidade de gravar os melhores momentos de seu jogo – graças ao recurso Game DVR – e compartilhá-los com os amigos por meio de redes sociais ou do Xbox Live

JOGOS EXCLUSIVOS

Os principais títulos que só estarão disponíveis no Xbox One

QUANTUM BREAK

LANÇAMENTO: Indefinido

Dos criadores de Max Payne, o jogo será integrado com uma série de TV. As jogadas afetarão o programa – que, por sua vez, dará dicas para desvendar mistérios no game

A Microsoft voltou atrás: o Xbox One poderá rodar jogos usados e não terá de ficar on-line o tempo todo para funcionar

KILLER INSTINCT

LANÇAMENTO: Novembro

A série de luta criada há 20 anos pela produtora Rare volta com visuais semelhante aos de *Street Fighter IV*. O jogo será grátis, mas você pagará pelos personagens

RYSE: SON OF ROME

LANÇAMENTO: Novembro

O jogador vai controlar um legionário romano que testemunha o assassinato de sua família e busca vingança contra os inimigos. O game terá um modo de batalhas cooperativas on-line

FORZA MOTORSPORT 5

LANÇAMENTO: Novembro

A franquia de corrida alcançará um novo patamar visual e aprenderá como você e seus amigos jogam para criar uma experiência totalmente integrada ao jogar on-line

PROJECT: SPARK

LANÇAMENTO: Indefinido

Não será exatamente um jogo, mas uma caixa de ferramentas que permitirá a qualquer pessoa desenvolver seus próprios games utilizando uma interface extremamente amigável

WII U

Com reforços de peso prometidos para este ano, o console da Nintendo está vivíssimo nesta briga

Muita gente diz que o Wii U não é um console de nova geração porque suas configurações são equivalentes às do PS3 e do Xbox 360. Mas o console lançado (só lá fora) no fim de 2012 continua forte na briga – até porque seus jogos têm uma legião de fãs. Ainda este ano, o Wii U receberá reforços de peso, como *The Legend of Zelda: Wind Waker*, *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* e *Super Mario 3D World*.



PS4 x XBOX ONE x WII U

Compare o arsenal de cada console e responda: qual deles está mais preparado para vencer a guerra?

RECURSO	PLAYSTATION 4	XBOX ONE	WII U
Leitor de discos	Blu-ray/DVD	Blu-ray/DVD	Disco proprietário de 25 GB
Memória RAM	8 GB GDDR5	8 GB DDR3	2 GB DDR3
CPU	Processador AMD “Jaguar” com 8 núcleos	CPU personalizada Microsoft com 8 núcleos	Processador Multicore PowerPC “Espresso”
Hard Drive	500 GB (removível)	500 GB (não removível)	8 GB ou 32 GB Flash
Armazenamento na nuvem	Sim	Sim	Sim
Compartilhamento de vídeos	Sim	Sim	Não
Conversa por voz em grupos	Sim	Sim	Não
Comandos de voz	Não anunciado	Sim	Não
Controle de movimentos	PS Eye / PS Move	Kinect 2	Wii Remote / GamePad
Transmissão on-line de partidas	Sim	Sim	Não
Experiência de segunda tela	Conexão com PS Vita	Conexão com tablets via app SmartGlass	GamePad (incluso com console)
Jogos usados	Sim	Sim	Sim
Retrocompatibilidade	Não	Não	Jogos de Wii
Serviço on-line por assinatura	PlayStation Plus	Xbox Live	Não
Preço nos EUA	US\$ 399,99	US\$ 499,99	US\$ 299,99 (8 GB) / US\$ 349,99 (32 GB)
Preço no Brasil	Não anunciado	R\$ 2.199	Não anunciado
Lançamento no Brasil	Novembro de 2013	Último trimestre de 2013	Fim do ano

O QUE VEM PELA FRENTE

Nunca foi tão difícil prever como será a próxima geração de videogames. PlayStation 4 e Xbox One apontam mais ou menos na mesma direção: entretenimento para toda a família. Que cara eles terão daqui a 10 anos? Veja na ilustração abaixo.

SEM DISCO

O fim do disco é uma tendência. Tanto PS4 quanto Xbox One e Wii U já contam com versões digitais de todos os seus jogos. A praticidade do download e os custos mais baixos vão matar os games de caixinha

AGREGADORES

Com os consoles do futuro, você nunca estará sozinho. O conceito de jogos como *Destiny* serão a base dos games. Ou seja: diversos jogadores participarão de sua experiência, como já acontece nos jogos MMO

SOCIAIS

Para valerem a pena, os jogos digitais terão de ser mais do que apenas uma licença. Iniciativas como o provável sistema de trocas de jogos digitais do Steam indicam o caminho do futuro

MAIS SIMPLES

Os controles ficarão mais simples, serão mais versáteis e terão menos botões, para se tornarem ainda mais acessíveis para quem não é jogador hardcore. Celulares e tablets também poderão ser usados como joystick

INTELIGENTES

Com a evolução de acessórios como o PS Eye e o Kinect, os consoles serão capazes de traçar um perfil muito mais preciso de cada jogador. Isso vai melhorar, por exemplo, o entrelaçamento de partidas on-line

NA NUVEM

Esqueça o número de processadores. Os consoles do futuro usarão computação na nuvem. Assim, será possível melhorar o desempenho deles sem que os aparelhos tenham de ser trocados por uma nova versão

SEM FIOS

A tecnologia de carregamento sem fio que já está sendo usada nos celulares vai manter seu videogame ligado e, de quebra, livrar sua sala do emaranhado de cabos

DISCRETOS

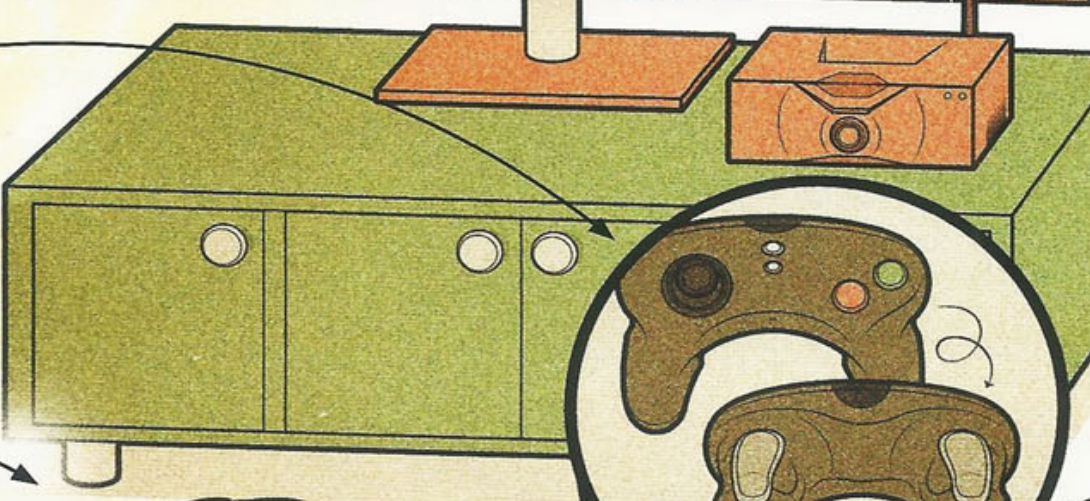
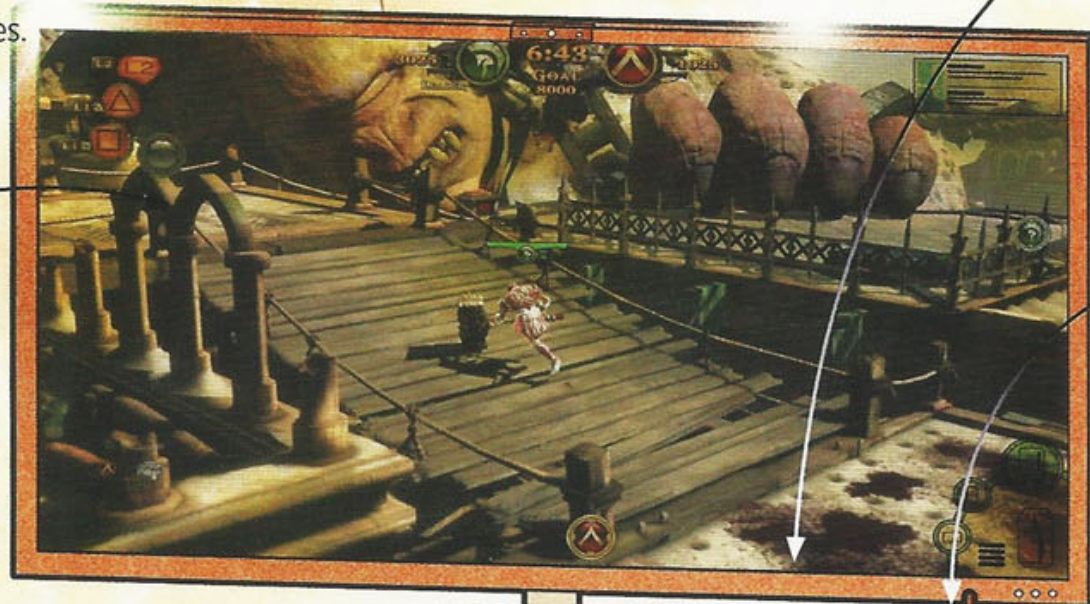
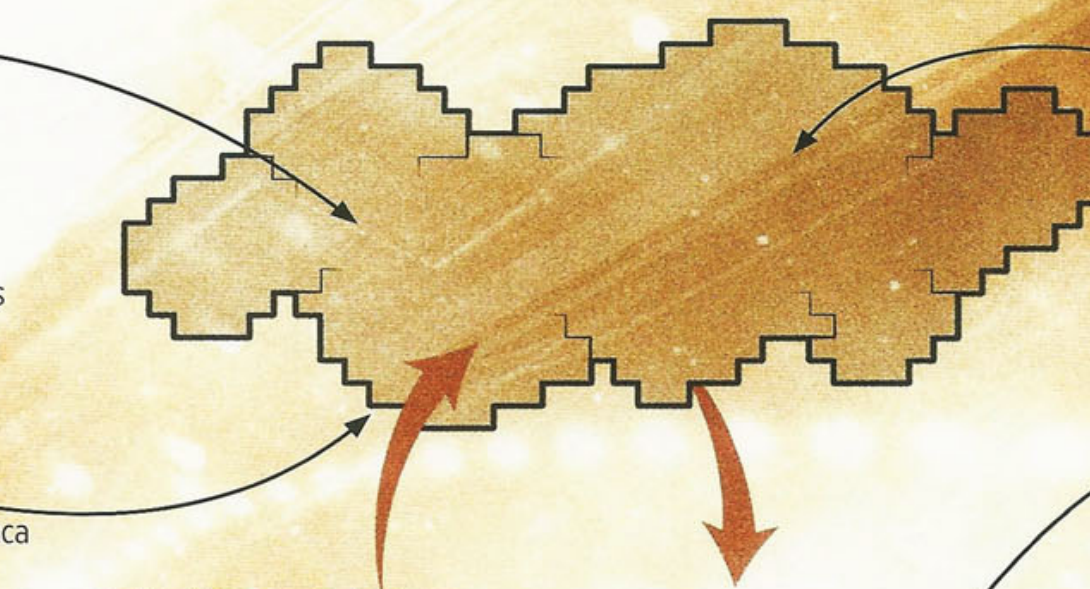
O visual dos futuros consoles seguirá a tendência já observada no PS4 e no Xbox One: serão discretos e elegantes. E ficarão cada vez menores, já que utilizarão processamento na nuvem

INTEGRADOS

Os próximos consoles vão conversar com outros aparelhos da casa. Começou a jogar? O aparelho vai te dizer se tem refrigerante na geladeira. Resolveu ver um filme? O videogame apagará as luzes da sala

MULTIPLATAFORMA

O conceito de jogo assimétrico será cada vez mais explorado. Enquanto seu amigo completa uma missão no tablet, você recebe pontos no jogo principal e pode descobrir segredos usando um aplicativo no celular



MUITO OBRIGADO POR TUDO!

PlayStation 3, Xbox 360 e Wii foram protagonistas da mais longa geração de videogames da história. E deixarão boas lembranças em nossa memória. Prestamos aqui uma modesta homenagem a eles.



HISTÓRIA

Lançado em 2006, teve um começo difícil por causa do preço alto e da falta de jogos de qualidade. Mas se recuperou no ano seguinte com séries exclusivas como *Gran Turismo*, *Uncharted*, *Killzone* e *inFamous*. Hoje, acumula quase 78 milhões de unidades vendidas.

JOGOS MAIS VENDIDOS

- 1) *Call of Duty: Modern Warfare 3* (2011)
UNIDADES VENDIDAS: 12,7 milhões
- 2) *Call of Duty: Black Ops* (2010)
UNIDADES VENDIDAS: 11,9 milhões

- 3) *Gran Turismo 5* (2010)
UNIDADES VENDIDAS: 10,4 milhões
- 4) *Call of Duty: Black Ops II* (2012)
UNIDADES VENDIDAS: 10,3 milhões
- 5) *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009)
UNIDADES VENDIDAS: 10,1 milhões



JOGOS MAIS VENDIDOS

- 1) *Kinect Adventures!* (2010)
UNIDADES VENDIDAS: 20,1 milhões
- 2) *Call of Duty: Modern Warfare 3* (2011)
UNIDADES VENDIDAS: 14,9 milhões
- 3) *Call of Duty: Black Ops* (2010)
UNIDADES VENDIDAS: 13,9 milhões
- 4) *Call of Duty: Modern Warfare 2* (2009)
UNIDADES VENDIDAS: 13 milhões
- 5) *Call of Duty: Black Ops II* (2012)
UNIDADES VENDIDAS: 12,3 milhões

HISTÓRIA

Chegou ao mercado em 2005 e acumula mais de 77,5 milhões de unidades vendidas. Graças à rede Xbox Live, às séries *Halo* e *Gears of War* e aos conteúdos antecipados de *Call of Duty*, transformou-se no console favorito dos fãs de games de tiro em primeira pessoa.



HISTÓRIA

Lançado em 2006, virou um fenômeno, com 99,9 milhões de unidades vendidas até hoje. É o console mais vendido de sua geração e o quinto da história. Seus controles com sensores de movimento revolucionaram a indústria.

JOGOS MAIS VENDIDOS

- 1) *Wii Sports* (2006)
UNIDADES VENDIDAS: 81,3 milhões
- 2) *Mario Kart Wii* (2008)
UNIDADES VENDIDAS: 33,7 milhões
- 3) *Wii Sports Resort* (2009)
UNIDADES VENDIDAS: 31,7 milhões

- 4) *Wii Play* (2006)
UNIDADES VENDIDAS: 28,7 milhões
- 5) *New Super Mario Bros. Wii* (2009)
UNIDADES VENDIDAS: 26,9 milhões

JOGOS MAIS BEM AVALIADOS

1) *Grand Theft Auto IV* (2008)
MÉDIA DE NOTAS: 97,04%

2) *Uncharted 2: Among Thieves* (2008)
MÉDIA DE NOTAS: 96,38%

3) *Batman: Arkham City* (2011)
MÉDIA DE NOTAS: 96,09%

4) *Bioshock Infinite* (2013)
MÉDIA DE NOTAS: 95,94%

5) *The Last of Us* (2013)
MÉDIA DE NOTAS: 94,86%



CURIOSIDADES

- O PS 3 quase foi lançado com um controle em forma de bumerangue. Mas o modelo acabou sendo abandonado, dando lugar a um design muito parecido com o do controle do PS2
- Só o primeiro modelo de 60 GB do PS3 teve retrocompatibilidade com os jogos de PS2. Esse mesmo modelo também foi o único da geração com entradas para cartões de memória
- Logo após o lançamento, o PS3 chegou ao Brasil por meio de importadores independentes custando até R\$ 7 mil! E não é que um montão de gente se dispôs a pagar essa fortuna?

JOGOS MAIS BEM AVALIADOS

1) *Grand Theft Auto IV* (2008)
MÉDIA DE NOTAS: 96,67%

2) *The Orange Box* (2007)
MÉDIA DE NOTAS: 96,36%

3) *Mass Effect 2* (2010)
MÉDIA DE NOTAS: 95,77%

4) *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011)
MÉDIA DE NOTAS: 95,15%

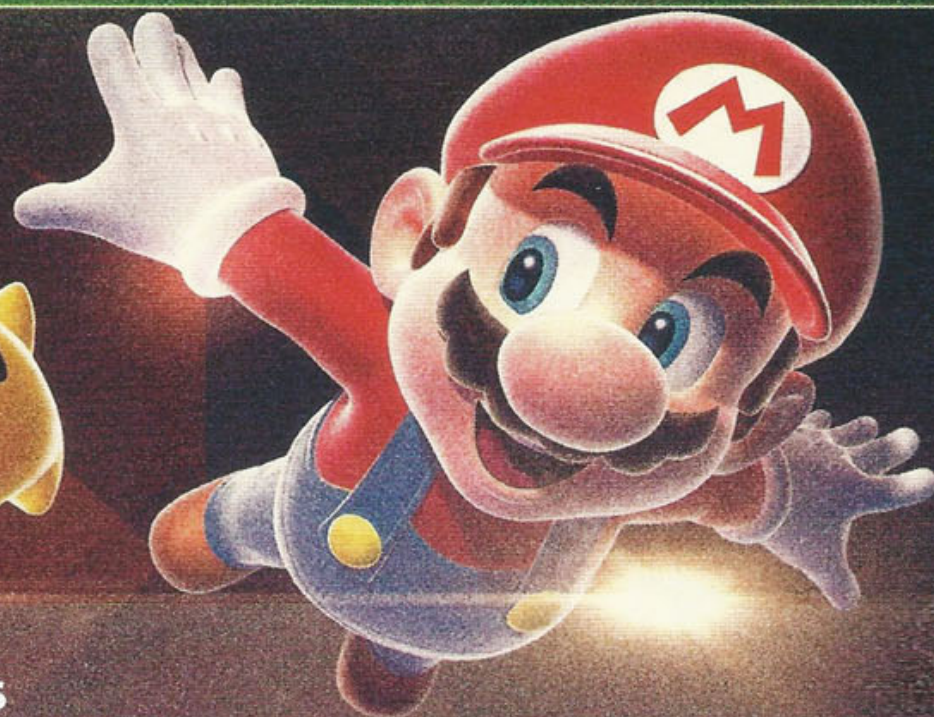
5) *Bioshock* (2007)
MÉDIA DE NOTAS: 95,07%

CURIOSIDADES

- “Três luzes da morte”. Assim ficou conhecido um defeito que o Xbox 360 apresentou em seus primeiros anos de vida. A placa gráfica superaquecia, dando perda total ao videogame
- Uma reformulação da interface do Xbox aconteceu em 2009, introduzindo os avatares

Foi o primeiro da Microsoft rumo à adequação do console para públicos mais amplos

- No Brasil, o console da Microsoft é, disparado, o mais vendido. Segundo o instituto GfK, ele representa 85% dos videogames da atual geração comercializados oficialmente



JOGOS MAIS BEM AVALIADOS

1) *Super Mario Galaxy* (2007)
MÉDIA DE NOTAS: 97,64%

2) *Super Mario Galaxy 2* (2010)
MÉDIA DE NOTAS: 97,35%

3) *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (2006)
MÉDIA DE NOTAS: 94,58%

4) *World of Goo* (2008)
MÉDIA DE NOTAS: 94,04%

5) *The Legend of Zelda: Skyward Sword* (2011)
MÉDIA DE NOTAS: 93,25%

CURIOSIDADES

- Por causa de usuários que deixavam o Wii Remote escapar da mão e destruíam seu aparelho de TV, a Nintendo teve de distribuir gratuitamente milhares de capinhas para o controle
- O jogo *Wii Sports* virou o mais vendido na história do console porque

ele vinha com o aparelho – assim como os títulos *Kinect Adventures!*, que vinha com o Kinect do Xbox 360

- Um dos maiores sucessos do Wii foi o *Wii Fit*, jogo de exercícios que vinha com uma espécie de balança que capturava os movimentos dos jogadores em cima dela

