

EDIÇÃO DE COLECIONADOR

ENCHAM
O SACO!
Os melhores
jogos
para o seu
Natal!

MUNDOS estranho

GAMES



DELICIOUS! POR QUE O
CANDY CRUSH VICIA?



AS MEGAEVOLUÇÕES
DE POKÉMON X E Y



AVALIAMOS FIFA, PES
E BEYOND: TWO SOULS



RETRATO FALADO:
A ORIGEM DO CORINGA



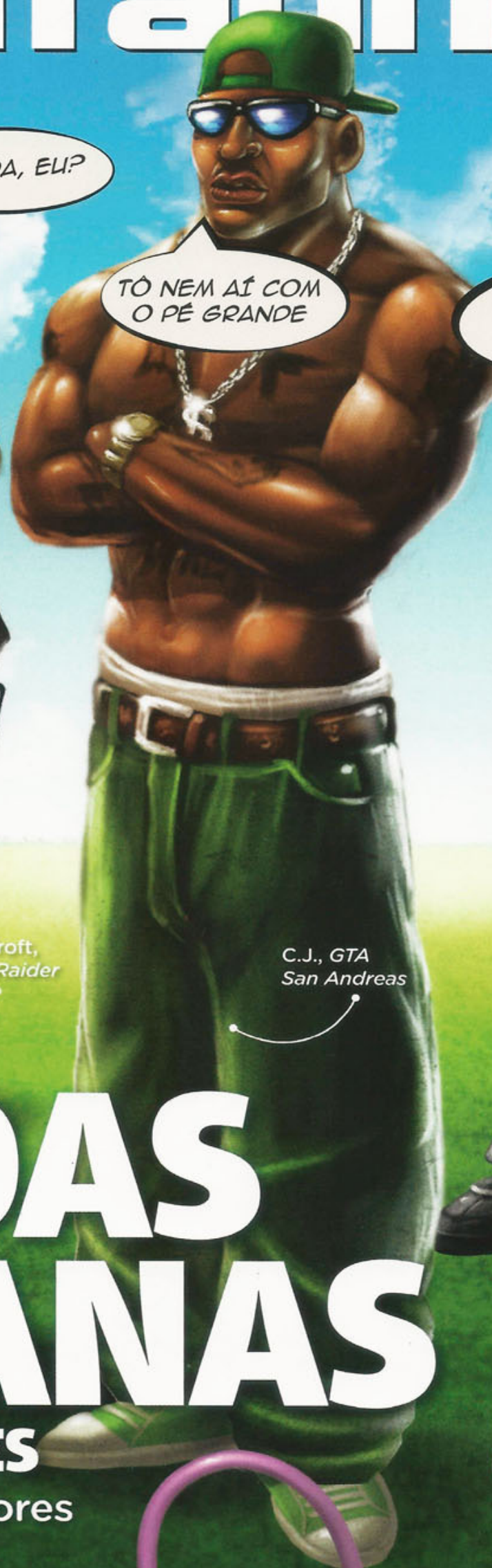
GTA V: POR QUE
DEMOROU TANTO??



Ezio,
Assassin's
Creed II



Lara Croft,
Tomb Raider



C.J., GTA
San Andreas



Batman,
Arkham City



Mew,
Pokémon Red,
Blue e Yellow

LENDAS URBANAS

DOS VIDEOGAMES

Investigamos os 11 maiores
mistérios escondidos
nos seus jogos favoritos.
Descubra como você pode
fazer estes truques em casa!

PELADA, ELI?

ACHO QUE VI
UM MONSTRO
AQUÁTICO!

TÔ NEM AÍ COM
O PÉ GRANDE

VOLU DAR LIMA
VOADINHA
E JÁ VOLTO

VOCÊ ACHA
QUE PODE ME
PEGAR?

RAYMAN[®] Legends

UM MUNDO SURREAL!!!





FOR RESULTS



UBISOFT

BAHIA

magazineluiza.com

LOJAS AMERICANAS

extra

fnac

Supermercado

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

L Não há restrições

Livre

PS3

PlayStation 3

PS VITA

PlayStation Vita

XBOX 360

PlayStation 3

XBOX LIVE

Wii U

Realidade x sonho

Caro leitor,

Nem nos nossos mais lindos sonhos, esperávamos o sucesso que a MUNDO ESTRANHO GAMES alcançaria.

Toda vez que uma revista vai para banca, temos uma expectativa de vendas. É com esse número que trabalhamos. Para chegar a essa estimativa, são levados em conta o assunto abordado na reportagem de capa, o alcance do título, o preço de capa e mais um outro tanto de variáveis. O resultado dessa equação determina se a conta fecha (ou não).

Pois bem. Superamos a venda estimada em 15%!

Como se trata de uma revista novinha em folha (trocadilho barato), isso nos deixa com um sorriso safado no rosto. Sinal

de que acertamos não só na ideia de criar algo novo, como na forma com que ela ganhou vida.

Isso é o que a humanidade chama de realização.

Portanto, caro leitor, pode ter certeza. As próximas edições já estão sendo pensadas e programadas.

Este exemplar também nos enche de orgulho. Está bom demais (não espalha por aí, mas, na minha opinião, está mais bacana ainda que a edição número 1).

Divirta-se! (A gente tem feito isso bastante por aqui).

Até 2014

Patricia Hargreaves

Diretora de Redação

phargreaves@abril.com.br

sumário

14.

Lendas urbanas dos videogames

Investigamos 11 mistérios ligados aos seus jogos favoritos

05. YOU&ME

06. MARCHA A RÉ
Hadouken

10. TOP 10

Personagens sumidos

12. RETRATO FALADO
Coringa

58. HIGH SCORE

64. RECORDES

66. CONTANDO NINGUÉM ACREDITA

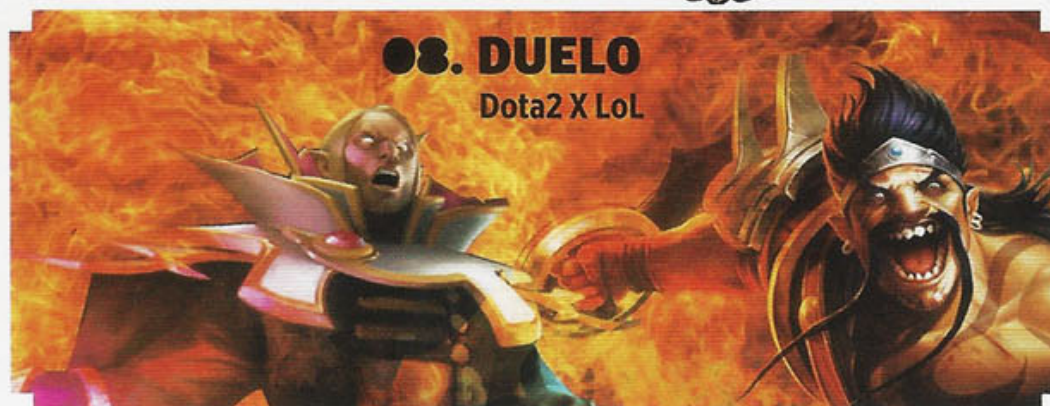
22.

Os melhores presentes de Natal



08. DUELO

Dota2 X LoL



XIS-TUDO

50. Tabuleiro

52. Gamers

53. Gadgets

54. Mix

56. BR

PERGUNTAS E RESPOSTAS

29. Charada Fotográfica

30. Por que *GTA V* demorou tanto para sair?

32. Como capturar telas de *gameplay*?
Qual é a verdadeira identidade do *Slender Man*?

34. Porque *Candy Crush* é tão viciante?

36. Onde comprar jogos antigos?

37. O que é *season pass*?
É legal jogar games emulados?

38. O fungo do jogo *The Last of Us* existe mesmo?

40. Dá pra melhorar o mundo jogando videogame?

41. Qual é o par mais perfeito dos games?

42. Qual seria o elenco ideal da adaptação de *Assassin's Creed*?

44. De onde veio o nome de *Final Fantasy*?
Por que tem tanta comida nos games?

46. Ainda existe algum segredo em *Mega Man 9*?
Como são produzidos a trilha e o áudio dos jogos?

48. O que são as megaevoluções de *Pokémon X e Y*?

VICTOR CIVITA
(1907-1990)

ROBERTO CIVITA
(1936-2013)

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

Presidente: 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-Superintendente: Helena Bagnoli
Diretor Adjunto: Dimas Mietto



Diretora de Redação: Patricia Hargreaves

Editores: Marcel Nadale, Tiago Jokura e Victor Bianchin (texto) **Editor de Arte:** Bruna Sanches de Campos **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 Gironda, 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), Casa36 (arte), Kátia Shimabukuro (revisão) **INTERNET NÚCLEO JOVEM Editor:** Frederico Di Giacomo **Editor Assistente:** Mariana Nadai **Repórteres:** Ana Prado, Ludmilla Balduino e Otavio Cohen **Designers:** Alexandre Nacarí, 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

PUBLICIDADE SEGMENTADAS – Diretor de Publicidade UN SEGMENTADAS: Rogério Gabriel Comprido **Diretores:** Roberto Severo, Willian Hagopian **Gerentes:** Fernanda Xavier, Fernando Sabadin, Ana Paula Moreno, Cleide Gomes **Executivos de Negócios:** Adriana Martins, Camila Roder, Carolina Brust, Cátia Valse, Cintia Oliveira, Fernanda Melo, Juliana Compagnoni, João Eduardo, Juliana Chen Sales, Kaue Lombardi, Lucia H. Messias, Luis Fernando Lopes, Marta Veloso, Maria Aparecida, Mauricio Ortiz, Michele Brito, Rebeca da Costa Rix, Renato Mascarenhas, Roberta Maneiro, Shirlene Pinheiro, Suzana Veiga Carreira, Vera Reis de Queiroz, Ana Paula Viegas, Daniela Serafim, Fábio Santos, Camila Folhas, Regina Maurano, Maria Lucia Vieira Strotbek, Marcus Vinicius Souza, Fabiola Granjas, Rodrigo Rangel, Leandro Thales, Luis Augusto Dias Cesar, Sérgio Albino **MARKETING – Diretor de Marketing:** Paulo Camossa **Diretores:** Louise Faleiros, Wagner Gorab **ESTRATÉGIA DIGITAL Diretor:** Guilherme Werneck **PUBLICIDADE REGIONAL – Diretor:** Jacques Ricardo **Gerentes:** Ivan Ruzental, João Paulo Pizarro, Kiko Neto, Mauro Sannazzaro, Sonia Paula, Vania Passalongo **PUBLICIDADE INTERNACIONAL Alex Stevens ASSINATURAS Gerentes Alessandra Pallis, Andréa Lopes.**

APOIO - PLANEJAMENTO CONTROLE E OPERAÇÕES – Gerente: Marina Bonagura **PROCESSOS – Gerente:** Ricardo Carvalho **DEDOC E ABRIL PRESS Grace de Souza PESQUISA E INTELIGÊNCIA DE MERCADO Andrea Costa RECURSOS HUMANOS Gerente:** Daniela Rubim **TREINAMENTO EDITORIAL Edward Pimenta**

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

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Almanaque Abril, AnaMaria, Arquitetura & Construção, Aventuras na História, Boa Forma, Bons Fluidos, Capricho, Casa Claudia, Claudia, Contigo!, Dicas Info, Elle, Estilo, Exame, Exame PME, Guia do Estudante, Guias Quatro Rodas, Info, 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

MUNDO ESTRANHO Especial Games ED. 02 (EAN: 789-3614-09471-7) 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

Os gamers falam, a gente escuta

Dicas e sugestões enviadas pelos nossos leitores

Entre os jogos mais sangrentos publicados na última edição, vocês se esqueceram de citar *The Punisher*. Já entre os games com cenas de nudez, eu incluiria *Fahrenheit*, também conhecido como *Indigo Prophecy*

BRUNO DOS SANTOS FERREIRA, por e-mail

Gosto de recordes e adoraria ver na revista informações como o console mais vendido, o jogo mais vendido, o game mais fácil e o mais difícil do mundo, o recorde de quem passou mais tempo jogando... E por aí vai

Já encontrei um *easter egg* em um jogo do *Super Mario* e foi muito emocionante. Ele me levou a mais fases e acabei encontrando outros *easter eggs*. Então, gostaria de ver na **ME Games** uma matéria sobre os segredos ocultos nos jogos

JÚLIA NOVAES, no Facebook

Sugiro uma reportagem sobre jogos que não sejam os mais conhecidos. Vocês poderiam pesquisar algumas “joias”, títulos bons e pouco divulgados que os leitores deveriam conhecer. Escrevam sobre JRPGs diferentes, por exemplo. Também seria legal se vocês fizessem algumas matérias sobre nichos, com informações destinadas a públicos mais específicos

RUBEM LACERDA, no Facebook

JOÃO LUCAS CAMARGO, no Facebook

instagram

Confira imagens exclusivas do dia a dia da redação e saiba o que vai rolar na próxima edição. Acesse em abr.io/MEinstagram



DESAFIO

Siga @mundoestranho e poste uma foto com o tema “eu e a série Pokémon” e a hashtag #pokemonME. A mais legal aparecerá aqui na próxima edição.

ACESSE abr.io/MEinstagram

Na edição passada, o tema do desafio era “eu e minha coleção de games”. A escolhida foi a foto acima, postada por @rick_rocka7x

balãozinho

Inspire-se na imagem abaixo e crie um balãozinho



COMO GANHAR Mande o balãozinho mais engraçado

COMO PARTICIPAR Acesse abr.io/balao

MEIA-LUA E SOCO

A evolução do Hadouken, o golpe eternizado por Ryu na série Street Fighter



O golpe é caracterizado por uma energia concentrada nos punhos e disparada como um projétil.



1991

STREET FIGHTER II

Na continuação de *Street Fighter* (e em suas várias atualizações), os punhos dos lutadores permaneciam na animação da bolota azul. Foi nesse jogo que surgiu a primeira variação: Shakunetsu Hadouken, o "Hadouken de Fogo", que queimava o adversário

1987

STREET FIGHTER

O Hadouken apareceu logo no primeiro game da série. Ryu e Ken Masters, os dois únicos personagens jogáveis, eram os detentores da habilidade de soltar a pequena bola de energia azul de seus punhos



1995

STREET FIGHTER ALPHA

Nos games da série *Alpha*, outros personagens – entre eles Sakura e Dan – também dominavam a arte do Hadouken. Foi a primeira vez que o golpe ganhou sua versão especial, capaz de atingir o adversário diversas vezes com um só comando



MESTRES DO GOLPE

Além de Ryu e Ken, outros sete personagens dominam a técnica do Hadouken



AKUMA Consegue executar o golpe com apenas uma mão e várias vezes seguidas



SAKURA Seu Hadouken é imperfeito. Consegue carregá-lo, mas isso limita o alcance do golpe



DAN Usa uma variação do golpe chamada Gadouken. Seu poder, no entanto, é limitado

1996 ATÉ HOJE



SÉRIES VERSUS

Os lutadores de *Street Fighter* enfrentaram personagens dos X-Men, da SNK e da Capcom em jogos conhecidos como *crossovers*. A principal característica desses confrontos eram os poderes extremamente exagerados – como o Shinku Hadouken, que atravessava a tela

O nome do golpe teria sido inspirado num míssil chamado Hadouho, que aparece num anime da década de 1970.

1996

STREET FIGHTER EX

O primeiro *Street Fighter* 3D manteve o Hadouken tradicional, sem alterar demais suas características. Mas ele era muito poligonal – talvez o mais feio de todos na história da franquia



1997

STREET FIGHTER III

O mais técnico de todos os games da série tinha as principais variações do Hadouken. A maior diferença em relação aos jogos anteriores era visual: um rastro que o poder deixava ao cruzar a tela

2008

STREET FIGHTER IV

O golpe ganhou uma enorme onda de energia – um dos mais bonitos de todos os tempos. Na variação Metsu Hadouken, uma concentração de energia acerta o adversário diversas vezes



Hadouken quer dizer “punho ondulante”, uma referência à forma como a concentração de energia é executada.



ALLEN Apareceu em um único jogo da série (EX) e desenvolveu seu Hadouken copiando Ken



SEAN Não domina totalmente a técnica, e seu único Hadouken faz parte dos golpes especiais



ONI Seus recursos, inclusive a variante chamada Gohadouken, são muito poderosos



GOUKEN Aplica sua técnica como autodefesa e pode usá-la com apenas uma mão

A BATALHA DOS MOBAS

O gênero Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) é dominado por dois jogos de enorme sucesso: *DOTA 2* e *League of Legends* (LoL). Qual dessas megacomunidades é a melhor para você? Confira o embate e descubra

DOTA 2



LOL

O enredo foi criado às pressas e não exerce praticamente nenhuma influência sobre o desenrolar do jogo. Os dois "ancients" do game original são pouco mais do que minerais no mapa – e a maioria dos jogadores nem sabe que essa trama existe



Muitos heróis do *DOTA* original tiveram de ser adaptados. O investimento feito pela Valve, desenvolvedora de *DOTA 2*, garantiu-lhes um visual bastante detalhado. Mesmo assim, alguns deles são conceitualmente bem fracos

Certos personagens, como **Meepo**, são diferenciados, o que acaba dando origem a polêmicas sobre partidas eventualmente injustas ou desequilibradas. Por outro lado, essa característica garante aos jogadores desafios bem mais variados e interessantes



Os jogadores mais experientes são incentivados a ajudar os novatos, e a conexão com contas do Steam garante mais seriedade entre os participantes. Diferentes grupos são filtrados de maneira mais eficiente que a verificada na comunidade de *League of Legends*, o que diminui a tensão entre usuários de níveis distintos

A estratégia da Valve é se concentrar em um evento internacional. A pouca atenção dirigida às particularidades de cada país, com uma única solução para toda a comunidade, torna-se excludente. Por outro lado, o grande número de jogadores envolvidos em uma só competição faz crescer os valores dos prêmios

Trama



A história de *LoL* não tem influência sobre a jogabilidade e alguns personagens nem estão relacionados ao cânone. Ou seja: apesar de envolver temas políticos, a trama não é exatamente o ponto forte do game. Mas ele tenta, pelo menos, colocar alguma narrativa na experiência dos jogadores

Heróis



Alguns personagens, como Draven e Thresh, são muito bons. Outros, como **Heimerdinger**, são sofríveis. E muitos deles são tão diferentes entre si que nem parecem fazer parte do mesmo universo

Poderes



Existe equilíbrio entre os personagens. Além disso, a consistência das regras garante previsibilidade às mecânicas do jogo, tornando as partidas mais justas – ainda que menos surpreendentes que as do concorrente



Comunidades



A comunidade de *LoL* não é muito amigável com os novatos. O sistema de **tribunal interno**, no qual as disputas são resolvidas pelos próprios jogadores, é bastante criticado. Além disso, o excesso de jogadores descompromissados e as contas criadas "no atacado" aumentam a tensão entre principiantes e veteranos

Campeonatos



A desenvolvedora Riot promove diversos torneios, inclusive no Brasil. Sua popularidade atrai patrocinadores. Com isso, os prêmios oferecidos nas competições também vêm crescendo



1.

TdF
OPINOU
Gustavo Birolini

DOTA 2 tem gráficos bem melhores e exige dos jogadores muito mais estratégia e habilidade

3x3

EMPATE! A briga entre os MOBAs é equilibrada. Além dos dois mais famosos, esse segmento está cada vez mais disputado com títulos como *Guardians of Middle-earth* e *Heroes of Newerth*. A melhor maneira de escolher o seu é descobrir em qual das comunidades você se sente mais à vontade



2.

TdF
OPINOU
Pedro Ullian

Apesar dos gráficos modestos, *LoL* conta com ótima jogabilidade e áudio em português

O Jogo Começou!

OS GAMES DE MAIOR SUCESSO NO PLAYSTATION™
REUNIDOS NO MAIOR ÁLBUM DE FIGURINHAS DO GÊNERO.

• The Last of Us • God of War • InFAMOUS • Killzone • Uncharted • Resistance • LittleBigPlanet • Ratchet & Clank
• Sly Cooper • ModNation Racers • MotorStorm • Twisted Metal • Heavenly Sword • Tearaway • Journey



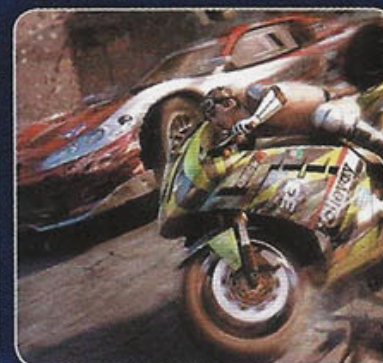
Livro Ilustrado: R\$ 6,00
Envelope com 4 cromos: R\$ 0,90

Livro Ilustrado Oficial



PlayStation™

ΔΟΧΠΔΟΧΠΔΟΧΠΔΟΧΠΔΟΧΠΔΟΧΠΔΟΧΠΔΟΧΠΔΟΧΠΔΟΧΠΔΟΧΠΔΟΧΠ



ΔΟΧΠΔΟΧΠΔΟΧΠΔΟΧΠΔΟΧΠΔΟΧΠΔΟΧΠΔΟΧΠΔΟΧΠΔΟΧΠΔΟΧΠΔΟΧΠ



Já nas
BANCAS

PlayStation



Livro Ilustrado Oficial
R\$ 0,90

Abril MÍDIA

EXTRA!
FIGURINHAS DO NOVO
PLAYSTATION 4

PS4™

www.abriljovem.com.br

PERSONAGENS SUMIDOS

Eles tiveram carreiras meteóricas. Alguns até viram quadrinhos, desenhos, filmes e comerciais de TV. Mas sofreram com as trapalhadas de seus criadores e acabaram engolidos pela concorrência

TEXTO Gabriel Morato ILUSTRA Doug Lira



BANJO

JOGO Banjo-Kazooie

ANO 1998

PLATAFORMA Nintendo 64

A desenvolvedora Rare fez um tremendo estardalhaço ao lançar Banjo-Kazooie, um jogo bem divertido estrelado pelo urso Banjo e sua amiga, uma ave chamada Kazooie. A continuação, intitulada *Banjo-Tooie* (2000), garantiu ao Nintendo 64 a supremacia no gênero plataforma 3D entre os consoles daquela geração. Em 2002, no entanto, a Rare foi comprada pela Microsoft. Resultado da transação: a sequência da série, *Nuts & Bolts*, acabou sendo lançado só em 2008 exclusivamente para Xbox. Ela nada tinha a ver com os games anteriores e foi um completo fracasso de crítica e público

SPYRO

JOGO Spyro The Dragon

ANO 1998

PLATAFORMA PlayStation

O dragãozinho Spyro viveu dias de glória como astro de uma das melhores séries do console PlayStation. Foi assim de 1998 até 2002, quando sua desenvolvedora, a Insomniac, resolveu investir tudo no jogo *Ratchet & Clank*, para PlayStation 2. O personagem acabou indo parar nas mãos da Universal, que não demonstrou ter por ele o mesmo carinho. Spyro foi redesenhado, passou a estrelar games de qualidade bem inferior e caiu no esquecimento. Chegou a ser ressuscitado em 2011, para alavancar a série *Skylanders*. Mas sumiu novamente no ano seguinte

CRASH

JOGO Crash Bandicoot

ANO 1996

PLATAFORMA PlayStation

Sua história é parecida com a de Spyro. O personagem Crash fez um sucesso danado no início da carreira, enquanto esteve sob responsabilidade da Naughty Dog, criadora da série. Aí, repetiu-se a “maldição do PS2”. Quando a indústria dos games deu início à transição para o novo console, *Crash* virou multiplataforma. Os jogos que vieram em seguida perderam qualidade. E a série foi atropelada pela concorrência. Pouco a pouco, a fama se foi. Até que seus produtores desistiram de vez do personagem, decretando seu fim ao abortar o título *Cortex Chaos*.

ALEX KIDD

JOGO A. K. in Miracle World

ANO 1986

PLATAFORMA Master System

Mascote da Sega durante os anos do Master System, o príncipe orelhudo era a arma da empresa para combater Mario. Ele protagonizou seis aventuras de estilos variados – inclusive um *remake* de *Shinobi* – que emplacaram no Japão, mas nunca fizeram o mesmo sucesso no resto do mundo, por causa das referências exageradamente orientais. Em 1991, a própria Sega tratou de bater um prego no caixão do coitado ao lançar um certo ouriço azul que atendia pelo nome de Sonic. Foi o fim para Alex Kidd, que só voltaria a ser lembrado em *Superstars Tennis* (2008) e *Sega All-Stars Racing* (2010)

BILLY E JIMMY LEE

JOGO Double Dragon

ANO 1987

PLATAFORMA Arcade

Durante o *boom* dos arcades nos anos 1980, eles comeram muitas fichas mundo afora. Depois de vingarem Marian (a namorada de Billy, morta pelo black warrior Willy em *Double Dragon II*), os irmãos viraram desenho animado e filme. Mas não resistiram à crise financeira da sua desenvolvedora, a Technos. Antes mesmo de a empresa ir à falência, a dupla começou a passar por vexames, como o nome escrito errado – “Bimmy” – em *Double Dragon III*. A série foi parar no limbo. Mas ganhou um bom *remake* em 2012: *Double Dragon Neon*



MEGA MAN

JOGO *Mega Man*
ANO 1987
PLATAFORMA NES

O bombardeiro azul foi um dos grandes personagens do NES, protagonista de seis jogos. Com a chegada da geração 16 bits, a série se dividiu em duas. Surgiu, em 1993, *Mega Man X* – que, por sua vez, ajudou a expandir o universo com as séries *Legends* e *Zero*. Essas e outras sequências que vieram depois se complementavam. Um dia, o criador do personagem (Keiji Inafune) virou executivo da Capcom e passou a supervisionar vários projetos da empresa. Só que ele começou a reclamar cada vez mais da “falência criativa” da companhia e acabou demitido. Todos os projetos envolvendo o herói foram cancelados. Mega Man até chegou a ser tratado como paródia numa aparição em *Street Fighter x Tekken* (2012). Tudo indicava que essa seria mais uma história com final triste. Mas a confirmação do personagem no novo *Super Smash Bros.*, para Wii U e 3DS, deu sobrevida ao herói

EARTH WORM JIM

JOGO *Earthworm Jim*

ANO 1994
PLATAFORMAS Super NES e Mega Drive

O designer David Perry ficou famoso com animações para a Disney e aproveitou o embalo para fundar seu próprio estúdio, a Shiny. Logo de cara, emplacou o sucesso *Earthworm Jim*. A série conquistou o mundo com seu humor e seu visual, virando até desenho animado. Mas a transição para 3D, iniciada em 1997 e feita por uma equipe diferente (que não incluía Perry), foi um fracasso absoluto. Resultado: a derrapada acabou enterrando o personagem

SHINOBI

JOGO *Shinobi*

ANO 1987
PLATAFORMA Arcade

Mais um herói da Sega varrido para debaixo do tapete. Shinobi é o apelido do ninja Joe Musashi, do clã Oboro. Ele foi um dos maiores sucessos nos arcades da Sega, ganhando mais tarde várias versões no Master System e no Mega Drive. Com o lançamento do console Saturn, em 1994, a empresa decidiu dar uma repaginada geral nos seus ninjas e a série acabou sendo esquecida por anos. Como o pai do personagem apareceu no título *Shinobi 3DS*, lançado em 2011, pode até ser que, um dia, ele volte a dar o ar da graça

PAC-MAN

JOGO *Pac-man*

ANO 1980
PLATAFORMA Arcade

Ícone da cultura pop, *Pac-man* até hoje é reconhecido pela magistral simplicidade de seu design. Mas ele acabou se transformando numa relíquia de um passado distante. Alguns jogos da série, como o curioso *Pac-man 2: The New Adventures* (1994), abandonaram o estilo consagrado do original. Cada novo título parecia perder um pouco da alma do personagem. Pelo menos, a comemoração de seus 30 anos, em 2010, foi marcada por um belo revival: o game *Pac-man Championship Edition DX*