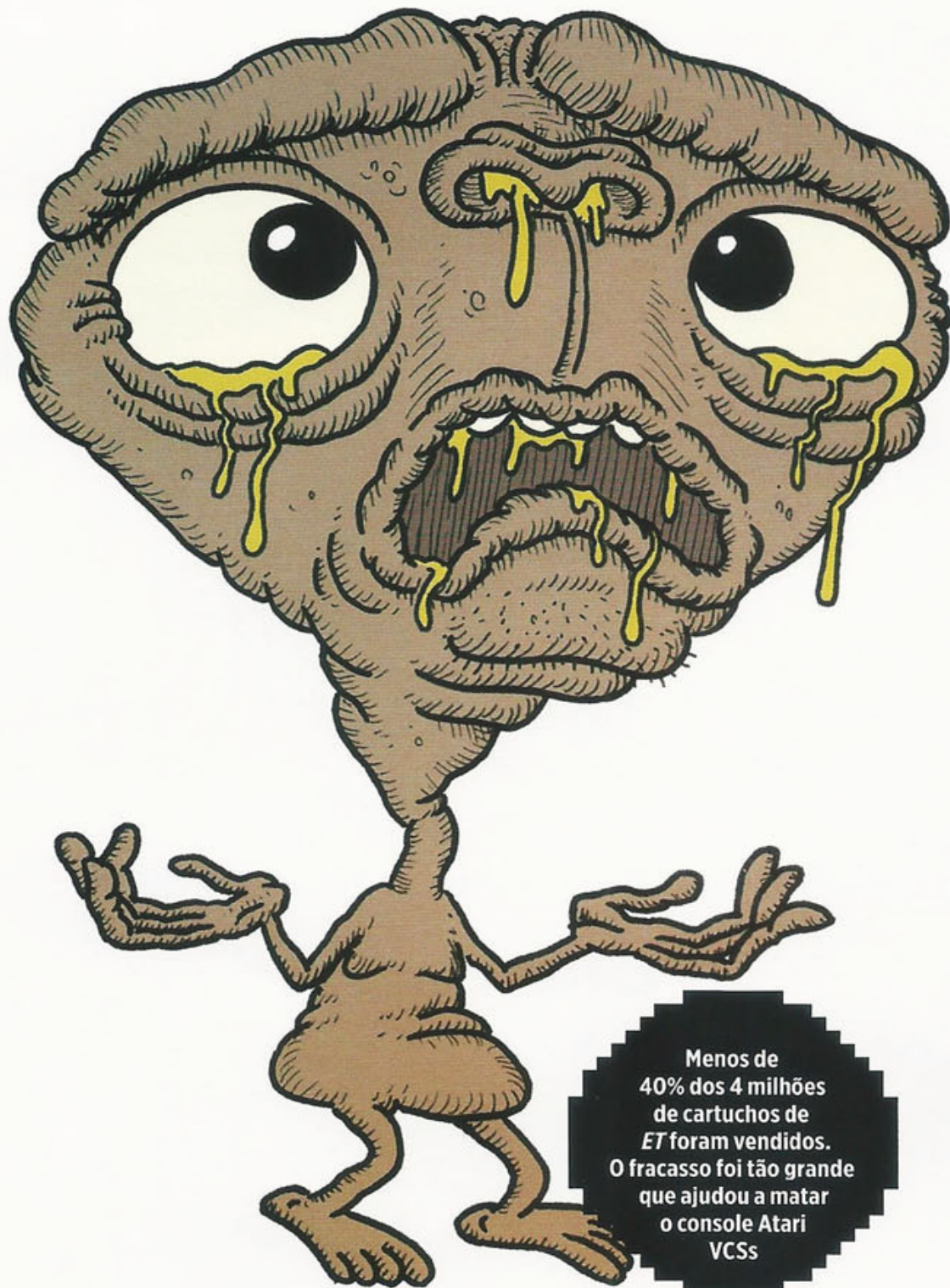
DESGRACA

POUCA



A indústria de videogames lançou tanto lixo em suas quatro décadas de existência que daria para fazer uma revista inteira só com essas pérolas. Seleccionamos 10 delas aqui. Divirta-se!

TEXTO Maurício Manuel ILUSTRA Luiz Berger e Vandão Miranda (cores)



Menos de 40% dos 4 milhões de cartuchos de *ET* foram vendidos. O fracasso foi tão grande que ajudou a matar o console Atari VCSs

DR. JEKYLL AND MR. HYDE

O incrível “poder” de distribuir bengaladas

Neste game de NES lançado em 1989, o jogador encarnava, primeiro, o personagem Jekyll. Passeando pela cidade, ele era atacado por cavalheiros que soltavam bombas e garotos que lhe davam estilingadas. Sem contar a bicharada: gatos, cachorros e passarinhos histéricos. Sabe como o doutor se defendia? Com uma bengala. Isso mesmo: você era atacado por um bando de malucos, sem qualquer motivo aparente, e tudo que podia fazer era dar uma bengalada neles.

HISTÓRIA SEM NOÇÃO

Não fosse pelo nome, você jamais desconfiaria de que o jogo foi inspirado no clássico da literatura que deu origem a vários filmes. O enredo do game, além de bizarro, nada tinha a ver com a história do romance, muito menos com as versões do cinema

ET

Socorro, quero o meu dinheiro de volta!

O filme de Steven Spielberg fazia um sucesso estrondoso em 1982. Mas o jogo baseado nele, lançado no mesmo ano pela Atari, revelou-se uma das maiores podreiras de que se tem notícia. É que os desenvolvedores correram demais para lançá-lo antes do Natal. Resultado: uma tranqueira muito chata de jogar. Muita gente que comprou o cartucho resolveu devolvê-lo. E a Atari acabou amargando um dos maiores prejuízos de sua história, que ajudou a levá-la à falência em 1984.

CRIME AMBIENTAL

A solução encontrada pela Atari para se livrar dos cartuchos encalhados foi ainda pior que o jogo: a empresa teve a brilhante ideia de enterrá-los num aterro sanitário em Alamogordo, no Novo México, e ainda teve de lidar com a acusação de ter cometido um crime ambiental



A capa do estojo de *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* foi considerada uma das mais feias da história dos games

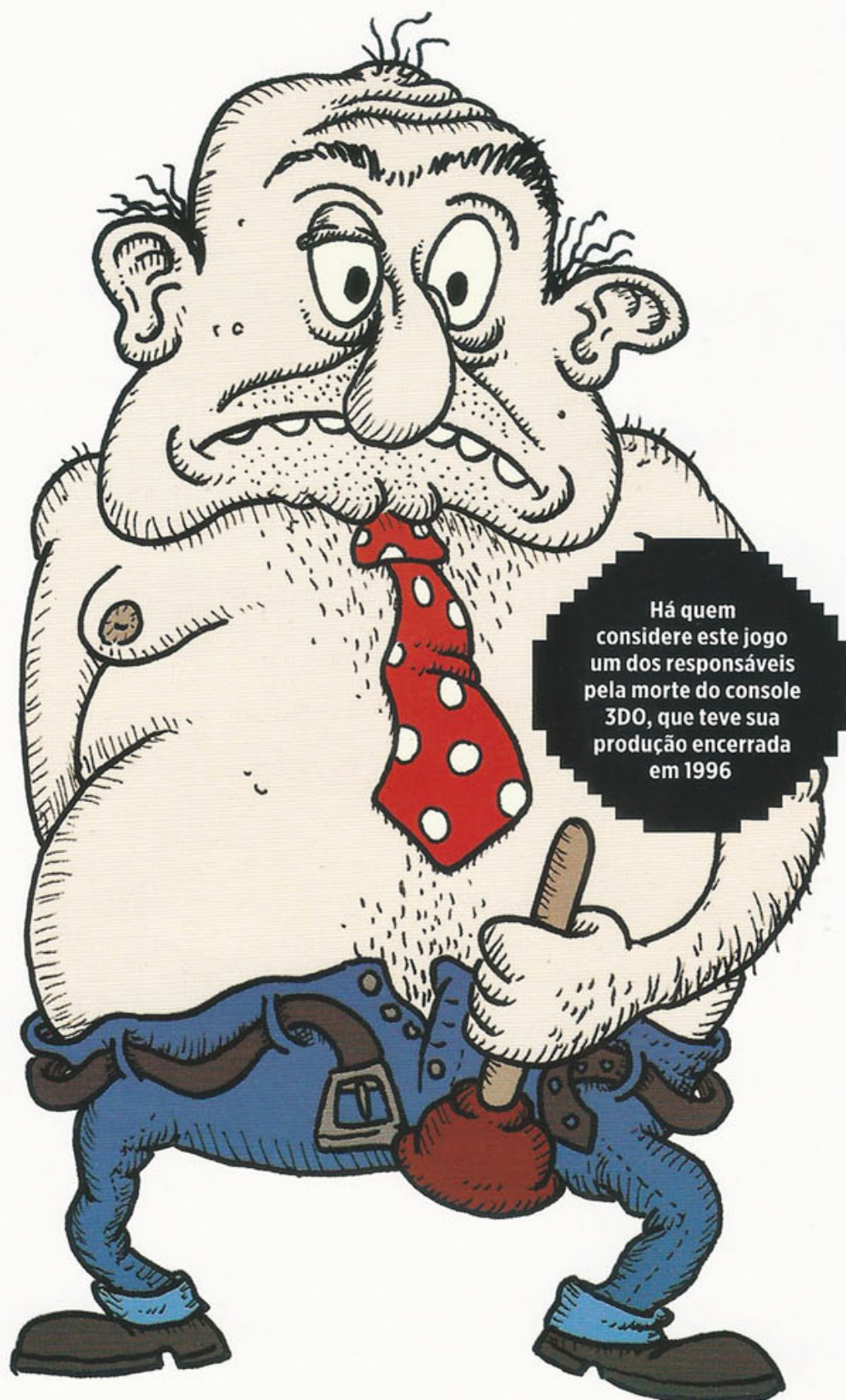
LEGEND OF ZELDA: FACES OF EVIL

Game tosco com um protagonista bocó

Sim, a cultuada franquia *The Legend of Zelda* tem um jogo entre os piores da história. *Faces of Evil* (1993) era tão ruim que a Nintendo nem o coloca na lista oficial dos games da série – aproveitando-se do fato de que ele foi feito sob licença pela Phillips para um console chamado CD-i. A tosquice do jogo dava dó, com personagens descaracterizados e animações dignas da pergunta: “é pra rir ou pra chorar?” Link, o personagem central, era um completo bocó, sempre pedindo beijinhos para Zelda.

CONTROLE INFERNAL

Quem jogava *Faces of Evil* tinha vontade de arremessar o controle contra a parede. É que o botão acionado para usar itens também servia para abrir portas e menus. Resultado: o jogador queria fazer uma coisa e frequentemente acabava fazendo outra



Há quem considere este jogo um dos responsáveis pela morte do console 3DO, que teve sua produção encerrada em 1996



PLUMBERS DON'T WEAR TIES

Um pornô light picareta e de gosto duvidoso

Difícil entender como alguém foi capaz de conceber um jogo tão bisonho. Lançado em 1994 pela Kirin para o finado console 3DO, *Plumbers Don't Wear Ties* (ou “Encanadores Não Usam Gravata”) pretendia ser um game em “full motion video” do gênero pornô light. Na prática, porém, não passava de um “slideshow” com fotos vulgares amarradas por uma narração de gosto bem duvidoso. Na boa: este título pode ser considerado uma das maiores enganações da história dos videogames.

PROCON NELES

Se o jogo não era uma sequência de fotos estáticas, como a produtora teve a cara de pau de vendê-lo como “full motion vídeo”? Muito simples: aplicando um golpe nos consumidores. Na verdade, só a abertura de *Plumbers Don't Wear Ties* era feita em FMV

BUBSY 3D

Talvez o gato mais mala da história dos games

O cenário era pavoroso, parecia ter sido feito pelo estagiário da firma. Mas ruim mesmo era o protagonista: um gato metido a besta e que tinha a irritante mania de soltar piadinhas sem graça uma atrás da outra. Ele foi criado para ser um mascote cool, que pegasse carona na onda de personagens como Mario e Sonic. Não emplacou, é lógico. E mais: apesar do visual infantilóide, *Bubsy* era um game difícil de jogar, enquanto o gato que lhe emprestava nome era mais chato ainda de controlar.

CÂMERA BÊBADA

Toda vez que Bubsy pulava, a câmera do jogo apontava para baixo para ajudá-lo a cair na cabeça dos inimigos e derrotá-los. O efeito era péssimo e ainda deixava o jogador meio tonto, ainda mais confuso com a bizarra capacidade de o gato planar



Bubsy soltava uma piada cretina a cada dois segundos. E o pior: com uma voz capaz de levar qualquer um à loucura



O jogador passa a maior parte do tempo empilhando caixas para superar os obstáculos. Um game eletrizante, não acha?

JURASSIC PARK: TRESPASSER

Os dinossauros eram meio lesados, coitados

Em 1998, lá estava Steven Spielberg mais uma vez se envolvendo com o universo dos games. Com este título, a promessa era revolucionar os jogos de tiro em primeira pessoa. Os desenvolvedores de *Jurassic Park: Trespasser* até que se esforçaram bastante, mas acabaram criando um título cheio de problemas. Para cada inovação, sempre havia um ou mais elementos frustrantes. A começar pela inteligência artificial dos dinossauros, que era muito malprogramada. Pô, custava ter feito uns dinos um pouquinho mais espertos?

HEROÍNA LENTA

Anne, a protagonista do jogo, também era um pouco lesada. A simples tarefa de pegar um cartão e passá-lo em um leitor para abrir uma porta envolvia cotovelos dobrando de um jeito impossível e intermináveis minutos para executar algo tão besta

SUPERMAN 64

É um ginasta olímpico? Não, é só um jogo ruim

Em 1999, a produtora Titus teve uma ideia nada original, mas que parecia boa: adaptar para videogame um personagem famoso das histórias em quadrinhos e das telas do cinema. Assim nasceu este título 3D para Nintendo 64. Só que o game era tão ruim que de nada adiantou pegar carona na fama do herói. Os gráficos eram toscos. Os controles, piores ainda. E o pobre Super-Homem ainda pagava de ginasta olímpico, voando entre argolas o tempo todo. Tá bom ou quer mais?

GAMBIARRA PURA

Coitado do Super-Homem: neste jogo, ele era atormentado o tempo todo por uma névoa de kryptonita. Só que isso não passava de uma gambiarra. Foi o jeito que os desenvolvedores encontraram para disfarçar as limitações gráficas do game

Embora fosse uma catástrofe, o jogo até que vendeu bem. Em 1999, ele foi o terceiro mais vendido para o Nintendo 64

O designer John Romero criou grandes jogos antes de assinar esta bomba, entre eles *Wolfenstein 3D*, *Doom* e *Quake*

DAIKATANA

Era para ter sido a obra-prima de um gênio, mas...

O projeto era ambicioso. John Romero, uma lenda da indústria dos games, queria que este título fosse sua maior criação. O jogo começou a ser desenvolvido em 1997. Teria 24 fases e um enredo de tirar o fôlego, com direito a viagens no tempo. Só que a coisa acabou desandando. Romero se embananou inteiro com a própria ambição. O resultado foi um jogo medíocre, com personagens estereotipados e jogabilidade tacanha. Nem o tal enredo genial se confirmou.

XÔ, ESTORVO

Os "sidekicks" – personagens comandados pelo computador e que deveriam auxiliar o protagonista em algumas fases do jogo – eram de lascar. Por causa da inteligência artificial digna de uma ameoba, eles mais atrapalhavam do que ajudavam o jogador



SONIC THE HEDGEHOG

Uma festa de debutante para lá de desastrada

Este não era apenas mais um jogo da série. Ele foi lançado, em 2006, para comemorar os 15 anos do Sonic. Mas bastam alguns minutos de jogo para você perceber que o game foi feito nas coxas. O mais irritante são as telas lentas de carga de dados. O gamer passa mais tempo lendo o texto "now loading" do que se divertindo – algo muito apropriado para um jogo em que velocidade é tudo. Sem contar o uso patológico de simulação de física, que estraga o jogo em vez de torná-lo mais divertido.

MORTE CERTA

Morrer logo na primeira fase não era nada difícil, pois cair para fora da pista já significava morte instantânea. Mas chato mesmo era perder todas as vidas ainda nessa etapa. O jogador não conseguia atingir nem a primeira oportunidade de salvar o jogo

A crítica caiu matando no beijo que Sonic dá na princesa Elise, considerado uma das maiores bizarrices da história

LEISURE SUIT LARRY: BOX OFFICE BUST

Um jogo chato de doer, repetitivo e sem graça

Lançado em 2009 para PlayStation 3, Xbox 360 e PC, este é o oitavo jogo da série que ficou famosa por causa do apelo erótico que beirava a baixaria. A franquia tinha um certo charme politicamente incorreto. Com *Box Office Bust*, no entanto, ele foi por água abaixo. O jogo consiste em "quests" repetitivas e intermináveis. A jogabilidade é ruim. E o humor, marca dos games anteriores, aqui não deu o ar da graça.

MANCHA NO CURRÍCULO

Não, *Box Office Bust* não é ruim porque foi feito por um estúdio meia-boca. Ao contrário! Quem o desenvolveu foi a Team 17, produtora da clássica série *Worms*. Pelo visto, eles deveriam ter ficado só nos jogos de estratégia mesmo



O roteiro do jogo foi feito pela produtora do comediante Adam Sandler. Tá explicado porque as piadas são péssimas



SÃO PAULO

**23, 24 E 25
DE AGOSTO**

Das 9h às 19h no Expo Center Norte
Pavilhão Amarelo
Av. Otto Baumgart, 1000

BELO HORIZONTE

**27 E 28
DE SETEMBRO**

Das 9h às 17h no Minas Shopping
Av. Cristiano Machado, 4000

 Estandes das
Melhores faculdades

 **Teste profissional**

 **Simulação**
Guia do Estudante e Mackenzie

 **Palestras**
com profissionais e especialistas

 Arena com
**Jogos, debates e a participação
de celebridades**

 **Milhares de vagas
de estagios** oferecidas 

 **Mais de
100 carreiras**

inscreva-se já:

www.feiraguiadoestudante.com.br

ENTRADA GRATUITA

CHARADA FOTOGRÁFICA

O que esta imagem mostra?

- A** Decoração de um estande da E3, maior feira de games do mundo
- B** Gabinete personalizado de um PC para jogos
- C** Detalhe de uma máquina de fliperama da década de 1980

RESPOSTA

Você acertou se escolheu a alternativa "C". A imagem mostra um detalhe da área de jogo de um fliperama, o vovozão dos jogos eletrônicos. Também chamadas de pinball, essas máquinas fizeram um tremendo sucesso nas décadas de 1970 e 1980, disputando a preferência dos gamers da época com os jogos do tipo arcade.

Qual seria o elenco da adaptação de *Mass Effect* para o cinema?

Olha só que boa notícia para os gamers cinéfilos: o jogo *Mass Effect* vai virar filme! Ainda não há uma data prevista para a estreia, até porque ele nem começou a ser rodado. O que se sabe até agora é que o filme será baseado no primeiro game da série, no qual a tripulação da nave Normandy parte em busca do vilão que pretende trazer de volta à vida uma antiga e poderosa raça de alienígenas. Enquanto os detalhes da produção não vêm a público, a gente se antecipa e tenta imaginar qual poderia ser o elenco de *Mass Effect* – o filme.