MASTER HIGGINS

JOGO *Adventure Island*

ANO 1986
PLATAFORMA NES

A série *Adventure Island* começou como adaptação de *Wonder Boy* (1986-1994), mas a desenvolvedora Hudson decidiu trocar o herói original por Takahashi Meijin – inspirado no porta-voz da empresa, que virou celebridade por causa de um recorde inusitado: ele conseguia apertar os botões de qualquer controle 16 vezes por segundo. Na versão americana do jogo, o personagem virou Master Higgins. Fez tanto sucesso que virou desenhos, HQs, filmes e comerciais. Mas a superexposição foi um tiro no pé, e o público se cansou dele

CORINGA (2009-2013)

A maior pedra na bota do Cavaleiro das Trevas não passa de um palhaço, mestre em humor negro

TEXTO Thiago Parijani ILUSTRA Diego Sanches

1. As versões para a origem do Coringa são muitas. Na mais popular, o vilão desiste da carreira de engenheiro em uma **indústria química** para ser comediante, descobre que vai ser pai e planeja roubar a fábrica que o empregava. A mulher e o filho morrem. Deprimido, quase desiste do crime

2. Durante o assalto, ele cai num reservatório de produtos químicos. É dado como morto, mas escapa pelas tubulações. Os ácidos provocam reações em seu corpo: coceira, **total palidez na pele** e uma contração dos músculos da face, que lhe conferem um **sorriso permanente**

3. O maior sonho do Coringa **não é acabar com Batman**. Ao contrário: é atraí-lo. Ao longo dos anos, o palhaço deixou passar várias oportunidades de liquidar o inimigo, fiel à estratégia de cooptá-lo para o crime. Para que seu plano tenha sucesso, o vilão pretende enlouquecer o sujeito, até que ele surte

4. Irrado por não conseguir pirar Batman, no final de *Arkham Asylum*, Coringa injeta em si mesmo a toxina Titan, criada a partir do Venom de Bane. Com isso, ele decide matar o Homem-Morcego no muro. A atitude causa uma mutação que deixa o palhaço **bombado**. Mesmo assim, ele se dá mal e acaba num sanatório

5. Em *Arkham City*, doente pela toxina, o Coringa precisa de Batman para colaborar com sua cura. Captura o herói e injeta nele seu **sangue infectado**. O Cavaleiro das Trevas passa a procurar em seus inimigos o antídoto para o mal que aflige os dois. A salvação vem do imortal Ra's Al Ghul

6. O branquelo toca o terror na série *Arkham*. Ataca o gabinete do prefeito de Gotham, foge da prisão e ameaça jogar bombas na cidade. Sequestra e tenta injetar Titan no **comissário Gordon**. Distribui amostras contaminadas por bancos de sangue e para completar, mata Talia Al Ghul e esfaqueia Batman



7. Os conhecimentos do vilão em química e mutação genética são explorados na série. Quando pode ser controlado pelo jogador, no conteúdo extra para PS3, o Coringa manuseia armas de fogo e **facas**. Porém, suas maiores virtudes são a inteligência e a capacidade de iludir a seus comparsas com falsas promessas

8. O amor (recíproco) do bandido pela parceira **Arlequina** é mostrado na série. Em *Arkham Asylum*, a ágil ginasta **Harleen Frances Quinzel** ajuda o Coringa no plano de tomar o manicômio para criminosos. Ela chora ao ver que a saúde do psicopata está se deteriorando e que sua morte é iminente. Clama pela piedade de Batman e serve como fiel escudeira do vilão

9. Os jogadores de *Arkham Asylum* para PS3 podem se sentir na pele do vilão, lutando contra guardas e até contra o comissário Gordon. O objetivo do Coringa é invadir o sanatório sem deixar rastros, usando também explosivos, armas e **gás hilariante**. O palhaço usa uns óculos com círculos nas lentes que detectam paredes falsas, assim como a lente de raio x do Batman

10. Nas edições anteriores de *Arkham*, a voz do vilão era do ator americano **Mark Hamill**, conhecido também como o intérprete de **Luke Skywalker**, de *Star Wars*. Ele já havia dublado o personagem em *Batman: A Série Animada*. Em *Arkham Origins* foi substituído por Troy Baker, ex-responsável por Duas Caras em *Arkham City*. No Brasil, a versão fica por conta de Márcio Simões

11. A edição de colecionador de *Arkham Origins* vem com peças que deixarão os fãs loucos: entre diversos apetrechos, um mapa de Gotham que brilha no escuro, um livro de 80 páginas com artes da série e **uma estatueta** do Coringa de 23 cm, com lâmpadas de led embutidas. O preço do mimo nos Estados Unidos: US\$ 120

OUTROS GAMES EM QUE O CORINGA DEU AS CARAS

- *Batman: The Caped Crusader* (1988)
- *Batman* (1989)
- *Batman: Return of the Joker* (1991)
- *Batman: The Animated Series* (1993)
- *The Adventures of Batman and Robin* (1994)
- *Batman and Beyond: The Return of the Joker* (2000)



QUE FIM LEVOU?

O palhaço morre no fim de *Arkham City*, depois de enfrentar Batman no Monarchy Theatre. O Homem-Morcego até poderia tê-lo salvado, oferecendo-lhe um pouco do antídoto para a toxina Titan. Mas toma uma facada desferida pelo Coringa e deixa o vidrinho cair no chão. Aí, o vilão já era. Ele dá seu último suspiro com o indefectível sorriso estampado no rosto



VERDADE OU MITO?

Fomos atrás de 11 lendas urbanas em algumas das séries mais importantes de todos os tempos. Descubra quais dessas histórias são fatos e quais delas não passam de conversa fiada

TEXTO Fabrício Caleffi ILUSTRA Marcelo Costa

A lenda do Pé Grande ficou tão famosa que alguns modders trataram de colocá-lo na versão do jogo para PC, à revelia da Rockstar

O PÉ GRANDE APARECE EM *GTA SAN ANDREAS*

MITO

Grand Theft Auto é uma das séries com maior número de *easter eggs* na história dos videogames. Muita gente acredita que um desses segredos é o monstro Pé Grande, supostamente escondido no título *GTA San Andreas*, de 2004. Bobagem, essa história não passa de um mito sem pé nem cabeça – desculpem, não deu para resistir ao trocadilho. A origem da lenda é uma foto que aparece na casa do protagonista, C. J. Vários jogadores até hoje enxergam nesse retrato uma figura sombria, meio escondida entre as árvores de uma floresta. Segundo a

Rockstar, desenvolvedora da série, o monstro chegou a ser criado e foi colocado no jogo, mas acabou sendo limado antes mesmo do seu lançamento. Agora, com a recente estreia de *GTA V*, o mito parece estar ganhando um novo capítulo. Durante uma missão do novo título, uma criatura estranha pode ser vista de relance pela mira telescópica de um rifle sniper – e, de novo, em meio a uma floresta. A aparição foi registrada em vídeo pela equipe do Polygon, um site americano especializado em games. Assim que é avistado, o bicho some rapidamente.

DÁ PARA ESCAPAR DA PRISÃO E VOAR SOBRE GOTHAM EM *BATMAN: ARKHAM CITY*

VERDADE

Quem nunca tentou dar uma escapada de Arkham e ir até Gotham? Se você já esteve na pele do Homem-Morcego em *Batman: Arkham City*, de 2011, sabe bem do que estamos falando. A fuga parece impossível. Mesmo que tente, você toma uma saraivada de balas e é obrigado a voltar. Acontece que há um

glitch - basicamente, uma falha de programação - que permite ao Cavaleiro das Trevas escapar e sair voando sobre Gotham City. A fugidinha não serve para nada, pois, depois de planar sobre Gotham por um tempo, você tem de cair ou voltar para Arkham se quiser seguir jogando. Mas é bem divertida.

PASSO A PASSO

Suba na quina de um outdoor ou de um parapeito e comece a atirar granadas de gelo uma atrás da outra. Num dado momento, o Batman começará a subir no

ar. Continue até ultrapassar a névoa sobre Arkham City. Então, abra as asas e se jogue para sair planando entre os prédios de Gotham City

É POSSÍVEL VER LARA CROFT PELADA EM *TOMB RAIDER*

MITO

Lara Croft é uma das personagens mais sensuais dos games, fato que certamente contribuiu para que o boato da sua nudez se espalhasse. Mas a verdade é que não, ela não fica pelada em jogo nenhum da série *Tomb Raider*. Durante o desenvolvimento do primeiro título, de 1996, os produtores até discutiram essa possibilidade. A ideia era inserir um código secreto que deixaria a protagonista com os seios à mostra. Já imaginou a festa que a garotada faria aos descobri-lo? É bem provável, no entanto, que os pais dos jogadores mais novos não ficassem lá muito felizes com a, digamos, piada. Foi justamente por isso que a Core, desenvolvedora do game, acabou abortando a brincadeira.

O mito deu asas à imaginação de muito programadores. Hoje, a internet está cheia de *patches* que deixam Lara Croft pelada em todos os seus jogos



HÁ UM MONSTRO AQUÁTICO ESCONDIDO EM *ASSASSIN'S CREED II*

VERDADE

A série *Assassin's Creed* deve boa parte de sua popularidade à primorosa reconstituição histórica, que preza pelo realismo. Praticamente tudo na franquia é baseado em fatos verídicos. No segundo título da série, porém, há um personagem oculto que nada tem a ver com a pegada realista da franquia. Trata-se de um monstro aquático, morador das catacumbas italianas. Sua existência é conhecida por muitos jogadores desde o lançamento do jogo, em 2009. Mas, por tratar-se de um *easter egg*, o bicho acabou virando mito na internet.

PASSO A PASSO

Na tumba dos assassinos em Visitazione's Secret, ative a alavanca inicial e pare na beira da água, olhando para frente. Aguarde 40 segundos e uma animação vai revelar o monstro. Em seguida, puxe novamente a alavanca, aguarde de novo. Uma segunda animação começará

EXISTE UM LUTADOR SECRETO EM *STREET FIGHTER II*

MITO

Em 1992, quando *Street Fighter II* foi lançado, a revista americana *Electronic Gaming Monthly* (EGM) publicou uma pegadinha de 1º de abril. Ela dizia numa reportagem que, se o jogador conseguisse vencer todas as lutas sem usar “continue” e sem sofrer nenhum dano (algo praticamente impossível), ele enfrentaria Sheng Long – o mestre dos mestres Ryu e Ken. Os caras da revista chegaram a criar uma imagem *fake* do lutador. Resultado: a história foi reproduzida por outras publicações, espalhou-se entre os gamers e correu o mundo. Até hoje tem gente que acredita nela. Se você é um desses desavisados, esqueça. Não existe Sheng Long nenhum em *Street Fighter II*.

**YOU
WIN!**

A lenda ganhou tamanha proporção que a Capcom achou por bem incorporar Sheng Long à série. Ele estreou em *Street Fighter IV* como Gouken

TODO MUNDO PODE TER UM MEW EM POKÉMON RED, BLUE E YELLOW

O famoso pokémon 151 era distribuído só nos eventos que a Nintendo promovia para reunir fãs do primeiro jogo da série para Game Boy, lá nos idos da década de 1990. Não era nada fácil, portanto, conseguir um monstrinho desses. Mew virou um “troféu” tão cobiçado que começaram a pipocar centenas de esquemas milagrosos para a obtenção do personagem, todos falsos. Até que, não se sabe quando nem como, alguém descobriu um *glitch* que funcionava. O mito virou verdade e ter um pokémon 151 deixou de ser privilégio de poucos.

VERDADE

PASSO A PASSO

1.

Comece um novo game até conseguir o HMO2 Fly, em uma das casas na área oeste de Celadon, e equipe um de seus monstros com ela

2.

Você não pode enfrentar o Youngster com o Slowpoke na Rota 25, nem o Grambler com Poliwhags e Poliwhirl na Rota 8

3.

Vá até a porta do Underground Path, na Rota 8, e salve o game

4.

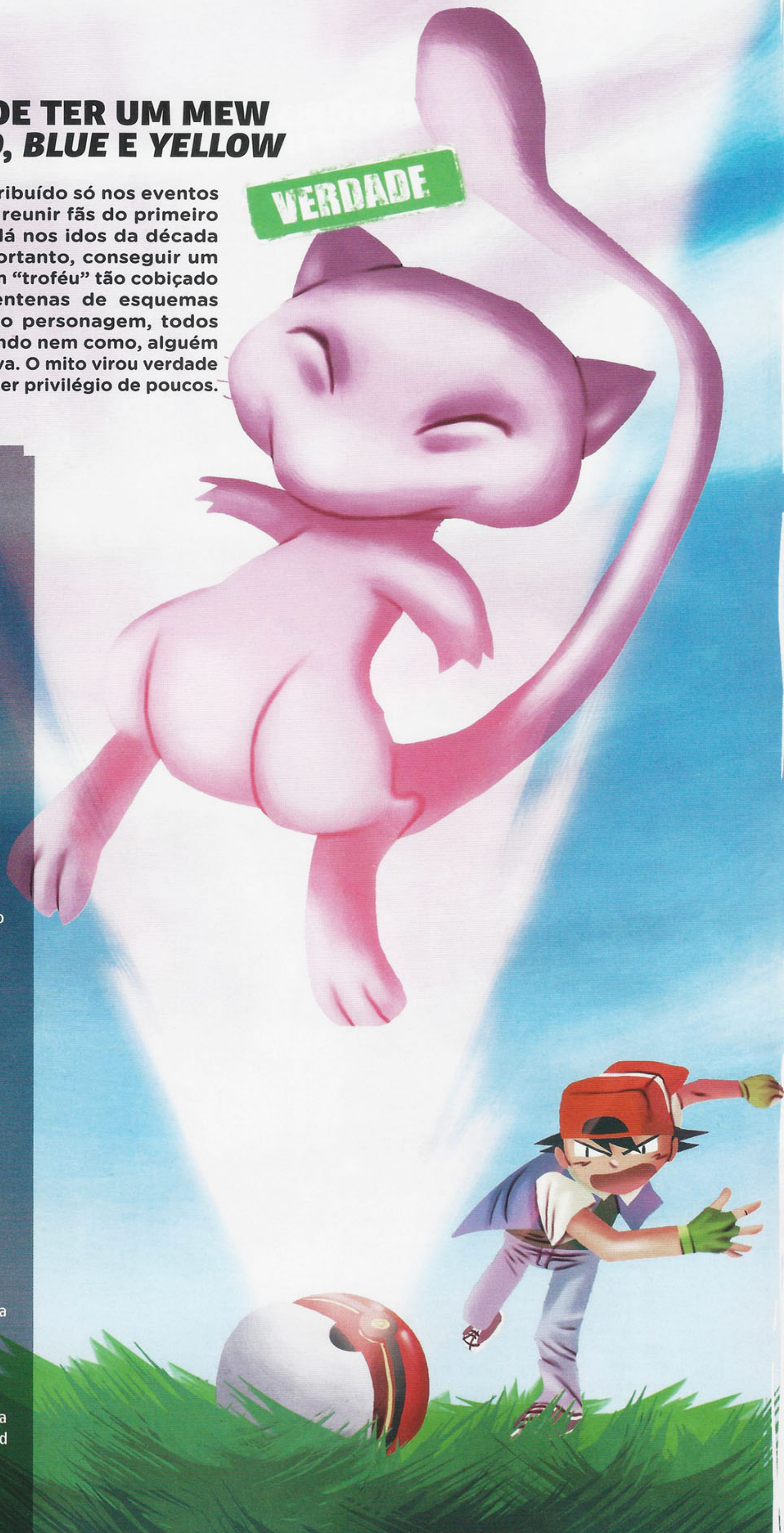
Dê apenas um passo para baixo e pressione “start” para exibir o menu. Continue descendo e pressionando “start” a cada passo até surgir o “!” e o adversário vir em sua direção. Rapidamente, pressione “start”, escolha seu pokémon com a habilidade FLY e voe até a cidade de Cerulean

5.

Para ter certeza de que o processo deu certo, verifique o botão “start”. Se ele não estiver funcionando, você conseguiu. Em Cerulean, suba até o topo e siga à esquerda, até a Rota 25. Chame a atenção do treinador e vença seu Slowpoke

6.

Depois de derrotá-lo, use a habilidade FLY novamente e voe até Lavender. Siga à esquerda até a Rota 8. Subitamente, o menu de pausa surgirá na tela. Basta fechá-lo e... Tcha-ram!!! Uma batalha contra um Mew começará automaticamente! Enfraqueça a criatura e capture-a. Caso você a derrote sem querer, faça o *load* do último save, na porta do Underground Path, e refaça o processo. Simples, né?



O TEMPLO DA LUZ É REAL EM ZELDA: OCARINA OF TIME

Nesse título, Link precisa visitar vários templos e reunir as joias guardadas em cada um. No Templo da Água, ele pega a Joia da Água. No do Fogo, a Joia de Fogo... E assim por diante. Um desses itens, porém, é conseguido “de graça”: a Joia da Luz. Isso levou muita gente a especular sobre a existência de um templo correspondente. Onde ele estaria? Como acessá-lo? A lenda jamais foi confirmada por um motivo bem simples: ele nunca existiu. Você ganha a joia “de graça” e ponto.

MITO



DÁ PARA ENFRENTAR UM NINJA VERDE NA FASE THE PIT EM MORTAL KOMBAT

Em 1992, todo mundo só falava de um novo arcade, superviolento, no qual um ninja arrancava a cabeça do outro. Era a estreia da série *Mortal Kombat*, rapidamente convertido numa febre. No ano seguinte, chegou a versão para Mega Drive. Os personagens Sub-Zero (azul) e Scorpion (amarelo) viraram os mais queridos. Não demorou, contudo, para que um terceiro – supostamente verde – caísse na boca do povo. Seu nome seria Reptile, e ele estaria escondido na fase *The Pit* do jogo. O boato se espalhou na velocidade da luz. E o ninja verde era real – um dos *easter eggs* mais famosos de que se tem notícia.

VERDADE



PASSO A PASSO

Para encarar Reptile, o jogador tinha de vencer as duas lutas na fase *The Pit* sem sofrer nenhum dano (Double Flawless) e sem usar a defesa. Se você conseguisse essa proeza, não precisava fazer mais nada: logo em seguida, enfrentava o ninja verde



TEM COMO FALAR AO TELEFONE COM KRATOS EM GOD OF WAR I

VERDADE

Em 2005, edições de colecionador ainda não eram tão comuns quanto hoje. E a Sony, criadora de *God of War*, queria inventar alguma coisa que marcasse a estreia daquela que se transformaria numa das franquias de maior sucesso da história. Foi quando o diretor e designer de jogos David Jaffe teve a ideia bem bacana: o “Disk-Kratos”, um easter egg muito simples, mas criativo

e original. Os jogadores de *God of War I* sabiam da sua existência, mas não faziam ideia do que significavam aqueles números encontrados no fim do jogo. Um dia, alguém finalmente conseguiu decodificá-los, ordenando-os na forma de números de telefone. Ao discá-los, ouviu mensagens de Kratos em pessoa. São duas linhas diretas com o personagem que funcionam até hoje.

PASSO A PASSO

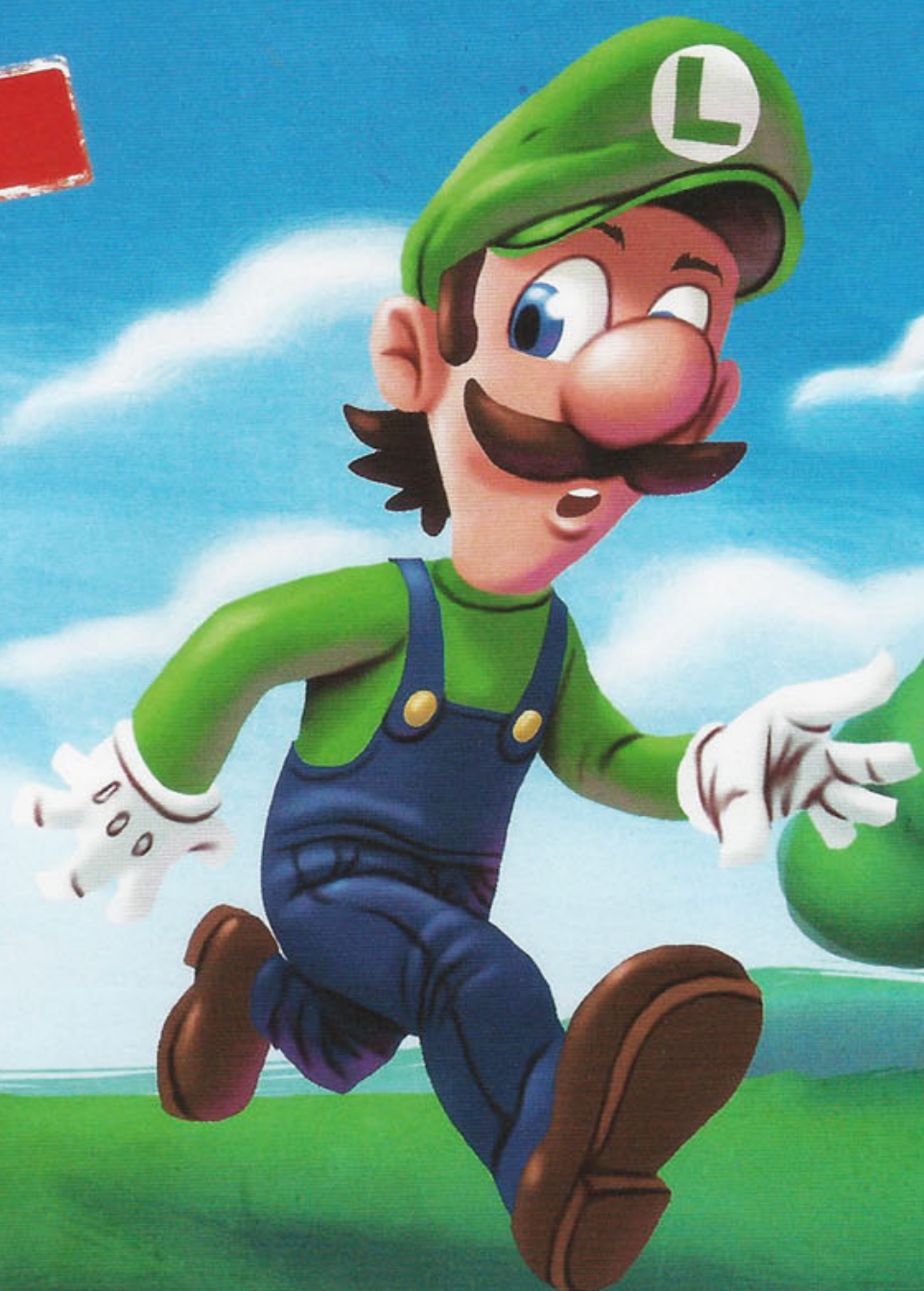
Depois de acabar com Ares, é preciso bater em duas estátuas aos pés da escada que leva ao seu trono. Destruindo-as, o jogador descobre alguns números embaralhados. O passo seguinte é organizá-los no padrão de um telefone americano. Com a sequência de números organizada na maneira correta

(1-888-447-5594), é só discar e ouvir Kratos matando seu criador, o designer David Jaffe. “Ele era pior que uma irritante harpia”, diz o personagem. Fazendo a mesma coisa no modo God, outro número aparece (1-800-613-8840). Discando-o, ouve-se uma mensagem diferente

É POSSÍVEL JOGAR COM O LUIGI EM SUPER MARIO 64

MITO

A origem desse mito é uma inscrição numa estrela de pedra em um dos jardins da princesa Peach. Muitos jogadores acham que ali está escrito “L [de Luigi] is real 2401”. Seria uma pista de que o personagem poderia ser habilitado? Que nada. Hoje se sabe que Luigi não existe nesse game. Por isso, há quem acredite que a inscrição seja uma referência a *Paper Mario*, jogo que tinha seu lançamento nos EUA programado para o dia 4 de fevereiro de 2001. Converta essa data para o padrão americano (colocando primeiro o mês, depois o dia e por último o ano). Você chegará a 02/04/01. Percebeu a semelhança com o número 2401 que supostamente aparece na inscrição? A Nintendo nunca se manifestou sobre essa incrível “coincidência”.





MITO

DÁ PARA USAR O WARTHOG PIMP EM HALO: COMBAT EVOLVED ANNIVERSARY

O warthog talvez tenha sido o veículo mais cobiçado de *Halo*. A lenda dizia que era possível pegá-lo após realizar uma sequência de ações que envolviam disparar numa lajota com desenho de hipopótamo e se explodir com uma bazuca, entre outras doideiras. Se você está entre os que ainda não desistiram de encontrar o warthog, lamentamos informar que a sua procura é uma perda de tempo. Ele só aparece nos outdoors espalhados pelo jogo.



OS MELHORES PRESENTES DE NATAL

Xbox One e PlayStation 4 estão chegando ao mercado. Junto com eles, chega também uma safra incrível de jogos, tanto para os novos consoles quanto para a geração anterior. Confira nas próximas páginas o que a equipe da ME Games vai detonar daqui até o fim do ano

TEXTO Lucas Patrício ILUSTRA Estúdio Monga

O Xbox One vem com o novo Kinect, sensor capaz de captar seus movimentos com ainda mais precisão e até mesmo no escuro

XBOX ONE

Ele teve a pior apresentação que um novo console poderia ter. A Microsoft errou em praticamente tudo ao anunciá-lo, em maio de 2013. O lado bom dessa trapalhada, porém, é que ela reduziu um bocado a expectativa dos consumidores – que, agora, provavelmente ficarão surpresos com o que o aparelho é capaz de fazer. A integração com outros serviços multimídia é seu ponto forte. E a rede Xbox Live, acredite, está ainda melhor.

O novo console da Microsoft estreia no mercado brasileiro com 23 jogos à disposição dos jogadores

DEVE DAR CERTO PORQUE
O sistema operacional parece ser muito bom, assim como o novo sensor Kinect

PODE DAR ERRADO PORQUE
Queimou o filme com a enorme quantidade de notícias negativas

PREÇO
R\$ 2.199



A Microsoft conseguiu melhorar o já incrível controle do Xbox 360. Ele tem um sistema de vibração que impressiona

PLAYSTATION 4

O novo console da Sony chega ao mercado com mais recursos sociais que seu antecessor. As diversas franquias próprias lançadas nos últimos anos fazem do PlayStation 4 a melhor opção de compra para quem não abre mão de exclusividades como *Uncharted*, *Killzone*, *God of War* e *LittleBigPlanet*, entre outras. Trata-se de um videogame preparado para suprir qualquer necessidade de entretenimento – mas feito, principalmente, para jogar.

Vários desenvolvedores já declararam que o PS4 é mais poderoso. Ou seja: a máquina ideal para quem gosta mesmo é de jogar

DEVE DAR CERTO PORQUE

Conta com várias séries exclusivas – e bem legais – da Sony

PODE DAR ERRADO PORQUE

Seu preço é exorbitante, quase o dobro do valor cobrado pelo Xbox One (leia mais no quadro abaixo)

PREÇO
R\$ 3.999

O PS4 terá muito mais jogos independentes que o Xbox One. Se você gosta de *indies*, já sabe qual console deve comprar

Quem levar o PS4 para casa já neste fim de ano terá 28 jogos para escolher, cinco a mais que os para Xbox

POR QUE TÃO CARO?