TEXTO Fabio Bracht

O HERÓI

COMANDANTE SHEPARD

Ator/Atriz: Matthew Fox ou Amanda Righetti

O protagonista do jogo não tem aparência definida – ela é customizável pelo jogador. Ou seja: no cinema, Shepard poderia ser homem ou mulher. Qualquer que fosse a escolha, no entanto, o personagem teria de ser interpretado por alguém capaz de convencer em momentos

de tensão e que esbanjasse carisma como líder. Se a opção fosse por um homem, o ator Matthew Fox seria uma boa pedida. Na série *Lost*, ele se saiu bem interpretando o líder dos sobreviventes. No caso de uma mulher, o papel estaria em boas mãos com Amanda Righetti. Na série *The Mentalist*, a ruiva interpreta uma policial durona

COADJUVANTES

URDNOT WREX

Ator: Ron Perlman

Apesar de humanoide, Wrex tem uma aparência monstruosa. A exemplo de Garrus, pouco importa a fisionomia de quem vai interpretá-lo, o que interessa é o talento. Uma boa escolha seria Ron Perlman, que se saiu muito bem em *Hellboy*

JOKER

Ator: Seth Green

Não há ninguém mais indicado para o papel do piloto da Normandy que Seth Green (o Scott Evil de *Austin Powers*). Afinal, Joker já é um velho conhecido seu – foi ele quem dublou o personagem no videogame. Além disso, Green se assume como um autêntico “geek”

TALI’ZORAH

Atriz: Jewel Staite

No jogo, o rosto de Tali nunca aparece. Mesmo assim, ela é uma das personagens mais cativantes por causa de sua energia juvenil e de seu otimismo obstinado. Essas combinam com Jewel Staite, que interpretou a mecânica da nave *Serenity* na série *Firefly*



OS VILÕES

SAREN ARTERIUS

Ator: Javier Bardem

Saren é um alienígena. Ou seja: não é preciso escalar um ator com cara de mau, pois a computação gráfica vai cuidar de sua aparência. O fundamental é que ele seja um bom vilão. Parece um papel ideal para Javier Bardem, de *Onde os Fracos Não Têm Vez*

SOVEREIGN

Ator: Christopher Lee

Verdadeiro antagonista do jogo, este não é exatamente um personagem a ser interpretado. Sovereign é uma entidade – ou melhor, uma voz envolta pela aura da maldade. Christopher Lee, de *O Senhor dos Anéis*, tem um vozeirão poderoso, bem apropriado para a tarefa



LIARA T'SONI

Atriz: Liv Tyler

A pesquisadora Liara não tem quase nenhum treinamento em combate, mas é inteligente e “humana” o bastante para garantir seu lugar na equipe da Normandy. Liv Tyler, de *Armagedom* e *O Incrível Hulk*, tem todas as qualidades necessárias para interpretá-la

DAVID ANDERSON

Ator: Tony Todd

O capitão Anderson entrega as chaves da Normandy a Shepard quando a coisa fica séria com Saren e uma presença humana experiente se torna necessária. Bom papel para o ator Tony Todd, de *O Mistério de Candyman*, *A Rocha* e *Platoon*

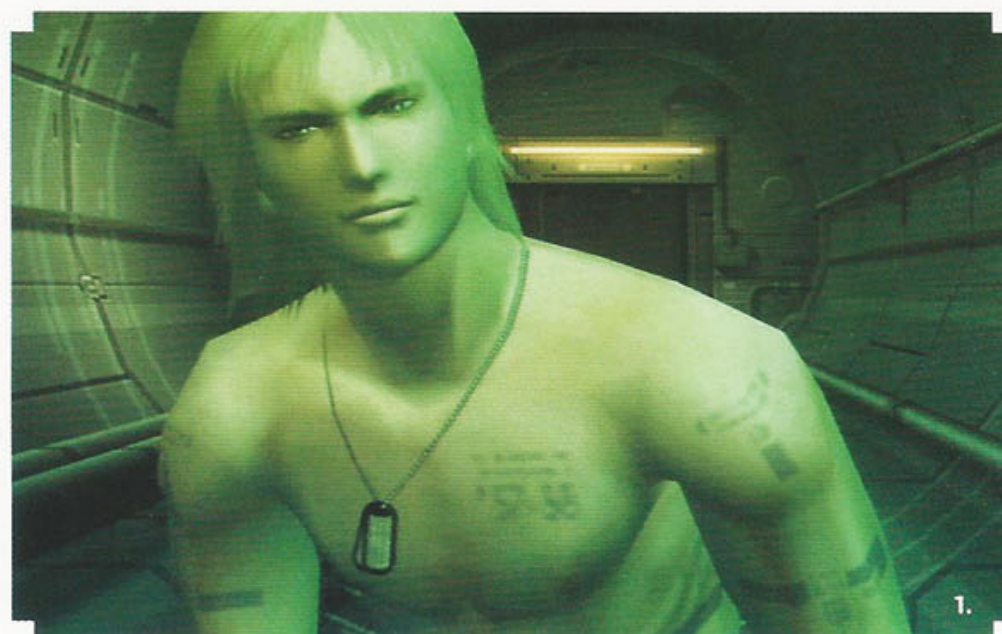
GARRUS VAKARIAN

Ator: Tom Hardy

Braço direito de Shepard, Garrus é um turiano. Isso quer dizer que a fisionomia do ator não importa, já que a cara do personagem seria uma obra de computação. Mesmo assim, escolhemos um bonitão: Tom Hardy, de *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge*

Por que Raiden fica pelado no jogo *Metal Gear Solid 2*?

Depois de ser traído e capturado, o agente secreto Raiden é despido por seus algozes para que seja submetido a tortura. Mas consegue fugir. E é assim, do jeito que veio ao mundo, que ele sai correndo e se escondendo até chegar a um túnel onde recebe suas roupas de volta. Muita gente considera essa sequência uma das mais bizarras e constrangedoras da história. Afinal, o gamer é obrigado a jogar com um personagem peladão! Durante a fuga, o protagonista esconde as partes íntimas com as mãos, no melhor estilo Papai Noel, e chega a dar estrelas – aquele movimento acrobático da ginástica artística – completamente nu. Muito doido, né? Nem tanto se você levar em consideração que o diretor do jogo foi o japonês Hideo Kojima, famoso por suas extravagâncias. A própria escolha de Raiden para protagonista rendeu polêmica. No game anterior, o personagem principal era Solid Snake. A aparência meio andrógena de Raiden também desagradou a muitos fãs da série – e virou piada nos vídeos promocionais dos jogos que vieram depois.



CENAS PICANTES

Tem nudez de todo tipo em vários jogos eletrônicos

AGE OF CONAN

Guerreiras de seios fartos e sem receio de mostrá-los

DANTE'S INFERNO

Cleópatra, a rainha do Egito, sensual como nunca se viu

DUKE NUKEM FOREVER

Shows de striptease em inferninhos bem barra-pesada

BMX XXX

Garotas de topless fazendo diabruras com suas bikes

CÉLULAS DIGITAIS

Quantos polígonos tem um protagonista?

A quantidade de polígonos depende do poder de processamento do videogame. Nos jogos do primeiro PlayStation, por exemplo, os protagonistas eram construídos com apenas algumas centenas de polígonos. Na era das plataformas PlayStation 2, Xbox e GameCube, eles passaram a ter, em média, 5 mil partes.

Já na geração do PlayStation 3 e do Xbox 360, há protagonistas com alguma coisa entre 20 mil e 30 mil polígonos. “Mas esses números não param de crescer”, diz Rafael Grassetti, supervisor de modelagem na Sony Computer Entertainment. “Com o PlayStation 4, protagonistas estão sendo criados com mais de 40 mil polígonos.”

MELHOR A CADA ANO

Quanto mais polígonos um personagem tem, mais detalhado e realista ele fica. Veja a evolução de Lara Croft na série *Tomb Raider* e comprove

TOMB RAIDER: ATLANTÉAN SCION
1996
230 polígonos

Tomb Raider II: Starring Lara Croft
1997

TOMB RAIDER 3
1998
300 polígonos

Tomb Raider: The Last Revelation
1999

Games podem ser usados na escola?

Muitos pesquisadores acreditam que não só podem como devem – desde que os jogos estejam inseridos numa proposta pedagógica que não se limite a simplesmente jogar. Um dos que defendem o uso de games como ferramenta de ensino é o educador Gustavo Nogueira de Paula. Para ele, jogos eletrônicos são capazes de proporcionar aos alunos maior interação com os conteúdos expostos em classe, qualquer que seja a matéria. Em outras palavras: dá para turbinar uma aula de história com games tipo *Age of Empires* (que se baseia em fatos históricos) ou uma aula de química com um jogo como *SpaceChem* (que utiliza conceitos básicos dessa disciplina).



JOGATINA PEDAGÓGICA

Saiba quais jogos combinam com quais disciplinas

MINECRAFT

Geografia e Ciências

Game em primeira pessoa no qual o jogador constrói mundos tridimensionais utilizando blocos

SIMCITY

Geografia e Ciências

O objetivo é construir uma cidade inteira e administrá-la da melhor forma possível

ANGRY BIRDS

Física

O jogador usa um estilingue para lançar pássaros contra porcos verdes numa direção oblíqua

SPORE

Ciências

Você controla a evolução de uma espécie desde a fase celular até seu estágio mais complexo

CIVILIZATION

História

Clássico dos games de estratégia no qual o jogador tem de construir um grande império

FROM DUST

Geografia e Ciências

A missão do jogador é controlar forças da natureza para que uma tribo prospere

VERGONHA NA CARA

Com alto número de polígonos no rosto dos personagens, torna-se possível dar a eles expressão facial hiper-realista. É o caso dos três personagens abaixo

PERSONAGEM	TÍTULO	POLÍGONOS
Ethan Mars	<i>Heavy Rain</i> (2010)	15.000
Cole Phelps	<i>L.A. Noir</i> (2011)	14.215
Isaac Clarke	<i>Dead Space 3</i> (2013)	21.595



**TOMB RAIDER:
ANGEL OF
DARKNESS**
2003
4.400 polígonos

**TOMB RAIDER:
LEGEND**
2006
9.800 polígonos

*Tomb Raider:
Anniversary*
2007

**TOMB RAIDER:
UNDERWORLD**
2008
32.816 polígonos

TOMB RAIDER
2013
41.245 polígonos

O que são jogos “indie”?

São jogos desenvolvidos à margem da grande indústria de games, geralmente criados por uma só pessoa ou por pequenos estúdios. Ou seja: jogos independentes. Como não têm o apoio financeiro dos peixes grandes da indústria, os desenvolvedores “indie” costumam trabalhar com orçamentos limitados. Mas a falta de grana muitas vezes é compensada com altas doses de inovação, criatividade e experimentação. Foi essa a receita utilizada em jogos independentes que se transformaram

em verdadeiras febres mundiais nos últimos anos – como *Minecraft* e *Braid*, entre muitos outros. Uma das explicações para o recente boom dos jogos independentes é a simplificação das ferramentas de desenvolvimento. Softwares como Adobe Flash, Microsoft XNA e Game Maker vêm se tornando recursos cada vez mais baratos e fáceis de usar – prato cheio para desenvolvedores com uma boa ideia na cabeça, mas que não encontram oportunidades nas grandes produtoras.

TEXTO Thiago Parijani

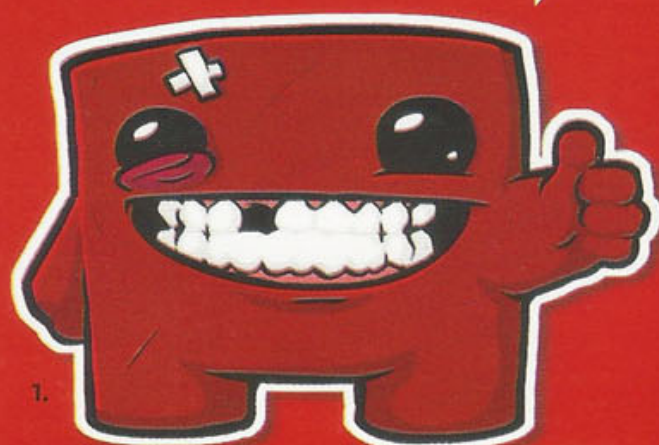
ILUSTRA Pedro Piccinini

INCENTIVO
Ao jogar bons games independentes, você ajuda desenvolver talentos a sobreviver num mercado altamente competitivo – e ainda se diverte

TRILHA SONORA
Alguns games independentes (como *140*, *Botanicula*, *Amnesia* e *Closure*, entre outros) têm trilhas excelentes, que foram até premiadas

DIVERSÃO CERTA

Cinco jogos “indie” que você precisa conhecer



1. SUPER MEAT BOY

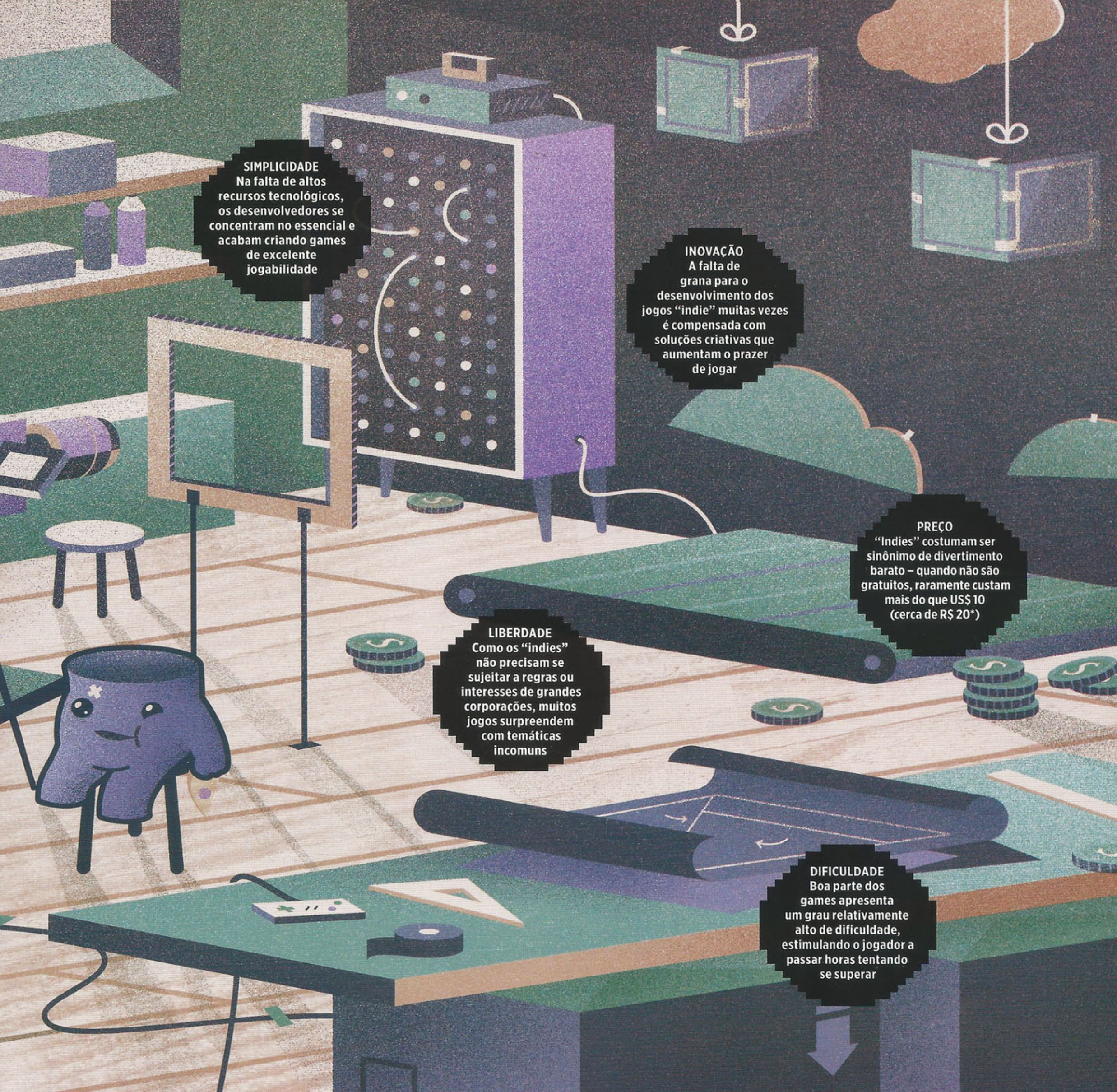
Plataformas: PC, Wii, Xbox 360

O herói deste game é um pedaço de carne! Ele parte em busca de sua namorada em 150 fases estilo 2D cheias de desafios como serras giratórias e chamas que querem transformá-lo em churrasquinho. Os pontos fortes do jogo são seus controles precisos, a trilha sonora e o nível de dificuldade. Em 2010, foi eleito o jogo mais desafiante do ano pelo portal *IGN* e considerado o melhor jogo para download pelos sites *GameSpot* e *Game Trailers*

2. MINECRAFT

Plataformas: PC, Android, Xbox 360

O que fascina neste título são as variadas possibilidades de construção de seu próprio mundo, com desafios e regras estipulados por você. Em constante atualização desde o seu lançamento, em 2010, *Minecraft* virou mania nos computadores graças aos compartilhamentos on-line via YouTube. Depois, ganhou asas nos celulares e no Xbox 360 – até abril deste ano, já tinha acumulado mais de 6 milhões de downloads pela Xbox Live Marketplace



SIMPLICIDADE
Na falta de altos recursos tecnológicos, os desenvolvedores se concentram no essencial e acabam criando games de excelente jogabilidade

INOVAÇÃO
A falta de grana para o desenvolvimento dos jogos "indie" muitas vezes é compensada com soluções criativas que aumentam o prazer de jogar

PREÇO
"Indies" costumam ser sinônimo de divertimento barato – quando não são gratuitos, raramente custam mais do que US\$ 10 (cerca de R\$ 20*)

LIBERDADE
Como os "indies" não precisam se sujeitar a regras ou interesses de grandes corporações, muitos jogos surpreendem com temáticas incomuns

DIFICULDADE
Boa parte dos games apresenta um grau relativamente alto de dificuldade, estimulando o jogador a passar horas tentando se superar

3. BRAID

Plataformas: PC, PlayStation 3, Xbox 360

Ao estilo *Mario*, *Braid* coloca o jogador na pele do herói Tim, que precisa resgatar uma princesa das garras de um monstro. Um dos destaques é a mecânica que permite ao jogador refazer alguns movimentos em caso de "vacilos", voltando no tempo como no filme *Efeito Borboleta*. Seu criador, o americano Jonathan Blow, bancou o desenvolvimento do game com dinheiro do próprio bolso e levou três anos para concluir o projeto

4. AMNESIA: THE DARK DESCENT

Plataforma: PC

O game em primeira pessoa parece ter como objetivo causar o congelamento da espinha dorsal de seus jogadores. Os sustos são esporádicos, o que aumenta o nível de tensão a cada novo ambiente explorado em meio à penumbra. Na pele do personagem Daniel, que acorda num castelo assombrado sem saber como foi parar lá, você precisa correr e se esconder a todo momento para garantir sua sobrevivência e achar uma forma de escapar

5. ZENO CLASH II

Plataformas: PC, PlayStation 3, Xbox 360

Desenvolvido pelos chilenos do Ace Team, a sequência de *Zeno Clash* traz novidades na pancadaria em primeira pessoa. A batalha segue em ambientes medievais e contra criaturas animais e alienígenas. Só que o grande lance é a jogatina multiplayer cooperativa do começo ao fim do game. Os golpes foram melhorados e movimentos como pilões e esquivas estão bem mais realistas que os vistos na versão anterior

UPGRADE

O que é DLC?

DLC é a sigla em inglês para downloadable content – conteúdo extra liberado pelas produtoras de games que pode ser baixado e instalado para dar um upgrade no jogo. Existem DLCs dos mais variados tipos: fases ou missões especiais, personagens inéditos, novos mapas, cenários, armas e trajes... Enfim, inúmeros complementos que, na prática, prolongam a vida útil de um game, já que você pode baixá-los para enfrentar novos desafios depois de zerar a versão original. Os jogos do tipo FPS (tiro em primeira pessoa), MMORPG e RPG estão entre os que mais oferecem conteúdos para download. Na maioria das vezes, eles são pagos. Mas há DLCs gratuitos também, e isso não significa que eles sejam necessariamente upgrades sem graça. Por exemplo: recentemente, a produtora de *Tekken Tag Tournament 2* liberou cinco novos lutadores e quatro cenários extras bem legais, tudo na faixa.