De acordo com a Sony, a culpa é dos impostos

Com preço fixado em R\$ 3.999, o PlayStation 4 vendido no Brasil é o mais caro do mundo. Por quê? Segundo a Sony, a culpa é, principalmente, da carga tributária brasileira. Nas contas da empresa, os impostos representam 63% do valor cobrado pelo aparelho no país. Outros 15% ou 20% correspondem à margem de lucro dos lojistas, também altíssima se comparada à realidade do mercado americano, no qual o lucro sobre a venda de cada console é de 2,5% em média. Nos EUA, o PS4 custa US\$ 399 – ou seja, menos de R\$ 900. Lá, ele é mais barato que o Xbox One, vendido por US\$ 499 (cerca de R\$ 1.100)

BATTLEFIELD 4

Este provavelmente é o jogo de tiro mais bonito de todos os tempos. Quem é fã da série sabe como suas batalhas são únicas, com mapas gigantes e muita estratégia em salas que reúnem até 64 jogadores. Esse privilégio, contudo, não estará ao alcance dos usuários de Xbox 360 e PlayStation 3. Só nos consoles da nova geração será possível jogar em equipes com mais 31 soldados.

MODO COMANDANTE

Uma das novidades é a volta do modo Comandante, que fez de *Battlefield 2* um épico. Nessa modalidade, cada time ganha um jogador extra que recebe informações em um tablet e visualiza todo o campo de batalha – podendo enviar ordens aos esquadrões, fornecer equipamentos e dar suporte bélico. Ou seja: quando a coisa ficar feia, avise o comandante. Talvez ele consiga disparar um ataque de mísseis para salvar sua pele

BATALHAS NAVAIS

Battlefield sempre foi conhecido por seus veículos que permitem combates aéreos e terrestres eletrizantes. A novidade, agora, é a expansão para combates marítimos. Ventos e ondas de dar medo transformam as batalhas navais em desafios táticos emocionantes

DEVE DAR CERTO PORQUE

O modo Comandante está de volta e é simplesmente sensacional

PODE DAR ERRADO PORQUE

O jogo talvez não seja tão impressionante no Xbox 360 e no PlayStation 3

PLATAFORMAS

Xbox 360, Xbox One, PlayStation 3, PlayStation 4, PC

Os assinantes de *Battlefield Premium* terão acesso a todos os cinco pacotes de expansão e prioridade nas filas para os servidores

DUBADO
E
LEGENDADO





SUPER MARIO 3D WORLD

Você já deve ter percebido, pelas redes sociais, como as pessoas são apaixonadas por seus gatos de estimação. Pois é, a Nintendo também percebeu. Resultado: Mario, Luigi e até a princesa Peach aparecem todos fantasiados de gatinhos em seu mais novo título para Wii U. O jogo é muito parecido com *Super Mario 3D Land*, lançado em 2011. Desta vez, porém, até quatro jogadores poderão se aventurar juntos.



DEVE DAR CERTO PORQUE

Todos os lançamentos da franquia sempre são muito bons

PODE DAR ERRADO PORQUE

A fórmula de sucesso no 3DS pode não funcionar no Wii U

PLATAFORMA

Wii U

FORZA MOTORSPORT 5

A série que desbancou o *Gran Turismo* sai primeiro na corrida da nova geração de consoles. Enquanto o *GT6* será lançado para PlayStation 3, *Forza 5* se aproveita do poder do Xbox One para oferecer uma experiência ainda mais fotorrealista. Além da inédita presença de carros de Fórmula 1, uma inteligência artificial promete analisar seu estilo de dirigir – reproduzindo-o contra os adversários mesmo quando você não estiver jogando.



DEVE DAR CERTO PORQUE

Os carros estão incríveis, muito bonitos e mais realistas do que nunca

PODE DAR ERRADO PORQUE

Talvez o novo jogo não seja tão completo quanto os títulos anteriores da série

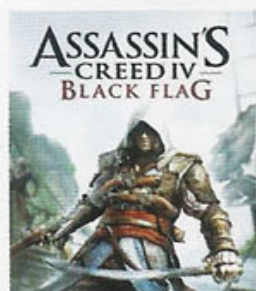
PLATAFORMA

Xbox One



ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

Parece meio estranho um avô ser assim tão diferente do próprio neto. Mas recomendamos que você ignore essa esquisitice e se deixe cativar pelo pirata Edward Kenway, protagonista de *Black Flag*. Embora seja avô do mala sem alça Connor, de *Assassin's Creed III*, sua personalidade nada tem a ver com o do neto. Ele é mulherengo e encrenqueiro. Na pele de Kenway, você vai se envolver em altas aventuras nos mares do Caribe.



DEVE DAR CERTO PORQUE

Os cenários e as batalhas navais de *Black Flag* são muito bacanas

PODE DAR ERRADO PORQUE

Este é mais um título da série sem Ezio

PLATAFORMAS

Xbox 360, Xbox One, PlayStation 3, PlayStation 4, Wii U, PC



BATMAN: ARKHAM ORIGINS

Arkham Asylum e *Arkham City* estão entre os melhores jogos de super-herói da atualidade. O terceiro título da série, segundo a Warner Games, faz justiça aos antecessores. Ele é exatamente o que seu nome sugere: uma aventura que mostra os primeiros anos do Homem-Morcego como detetive na perigosa cidade de Gotham. Você pode esperar por muitas investigações e enigmas nesta nova epopeia de Batman.



DEVE DAR CERTO PORQUE

Os dois jogos anteriores são épicos e conquistaram uma legião de fãs

PODE DAR ERRADO PORQUE

Origins talvez não consiga ser tão bom quanto foram os títulos *Asylum* e *City*

PLATAFORMAS

Xbox 360, PlayStation 3, Wii U, PC

CALL OF DUTY: GHOSTS

Cá entre nós: jogar *Call of Duty* é bom demais, não? O segredo do sucesso desse jogo, que há quase uma década rende oceanos de dinheiro para a desenvolvedora e distribuidora Activision, são os gráficos incríveis e o modo multiplayer arrasador – uma desculpa perfeita para a gente passar o fim de semana inteiro xingando os adversários em meio a desafiadores tiroteios virtuais. Por mais repetitiva que seja, sua fórmula é infalível.

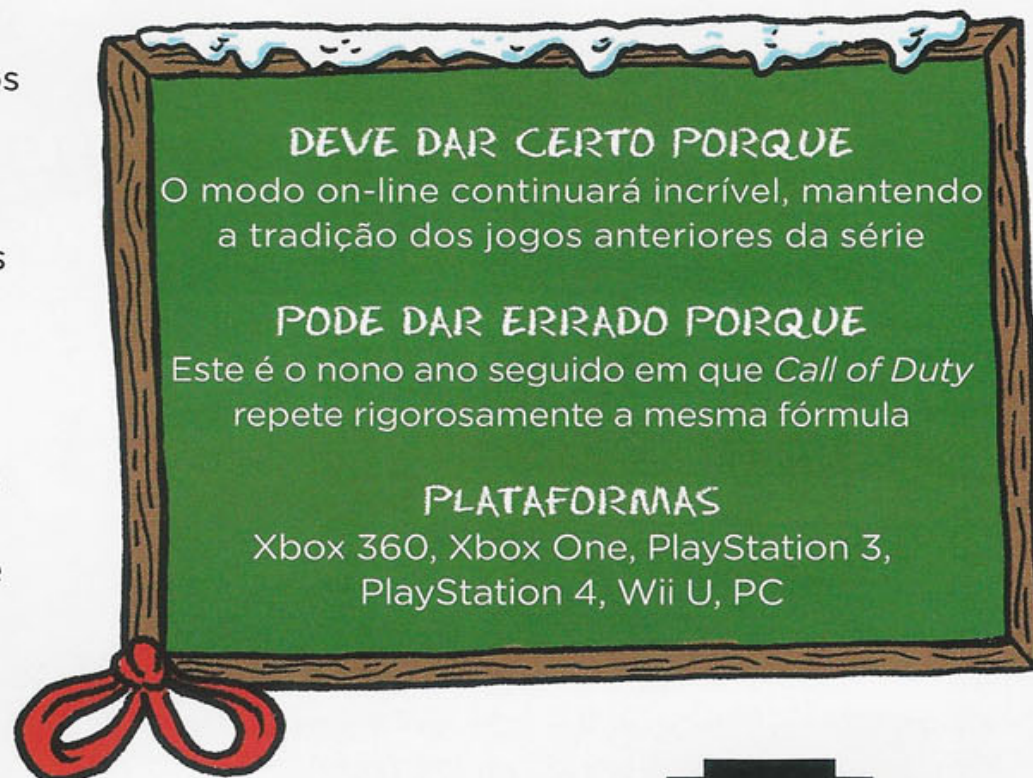
TEMOS DE MATAR, TEMOS DE MATAR!

A principal novidade de *Call of Duty: Ghosts* está em suas modalidades on-line. Neste novo game da série, você pode criar seu próprio esquadrão, formado por soldados equipados com armas e habilidades desbloqueadas ao jogar. É como montar um time de pokémon – não com ratos elétricos, mas com mercenários armados até os dentes e explorando todas as novidades do sistema de personalização de habilidades.

TIROS DE NOVA GERAÇÃO

Os felizardos que comprarem ou ganharem um Xbox One ou um PlayStation 4 neste fim de ano poderão ter o privilégio de jogar o primeiro *CoD* da nova geração. Até o fechamento desta revista, nós ainda não havíamos experimentado o game. Seus produtores, no entanto, juraram a nossa reportagem que os gráficos ficaram ainda mais bonitos e impressionantes nos dois novos consoles.

Uma das novidades no modo Campanha é a presença do cachorro Riley. A Activision garante que ele é bem importante na história



DEVE DAR CERTO PORQUE

O modo on-line continuará incrível, mantendo a tradição dos jogos anteriores da série

PODE DAR ERRADO PORQUE

Este é o nono ano seguido em que *Call of Duty* repete rigorosamente a mesma fórmula

PLATAFORMAS

Xbox 360, Xbox One, PlayStation 3, PlayStation 4, Wii U, PC

Aqueles que comprarem o game para Xbox 360 ou PS3 poderão fazer um upgrade para a nova geração de consoles por US\$ 10



DUBADO
E
LEGENDADO

Pela primeira vez, dá para jogar com uma personagem feminina no modo Multiplayer. Afinal, quem disse que *CoD* é um game só para meninos?



KILLER INSTINCT

Há quase duas décadas os fãs pedem por um novo jogo da série *Killer Instinct*, sucesso da Rare na década de 1990. Os combos gigantes e o visual obscuro podem ter mudado um pouco e ficado mais parecidos com *Street Fighter IV* do que gostaríamos, mas não se pode subestimar um antigo rei dos fliperamas. O novo título será gratuito e virá com um personagem – os demais, você compra por microtransações.



DEVE DAR CERTO PORQUE

O retorno dessa brutal série de luta é aguardado há muito tempo pelos fãs

PODE DAR ERRADO PORQUE

O novo game fugiu bastante das suas origens, o que pode acabar em decepção

PLATAFORMA

Xbox One



DUBADO
E
LEGENDADO

KILLZONE: SHADOW FALL

A série de tiro em primeira pessoa da produtora holandesa Guerrilla Games é divertida e tem muita personalidade. O embate entre Vektan e Helghast tem sequência, 30 anos depois dos acontecimentos de *Killzone 3* (lançado em 2011 para PlayStation 3). Mesmo não usando todo o poder do PlayStation 4, este talvez seja um dos melhores jogos entre os que chegam ao mercado junto com o novo console da Sony.



DEVE DAR CERTO PORQUE

É o primeiro jogo de tiro em primeira pessoa exclusivo de nova geração

PODE DAR ERRADO PORQUE

Killzone: Shadow Fall talvez não aproveite todo o poder do novo console

PLATAFORMA

PlayStation 4



INFAMOUS: SECOND SON

Sete anos depois do lançamento de *inFamous 2*, um novo herói está surgindo – dessa vez, numa cidade real: Seattle, nos Estados Unidos. Delsin Rowe é o protagonista que terá sua personalidade moldada pelos jogadores. Apesar de não chegar ao mercado junto com o lançamento do PlayStation 4, este é um dos mais esperados títulos exclusivos para o novo console (e não vemos a hora de eletrocutar alguns vilões).



DEVE DAR CERTO PORQUE

É um dos primeiros jogos em mundo aberto desenvolvidos para o PlayStation 4

PODE DAR ERRADO PORQUE

Seu protagonista, Cole MacGrath, talvez não agrade tanto quanto o do jogo anterior

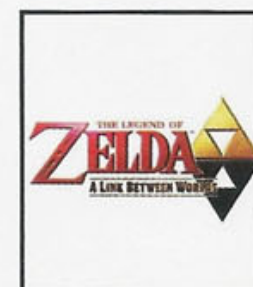
PLATAFORMA

PlayStation 4



LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

A Link to the Past, de 1991, até hoje é considerado um dos melhores jogos da história. De lá para cá, os cabelos do protagonista Link mudaram, mas sua capacidade de fascinar os gamers continua a mesma. Este novo título é uma mistura de nostalgia e genialidade, fórmula que a Nintendo consegue executar com maestria. Mais um motivo para provar que o Nintendo 3DS é um dos melhores portáteis da empresa.



DEVE DAR CERTO PORQUE

É a continuação espiritual de um dos melhores jogos de todos os tempos

PODE DAR ERRADO PORQUE

A expectativa dos fãs é tamanha que talvez seja inevitável alguma frustração

PLATAFORMA

Nintendo 3DS

LEVE AS FERAS PARA A CASA

JÁ NAS
BANCAS

COLEÇÃO
MUNDO
estranho

ALMANAQUE MONSTRUOSO

→ dos ←



GRÁTIS:
UM ZUMBI
QUE ACENDE
O OLHO



CHARADA FOTOGRÁFICA

O que esta imagem mostra?

- A** Um detalhe do game *Enduro*, para Atari
- B** Um pedaço do tabuleiro de *Banco Imobiliário*
- C** A ilustração de capa do primeiro RPG para computadores



RESPOSTA

A alternativa correta é a “A”. A imagem é um detalhe de uma das fases de *Enduro*, clássico jogo de corrida para o console Atari 2600, lançado pela Activision no longínquo ano de 1983. O jogador controlava um carro todo pixelado, que lembrava muito vagamente um bólido de Fórmula 1. O objetivo era ultrapassar determinado número de corredores a cada dia de competição (200 no primeiro e 300 nos dias seguintes). Havia momentos em que era preciso guiar à noite, orientando-se apenas pelas luzes traseiras dos outros carros, ou sob neblina e com a pista coberta de neve

Por que o *GTA V* demorou tanto para ser lançado?

Em uma única palavra? Detalhes! Para criar minuciosamente o vasto universo aberto de *Grand Theft Auto V*, que permite ao jogador fazer praticamente qualquer coisa, a Rockstar gastou pelo menos cinco anos (quando, em média, um jogo leva cerca de dois anos para ser desenvolvido). A conta também não ficou barata: *GTA V* é o game mais caro já produzido, pela bagatela de US\$ 265

milhões. Só para se ter uma ideia, o novo filme do Superman, *O Homem de Aço*, custou US\$ 225 milhões. E dá pra ver cada centavo dessa grana na telinha: o jogo permite ainda mais loucuras que as versões anteriores, como saltar de parapeito dos prédios, criar um rastro de gasolina para explodir algo ou até seguir os passos de um pedestre para deixá-lo irritado.



QUE TRABALHEIRA!

Curiosidades da franquia que provam o cuidado dos produtores com cada mínimo detalhe



MERCHAN AO CONTRÁRIO

Em *GTA IV*, era possível visitar uma lan house e navegar na internet. E mais: buscar por “fruitcomputer” direcionava para o site “fruitcomputer.com” – uma clara referência à marca Apple. Também era possível encontrar anúncios do iFruit Phone, um smartphone com o slogan



PURA MARMELADA

Uma das brincadeiras mais populares entre fãs da série é saltar do ponto mais alto possível e cair em qualquer local com água. Em *GTA IV: The Ballad of Gay Tony*, foi registrado um recorde: uma queda de 260 metros. Isso é o equivalente a cair do topo da Trump World Tower, em Nova York, que tem 72 andares – e sobreviver!



GRANA, TUTU, MONEY...

Phil Collins foi o primeiro famoso a aparecer na franquia (em *Vice City Stories*, versão exclusiva para PSP). A série também criou suas próprias celebridades. Michael Hollick, que recebeu US\$ 100 mil para interpretar o protagonista de *GTA IV*, processou a Rockstar exigindo parte dos rendimentos do game



O PAPO É RETO

GTA V é o primeiro game da série legendado em português. E não pense que os caras pegaram leve na tradução das gírias. Foram incluídas expressões como “vida loka” e “noix”, além de palavrões, como “féladap\$%@" e “vai se f#\$u”. A trilha inclui *The Rhythm of The Night*, da cantora brasileira Corona

O mapa de Los Santos, a cidade de *GTA V*, tem cerca de 45 km². Ele é maior que os de *Red Dead* e *GTA San Andreas* juntos



VENDEU FEITO ÁGUA

Lançamento do jogo bateu vários recordes

A edição de colecionador de *GTA V* é o game mais caro já lançado oficialmente no Brasil: R\$ 899. E esse não é seu único recorde, segundo o *Guinness Book*:

- Game (geral e de ação/aventura) mais vendido em 24 horas:
11,21 milhões de cópias
- Produto de entretenimento e game que arrecadou
US\$ 1 bilhão mais rapidamente
- Game **mais lucrativo** em 24 horas
- **Maior arrecadação** de um produto de entretenimento em 24 horas
- Trailer de um game de ação/aventura **mais visto**

SURPRESAS

Algumas novidades que fazem de *GTA V* o jogo do ano

ALIENÍGENAS



Há referências a OVNI's e seres extraterrestres no game. Seriam algum tipo de *easter egg non-sense*? Bem... Você vai ter de jogar para descobrir

MULTIPLAYER

É o melhor entre todos os jogos da série. Não era para menos: segundo a Rockstar, o multiplayer de *GTA V* começou a ser desenvolvido em 2001

BAITA TRILHA

É a melhor na história da franquia. São 240 músicas divididas em 15 estações de rádio – de rock e pop a eletrônico mexicano (é sério!)

DEBAIXO D'ÁGUA

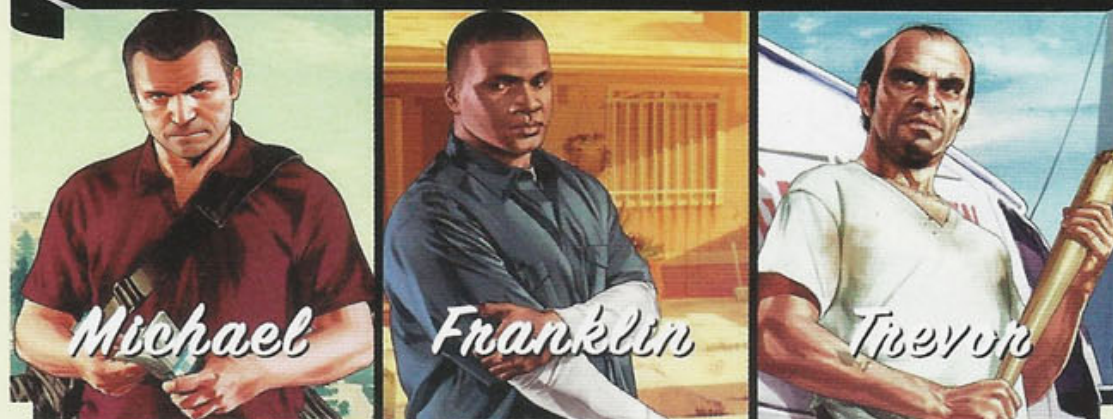


Dá para explorar o fundo do mar em *GTA V*, como mergulhador – algo inédito na série. Os jogadores se arriscam até entre tubarões

NO COMPUTADOR

A versão para PC já está no forno. Especula-se que ela deva ser lançada ainda no início de 2014, provavelmente entre os meses de março e maio

PROTAGONISTAS



Você pode escolher entre três personagens: Michael, Trevor ou Franklin. Enquanto controla um deles, os outros dois seguem a vida no jogo

SOM NA CAIXA!

Como fazer bons vídeos de gameplay?

Você pode simplesmente apontar uma câmera para a tela da TV, mas essa é uma solução amadora demais. O melhor é usar um computador equipado com uma boa placa de captura de vídeo, daquelas que processam tanto sinais digitais quanto analógicos. Isso quer dizer que poderá gravar não só de aparelhos com saída HDMI e FireWire, mas também de eletrônicos com conexões de vídeo composto, S-vídeo ou vídeo componente. “Elas gravam gameplays de todos os consoles tradicionais”, diz o gamer Eduardo Benvenuti, responsável pelo canal BRKsEDU no Youtube.

TEXTO Giuliano Agmont

ESQUEMA PROFISSA

A placa de vídeo pode ser externa ou interna. Algumas funcionam independentemente do computador – gravando direto em um pendrive, por exemplo. O ideal é usar uma placa que grave em formato Full HD, com 1080p de resolução. As externas são mais práticas: basta espetar nela o cabo do console e ligá-la à TV. Se o televisor for antigo, talvez você precise de adaptadores para os terminais RCA. Depois, é só conectar a placa ao computador e pronto. Com esse esquema, dá para fazer o seguinte:

1. Gravar comentários enquanto joga usando um microfone ligado ao computador e um programa gratuito próprio para isso
2. Editar o vídeo antes de postá-lo em sites como Youtube, Facebook e Twitter
3. Transmitir o gameplay em tempo real pela internet
4. Recuperar uma jogada mesmo que não esteja gravando (algumas placas têm um recurso de recuperação de dados mesmo quando estão no modo stand by)
5. Gravar gameplay de jogos antigos, como o Atari (usando adaptadores para os cabos)

SHOW DE HORROR

Qual é a verdadeira identidade do Slender Man?

O “Homem Esguio” – tradução livre para Slender Man – é uma lenda urbana surgida na web em 2009 e que rapidamente se espalhou mundo afora, principalmente na Europa e nos Estados Unidos. A primeira referência a essa criatura foi feita por frequentadores de um dos fóruns do site Something Awful. Sua aparência é a de um sujeito muito magro e sem rosto, com tentáculos ou braços exageradamente longos. De tão perturbador, ele seria capaz de enlouquecer as pessoas que o encaram. Segundo a lenda, o Slender Man rapta crianças à noite – de preferência, meninas. Teria sido acidentalmente fotografado algumas vezes. Mas ninguém sabe nada sobre a sua origem nem sobre a motivação por trás dos sequestros. Por que ele não tem rosto? O que acontece com suas vítimas? O mito é cercado de perguntas sem respostas, o que só reforça sua aura de mistério e incerteza.

TEXTO Maurício Manuel

SUCESSO EM DOSE DUPLA

A lenda se tornou tão popular nos últimos anos que acabou dando origem a dois jogos independentes de grande sucesso, ambos desenvolvidos pela americana Parsec Productions. Muitos gamers e críticos vêm considerando esses títulos os mais arrepiantes desde o lançamento de clássicos do terror como *Resident Evil* (1996) e *Silent Hill* (1999).



BOAS PLACAS DE CAPTURA

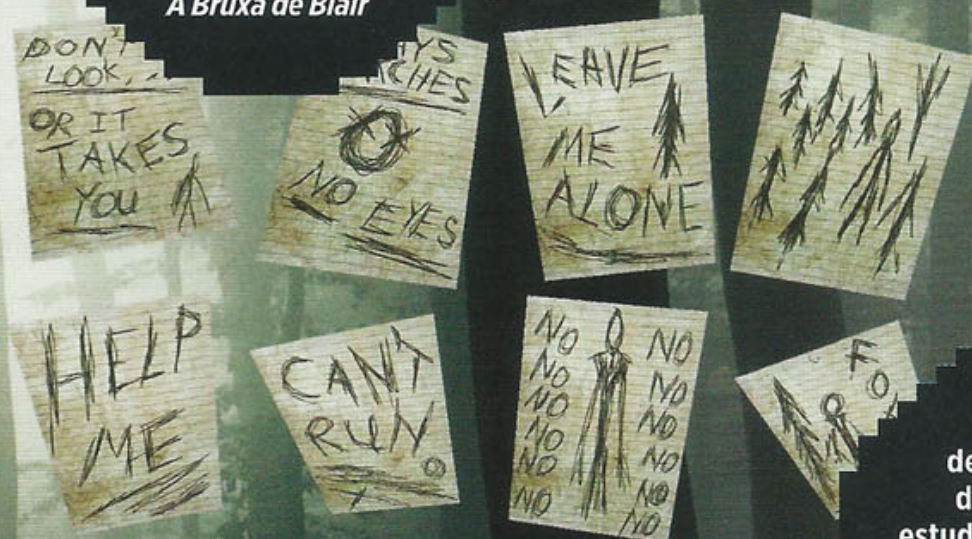
- ElGato Game Capture HD (externa)
- AverMedia Live Gamer Portable (externa)
- Live Gamer HD (interna, com entrada PCI)
- Blackmagic Intensity Pro (interna, com entrada PCI)
- Hauppauge HD PVR 2 (externa)



E NOS PORTÁTEIS?

Capturar gameplays de portáteis é mais difícil, já que eles não têm saída de vídeo. “Muita gente opta por comprar um 3DS ou um PS Vita com placa de captura adaptada por desenvolvedores independentes”, diz Eduardo Benvenuti. Segundo o youtuber, que tem um aparelho desse tipo, existem sites nos Estados Unidos – como o www.3dsvideocapture.com – que vendem tanto as placas quanto os portáteis já com o acessório adaptado. Os preços variam de US\$ 270 a US\$ 479.

O jogo tem em cinco capítulos, um mais aterrorizante do que o outro. Sua “receita” lembra bastante a do filme *A Bruxa de Blair*



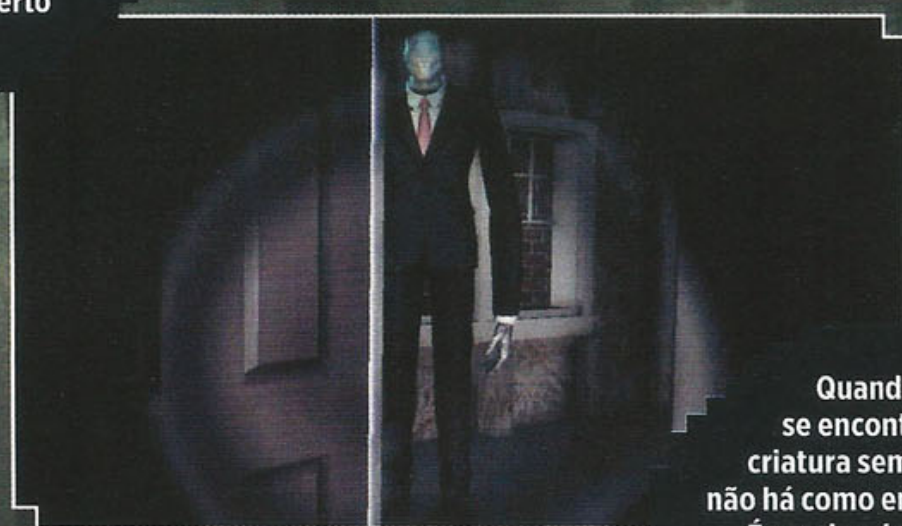
SLENDER: THE EIGHT PAGES

Ano: 2012 / Plataformas: PC, Mac

Gratuito, o game obteve mais de 2 milhões de downloads oficiais em menos de 1 ano. O jogador precisa se embrenhar numa floresta em meio à escuridão usando apenas uma lanterna e coletar oito páginas nas quais há recados desesperados e desenhos do Slender Man – provavelmente feitos pelas vítimas da criatura

A cada página recolhida, a sinistra trilha sonora fica mais tensa e acelerada, dando a sensação de que Slender Man está bem perto

Os desenvolvedores de *The Arrival* já estudam a possibilidade de lançar versões do game para PS3, Xbox 360 e Wii U



SLENDER: THE ARRIVAL

Ano: 2013 / Plataformas: PC, Mac

Diferentemente do primeiro jogo, a sequência é paga (US\$ 10). Ela é bem mais longa que o game original e apresenta qualidade técnica superior. A atmosfera de terror se mantém como destaque, provocando calafrios do início ao fim. Muita gente, no entanto, acabou considerando *The Arrival* repetitivo demais