Não há gênero de videogame com mais DLCs que os jogos de música. O *Rock Band*, por exemplo, tem mais de 4 mil canções para download

BONS DE BAIXAR

Dez conteúdos para download sensacionais

JOGO

BATMAN ARKHAM ASYLUM

BATTLEFIELD 3

BIOSHOCK 2

FALLOUT: NEW VEGAS

GTA IV

INFAMOUS 2

L. A. NOIRE

LEFT 4 DEAD 2

MASS EFFECT 2

THE ELDER SCROLLS V

DLC

JOKER CHALLENGE

CLOSE QUARTERS

MINERVA'S DEN

OLD WORLD BLUES

THE BALLAD OF GAY TONY

FESTIVAL OF BLOOD

THE NAKED CITY

THE PASSING

LAIR OF THE SHADOW BROKER

DAWNGUARD

PLATAFORMAS

PLAYSTATION 3, XBOX 360, PC

PLAYSTATION 3, XBOX 360, PC

PLAYSTATION 3, XBOX 360, PC

PLAYSTATION 3, XBOX 360, PC

PLAYSTATION 3, XBOX 360, PC

PLAYSTATION 3

PLAYSTATION 3, XBOX 360, PC

XBOX 360, PC

XBOX 360, PC

PLAYSTATION 3, XBOX 360, PC

AGORA É CLOCK

Por que a potência dos videogames não é mais medida em bits?

A medição em bits já era porque as grandes fabricantes de videogames passaram a ter capacidade tecnológica de expandir o clock de seus consoles – ou seja, a quantidade de comandos que eles são capazes de processar por segundo. É isso o que realmente importa na hora de quantificar a potência dos aparelhos. Levando em consideração apenas os bits, consoles como PlayStation 2 e PlayStation 3 seriam equivalentes, pois eles têm a mesma quantidade: 128. Mas a diferença de desempenho entre eles é nítida justamente por causa da velocidade de processamento que cada um apresenta. Com seu clock de 300 MHz, o PlayStation 2 processa 300 mil comandos por segundo. Já o PlayStation 3 tem sete núcleos de processamento a uma velocidade de 3,6 GHz. Ele processa 3,6 milhões de comandos por segundo em cada processador, ou 25,2 milhões de comandos por segundo no total.

ME AJUDA AI!

Tem jeito de acabar com o “lag” quando se joga on-line?

“Lag” é aquela irritante “travadinha” que o jogo dá de vez em quando, principalmente nos games on-line de tiro. Nem sempre é possível se livrar completamente do problema porque a origem dele, muitas vezes, não está

em sua máquina ou em seu provedor de acesso à internet, mas no servidor remoto que hospeda o jogo. Mesmo assim, você pode tomar algumas providências para reduzir o inconveniente – e aumentar sua diversão.

1. Escolha o servidor que esteja mais próximo – se possível, em sua cidade
2. Dê preferência a servidores que apresentem “ping” – milissegundos necessários para um pacote de informações ir até seu computador e voltar – abaixo de 100
3. Verifique se o seu provedor está entregando a velocidade prometida
4. Não faça downloads nem execute programas pesados enquanto joga
5. Prefira a conexão via cabo de rede, mais estável e confiável que o wireless
6. Certifique-se de que os drivers de sua máquina estão atualizados
7. Se o seu sistema tem menos do que 4 GB de memória RAM, considere a possibilidade de aumentá-la. Isso quase sempre resulta numa jogabilidade mais lisa
8. Descubra se a GPU (unidade de processamento gráfico) de sua placa de vídeo é a mais adequada. Quanto mais memória RAM ela tiver, melhor. Placas de vídeo para slots PCI Express com 1 GB de RAM são boas pedidas e não acabam com seu bolso
9. Caso seu computador esteja equipado com um HD comum, pense em trocá-lo por um modelo do tipo SSD (Solid State Drive)
10. Desfragmente e limpe o disco rígido periodicamente, jogue fora programas inúteis (principalmente toolbars, que não servem para nada) e configure o sistema operacional para que seu computador proporcione o melhor desempenho possível com jogos



Qual é o jogo mais difícil de todos os tempos?

Dá para cravar sem nenhum receio: o jogo mais difícil da história é a versão NES de **Battletoads**. O alto grau de dificuldade se deve, principalmente, às variações de objetivos de fase para fase. Se num determinado momento você está caminhando e lutando, em outro é obrigado a fazer escalada numa caverna ou pilotar motos voadoras num túnel desviando de barreiras. Outro fator que faz dele um jogo quase impossível de ser zerado é a limitação de vidas – uma característica rara de se ver hoje em dia na maioria dos games. Para aumentar o desafio, são poucos os itens de revitalização dos personagens controlados pelo jogador – sapos-ninja que não demonstram ser lá muito resistentes aos ataques dos inimigos. Os momentos de maior dificuldade estão nas fases de corrida: os obstáculos da pista precisam ser memorizados pelo jogador para evitar a colisão – e o retrocesso a cada fracasso. O problema é que as fases são muito extensas e decorar os ambientes não é bolinho, não.

DICAS PRECIOSAS

Cinco macetes para quem pretende encarar *Battletoads*

1. Na tela de abertura, segure os botões: A, B, start e direcional baixo para começar a aventura com cinco vidas
2. Assim que o game começar, acerte uma cabeçada no porco da esquerda e, depois, faça o mesmo no da direita. Corra para a direita da fase e pule no topo da plataforma. Fazendo isso bem rápido, você passará para a fase 3 logo de cara
3. O jogo tem vários “warp points” – túneis no estilo dos canos verdes de *Super Mario* – espalhados em cantos específicos das fases. Fazendo bom uso deles, é possível cortar caminho e pular mais da metade do game, poupando suas vidas e sua paciência
4. Atingir os inimigos já batidos antes que eles “caiam” da tela rende vidas. Na segunda fase, é possível acumular mais de dez vidas para as etapas seguintes
5. Na fase 3, há um “warp point” escondido. A bordo de sua nave, acerte o décimo obstáculo (na parte baixa da tela) e curta sua passagem para a fase 5



FAMÍLIA HARDCORE

A série teve sete jogos, todos incrivelmente difíceis

BATTLETOADS

LANÇAMENTO: 1991
PLATAFORMA: NES

Este foi o jogo original, desenvolvido pela Rare – de *Perfect Dark*, *GoldenEye 007* e *Banjo-Kazooie* – e publicado pela Tradewest. Foi lançado para concorrer com as *Tartarugas Ninja*

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

LANÇAMENTO: 1993
PLATAFORMAS: SNES

Neste quinto título da série, a evolução gráfica foi gritante. Os personagens cresceram e os cenários ganharam detalhes e texturas

BATTLETOADS

LANÇAMENTO: 1992
PLATAFORMA: Game Boy

Embora tivesse o mesmo título da versão NES lançada um ano antes, era um jogo completamente diferente, com fases e personagens inéditos, mas igualmente difícil

BATTLETOADS IN RAGNAROK'S WORLD

LANÇAMENTO: 1993
PLATAFORMA: Game Boy

Reedição do game de 1991 para o console portátil da Nintendo. Era tão difícil quanto o original, mas tinha menos fases

BATTLETOADS

LANÇAMENTO: 1992
PLATAFORMA: Mega Drive, Amiga CD32

Foi uma correção do jogo lançado em 1991. Tinha as mesmas fases, mas apresentava gráficos e sons aprimorados e dificuldade um pouco menor

SUPER BATTLETOADS

LANÇAMENTO: 1994
PLATAFORMA: Arcade

Os sapos ficaram nervosos: além dos tradicionais ataques, podiam decapitar os inimigos. A memorização voltou a ser crucial nas fases motorizadas

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

LANÇAMENTO: 1993
PLATAFORMAS: NES, Game Boy, Genesis, SNES

A base do game original foi incrementada com fases personalizadas e com vilões e heróis de *Double Dragon* (uma série de luta)

Em 2012, a revista americana *Forbes* incluiu *Battletoads* numa lista de cinco jogos do passado que merecem ser ressuscitados

JOGO FÁCIL É PARA OS FRACOS

Outros quatro títulos que sempre aparecem nas listas dos games mais cascas-grossas da história

ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

LANÇAMENTO: 1987
PLATAFORMA: NES

A parte 2D deste jogo, estilo plataforma, é traiçoeira: sempre surge um monstro do nada para detonar o jogador. Além disso, o game é gigante e a quantidade de vidas é bem reduzida

CONTRA

LANÇAMENTO: 1987
PLATAFORMA: NES

Atravessar oito níveis com apenas três vidas é dureza. Mas há um truque: o Código Konami. Digitado na tela de apresentação, ele rende 30 vidas e torna a missão um pouco mais fácil

DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING

LANÇAMENTO: 2005
PLATAFORMA: PlayStation 2

O jogo chegou ao mercado com defeito: ao selecionar a dificuldade normal, o gamer acabava jogando no "hard". Por mais que se mandasse bem, o resultado quase sempre era derrota

F-ZERO GX

LANÇAMENTO: 2003
PLATAFORMA: GameCube

Neste jogo de corrida, ser bom piloto não resolve o problema, porque os adversários trapaceiam e te jogam para fora da pista a todo instante. Até retardatário joga sujo



Como funciona o efeito tridimensional do Nintendo 3DS?

O segredo do console portátil da Nintendo é uma espécie de filtro chamado barreira de paralaxe que fica na frente da tela de LCD do aparelho. Esse dispositivo direciona alguns pixels para o olho direito do jogador e outros pixels para o olho esquerdo. Ou seja: cada olho vê uma imagem e nosso cérebro se encarrega de fundi-las, dando ao gamer as sensações de volume e profundidade. Conheça os detalhes desse processo no infográfico abaixo.

3D SEM ÓCULOS

O segredo é um filtro sobre a tela principal

1. DOIS OLHOS E UM CÉREBRO

Cada um dos nossos olhos vê uma imagem ligeiramente diferente de tudo que está a nossa volta por causa da distância de alguns centímetros entre eles. O cérebro funde essas duas imagens numa só, proporcionando-nos uma visão tridimensional das coisas



Como o olho esquerdo vê



Como o olho direito vê

5. DISTÂNCIA

O efeito tridimensional do Nintendo 3DS só funciona se o jogador ficar bem de frente para o aparelho e a uma distância da tela que não ultrapasse os 40 centímetros. Dá para ajustar a intensidade do efeito por meio de um botão – sendo possível, inclusive, desligá-lo totalmente para jogar em 2D

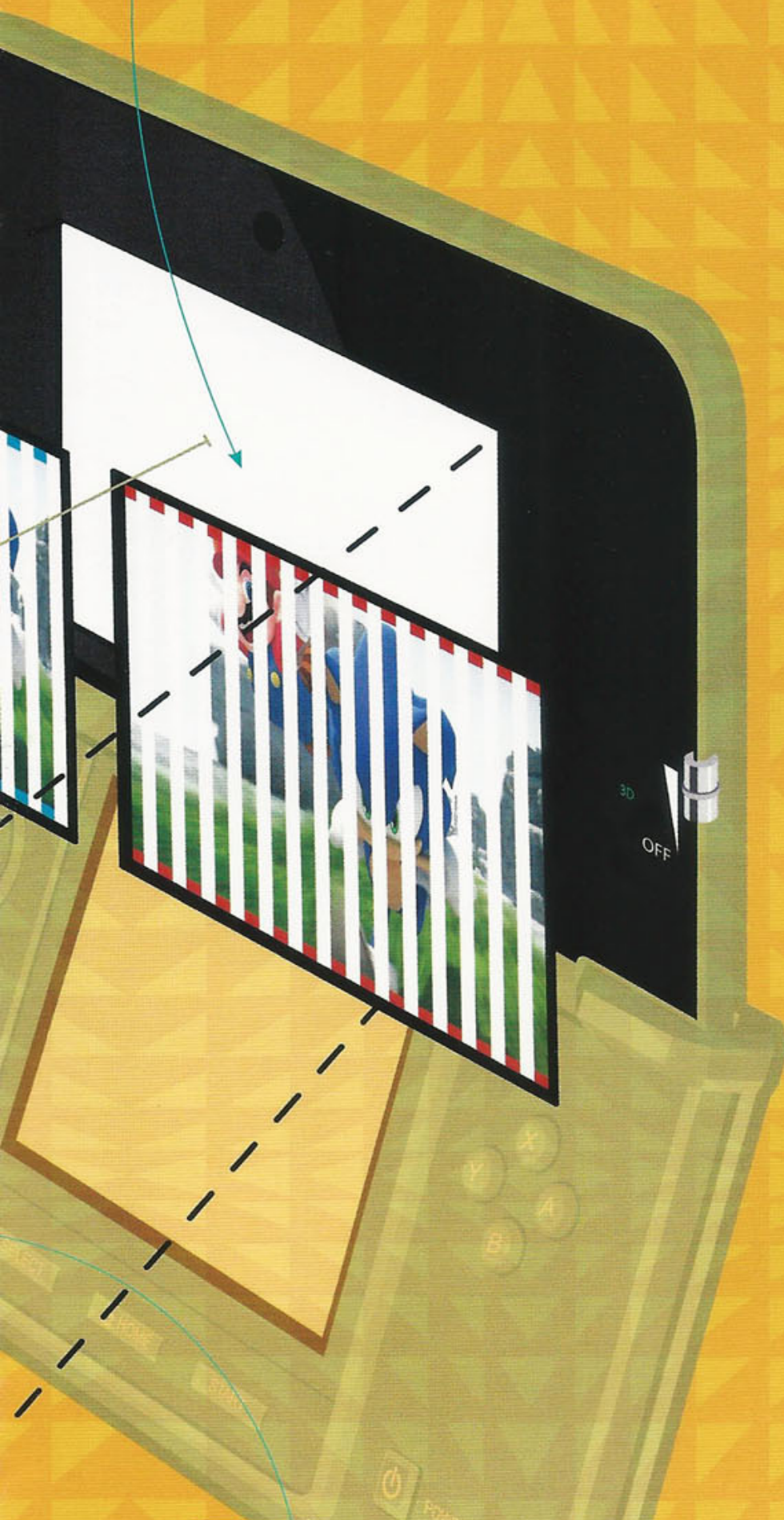
4. ILUSÃO TRIDIMENSIONAL

Quando as imagens geradas pela tela principal atravessam a barreira de paralaxe, a grade impede que as colunas ímpares de pixels sejam direcionadas para o olho esquerdo e que as colunas pares cheguem ao olho direito. O resto do trabalho fica a cargo do cérebro: ele funde as duas imagens numa terceira, dando-nos a ilusão de tridimensionalidade. Tudo acontece numa velocidade assombrosa, de pelo menos 30 frames por segundo



2. COLUNAS DE PIXELS

A tela de LCD do Nintendo 3DS divide cada frame do jogo em colunas alternadas de pixels. As colunas ímpares (marcadas em vermelho) formarão uma imagem que será direcionada ao olho esquerdo do jogador. Já as colunas pares (em azul) vão para o olho direito



3. BARREIRA DE PARALAXE

Para garantir que o olho esquerdo do jogador veja uma imagem e o olho direito veja outra, a Nintendo recorreu ao dispositivo conhecido como barreira de paralaxe. Na prática, ele faz o serviço que os óculos 3D fariam. A barreira de paralaxe é uma segunda tela de LCD que fica na frente da tela principal. Trata-se de uma espécie de filtro formado por uma grade de linhas verticais muito finas, da espessura de cada coluna de pixels. Sem a barreira de paralaxe, o jogador enxergaria uma imagem sem foco e cheia de fantasmas, como se estivesse assistindo a um filme em 3D sem óculos

HAJA PACIÊNCIA

Qual jogo mais demorou para ficar pronto?



O desenvolvimento mais embaçado da história foi o de *Duke Nukem Forever*, um jogo de tiro em primeira pessoa para PlayStation 3, Xbox 360 e PC. Entre o anúncio do jogo e seu lançamento, passaram-se 14 anos e 2 meses. Em abril de 1997, a 3DRealms alardeou que desenvolveria o game

– uma sequência de *Duke Nukem 3D*, lançado no ano anterior. Só que a produtora foi se afundando em dívidas até fechar em 2009, sem jamais concluir o projeto. O lançamento do jogo acabou acontecendo apenas em 2011, depois que a Gearbox Softwares assumiu o projeto em parceria com a 2K Games.

DEVAGAR, QUASE PARANDO

Dois outros jogos de desenvolvimento bem embaçado



ALIENS: COLONIAL MARINES

DESENVOLVIMENTO: 12 anos

Foi prometido para 2001, mas o lançamento não aconteceu na data prevista. Em 2006, a Sega comprou os direitos e anunciou o jogo para 2008. No fim das contas, só foi lançado em 2013



GRAN TURISMO 5

DESENVOLVIMENTO: 5 anos

Na E3 de 2005, a Sony fez uma demonstração do game para mostrar como ele seria no PS3. Mas o jogo só foi chegar às prateleiras das lojas em 2010, quase seis anos depois de *Gran Turismo 4* ter chegado ao mercado

JOGO NOVO PARA DREAMCAST!

Anunciado em 1997, *Sturmwind* só ficou pronto agora

Sim, você leu direito. Chegou ao mercado em abril deste ano um novo jogo para Dreamcast – o console da Sega que saiu de linha em 2004. O lançamento de *Sturmwind* atrasou 16 anos. Só não é o game mais embaçado da história porque seu console deixou de ser fabricado.

Por que os barris explosivos sempre são vermelhos?

Não, não é por falta de imaginação dos desenvolvedores. Os barris são vermelhos em praticamente todos os jogos porque, se fossem de outra cor, a maioria dos jogadores não atiraria neles, nem entenderia que eles são explosivos. Pode acreditar, isso já foi até comprovado. Quando o jogo *Bulletstorm* estava sendo desenvolvido, a equipe de arte encarregada do projeto experimentou usar barris verdes. Resultado: eles foram

completamente ignorados pelos gamers durante os testes de produção. A verdade é que os jogadores estão condicionados ao vermelho – o que faz muito sentido, afinal, trata-se de uma cor tradicionalmente associada a fogo, sangue, guerra e violência. Como em jogos de ação tudo acontece muito rápido e o gamer precisa tomar decisões intuitivamente, os designers de jogos desistem de inventar moda.

TEXTO Giuliano Agmont

REDE SOCIAL

Quais são os jogos que mais bombam no Facebook?

De acordo com a AppData, que contabiliza os usuários ativos de cada game no Facebook, os líderes do ranking são *Candy Crush*, *FarmVille 2*, *Texas Hold'Em Poker*, *Pet Rescue* e *Dragon City*. Juntos, eles mobilizam 160 milhões de jogadores por mês – mais que as populações da Alemanha, França e Portugal somadas.

TEXTO Thiago Parijani



1º lugar

CANDY CRUSH

Usuários por mês:
43,4 milhões

O desafio é eliminar balas, gelatinas e outras guloseimas para passar de nível. Atualizações constantes são o ponto forte

2º lugar

TEXAS HOLD'EM

Usuários por mês:
30,2 milhões

Até quem não entende nada de cartas pode se divertir: há um modo que ensina os novatos em mesas pequenas

3º lugar

FARMVILLE 2

Usuários por mês:
38,4 milhões

Sua tarefa é administrar uma fazenda de olho no lucro. O jogo tem como trunfos um belo gráfico e muita riqueza de detalhes

4º lugar

PET RESCUE

Usuários por mês:
24,7 milhões

A missão é eliminar peças coloridas para libertar animais enjaulados. O game é totalmente intuitivo e repleto de fases

5º lugar

DRAGON CITY

Usuários por mês:
23,3 milhões

Seu objetivo é virar um mestre de dragões, criando as feras até a fase adulta. Os gráficos são bons e a jogabilidade, intuitiva

Como um jogo de terror é planejado para provocar medo?