Quando se encontra a criatura sem rosto, não há como enfrentá-lo. É preciso desviar o olhar e sair correndo. Caso contrário, você já era

COMO AÇÚCAR

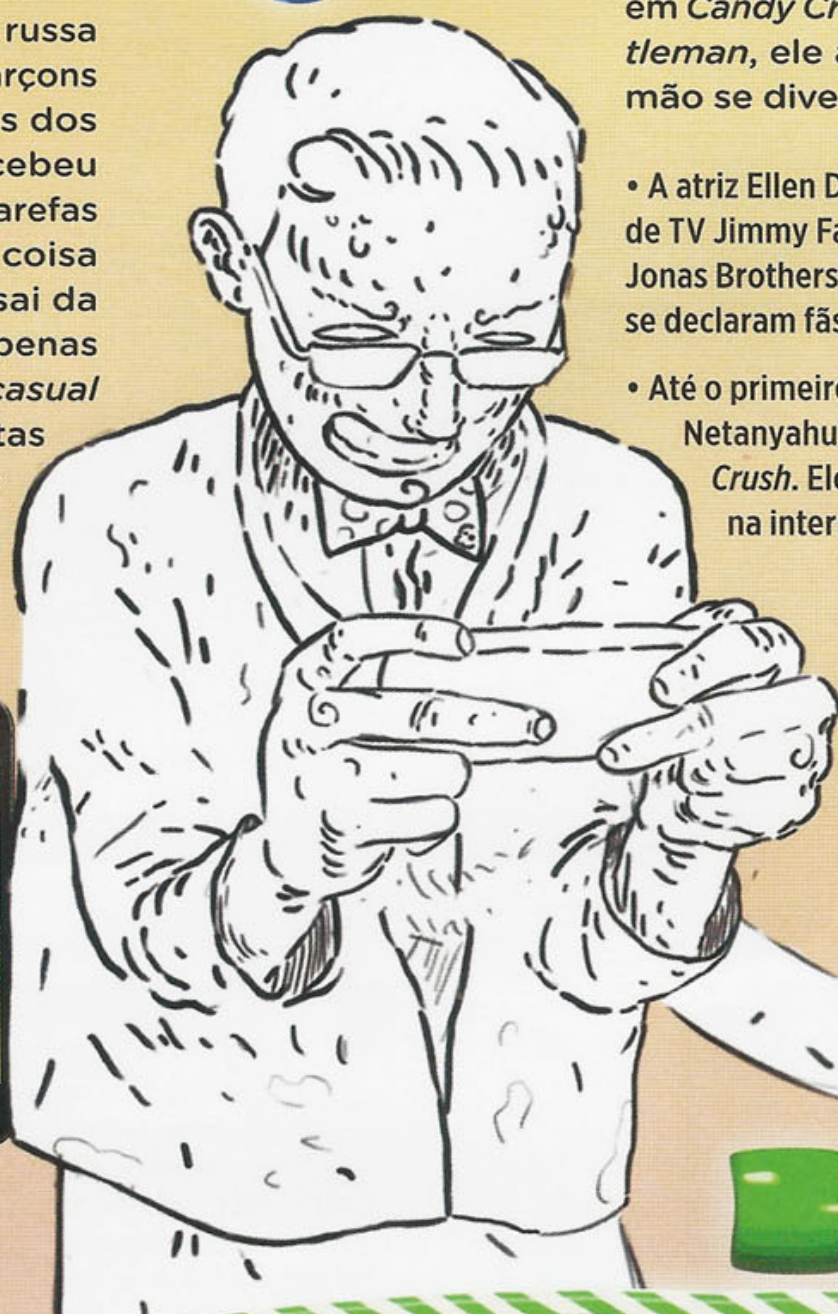
POR QUE CANDY CRUSH É TÃO VICIANTE?

A culpa é do efeito Zeigarnik, um fenômeno psicológico que leva esse nome estranho porque foi descrito pela primeira vez por uma psicóloga russa chamada Bluma Zeigarnik. Ao observar que garçons não esqueciam de jeito nenhum os pedidos dos clientes até que fossem atendidos, ela percebeu que o cérebro humano não se conforma com tarefas incompletas. Quando começamos alguma coisa e não conseguimos terminá-la, aquilo não sai da cabeça. Isso explica o incrível sucesso não apenas de *Candy Crush Saga*, mas de vários outros *casual games*. A obsessão por superar as fases muitas vezes acaba virando vício. Aí, danou-se: você não consegue mais parar de jogar.

RECEITA INFALÍVEL

Além do efeito Zeigarnik, há outros fatores que ajudam a explicar porque *Candy Crush* é tão irresistível:

- O jogo é colorido, simples e gratuito
- Seu tema é doce – quem não gosta?
- As atualizações são constantes
- Suas fases – 455 no total – são curtas
- Comprar vidas extras é barato
- A competitividade entre os usuários rola solta no Facebook



O cantor sul-coreano Psy é um dos viciados em *Candy Crush*. No clipe da música *Gentleman*, ele aparece de smartphone na mão se divertindo com o joguinho

- A atriz Ellen DeGeneres, o apresentador de TV Jimmy Fallon e os integrantes da banda Jonas Brothers são outras celebridades que se declaram fãs dos docinhos digitais
- Até o primeiro-ministro de Israel, Benjamin Netanyahu, assume que não vive sem *Candy Crush*. Ele chegou a divulgar um vídeo na internet no qual aparece jogando

O CCS VAI DOMINAR O MUNDO!

Calcula-se que o game proporciona à empresa King, responsável pelo seu desenvolvimento, uma receita diária de US\$ 850 mil – resultado das microtransações realizadas dentro do jogo

- De acordo com Tommy Palm, produtor de *Candy Crush*, os jogadores que pagam por vidas adicionais são minoria. “Cerca de 70% dos usuários terminaram o jogo sem pagar nada.”
- Nas contas da King, mais de 1 trilhão de docinhos foram empilhados até hoje, e a soma do tempo gasto pelos gamers supera 100 mil anos
- Estima-se que um em cada quatro usuários de iPhone e iPad tenha o *Candy Crush* instalado no seu dispositivo móvel



TEXTO Thiago Parijinani

ILUSTRA Cheng

VÍCIO FRENÉTICO

A auxiliar administrativa Fernanda Bueno, de 20 anos, conta que já se cansou de queimar o arroz e quase deixou seu cachorro com gripe por causa de *Candy Crush*. “Coloco a panela no fogo, começo a jogar e não consigo parar. Só volto para o fogão quando sinto o cheiro do arroz queimado”. Quanto ao cão: “Deixo-o brincando na banheira. Aí, sobra tempo para eu jogar”

A jornalista americana Ashley Feinberg, do site *Gizmodo*, chegou a gastar US\$ 236 em menos um mês comprando vidas para jogar *Candy Crush*. Sua colega Megan Rose Dickey, do *Business Insider*, torrou US\$ 127 em uma semana. Ambas relataram suas experiências na internet. E não se orgulham delas. “Tornei-me escrava dos micropagamentos do jogo”, escreve Feinberg

Todos os dias, mais de 50 milhões de pessoas jogam *Candy Crush Saga* ao redor do mundo. Só no Brasil, o número de jogadores chega a 3,2 milhões

- Calcula-se que o número de partidas disputadas diariamente em smartphones ultrapassa 700 milhões e que 69% dos jogadores são mulheres
- Cerca de 90% dos usuários têm mais de 21 anos. “Ele pode parecer um jogo infantil, mas é para adultos”, diz o produtor Tommy Palm
- De acordo com Palm, o alvo da King ao desenvolver o *Candy Crush* sempre foi o público feminino, entre 25 e 54 anos. “Mas sabíamos que, depois de atingir essa audiência, seria fácil levar o game para toda a família.”

GUERRA DOS SEXOS

O casal de cantores Cadu Dias e Carol Feghali já acumula quase 500 mil acessos no Youtube. Ele, com o vídeo em que aparece cantando uma composição própria intitulada *Perdi Minha Mulher para o Candy Crush*. Ela, com a música feita em resposta ao parceiro, chamada *Eu Jogo Candy Crush o Quanto Quiser*. Se você ainda não viu, veja. As letras são bem engraçadas.

LINKS <http://bit.ly/candysong1>
<http://bit.ly/candysong2>

Onde comprar jogos antigos?

Os colecionadores costumam recorrer a sites como eBay e o Mercado Livre. Mas é preciso ficar esperto com esse tipo de transação, principalmente as internacionais. Nas compras acima de US\$ 50 (somado o preço de frete), a tributação é violenta: 60% pela importação mais o ICMS (Imposto sobre Circulação de

Mercadorias e Serviços), que varia conforme o estado – em São Paulo, são 18%. Além disso, há o IOF (Imposto sobre Operações Financeiras), de 6,38%. Uma alternativa é sair garimpando nas poucas lojas físicas que resistem bravamente à era dos grandes sites de comércio eletrônico. Conheça três endereços abaixo.

TEXTO Giuliano Agmont e Maurício Manuel



Um dos clássicos à venda no Museu do Videogame é o Telejogo, aparelho da Philco lançado em 1977. Preço: R\$ 850



Uma das raridades já negociadas pela RPJ foi um Vectrex com filtros especiais coloridos e entrada para cartucho. Preço: R\$ 1.000



1.



Entre as peças mais antigas à venda no site do Museu do Videogame está o Odyssey, lançado no Brasil pela Philips em 1983

SÃO PAULO (SP)

MUSEU DO VIDEOGAME

LINK museudovideogame.com.br

Estabelecida no centro da cidade há mais de 10 anos, a loja tem um grande acervo de jogos e acessórios originais para várias gerações de consoles das décadas de 1970, 1980 e 1990 – tudo em bom estado de conservação e vendido com garantia

RIO DE JANEIRO (RJ)

RPJ GAMES

LINK rpiqgames.com.br

No mercado há mais de 20 anos, a loja tem mais de 1.700 itens à venda – incluindo consoles clássicos como Telejogo, Atari, Odyssey, Intellivision, NES, Master System e Mega Drive, entre outras relíquias – além de cartuchos originais, é lógico

RECIFE (PE)

RUA DO VIDEOGAME

LOCAL Travessa da av. Dantas Barreto

É uma espécie de feira livre de videogames. Nos vários boxes especializados em jogos antigos, encontra-se quase tudo – de consoles velhucos como Dreamcast e Dynavision a cartuchos jurássicos para uma variedade de plataformas



Na Rua do Videogame, cartuchos de Super Nintendo como *Donkey Kong* e *Super Mario* custam, em média, R\$ 15



Uma das peças mais raras vendidas pela RPJ foi um LD player da Pioneer, o Laser Active, com módulo para PC Engine. Valor: R\$ 2.500



Consoles das antigas, como Mega Drive 3 e PlayStation 1, podem ser encontrados na Rua do Videogame por preços que variam de R\$ 100 a R\$ 150



FORA DA LEI

É legal jogar games emulados?

Oficialmente, não, por causa dos direitos autorais de quem criou os jogos. Mas tem gente que considera essa lei ultrapassada. Na prática, a maioria dos games antigos está fora do mercado e quem procura os emulados são colecionadores e saudosistas, que ajudam a “manter vivos” esses títulos. “Os cartuchos sofrem desgaste físico e tendem a perder as informações. Os emulados preservam a história dos games”, diz Moacyr Alves Junior, presidente da Acigames (Associação Comercial, Industrial e Cultural de Games). Segundo ele, as diferenças técnicas entre o jogo emulado e o digital são mínimas. “Na verdade, o emulador tende a ser até melhor porque quem concebeu o jogo já faz as devidas adaptações para a resolução das telas mais modernas.”



PACOTÃO

O que é season pass?

Season pass é uma ferramenta oferecida por algumas distribuidoras que geralmente dá aos seus compradores acesso a todos os *downloadable contents* (DLCs) de um determinado título. O primeiro jogo a ter um season pass colocado à venda foi *L.A. Noire* (2011), da Rockstar, que garante aos gamers acesso a quatro novas missões, duas roupas inéditas para o protagonista e uma perseguição no modo Desafio. Preço: US\$ 12 – contra US\$ 20 que seriam pagos caso o jogador decidisse comprar cada um desses conteúdos extras individualmente.

VALE O CRIME COMPRAR?

Vantagens

X

Desvantagens

Comprando o dito cujo, você vai economizar uma grana – o desconto do pacote pode chegar a 50%. Outra vantagem é que os compradores do season pass, às vezes, têm acesso aos DLCs antes que eles sejam liberados para o público em geral

Alguns DLCs incluídos no pacote do season pass podem ser bem decepcionantes. Ou seja: apesar do desconto, você corre o risco de pagar por um conteúdo extra que jamais compraria se tivesse optado por baixar os DLCs individualmente



PREÇOS PARA TODOS OS BOLSOS

SEASON PASS

SANCTUM 2
INJUSTICE: GODS AMONG US
METRO: LAST LIGHT
WORMS REVOLUTION
KILLZONE: SHADOW FALL
BIOSHOCK INFINITE
GEARS OF WAR: JUDGMENT
DARKSIDERS II

VALOR

US\$ 12
US\$ 15
US\$ 15
US\$ 15
US\$ 20
US\$ 20
US\$ 20
US\$ 20

SEASON PASS

SAINTS ROW: THE THIRD
GHOST RECON: FUTURE SOLDIER
THE BORDERLAND 2
ASSASSIN'S CREED III
ALIENS: COLONIAL MARINES
MAX PAYNE 3
CALL OF DUTY: BLACK OPS II
CALL OF DUTY: GHOSTS

VALOR

US\$ 20
US\$ 25
US\$ 30
US\$ 30
US\$ 30
US\$ 30
US\$ 50
US\$ 50

COISA DE LOUCO

O fungo do jogo *The Last of Us* existe mesmo?