Assim como os filmes de terror, os jogos desse gênero precisam caprichar no suspense, nos conflitos psicológicos, nas cenas de tensão e nas sequências que pegam o jogador de surpresa. Sem esses ingredientes, fica difícil deixar alguém com medo. Os recursos capazes de provocar calafrios são mais ou menos os mesmos usados por um diretor de cinema:

TEXTO Giuliano Agmont **ILUSTRA** Marcio de Castro

1. ENREDO

Um jogo de terror que se preze evoca temas típicos do gênero, com criaturas sobrenaturais, monstros e mistérios macabros. Ou seja: coisas que nos amedrontam desde criança

2. PERSONAGENS

O protagonista é alguém vulnerável, com medos e preocupações. Isso é de propósito. O jogador precisa ter a sensação de que aquilo poderia estar acontecendo com ele

3. ILUMINAÇÃO

Um dos segredos dos jogos de terror é a ambientação – e a luz (ou a falta dela) tem papel decisivo. Por isso, as cenas mais aterrorizantes quase sempre acontecem na penumbra

4. CENÁRIOS

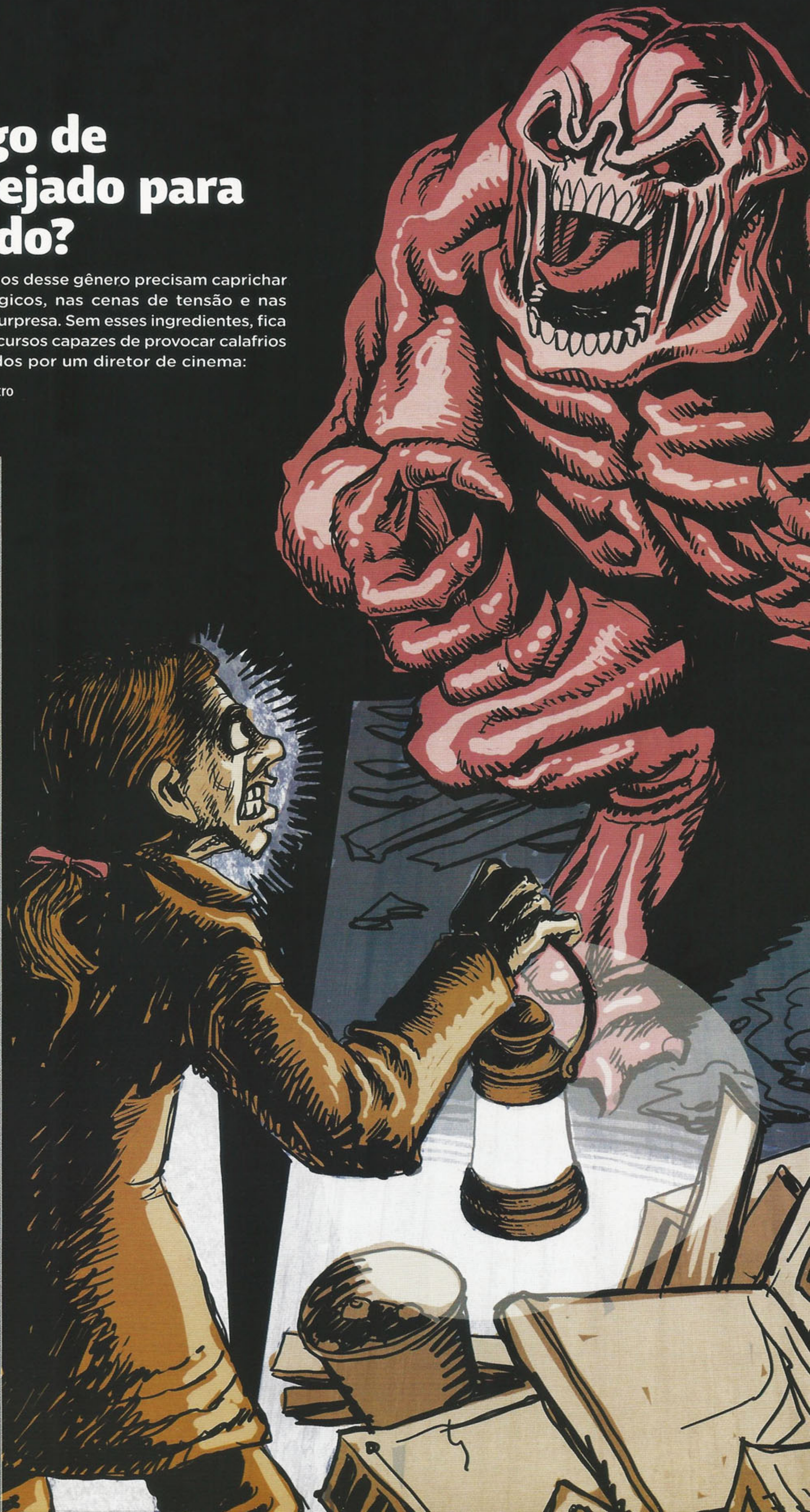
Os locais onde tudo acontece tendem a ser sinistros e cheios de surpresas. Além da meia-luz, elementos como fumaça, neblina, vultos e sombras também criam um clima de tensão

5. MAPAS

Incitam o desespero e tornam as cenas imprevisíveis. Geralmente não têm áreas “seguras” nas quais o jogador possa se refugiar e eliminar seus oponentes sem dificuldade

6. EFEITOS SONOROS

Os desenvolvedores capricham tanto na música quanto em ruídos como correntes sendo arrastadas. O silêncio também é explorado nos momentos em que algo vai acontecer



OSCAR DOS GAMES

Como funciona a mais importante premiação de jogos eletrônicos?



A principal premiação da indústria de jogos é o Video Game Awards (VGA), promovido há 10 anos nos EUA e transmitido ao vivo pelo canal fechado Spike para quase 100 milhões de domicílios mundo afora. Jornais como *Washington Post* tratam o evento como o Oscar dos games. E a cerimônia faz jus ao apelido. Em sua mais recente edição, em 2012, o anfitrião da festa foi ninguém menos que o astro **Samuel L. Jackson**. De quebra, a banda Linkin Park tocou para os convidados a música *Castle of Glass*, que faz parte da trilha sonora do jogo *Medal of Honor: Warfighter*. Quem nomeia os finalistas de cada categoria é um grupo capitaneado pelos produtores executivos da Spike TV e formado por jornalistas especializados de diferentes veículos de comunicação americanos – entre eles, *Game Informer*, *Entertainment Weekly*, *Joystiq*, *Kotaku*, *Polygon*, *IGN*, *GameTrailers*, *Gamespot*, *Wired* e *USA Today*. Nas categorias Jogo Mais Aguardado e Personagem do Ano, o vencedor é escolhido por voto popular via internet.

VGA

A maior festa da indústria dos jogos eletrônicos

QUEM PROMOVE

O canal de TV por assinatura Spike, do grupo Viacom, que também é dono da MTV

ONDE ACONTECE

Já ocorreu em Los Angeles e Las Vegas. A edição 2012 aconteceu no Sony Picture Studios, em Culver City, na Califórnia

QUANDO OCORRE

Sempre na primeira quinzena de dezembro

CATEGORIAS

Foram 27 na última edição

CHIADEIRA GERAL

Como toda eleição de melhores do ano, volta e meia o VGA acaba gerando alguma controvérsia

THE WALKING DEAD

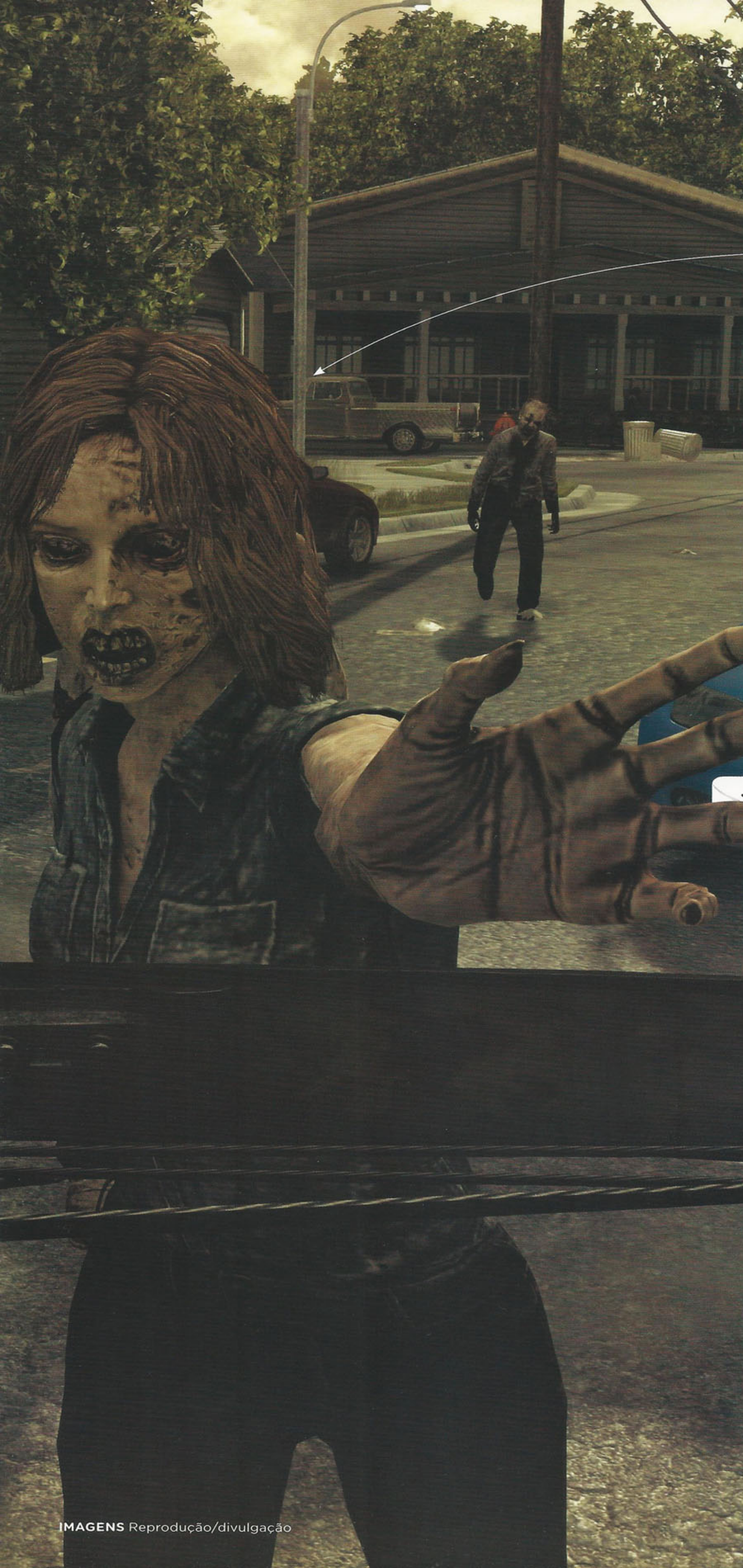
A maior de todas as polêmicas aconteceu no ano passado, com a vitória de *The Walking Dead* na categoria Jogo do Ano. Muitos críticos o consideram um game de qualidade técnica inferior à de títulos como *Assassin's Creed III*, *Dishonored*, *Journey* e *Mass Effect 3*, que também concorriam e acabaram derrotados

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Em 2011, houve quem estranhasse a vitória de *The Elder Scrolls V: Skyrim* na categoria Jogo do Ano – não porque fosse ruim, mas porque era favorito a outro prêmio, o de Melhor Game para PC. Para surpresa geral, no entanto, nessa categoria ele não apareceu nem entre os indicados

ROCKSTAR GAMES

Frequentemente aparece alguém suspeitando de mutreta nas premiações concedidas à produtora Rockstar Games. É que ela sempre leva o prêmio de Jogo do Ano quando lança uma continuação de suas séries. Foi assim com *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004), *Grand Theft Auto IV* (2008) e *Red Dead Redemption* (2010)



OS ELEITOS

Saiba quem se deu bem nas principais categorias em 2012

Jogo do ano

The Walking Dead

Melhor jogo

DE XBOX 360 *Halo 4*

DE PS3 *Journey*

DE WII *New Super Mario Bros. U*

DE PC *XCOM: Enemy Unknown*

DE PORTÁTIL *Sound Shapes*

MULTIPLAYER *Borderlands 2*

DE TIRO *Borderlands 2*

DE AÇÃO/AVENTURA *Dishonored*

RPG *Mass Effect 3*

DE ESPORTE INDIVIDUAL *SSX*

DE ESPORTE COLETIVO *NBA 2K13*

DE CORRIDA *Need for Speed: Most Wanted*

DE LUTA *Persona 4 Arena*

SOCIAL *You Don't Know Jack*

ADAPTADO *The Walking Dead*

INDEPENDENTE *Journey*

POR DOWNLOAD *The Walking Dead*

Melhores gráficos

Halo 4

Jogo mais aguardado para 2013

Grand Theft Auto V

Personagem do ano

Clap Trap (Borderlands 2)

FAÇA SUA APOSTA

Os jogos favoritos da crítica especializada para o VGA 2013

- **BIOSHOCK INFINITE**
- **CRYSIS 3**
- **DEAD SPACE 3**
- **DMC: DEVIL MAY CRY**
- **GEARS OF WAR: JUDGMENT**
- **GOD OF WAR: ASCENSION**
- **GRAND THEFT AUTO V**
- **SIMCITY**
- **STARCRRAFT II: HEART OF THE SWARM**
- **TOMB RAIDER**

Quanto custa desenvolver um jogo?

O orçamento de um game depende de sua complexidade. Jogos independentes, que costumam ser mais simples e quase sempre são desenvolvidos por uma equipe reduzida de profissionais, raramente custam mais do que US\$ 100 mil. Há exceções, é lógico. Exemplo disso é o *Braid*, lançado em 2008. Seu desenvolvedor, o premiado designer americano Jonathan Blow, investiu nesse jogo cerca de US\$ 200 mil – sendo que boa parte do dinheiro foi destinado à contratação de um diretor de arte. Quando se trata de um jogo das grandes produtoras, no entanto, o investimento costuma ser muito maior – às vezes, hollywoodiano. Foi o caso de *Stars Wars: The Old Republic*, desenvolvido pela BioWare em parceria com a LucasArts e publicado pela Electronic Arts também em 2008. Com orçamento superior a US\$ 200 milhões, ele é considerado o game mais caro de todos os tempos (leia mais no quadro abaixo). Só para ter uma ideia do que um orçamento desse tamanho representa: com essa grana, daria para comprar quase 150 Lamborghinis Aventador – o carro mais caro à venda no Brasil.

TEXTO Giuliano Agmont

BOM, BONITO E BEM CARO

GAMES QUE CUSTARAM UMA PEQUENA FORTUNA

GAME	ANO	ORÇAMENTO*
STAR WARS: THE OLD REPUBLIC	2011	US\$ 204 MILHÕES
SHENMUE	1999	US\$ 98 MILHÕES
THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM	2011	US\$ 86 MILHÕES
GRAN TURISMO 5	2010	US\$ 84 MILHÕES
METAL GEAR SOLID 4	2008	US\$ 70 MILHÕES
TOO HUMAN	2008	US\$ 64 MILHÕES
FINAL FANTASY XIII	2009	US\$ 60 MILHÕES
HALO 3	2007	US\$ 60 MILHÕES
L. A. NOIRE	2011	US\$ 50 MILHÕES
KILLZONE 2	2009	US\$ 45 MILHÕES

*Valores estimados

GRANA PRETA

GTA 5 SERÁ UM DOS JOGOS MAIS CAROS DA HISTÓRIA

Grand Theft Auto 5 ainda nem foi lançado e já pode ser considerado um dos jogos mais caros da história, com orçamento estimado em US\$ 132 milhões. Seu antecessor (*GTA 4*, de 2008) já tinha custado uma fábula: US\$ 106 milhões. O lançamento do novo game da série está previsto para setembro. Em princípio, ele chegará ao mercado em versões para PlayStation e Xbox. Mas a Rockstar North, desenvolvedora do título, não descarta a possibilidade de lançá-lo também para Wii e PC.



Que eventos históricos de *Assassin's Creed* realmente aconteceram?

São muitos, daria para preencher metade da revista com eles. O enredo de *Assassin's Creed* coloca o jogador na pele de um integrante da Ordem Secreta dos Assassinos. E os fatos verídicos já começam aí: essa seita realmente existiu – foi fundada no século 11 pelo missionário persa Hassan i Sabbah. Os protagonistas

de todos os jogos da série têm como objetivo eliminar gente ligada à Ordem dos Cavaleiros Templários – grupo que também existiu na vida real, entre os anos de 1119 e 1312. Mas isso é só o começo. Veja a seguir alguns fatos e personagens reais que aparecem nos seis jogos principais da série.

TEXTO Thiago Parijani

ASSASSIN'S CREED (2007)

ÉPOCA EM QUE O JOGO SE PASSA

• Em 1191 (Idade Média)

FATOS REAIS

- A Batalha de Arsuf, travada entre cristãos e muçulmanos durante a Terceira Cruzada
- As campanhas militares lideradas pelo rei Ricardo Coração de Leão, da Inglaterra, em cidades como Acre e Jafa

PERSONAGENS REAIS

- Ricardo Coração de Leão: líder do exército cruzado, faz duas aparições breves no jogo
- Saladino: o chefe militar islâmico não aparece no game, mas é frequentemente citado

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD (2010)

ÉPOCA EM QUE O JOGO SE PASSA

• Entre 1499-1507 (Renascença italiana)

FATOS REAIS

- Várias invenções de Leonardo da Vinci, como a metralhadora e o canhão naval
- As conspirações e as campanhas de conquista da poderosa família Bórgia

PERSONAGENS REAIS

- Maquiavel: foi um teórico do Renascimento. No jogo, ele é um assassino – pura ficção
- Catarina Sforza: foi uma nobre italiana tão audaciosa na vida real quanto no game

ASSASSIN'S CREED III (2012)

ÉPOCA EM QUE O JOGO SE PASSA

• Entre 1753-1783 (EUA)

FATOS REAIS

- A Guerra dos Setes Anos (1756-1763) e o grande incêndio de Nova York (1776)
- A Festa do Chá de Boston (1773), que desencadearia a Revolução Americana

PERSONAGENS REAIS

- Washington: liderou a independência dos EUA e foi seu primeiro presidente
- Samuel Adams: segundo presidente americano, foi um dos fundadores do país

ASSASSIN'S CREED II (2009)

ÉPOCA EM QUE O JOGO SE PASSA

• Entre 1476 e 1499 (Renascença italiana)

FATOS REAIS

- A República Florentina e a República de Veneza, estados que realmente existiram
- A tentativa de assassinato de Lorenzo De' Médici perpetrada por Francesco De' Pazzi

PERSONAGENS REAIS

- Lorenzo de Médici: foi o soberano da República Florentina durante a Renascença
- Rodrigo Bórgia: foi o 214º papa da Igreja Católica (sob o nome papal Alexandre VI), de 1492 até sua morte, em 1503

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS (2011)

ÉPOCA EM QUE O JOGO SE PASSA

• Em 1511 e 1512 (Império Otomano)

FATOS REAIS

- A tentativa de assassinato do sultão Solimão I no Palácio de Topkapı, em Istambul
- A fortaleza bizantina na cidade de Masyaf (atual Síria), onde parte do jogo se passa

PERSONAGENS REAIS

- Solimão I: foi o 10º sultão na história do Império Otomano e o de mais longo reinado
- Piri Reis: seu verdadeiro nome era Hadji Piri. Foi almirante da Marinha otomana

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG (2013)*

ÉPOCA EM QUE O JOGO SE PASSA

• 1753-? (era de ouro da pirataria)

FATOS REAIS

- A atividade de piratas em Cuba, Jamaica e Bahamas, entre outras ilhas do Caribe
- A origem britânica dos corsários, que recebiam proteção da Coroa inglesa

PERSONAGENS REAIS

- Edward Teach: conhecido como Barba Negra, foi um dos mais temidos piratas da história
- Anne Bonny: filha de um advogado, foi uma das poucas mulheres na história da pirataria

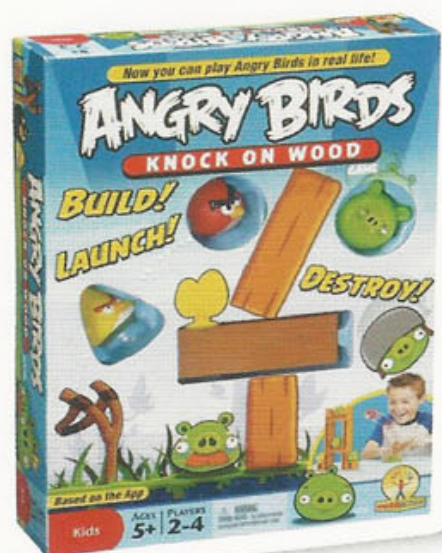
Jogos na contramão

Cresce a cada dia o número de videogames ganhando versões de plástico e papelão



Desde os tempos do Atari, uma variedade de jogos de tabuleiro vem ganhando versões digitais. A novidade é que muitos videogames estão fazendo o caminho contrário e sendo adaptados para a mesa. Não há quem consiga explicar de maneira convincente a razão desse fenômeno.

A verdade, porém, é que, depois de terem sido quase exterminados pelo tsunami eletrônico das décadas de 1980 e 1990, os jogos de tabuleiro nunca estiveram tão na moda quanto hoje. Veja alguns exemplos de games que trocaram os pixels por peças de plástico e base de papelão.



ANGRY BIRDS: KNOCK ON WOOD

Sucesso avassalador em tablets e smartphones, ganhou uma versão de mesa que é bem infantil, mas divertida. Usa-se uma catapultinha de verdade para atirar os pássaros e derrubar os porcos da plataforma montada pelo próprio jogador

LINK mattel.com
US\$ 15 (em média)



BATMAN: ARKHAM CITY ESCAPE

O videogame lançado em 2011 acaba de ganhar uma versão de tabuleiro nos EUA. Um jogador assume o papel de Batman e o outro encarna um dos vilões da série. O vilão precisa fugir da prisão de Arkham, enquanto o herói tenta impedi-lo

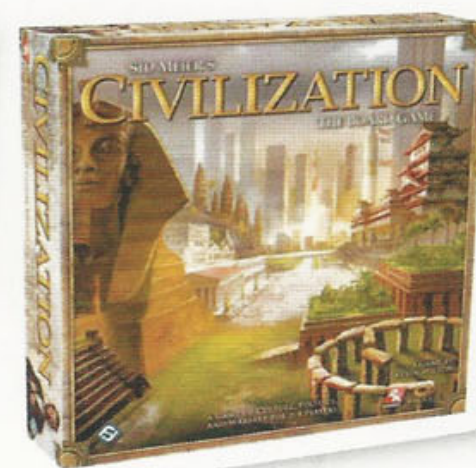
LINK cryptozoic.com
US\$ 35 (em média)



GEARS OF WAR: THE BOARD GAME

Até jogos de tiro têm vez na mesa. Aqui, cada partida é gerada aleatoriamente e os jogadores se ajudam para derrotar os invasores Locust. Além do tabuleiro, um conjunto de cartas permite recriar as ações que deram fama ao game

LINK fantasyflightgames.com
US\$ 70 (em média)



CIVILIZATION: THE BOARD GAME

Inspirado originalmente no jogo de tabuleiro da Avalon Hill, o clássico de Sid Meier deu a volta inteira e ganhou uma versão de tabuleiro. Apesar da complexidade, as famosas múltiplas condições de vitória garantem uma experiência rica e diferenciada

LINK fantasyflightgames.com
US\$ 50 (em média)

TOP 5

Boardgames inspirados em séries de TV



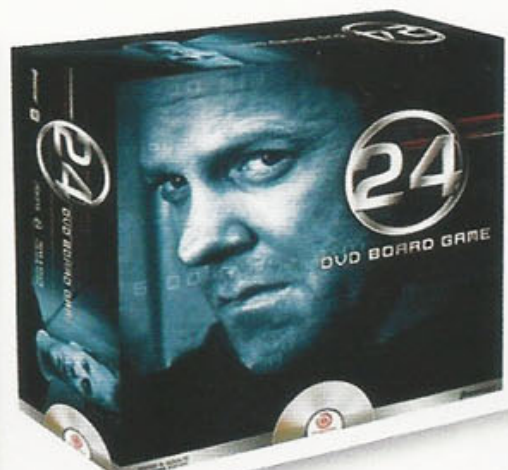
1. Lost

O jogo traz 17 personagens da série. Além de vencer completando objetivos, também é possível vencer escapando com todos os sobreviventes da ilha



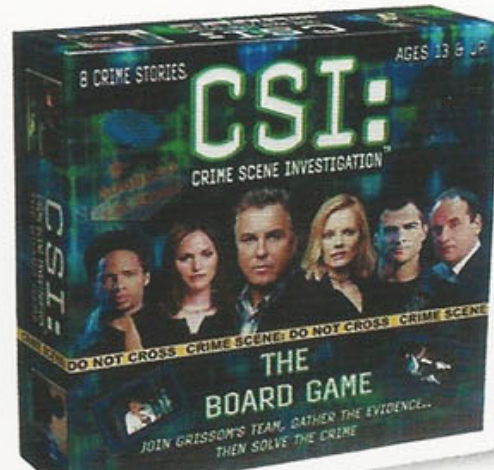
2. Battlestar Galactica

Como no seriado, os jogadores têm de lidar com uma ameaça constante: um traidor, aliado dos robôs Cylon. Para salvar a humanidade, é preciso blefar



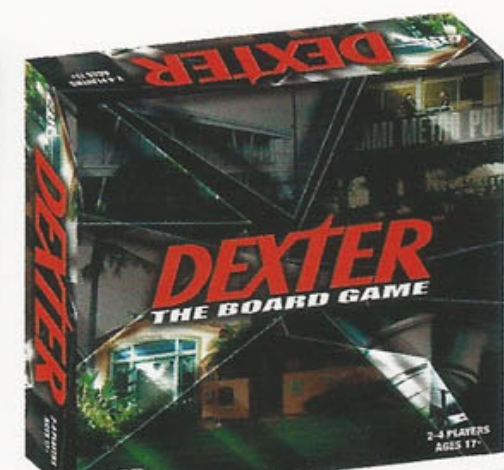
3. CLUE: 24 Edition

Esta versão de *Clue* foi inspirada na série *24 Horas* e vem com um DVD de desafios extras. Lembra um pouco o clássico *Detetive*, vendido até hoje no Brasil



4. CSI

Os jogadores dependem da sorte nos dados para se locomover pelo tabuleiro atrás de pistas que ajudem a desvendar um dos oito crimes incluídos no pacote



5. Dexter

Você é o serial killer da série e percorre Miami à procura de marginais que escaparam da justiça. O jogo exige sorte e as partidas podem ser demoradas



EU QUERO!

DADO QUE PISCA

Qual jogador de RPG nunca explodiu de alegria ao conseguir um acerto crítico? Com este dado, a explosão será ainda maior. Ele tem um LED que pisca toda vez que se obtém a pontuação máxima (20). Perfeito para aqueles momentos em que você salva a vida de todo o grupo

LINK abr.io/dadopisca
US\$ 10

5 razões para jogar...

Colonizadores de Catan

- 1 Como o tabuleiro é modular (você pode alterá-lo e expandi-lo da maneira que quiser), não há uma partida igual a outra
- 2 Não há eliminação antes do fim da partida. Ou seja: você não fica chupando dedo enquanto seus amigos se divertem
- 3 O jogo tem expansões que o tornam ainda mais fascinante – e permitem, inclusive, aumentar o número de jogadores
- 4 As partidas duram no máximo 90 minutos. E o acabamento do jogo é primoroso, com cartas e tabuleiro muito bem ilustrados
- 5 Este é um dos boardgames mais famosos do mundo, desenvolvido pelo renomado designer alemão Klaus Teuber



...e uma dica

! Não se assuste com a quantidade de regras. À primeira vista, *Colonizadores de Catan* parece um jogo complicado. Engano. Na verdade, ele é muito simples

O QUE ESTOU JOGANDO

Danilo Gentili

O comediante Danilo Gentili é um maníaco por games. Tem um PlayStation 3 e assume o comando do personagem **Nathan Drake** em *Uncharted 3* sempre que tem um tempo livre. “Esse é o jogo com o qual estou mais envolvido”, diz Gentili. “Mas vou avançando bem aos poucos, para não acabar logo”. O que mais o agrada no título é o roteiro. “Valorizo demais a história do jogo. E o *Uncharted* tem uma jogabilidade muito orgânica.” Parece que o cara entende do negócio, não parece?

pingue-pongue

Ele começou num Turbo Game e odeia “monstrinhos”

ME GAMES: Desde quando você joga?

DANILO GENTILI: Meu primeiro contato com um videogame foi aos cinco anos, quando meu pai apareceu com um Odissey emprestado. Mas a minha vida de jogador começou pra valer com um modelo popular do NES lançado pela CCE [o *Turbo Game*, fabricado no Brasil a partir de 1989].

MEG: Qual é o tipo de jogo que você prefere?

DG: Gosto dos games de fases, sabe? Aqueles que você senta e joga sozinho até o fim. E me interessa pela evolução gráfica das séries, dos novos movimentos, coisa e tal.

MEG: E quais são os jogos que você detesta?

DG: Não me convide para jogar nada em primeira pessoa. Coisas como *Call of Duty* me cansam. Esporte também não me interessa. E odeio jogos com monstros, isso já encheu o saco.



uma comédia de jogo

Gentili criou seu próprio game para dispositivos móveis

Sabia que Danilo Gentili virou videogame? Sim, ele é protagonista do jogo *O Mundo vs Danilo Gentili*, um “tower defense” para iPhone, iPod Touch e iPad. “A história começa num bar”, conta o comediante. “A plateia se irrita com as piadas e começa a me bater. Ai, é preciso criar clones para me defender”. O jogo é bem divertido, tem ótimos gráficos e foi premiado no Brasil Game Show de 2011.

Gentili vai lançar em breve um jogo de tabuleiro chamado *O Rei da Comédia*, no qual os jogadores terão de contar piadas





TEM MALUCO PRA TUDO

Smooth McGroove

Talvez você já tenha ouvido falar de Smooth McGroove, um americano de 28 anos que bomba no YouTube desde o início do ano reproduzindo à capela a trilha sonora dos games que ele mais gosta. O que você provavelmente não sabe é que ele

já começou a ganhar dinheiro com isso. “Tem gente comprando minhas melodias em sites como *iTunes*, *Bandcamp* e *Loudr.fm*”, diz o gamer. McGroove prefere não revelar quanto já faturou com a “brincadeira”. Mas garante que vai investir na carreira.

hits à capela

Os cinco vídeos mais vistos de Smooth McGroove

1. Tema de Guile

Jogo *Street Fighter 2*

Acessos Quase 2 milhões

Link abr.io/guile

2. Tema da Batalha

Jogo *Final Fantasy VII*

Acessos Quase 1 milhão

Link abr.io/fantasy

3. Tema de Spark Mandrill

Jogo *Mega Man X*

Acessos Quase 800 mil

Link abr.io/mandril

4. Bloody Tears

Jogo *Castlevania*

Acessos Mais de 700 mil

Link abr.io/bloody

5. Tema de Dr. Wily

Jogo *Mega Man 2*

Acessos Quase 600 mil

Link abr.io/wily

pingue-pongue

O “garganta profunda” não dá conta de atender aos pedidos

ME GAMES: De onde veio a ideia de fazer os vídeos?

SMOOTH MCGROOVE: Começou como uma brincadeira. Eu postava músicas normais no YouTube. Um dia, resolvi adaptar uma música de *Zelda*. Gostei e fui fazendo o mesmo com a trilha de outros games.

MEG: Você foi vocal de alguma banda?

SMG: Nunca cantei profissionalmente. Compus algumas músicas e também já toquei bateria, só que isso não deu em nada.

MEG: Já se apresentou em algum lugar?

SMG: Recebi alguns convites para fazer performances em eventos. Mas nada interessante a ponto de me fazer parar com as produções no meu estúdio aqui em casa.

MEG: Os fãs te pressionam para gravar trilhas específicas?

SMG: Sim, recebo muitos pedidos. Mas não consigo atendê-los porque a produção de cada vídeo dá muito trabalho. Os arranjos e as gravações consomem um tempo considerável, muito maior do que as pessoas imaginam. O jeito é arregaçar as mangas todos os dias.

MEG: Quais são os planos agora?

SMG: Produzir muitos vídeos com músicas clássicas de jogos e preparar algumas surpresinhas cujos detalhes eu prefiro manter em segredo por enquanto. Aguardem as novidades aí no Brasil!

Para gamers exigentes

Acessórios que vão melhorar seu desempenho e dar um gás na diversão

TEATRO DE ORELHA

Que tal jogar usando um fone de ouvido com qualidade de um home theater? O Tiamat 7.1 tem sete canais e um controle que permite personalizar cada detalhe do áudio

LINK razerzone.com

US\$ 200

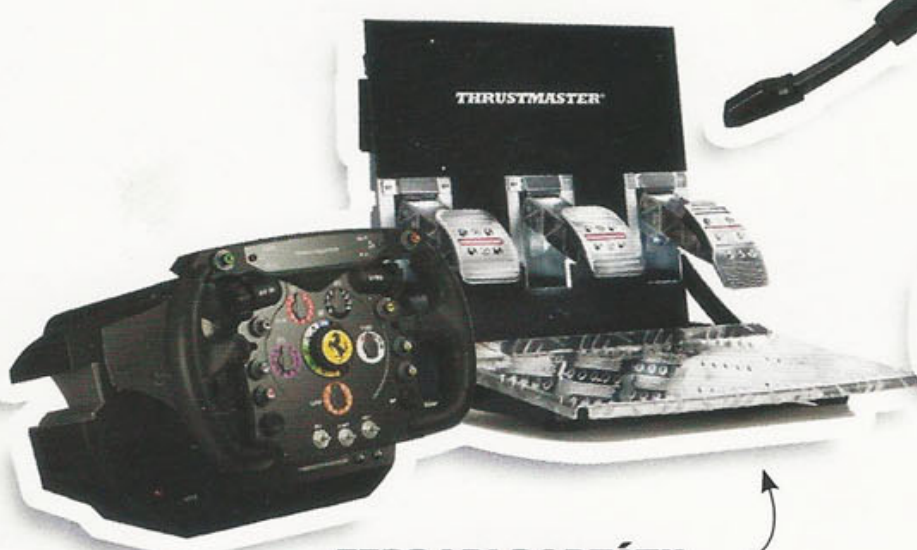


MAIS ESPAÇO

Se o seu notebook já está com o disco rígido transbordando de jogos, libere espaço com o My Passport. Este HD portátil tem 2 TB de espaço, suficiente para guardar mais de 100 jogos de nova geração. E você pode escolher entre quatro cores: preto, azul, vermelho e cinza

LINK wdc.com

US\$ 160



FERRARI PORTÁTIL

Quem gosta de corrida vai babar com esta réplica do volante de uma Ferrari 150th Italia, a mesma pilotada por Felipe Massa em 2011. Ele é compatível com PC e PS3

LINK thrustmaster.com

R\$ 2.230



VOANDO SUSSA

O EX 2 foi desenhado especialmente para Xbox, com manete ajustável e possibilidade de personalizar os botões. Chega de acrobacias com o controle tradicional, né?

LINK stores.horiusa.com

US\$ 150



PESO PENA

Para quem não se acostuma a jogar com teclado e mouse ou na tela de toque do celular, este controle sem fio da Steelseries é perfeito. Sua bateria dura aproximadamente 10 horas

LINK steelseries.com

US\$ 80

Para colecionadores

SABRE JAPONÊS

Lançado há quase 10 anos, este controle em forma de sabre japonês também já virou um item disputado por colecionadores. Chamado *Katana: The Soul Controller*, foi desenvolvido pela Hori para o jogo *Onimusha 3*. Além do design inusitado, contava com recursos inovadores para a época – incluindo um sensor de movimento. Mas foi um tremendo fracasso de vendas



EL FORASTERO

Quem já jogou *Resident Evil 4* certamente se lembra do inimigo da serra elétrica. Foi inspirada nele que a NubyTech decidiu lançar, em 2004, uma série limitada de controles em forma de motosserra. Desenvolvidos para GameCube e PlayStation 2, eles não eram muito práticos na hora de jogar. Hoje, no entanto, são considerados peças de colecionador



Para geeks descolados

Coisinhas bacanas que qualquer gamer adoraria ganhar de presente

PLANTA-PIRANHA

As inimigas do encanador bigodudo feitas de miçangas! Inspiradas na versão 8-bit de Super Mario, as simpáticas plantas-piranha da Etsy são vendidas em dois tamanhos – 12 e 24 centímetros

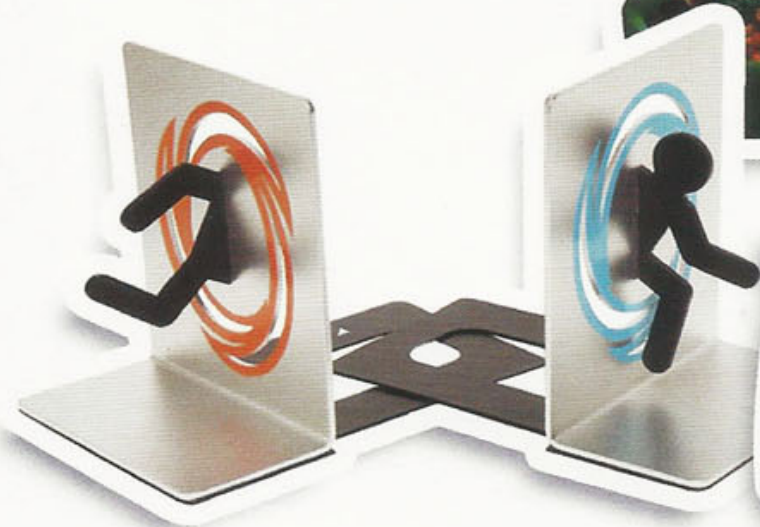
LINK etsy.com
US\$ 14 e US\$ 20



ATUAL E RETRÔ

Vai um cartucho de Nintendinho com um jogo atual no estilo 8-bit? A 72 Pins tem uma variedade deles. Cada fita tem também um jogo antigo de NES que ainda funciona

LINK 72pins.com
US\$ 15



PORTAL NA ESTANTE

Estes delimitadores de livros são feitos de alumínio e vão ficar bem legais em sua estante, principalmente se você é fã do jogo *Portal*. Só que o bolo não vem junto, o.k.?

LINK thinkgeek.com
US\$ 30

TENIS GALÁCTICO

Se você já salvou a galáxia em *Mass Effect*, merece este tênis oficial da série de RPG da Bioware. Só que não, ele não está disponível nas cores do polêmico final de *Mass Effect 3*

LINK thinkgeek.com
US\$ 85



PIKACHU REMOTO

Enquanto ninguém cria ou descobre um Pokémon de verdade, você pode ir quebrando um galho com este Pikachu de controle remoto. Ele se curva e corre em círculos

LINK thinkgeek.com
US\$ 30



Conheça alguns dos controles mais bizarros de todos os tempos

RÉPLICA DE ARCADE

Dê só uma olhada no visual extravagante deste joystick. Ele foi desenvolvido pela Hori para o *Dragon Quest: Monster Road Victory*, um jogo de cartas do Wii lançado em 2010. Trata-se de uma réplica do controle que o game tinha em sua versão arcade. O que mais chama atenção é a espada, que funciona como alavanca para o jogador obter poderes especiais



COISA DE DOIDO

Quantos botões você precisaria para controlar um tanque bipede, também conhecido como Mecha? Para jogar *Steel Battalion*, lançado para o primeiro Xbox, em 2002, era preciso dominar um controle com nada menos que 40 botões, duas alavancas e três pedais. E pior: se o gamer não apertasse o botão de ejetar ao morrer, o jogo apagava seu "save" inteiro



No iPod de Nathan Drake

Rock'n'roll, pagode, funk... Qual seria o estilo musical do protagonista de *Uncharted*?

Nada combina mais com **Nathan Drake** do que rock. Afinal, ele é um sujeito meio desleixado e sarcástico. Mas Drake também é um homem culto, estudioso de civilizações antigas. Dá para imaginar, portanto, que ele seja chegado a uma música clássica de vez em quando. E por que não música étnica, já que o cara é um explorador? A gente arrisca um palpite sobre quais seriam as músicas mais tocadas no iPod dele.

GO WITH THE FLOW

Queens of the Stone Age

Um "desert rock" para embalar aventuras em lugares inóspitos. A banda QSA seria a trilha sonora perfeita para Drake se manter motivado e superar as partes mais complicadas de *Uncharted*

ÁRIA NA CORDA SOL

Sebastian Bach

Durante o descanso ou na hora de se concentrar para analisar mapas e traçar planos, não seria surpresa se Drake pusesse para tocar essa famosa composição barroca composta no século 18

BANGARANG

Skrillex

Ainda que Drake não pareça ser entusiasta de música eletrônica, este "dubstep" combina bastante com as situações perigosas nas quais ele se envolve

CANTOS GUTURAIS

Monges Tibetanos

Se Drake coletou músicas por onde passou em *Uncharted 2*, seu iPod certamente tem os cantos tibetanos – tão graves que poderiam até dar um certo tom de "survival horror" à série

WEDDING SONG

Wedding Sound System

Talvez essa música árabe também tenha conquistado nosso herói durante sua passagem pela Turquia em *Uncharted 2* ou pelo deserto saudita de Rub' al Khali em *Uncharted 3*

Esses monges estão começando a me irritar...



3 de agosto

DIA DO CAPOEIRISTA

Quais são os melhores capoeiristas dos games?

Richard Meyer, do jogo *Fatal Fury*, foi o primeiro e é muito bom. Mas Elena, de *Street Fighter III*, e os brasileiros Eddy Gordo e Christie Monteiro, da série *Tekken*, também são ótimos



9 de setembro

DIA DA VELOCIDADE

Quantos jogos do Sonic já foram lançados?

Desde que o primeiro foi lançado, em 1991, já são mais de 30 jogos de plataforma. Incluindo títulos de corrida, esportes e "pinball", esse número sobe para mais de 70



1º de outubro

DIA DA TERCEIRA IDADE

Jogos podem fazer bem a pessoas idosas?

Estudos médicos recentes demonstram que sim. Alguns jogos de Wii ou Xbox com Kinect já estão sendo usados no tratamento de doenças como osteoporose e artrite



3 de novembro

DIA DO CABELEIREIRO

Qual é o personagem de penteado mais esquisito?

Seymour, o vilão de *Final Fantasy X*, tem uma cabeleira de amargar, com longos tufos azuis que lembram "breadlocks" – e devem exigir uma tonelada de laquê



9 de dezembro

DIA DO ALCOÓLICO RECUPERADO

Quem são os maiores bebedores dos games?

Niko Bellic, de *Grand Theft Auto IV*, e John Marston, de *Red Dead Redemption*, estão entre os maiores pés de cana. Mas o troféu vai para Shepard, protagonista do jogo *Mass Effect*



bem na foto

Como não dar vexame jogando on-line

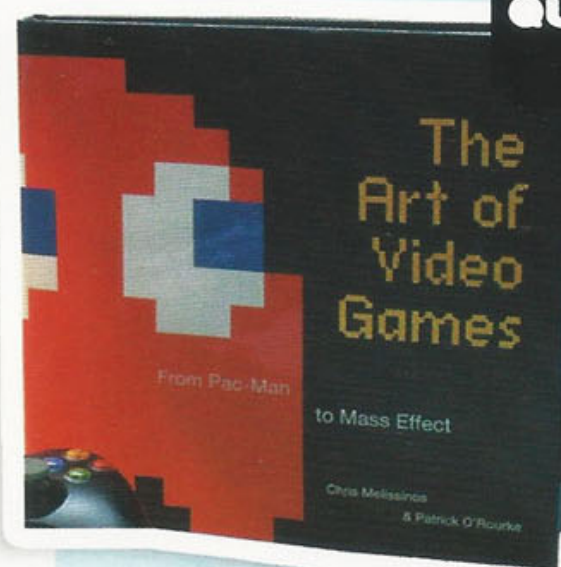
- 1 Tenha piedade dos "noobs". Por mais que você seja bom, lembre-se de que também começou do zero. Não há razão para desrespeitar quem está começando
- 2 Não narre as partidas. Quanto mais você falar, menos te entenderão. Diga só o necessário em informações enxutas – como sua localização ou suas ordens
- 3 Saiba perder. É comum ver gente abandonando o jogo quando está perto de ser derrotado. Isso é extremamente frustrante para o vencedor
- 4 Pare de achar que está sendo roubado. É bobagem acreditar que bugs sejam uma conspiração do jogo contra você. Deixe de "mimimi" e treine mais
- 5 Não use "cheats". Os truques acabam com a graça de vários jogos on-line. Recorrer a eles demonstra apenas que você não é capaz de vencer sem trapacear

Diversão e arte

Videogame pode ser uma forma de expressão artística? Para Chris Melissinos e Elizabeth Broun, organizadores deste livro, sim. **The Art of Video Games: From Pac-Man to Mass Effect** reúne 240 títulos considerados obras-primas e escolhidos a dedo por profissionais da indústria de jogos eletrônicos – desde a década de 1970 até hoje. Em inglês, o livro tem também entrevistas com vários desenvolvedores, entre eles Nolan Bushnell (Atari), Warren Spector (*Epic Mickey*) e Tim Schafer (*Full Throttle*)

EDITORA Random House
216 PÁGS. R\$ 120,00

EU QUERO!



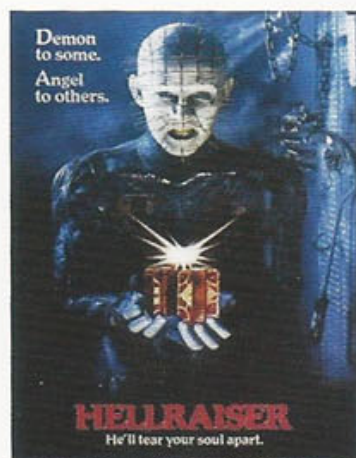
top 5

Filmes que deveriam virar jogos



THX 1138
1971

Este filme de George Lucas se passa numa sociedade do futuro na qual ninguém questiona nada. Há citação a ele nos games *Maniac Mansion* e *Star Wars: Galactic Battlegrounds*



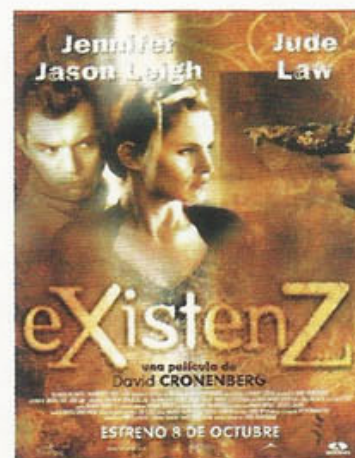
HELLRAISER
1987

Clássicos dos games de horror, como *Silent Hill*, foram influenciados por esta série. O filme original quase ganhou uma versão para NES e PC, mas o jogo foi cancelado



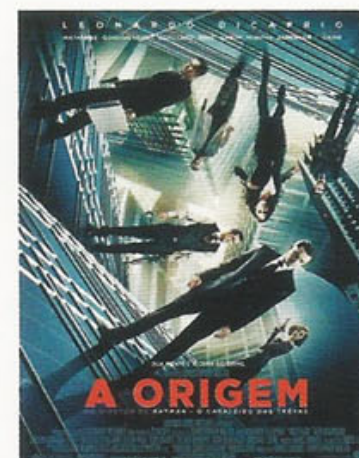
ENIGMA DO HORIZONTE
1997

Foi uma das inspirações para o game *Dead Space*. Seu diretor, Paul W. S. Anderson, adaptou para o cinema *Mortal Kombat* e *Resident Evil*



EXISTENZ
1999

Dirigido por David Cronenberg, o filme conta a história de uma designer de jogos que acaba entrando num dos videogames criados por ela



A ORIGEM
2010

Os protagonistas são "experts" em invadir sonhos e infiltrar pensamentos nas pessoas. O diretor do filme, Christopher Nolan, declarou que adoraria transformá-lo em game

Guerra no morro

No jogo de estratégia *Favela Wars*, o pau come entre policiais e traficantes do Rio de Janeiro

TEXTO Fabio Bracht
ILUSTRA Fido Nesti



Se você gosta de jogos de estratégia como *Final Fantasy Tactics*, tem tudo para curtir *Favela Wars* também

No Rio de Janeiro de 2041, o tráfico de drogas ainda toma conta dos morros. Mas a polícia declarou guerra aos traficantes e só um dos dois lados vai sobreviver. Essa é a história de *Favela Wars*, game on-line brasileiro lançado este ano em versão beta. A ideia de desenvolver esse jogo veio depois que seu diretor, o carioca Dan Eisenberg, presenciou um tiroteio real em 2011. Mas, fugindo do clichê, *Favela Wars* não é só um jogo de tiro: o gamer precisa acertar a mão também na estratégia adotada para a ocupação do morro. No fim das contas, boas decisões contam mais do que a habilidade no gatilho.

NINGUÉM PEDE PRA SAIR

Existem várias classes de policiais e traficantes, cada uma com sua especialização (ataque, defesa, precisão, equipamentos de suporte etc.). Elas devem ser usadas da maneira mais inteligente

AUMENTANDO O ARSENAL

É possível usar pontos para comprar armas novas e equipar melhor os membros de sua equipe. Você ganha esses créditos jogando as missões, mas também pode comprá-los com seu cartão de crédito real

MANO A MANO

Favela Wars é um game exclusivamente multiplayer – um jogador escolhe a polícia e o outro opta pelos traficantes. Ambos montam suas tropas e se enfrentam em diferentes mapas (regiões da favela)

INCLUSÃO DIGITAL

Inicialmente lançado apenas para Windows e Mac (via um plugin chamado Unity 3D, que você instala em seu navegador), *Favela Wars* ganhará em breve versões para tablets e celulares Android e iOS

rapidinhas



MERCADO EM ALTA

O mercado brasileiro de games é o que mais cresce no mundo. Um estudo recente feito com fabricantes revelou que as vendas de jogos e consoles por aqui movimentaram R\$ 1,6 bilhão no ano passado – crescimento de 60% na comparação com 2011



PREÇOS EM QUEDA

Um das explicações para o crescimento do mercado de games no Brasil é a redução de preços para o consumidor final. De acordo com Valeria Molina, diretora de varejo da Microsoft, eles chegaram a cair 40% por causa da fabricação local de consoles e jogos



Game é cultura

Já tem jogo sendo financiado por meio da Lei Rouanet

O jogo **Toren**, que está sendo desenvolvido pelos gaúchos do estúdio Swordtales, nem ficou pronto ainda e já entrou para a história. Ele é o primeiro videogame a receber aprovação para captar recursos por meio da lei federal de incentivo à cultura – a Lei Rouanet. Agora, as empresas que decidirem apoiar o projeto poderão deduzir do imposto de renda parte do valor investido no jogo. A intenção do pessoal da Swordtales é levantar R\$ 370 mil, que serão usados na pós-produção do jogo. Então, fica a dica: se você tem uma boa ideia de jogo na cabeça e precisa de recursos para tirá-la do papel, o tio Rouanet está aí para dar uma força.

Ver para crer

A julgar pelo que foi divulgado até agora, **Toren** será um jogo com belos gráficos, que nada ficará devendo aos games das principais produtoras. A equipe responsável por seu desenvolvimento promete jogabilidade inovadora e imersiva. Ainda não há data marcada para o lançamento, mas já se sabe que ele chegará em versões para PC, Mac e provavelmente Linux.

5 razões para jogar...



Knights of Pen & Paper +1 Edition

iOS, Android, PC, Mac

- 1 O jogo foi criado por um estúdio brasileiro, o Behold, e sua versão anterior fez um tremendo sucesso – chegou ao Top 5 de App Store e Google Play em vários países
- 2 O game é retrô, inspirado em *Dungeons & Dragons* e outros títulos dos anos 90. Em certos momentos, você vai se sentir disputando uma partida de RPG tradicional
- 3 *Knights of Pen & Paper* é bem bolado: trata-se de um jogo sobre jogadores jogando um jogo. Parece confuso? Que nada. Ele é simples e engraçado
- 4 Além dos personagens, você controla o mestre e escolhe as batalhas. A variedade de “quests” e monstros garante opções de sobra para personalizar sua experiência
- 5 Entre os personagens, há cinco que foram baseados em integrantes da Behold. Mas eles são secretos. Para desbloqueá-los, é preciso cumprir uma missão

...e uma dica

- ! Quando já estiver familiarizado com o jogo, opte por enfrentar um grupo mais numeroso de monstros. Com um desafio mais difícil, seus prêmios serão proporcionalmente maiores

O primeiro Moba nacional

Heavy Metal Machines será inspirado em clássico do início dos anos 90

Está em fase final de desenvolvimento o primeiro Multiplayer Online Battle Arena Game (Moba) produzido inteiramente no Brasil. É o **Heavy Metal Machines**, da catarinense Hoplon Entertainment. O jogo de corrida vai se passar em um mundo pós-apocalíptico, com os gamers pilotando carros armados ao som de rock pauleira. Ainda sem data marcada para o lançamento, o game será *free-to-play* e foi inspirado no clássico *Rock'n'Roll Racing* (1993). Detalhe bem legal: o narrador de **Heavy Metal Machines** será Larry Huffman, que também narrou *Rock'n'Roll Racing*.



ME GAMES RECOMENDA

Seis jogos que se destacaram entre os melhores lançamentos dos últimos meses



PLATAFORMAS: Xbox 360, PlayStation 3, PC
DESENVOLVEDOR: Irrational Games



BIOSHOCK INFINITE

Uma provocante aventura sobre amor e preconceito

Jogos são produtos comerciais, desenvolvidos para agradar ao maior número possível de pessoas. Mas Ken Levine, designer de *Bioshock Infinite*, parece não ter se preocupado muito com isso. O título resvala em temas polêmicos como preconceito, violência e extremismo. Correndo o risco de incomodar muita gente, ele acabou criando um game espetacular.



ÓTIMA AMBIENTAÇÃO

Columbia, a cidade nas nuvens que serve de cenário, lembra um paraíso à primeira vista. Mas essa impressão se desfaz na medida em que o herói, Booker DeWitt, vai desbravando suas entranhas. A ambientação impressiona, desde a recriação do passado (o jogo se passa em 1912) até o remix de época para as músicas licenciadas. Merece destaque no enredo a relação entre DeWitt e Elizabeth, a beleza que é resgatada logo no início da aventura

DESTAQUES

- TRILHA SONORA
- FINAL SURPREENDENTE



JOGABILIDADE NEM TANTO

Bioshock Infinite acabou ficando bem diferente do trailer mostrado pela Irrational Games em 2011. É que sua história acabou sendo completamente reescrita nos seis meses finais de produção. O jogo sofreu um pouco com essa reviravolta: sua jogabilidade não faz justiça ao tratamento primoroso que foi dado ao cenário. Mesmo assim, a trama é sensacional e mantém o gamer em estado de graça do início ao fim



PLATAFORMAS: Nintendo 3DS

DESENVOLVEDOR: Intelligent Systems

FIRE EMBLEM: AWAKENING

Estratégia hardcore para todos os públicos

A série da Nintendo ganha um novo episódio no 3DS, atualizando sua fórmula clássica para uma nova geração. Os jogadores, mais uma vez, controlam guerreiros em batalhas estratégicas numa ambientação de fantasia – agora, em cenas tridimensionais.

OPÇÃO PARA INICIANTES

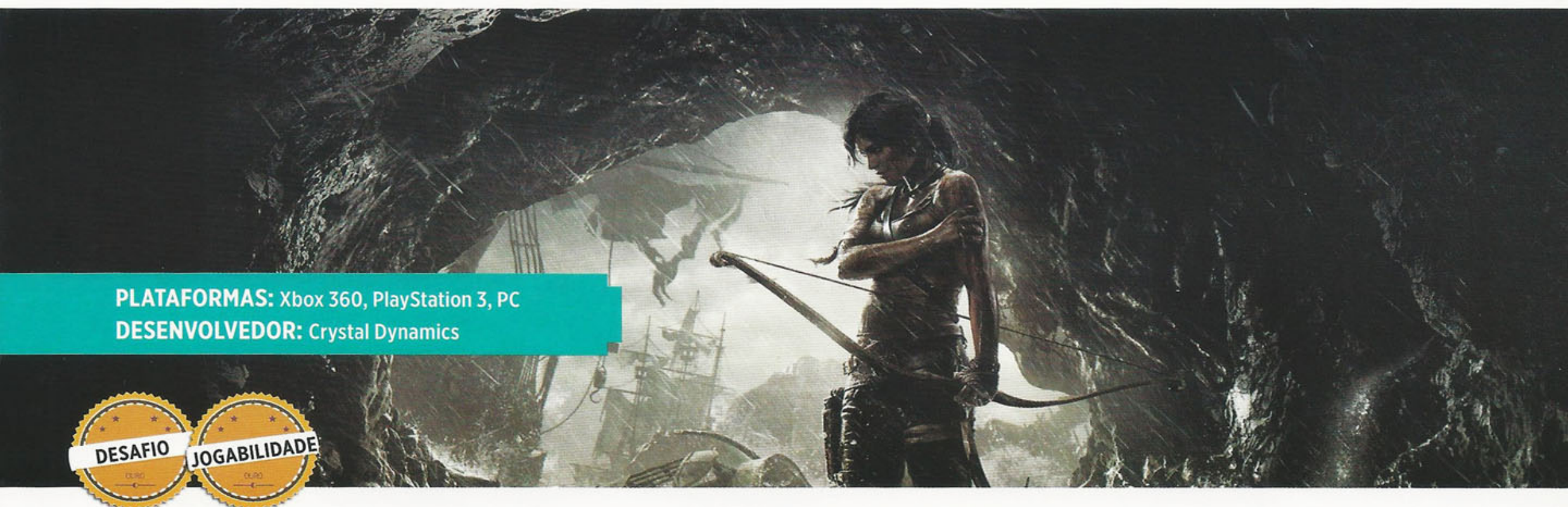
Um dos elementos famosos da série é a morte dos personagens: se um guerreiro perde toda a energia, não pode mais ser usado pelo resto do jogo. Neste jogo, porém, a Intelligent Systems adicionou uma opção chamada “casual” que desativa isso

CONEXÃO SEM FIO

Aproveitando-se das muitas capacidades de comunicação do 3DS, *Awakening* permite que você permutue tropas por Streetpass, desafiando e recrutando soldados de seus amigos. Missões extras podem ser compradas pela loja virtual eShop

DESTAQUES

- DIÁLOGOS HILÁRIOS
- MUITOS PERSONAGENS



PLATAFORMAS: Xbox 360, PlayStation 3, PC

DESENVOLVEDOR: Crystal Dynamics

TOMB RAIDER

A reinvenção da heroína Lara Croft

Depois de passar por altos e baixos, a série *Tomb Raider* recomeça do zero com este “reboot” que reinventa Lara Croft. Agora, ela é uma adolescente forçada a sobreviver numa ilha misteriosa – e que vai se transformar na arqueóloga durona dos próximos jogos.

DESTAQUES

- O DESIGN DA ILHA
- ÓTIMA DUBLAGEM

TAREFAS OPCIONAIS

Inexperiente, Lara precisa aprender tudo – desde como caçar usando arco e flecha até improvisar equipamentos. O game traz uma série de mecânicas que vão sendo ensinadas ao longo da aventura, oferecendo tarefas opcionais que rendem pontos de experiência (usados para melhorar as habilidades da personagem)

DESAFIOS SECRETOS

A ilha na qual o jogo foi ambientado é praticamente uma personagem: sua geografia é extensa, variada e impressionante. Cada área foi planejada para encorajar os jogadores a encontrar uma série de desafios secretos. Como não poderia deixar de ser, ela está repleta de surpresas perigosas e até místicas



PLATAFORMAS: Xbox 360, PlayStation 3, PC
DESENVOLVEDOR: Dontnod

ORIGINALIDADE

DESTAQUES

- AMBIENTAÇÃO NUMA FRANÇA FUTURISTA
- MECÂNICA CRIATIVA DE REMIXAR MEMÓRIAS

REMEMBER ME

Manipule memórias neste jogo “avant-garde” francês

Este é um jogo de estilo sem precedentes. Ele conta a história de uma manipuladora de memórias num futuro em que lembranças são tratadas como mercadorias. Seu universo é intrigante e elaborado – embora a jogabilidade tenha altos e baixos.

ENREDO ORIGINAL

Um dos aspectos mais originais do jogo são as fases em que a protagonista (Nilin) “hackeia” as memórias das pessoas – usando uma mecânica similar ao *Jog Shuttle* de um videocassete – para buscar pontos que possam ser alterados. Encontrar uma combinação de alterações correta pode transformar um inimigo em aliado instantaneamente

ADAPTAÇÕES RUINS

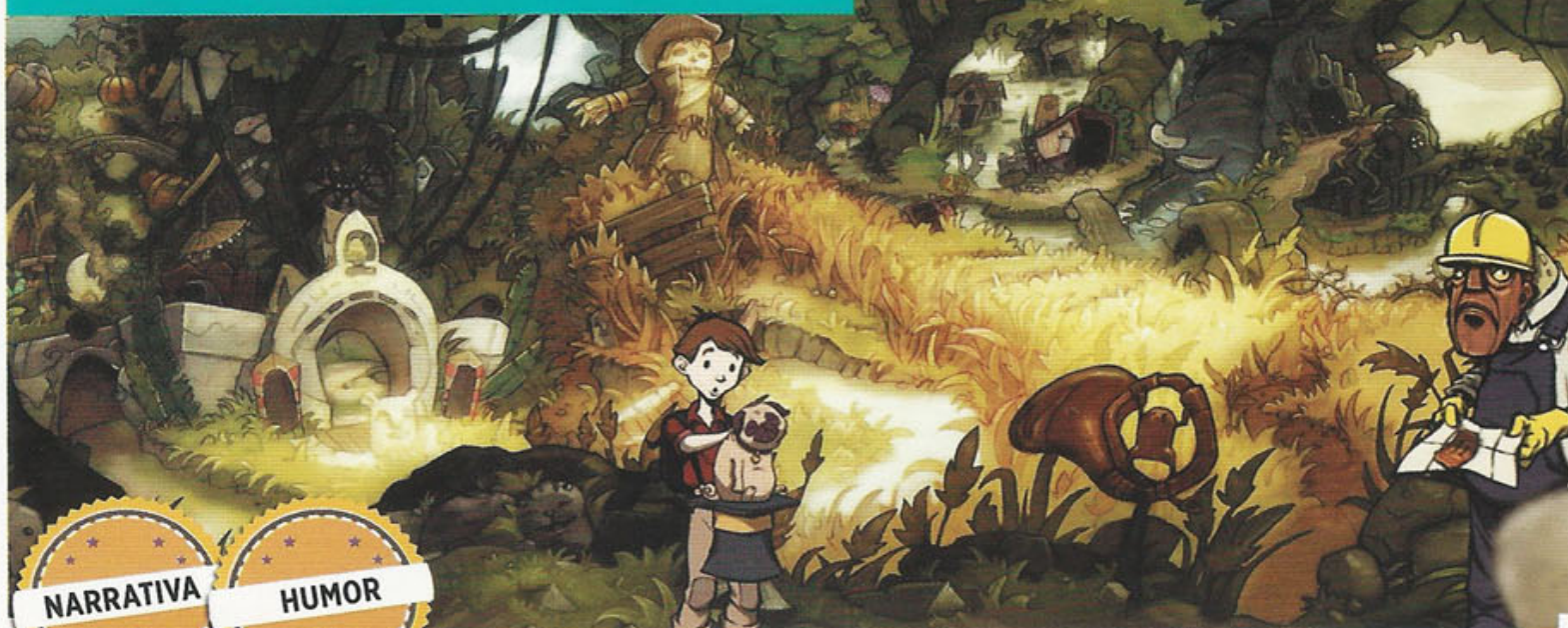
Embora esbanje criatividade, *Remember Me* peca ao copiar outros títulos de sucesso – como o sistema de combate de *Arkham City* ou o “parkour” de *Assassin’s Creed* – com o claro objetivo de encher linguiça para atingir suas sete horas de jogo. Além disso, os controles foram muito mal-adaptados para teclado e mouse na versão para PCs

THE NIGHT OF THE RABBIT

Uma aventura fantástica em formato antigo

A Daedelic vem ressuscitando o gênero Adventure. Depois de lançar os divertidos jogos da série *Deponia*, agora ela vem com *The Night of the Rabbit*. O protagonista é Jeremiah Hazelnut, um aspirante a mago que viaja para um mundo encantado tentando cumprir seu destino.

PLATAFORMAS: PC, Mac
DESENVOLVEDOR: Daedalic Entertainment



NARRATIVA

HUMOR

PARA TODAS AS IDADES

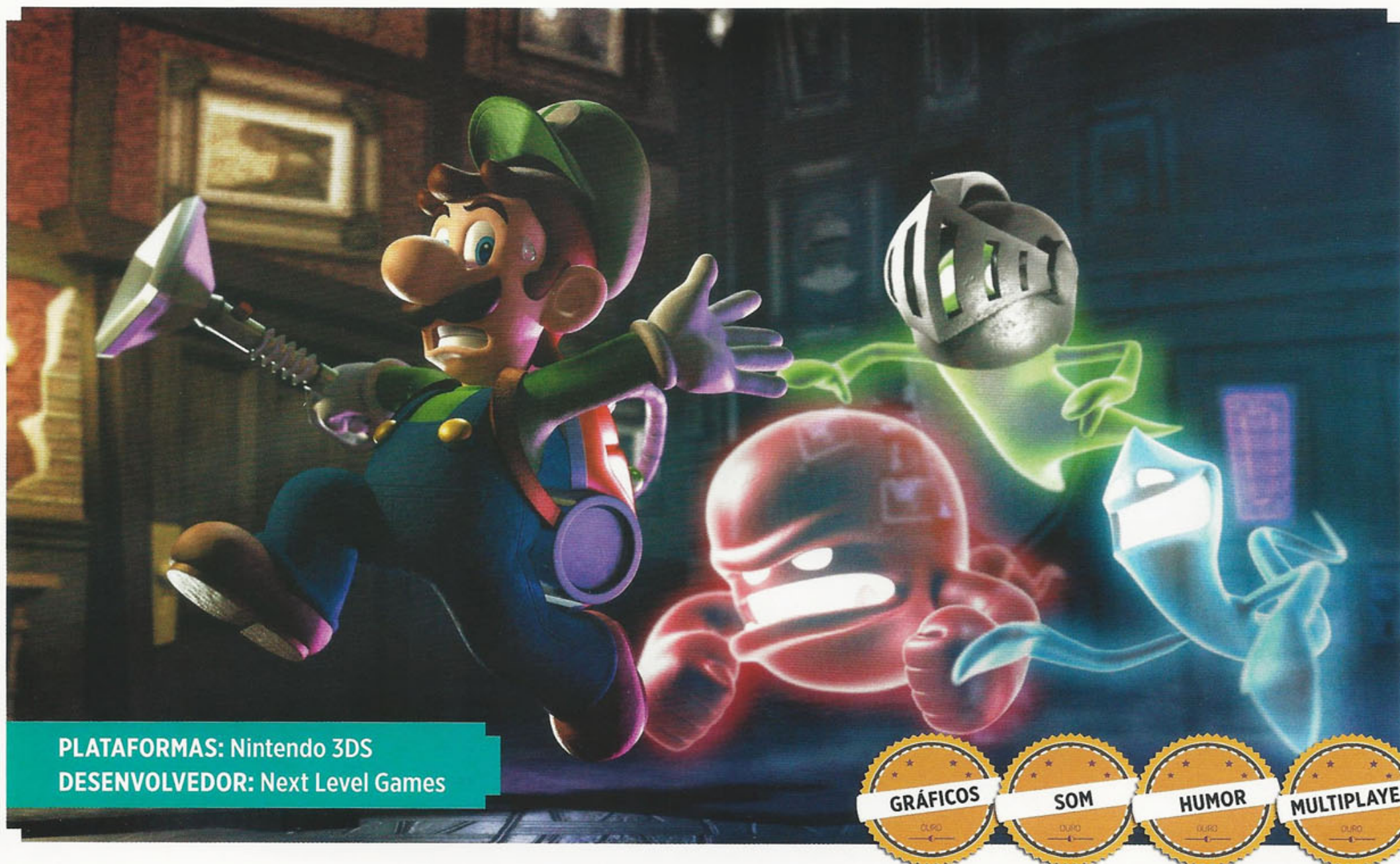
A história do jogo parece infantil à primeira vista, mas se revela muito bem escrita e adequada a públicos de todas as idades. Apostando pesado na inocência infantil e na temática familiar, os desenvolvedores do jogo criaram situações para Jeremiah enfrentar, tão fantásticas quanto o mundo de fábulas que ele explora

QUEBRA-CABEÇAS

Ao invés de exigir reflexos rápidos, você precisa resolver quebra-cabeças pegando qualquer objeto que não esteja pregado no chão – na tentativa de ajudar pessoas e equacionar os mais variados problemas. Essa mecânica, embora seja um pouco repetitiva, obriga o jogador a realmente exercitar seus neurônios

DESTAQUES

- GRÁFICOS 2D DESENHADOS À MÃO
- LEGENDAS EM PORTUGUÊS



PLATAFORMAS: Nintendo 3DS
DESENVOLVEDOR: Next Level Games

GRÁFICOS

SOM

HUMOR

MULTIPLAYER

LUIGI'S MANSION: DARK MOON

Os fantasmas se divertem com o irmão de Mario

Luigi viveu à sombra de Mario até ganhar personalidade própria no jogo que marcou sua estreia como protagonista: *Luigi's Mansion*, lançado para Game Cube em 2001. Agora, esse título ganha uma continuação que eleva o charme do jogo original a um novo patamar.

DESTAQUES

- OS CACOETES HILÁRIOS DO LUIGI
- LUZES E SOMBRAS QUE DÃO AINDA MAIS VOLUME AOS GRÁFICOS 3D



NOVOS TRUQUES

Como no game de 2001, Luigi deve explorar quartos enquanto caça fantasmas com seu aspirador. Mas ele ganhou alguns truques, como uma luz negra que revela objetos escondidos. Cada fantasma exige uma técnica um pouco diferente para ser capturado, garantindo diversão e variedade para a aventura



MUITAS SURPRESAS

Um dos pontos fortes do jogo é a variedade de ambientes. Cada uma das mansões temáticas tem diversas salas abarrotadas de segredos a serem descobertos. A jogabilidade faz sua parte, garantindo que a experiência nunca seja frustrante. E o jeitão medroso de Luigi rende boas risadas o tempo todo

TÁ LÁ NO GUINNESS

Curiosidades do mundo dos games extraídas da mais recente edição do Livro dos Recordes

TEXTO Fabio Bracht ILUSTRA Luiz Berger

O MAIOR ARSENAL

Gosta de armas? Então, o jogo certo para você é **Borderlands**. Pode até parecer mentira, mas acredite: esse game tem **17,75 milhões de armas**. O mais impressionante, porém, é que *Borderlands 2*, lançado em 2012, tem um número ainda maior. Quem garante é o produtor Randy Pitchford, da Gearbox, responsável pela série. Segundo ele, são tantas armas que ninguém se atreveu a contar, nem mesmo o pessoal do *Guinness Book*.

O DIA MAIS PUNK DE CITYVILLE

Nunca na história de **CityVille** houve um dia tão congestionado quanto 28 de fevereiro de 2011. Naquelas 24 horas, nada menos que **20,29 milhões de jogadores** fizeram login para se divertir com simulador de construção de cidades da Zynga.

A RECORDISTA DOS JOGOS DE DANÇA

A americana **Elizabeth Bolinger**, 24 anos, é a mais prolífica batera de recordes em jogos de dança. Ela alcançou as maiores pontuações em **85 músicas de três games diferentes**: *Dance Central*, *Just Dance* e *Just Dance 2*.

O MAIS LONGO GAME DE EPISÓDIOS

Lançado em 2006 no formato de pequenos capítulos mensais, **Sam & Max** é recordista de longa duração entre os jogos episódicos. Nenhuma série desse gênero ficou tanto tempo "no ar". No total, foram **3 anos e 316 dias**.

O MAIS ZERADO NO PS3

Assassin's Creed II tem uma legião tão grande de fãs que acabou virando **o game mais zerado na história do PlayStation 3**. Nenhum outro título tem mais jogadores com troféu de platina.



O mês de maior movimento na história do jogo *CityVille* foi junho de 2001, com mais de 71 milhões de jogadores.

Just Dance é a série de maior sucesso entre os jogos de dança. Lançada em 2009, ela já acumula mais de 25 milhões de cópias vendidas.

Para quem não sabe, "platinar" um jogo significa conquistar todos os troféus de bronze, prata e ouro, completando 100% dos objetivos.



Resident Evil 5 é o jogo de maior sucesso de seu gênero. Lançado em 2009, vendeu 1,18 milhão de cópias em apenas duas semanas

Ocarina of Time é o jogo de aventura e ação mais bem-sucedido da história em consoles Nintendo, com 7,6 milhões de cópias vendidas

A maior guilda de jogadores em um MMO também é do *EVE Online*: chamada Goonswarm Federation, ela tem mais de 9 mil integrantes

O MAIOR ERRO DE EMBALAGEM

Assim que foi lançado, em 2012, *Resident Evil: Revelations* bateu um recorde nada invejável: o de número de cópias com **erro na embalagem**. Houve um problema de impressão – em vez de “revelations”, saiu escrito “revelaitons”. Pelo menos 90 mil cópias foram enviadas para os pontos de venda assim. A boa notícia para quem comprou uma dessas é que, dentro de mais alguns anos, ela valerá uma nota preta como peça de colecionador

QUEM MAIS LUCROU COM CALL OF DUTY

O americano **Will “Big Tymer” Johnson**, de 21 anos, é o sujeito que mais ganhou dinheiro jogando *Call of Duty*. Entre 2009 e 2012, ele venceu quatro campeonatos da Major League Gaming Pro Circuit e faturou aproximadamente **US\$ 135 mil**. Nada mal, hein?

O CAMPEÃO DE BOAS CRÍTICAS

No site *Metacritic*, que soma as notas dadas por diversos críticos e faz a média, a avaliação de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* é praticamente imbatível: **99%**. Em número de troféus de “game do ano”, ele empata com *Super Mario Galaxy* – cada um tem 18

O RECORDISTA DE BOLICHE

Com mais de 14 mil jogadas perfeitas de 300 pontos, o americano **John Bates** é o detentor do recorde mundial de pontuação no **boliche do Wii Sports**. Ele é também o mais idoso entre todos os recordistas listados pelo *Guinness Book* dos games. Bates tem 85 anos

A MAIOR BATALHA ON-LINE

No dia 30 de outubro de 2010, 3.242 gamers de *EVE Online* se enfrentaram pelo controle do sistema estelar LXQ2-T. Foi a **maior batalha PvP** na história dos jogos MMO



TEXTO Lucas Patricio

ILUSTRA Marcio de Castro

DENTRO DA LEI

O governo do Japão aprovou uma lei para evitar que os jogos da série *Dragon Quest* sejam lançados em dias úteis. O motivo? Muitos alunos faltavam às aulas para comprar o game! A Square-Enix, produtora da série, não gostou, mas obedeceu

8 MIL MÁRIOS

Em 1989, os pais de Brett Martin, então com oito anos, deram de presente para ele um bonequinho do Mario. O garoto resolveu virar colecionador. De lá para cá, já acumulou mais de 8 mil bonecos do personagem

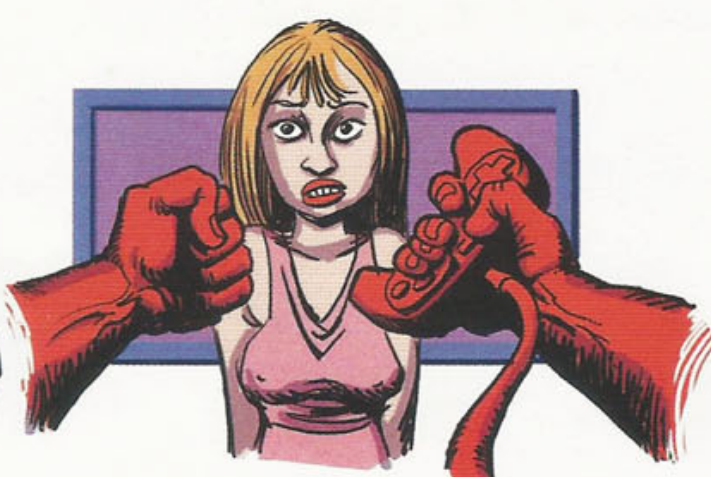
PREJUDICIAL À SAÚDE

A produtora de games sul-coreana NCsoft está sendo processada nos EUA por um jogador de *Lineage II*. Motivo: ele afirma que ficou viciado e agora quer receber uma indenização. Seu nome é Craig Smallwood. O rapaz mora no Havaí e diz que passou cinco anos jogando sem parar. Nas suas contas, foram aproximadamente 20 mil horas de jogo – uma overdose que, nas palavras de Smallwood, deixou-o incapaz de fazer tarefas cotidianas como acordar, tomar banho e se relacionar normalmente com os amigos e a família. O jovem acusa a NCsoft de ter sido negligente por não alertar os jogadores sobre o potencial viciante do game nem instruí-los quanto a forma mais adequada (e segura) de jogá-lo.



CASO DE POLÍCIA

Os tiras de Boston precisaram ir até a casa de um garoto de 14 anos para fazê-lo desligar o videogame. É que a mãe do adolescente, que já não aguentava mais pedir para que o filho fosse dormir, flagrou-o jogando *Grand Theft Auto* de madrugada. Diante dos guardas, o garoto cedeu. Ainda bem que eles não repararam no game que ele estava sendo jogado



SAI DA FRENTE!

Poucas coisas deixam um jogador mais irritado do que ser perturbado enquanto joga. Só que a irritação do americano Isac Pettinger, 21 anos, foi longe demais. Ele ficou furioso com a namorada porque ela entrou na frente da TV e não teve dúvida: partiu para cima da garota. Acabou no xadrez em Des Moines, onde vive, e foi condenado a nunca mais chegar perto da moça



CASA COMIGO?

O americano Bernie Peng queria pedir sua namorada em casamento. Em vez de levá-la para jantar, resolveu usar seus conhecimentos em programação para modificar o jogo favorito da amada: *Bejeweled*. Peng personalizou o jogo para que, ao ser alcançada certa pontuação, um anel aparecesse na tela. A produtora do jogo achou tão legal que decidiu pagar as contas do casório



MEIO SAPO, MEIO BURRO

Já ouviu falar de *Frogger*? Nesse jogo, o objetivo é fazer um sapo atravessar uma estrada com tráfego intenso. Pois um rapaz americano de 23 anos decidiu homenageá-lo da maneira mais idiota possível: foi para a beira de uma estrada, gritou "go!" e saiu correndo. Acabou sendo atropelado – provando que não há limites para a estupidez humana



WARFACE

A NOVA FACE DA GUERRA



DIZIAM QUE UM JOGO GRATUITO NÃO CHEGARIA À QUALIDADE DE UM CONSOLE. ELES ESTAVAM ENGANADOS. DOS CRIADORES DE FAR CRY® E CRYSIS®, CHEGA A PRÓXIMA GERAÇÃO DE FPS ON-LINE.

VISITE LEVELUP.COM.BR E

JOGUE DE GRAÇA



VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

PROMOÇÃO PRÉ-VENDA

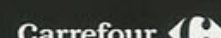
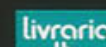
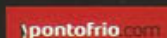
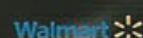
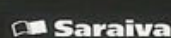
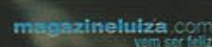
R\$20,00 DE DESCONTO + CONTEÚDO EXCLUSIVO + BOX METÁLICO



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL BLACKLIST



*Promoção válida até o lançamento do jogo. Preço sugerido após o lançamento: R\$ 179,90. Quantidade de estoque de pré-venda limitado. Consulte a disponibilidade do box metálico.



UBISOFT

facebook.com/ubisoft.brasil





RETRO AVENGERS AVENGERS HELLO



Em prol da cultura gamer

A Retroavengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito – denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: **evil_arthas**

Editado por: **Rugal Bernstein**

Revista: **anderbass**

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no facebook, e para doações, entre em contato através de nosso e-mail.

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.com.br