No mundo pós-apocalíptico de *The Last of Us*, cerca de 60% da humanidade está infectada por um fungo parasita chamado Cordyceps. Ele se instala no cérebro das pessoas, tornando-as extremamente violentas. Invencionice dos criadores do game? Que nada! Por mais incrível que isso possa parecer, esse fungo existe na vida real. Seu nome científico é *Ophiocordyceps unilateralis*. Trata-se de uma

espécie relativamente comum em florestas tropicais, inclusive as brasileiras. Só que ela não ataca humanos. Suas vítimas são formigas, que ficam doidinhas quando têm o cérebro infectado e acabam morrendo. O fungo produz uma substância que altera seu comportamento. Primeiro, elas ficam desorientadas. Depois, praticamente viram zumbis. Há casos em que colônias inteiras acabam exterminadas.

TEXTO Gabriel Morato



1.



2.

10 HISTÓRIAS DOS BASTIDORES QUE VOCÊ PRECISA CONHECER

1. INSPIRAÇÃO

A ideia de um fungo surgiu quando os criadores de *The Last of Us* assistiram à série de documentários **Planeta Terra, da BBC**. Um dos episódios trata justamente das formigas transformadas em zumbis graças à infecção cerebral provocada por ele

2. SEGREDO



O estúdio Naughty Dog, responsável pelo game, era relativamente pequeno e sempre produziu um jogo de cada vez. *The Last of Us*, no entanto, foi desenvolvido em segredo e simultaneamente a outro sucesso da empresa: **Uncharted 3**

3. VAZAMENTO

Durante o desenvolvimento, informações sigilosas quase vazaram mais de uma vez. O episódio mais curioso ocorreu quando o diretor **Neil Druckmann** esqueceu seu iPad cheio de dados sobre o jogo num avião. Por sorte, ninguém xeretou o aparelho

4. CITAÇÃO



Há uma referência ao jogo *The Last of Us* escondida em *Uncharted 3*: num **jornal** largado sobre a mesa de um bar, pode-se ler o título de uma matéria sobre uma estranha e mortal infecção provocada por um fungo que os cientistas não conseguiam entender

5. ROTEIRO



O primeiro script criado para o game previa que, em vez de ser "do bem", a personagem **Tess** assumiria o papel de vilã. Traída por Joel, protagonista do jogo, ela tentaria matá-lo – mas seria impedida por Ellie, outra coadjuvante de destaque em *The Last of Us*

6. ASSOBO

Por falar em **Ellie**, a moça é responsável por outra citação: quando tenta aprender a assobiar no meio do jogo, ela reproduz a música tema da trilogia *Uncharted*. Joel reage dizendo que aquela melodia o incomoda

7. PLÁGIO



Ellie lembra bastante a atriz canadense **Ellen Page**, estrela do jogo *Beyond: Two Souls*. A semelhança é tão evidente que Page acusou publicamente a Naughty Dog de plágio. "Talvez eu devesse me sentir lisonjeada", disse a atriz, "mas não gostei"

8. CAPA



A equipe de marketing da Naughty Dog alertou para o fato de que jogos com mulher na capa vendem mal. Mesmo assim, os produtores decidiram que Ellie seria a personagem de maior destaque no **estojo**. Em vez de fracasso comercial, o título foi um sucesso

9. DISQUE-SEXO

Dois **números de telefone** que apareciam no game deveriam ser fictícios, mas eram de serviços de disque-sexo. A Naughty Dog se justificou dizendo que havia cometido um "erro de direção de arte". Logo depois, uma atualização sumiu com os números

10. TRILHA



Um ganhador do Oscar está por trás da trilha sonora de *The Last of Us*: o músico e compositor argentino **Gustavo Santaolalla**. Ele levou para casa duas estatuetas por seu trabalho nos filmes *O Segredo de Brokeback Mountain* (2005) e *Babel* (2006)

TRANSFORME!

Dá para melhorar o mundo jogando videogame?

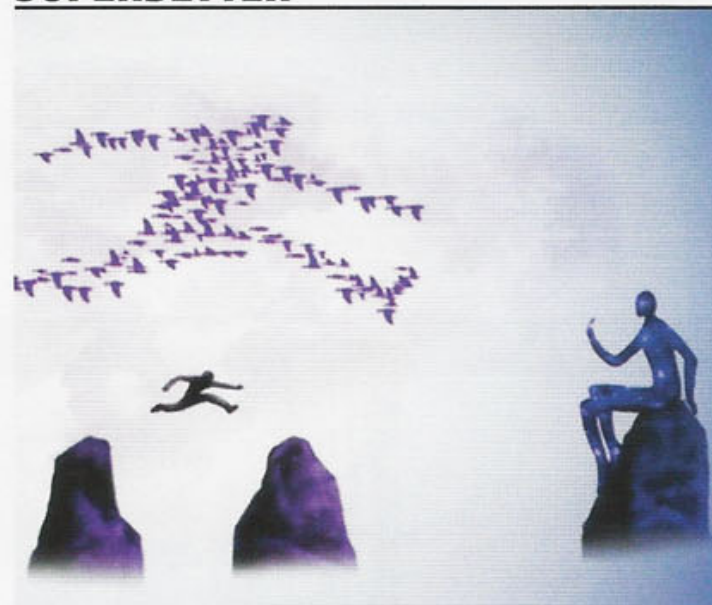
Se depender do pessoal ligado à rede Games for Change, a resposta é sim. Fundada nos Estados Unidos em 2004, essa organização sem fins lucrativos tem como principal objetivo estimular o uso de jogos eletrônicos para o desenvolvimento social, promovendo a

educação, a diversidade cultural e a inovação em diferentes áreas do conhecimento – tais como direitos humanos, saúde e meio ambiente. Ao longo dos últimos 10 anos, o grupo cresceu e passou a atuar também na América Latina (incluindo o Brasil), na Europa,

na Austrália e na Coreia do Sul. Uma de suas iniciativas de maior repercussão é um festival anual que premia games de impacto social positivo. Conheça no quadro abaixo alguns dos projetos mais bacanas que contam com o apoio da entidade.

GAMES ENGAJADOS

SUPERBETTER



Foi criado para ajudar pessoas a superarem suas dificuldades. O objetivo pode ser enfrentar um câncer, por exemplo, ou simplesmente aliviar um sofrimento. A ideia é proporcionar aos jogadores uma vida mais saudável e feliz

LINK superbetter.com

QUANDARY



Coloca o jogador diante do desafio de planejar a manutenção de uma colônia em outro planeta. O objetivo é levá-lo a pensar sobre o futuro da humanidade e estimulá-lo a tomar decisões que digam respeito a comunidade que o cerca

LINK quandarygame.org

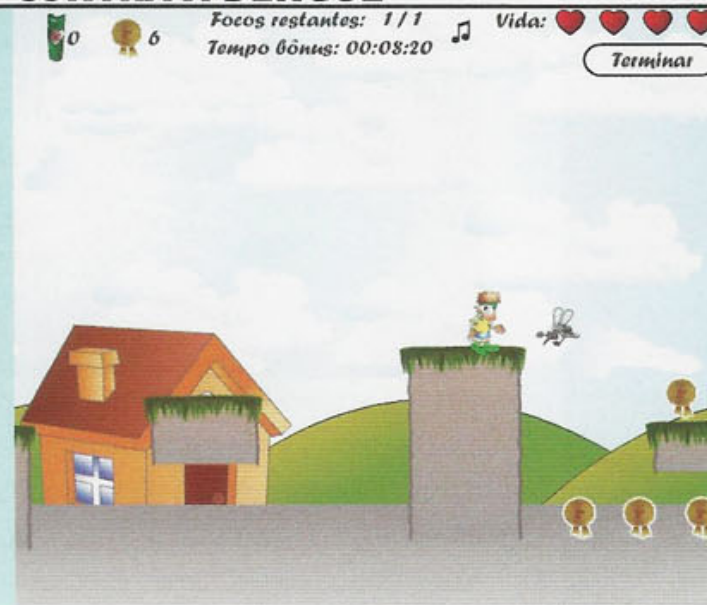
SPENT



Ganha quem sabe lidar melhor com o orçamento doméstico. É preciso chegar ao fim do mês com a conta no azul e sem dívidas. O gamer é estimulado o tempo todo a desenvolver seus conhecimentos sobre gestão financeira

LINK playspent.org

CONTRA A DENGUE



O jogo é brasileiro. Para vencer, é preciso eliminar focos do mosquito transmissor da dengue. À medida que avança, o jogador aprende sobre as ferramentas e as estratégias para a erradicação da doença na vida real

LINK bit.ly/jogodengue

VRUM



O jogo é brasileiro, totalmente em português. Foi criado para conscientizar crianças e adolescentes quanto à importância do respeito às regras de trânsito. O jogador é colocado em situações da vida real enquanto cumpre tarefas

LINK jogovrum.com.br

WAY



Vencedor de vários prêmios, este game on-line para dois jogadores tem como tema a importância da solidariedade e da cooperação entre as pessoas – mesmo que elas não se conheçam. Um jogador depende do outro o tempo todo

LINK makeourway.com

APAIXONADOS

Quais são os pares mais perfeitos dos games?

Depende, já que existe todo tipo de casal no mundo dos games. Há os românticos, os neuróticos, os esquisitões... Em cada categoria, dá para apontar um ou mais pares perfeitos. Para não deixar a pergunta assim, sem resposta, decidimos escolher quatro casais que entraram para a história dos jogos eletrônicos por diferentes motivos. Confira.

ICO E YORDA

Jogo: *Ico*

Ano: 2001

Plataforma: PlayStation 2

Eis um exemplo de par perfeito e esquisitão ao mesmo tempo. Ico nasceu com um par de chifres, enquanto Yorda fala uma língua desconhecida, que seu parceiro não consegue entender. Mesmo assim, um cuida do outro de uma maneira bonita de ser ver enquanto tentam escapar do castelo no qual estão aprisionados. O amor é mesmo lindo

PRINCE E FARAH

Jogo: *Prince of Persia: The Sands of Time*

Ano: 2003

Plataforma: Xbox, PlayStation 2, Game Boy Advance, GameCube

Eles formam um lindo casal, mas vivem uma relação complicada por causa das areias do tempo que dão nome ao jogo. O romance acontece literalmente entre tapas e beijos. Por mais que aparentem estar apaixonados, um não consegue confiar inteiramente no outro. Mas o amor prevalece – consumado quando os dois estão presos num calabouço

BOOKER E BETH

Jogo: *Bioshock Infinite*

Ano: 2013

Plataforma: Xbox 360, PlayStation 3, PC

Amor platônico pode, Arnaldo? Pode, sim! É o caso de Booker DeWitt e Elizabeth, que formam um casal apaixonante em *Bioshock Infinite*. A relação entre eles, tumultuada e intensa, está entre as mais cativantes da história dos games. A certa altura do jogo, descobre-se que a jovem, na verdade, é Anna DeWitt, filha de Booker. Que situação, hein?

JACKIE E JENNY

Jogo: *The Darkness*

Ano: 2007

Plataforma: Xbox 360, PlayStation 3, PC

Jackie Estacado é um matador profissional, oriundo de uma família de mafiosos. Ele passa o jogo todo atormentado pela morte da namorada, Jenny Romano, que se apaixonou pelo rapaz ainda na adolescência. Os dois se conheceram num orfanato onde passaram a maior parte da infância. A história é trágica, mas o amor entre eles é verdadeiro e emocionante

OUTROS 10 CASAIS NOTA 10

1. Cloud e Aerith, *Final Fantasy VII*, 1997
2. Snake e Meryl, *Metal Gear Solid*, 1998
3. Max e Mona, *Max Payne 2*, 2003
4. Gordon e Alyx, *Half-Life 2*, 2004
5. Wander e Mono, *Shadow of the Colossus*, 2005
6. Nathan e Elena, *Série Uncharted*, 2007-2011
7. Dom e Maria, *Gears of War 2*, 2008
8. Eddie e Ophelia, *Brütal Legend*, 2009
9. Isaac e Nicole, *Dead Space 2*, 2011
10. Master Chief e Cortana, *Halo 4*, 2012

Qual seria o elenco ideal do filme baseado em *Assassin's Creed*?

Sim, a série *Assassin's Creed* vai virar filme e tem até data marcada para estrear: 22 de maio de 2015. No longa-metragem, o protagonista Desmond Miles será vivido pelo ator Michael Fassbender – ótimo no papel do tenente Archie Hicox em *Bastardos Inglórios*, dirigido por Quentin Tarantino. O restante

do elenco, porém, ainda está indefinido. Já que os produtores do filme deixaram essa bola pingando na nossa frente, a gente chuta. Dê só uma olhada no time de estrelas que a ME Games escalaria para a adaptação cinematográfica e responda: seria ou não seria um elenco de primeira linha?



O filme não será baseado em um jogo específico da série de videogames. A intenção é criar uma história inédita, inspirada na mitologia da franquia

REENCARNAÇÕES



ALTAÏR

Ator: James Callis
Destaque nas séries *Battlestar Galactica* (2003) e *Eureka* (2010), é um ator muita intensidade dramática – perfeito para o papel do enigmático assassino Altaïr Ibn-La'Ahad



EZIO AUDITORE

Ator: Nathan Fillion
Tem charme e carisma de sobra – atributos essenciais para interpretar o assassino italiano Ezio. Bom ator ele é, como já demonstrou em *Firefly* e, mais recentemente, na série *Castle*



CONNOR KENWAY

Ator: Adam Beach
O personagem é descendente de índios. Para representá-lo, portanto, seria preciso escalar um ator com pinta de indígena – como Adam Beach, o detetive Chester Lake de *Law & Order*



LUCY STILLMAN

Atriz: Kristen Bell

Nada mais justo que escalá-la para o papel de Lucy. Afinal, ela dubla a personagem nos games. A moça é talentosa. Bombou em *Veronica Mars: A Jovem Espiã*



WARREN VIDIC

Ator: Jeff Bridges

Um nome de peso como vilão é fundamental. Em *Homem de Ferro* (2008), Bridges já demonstrou que se sai muito bem como antagonista



TEMPLÁRIOS



SHAUN HASTINGS

Ator: Stephen Merchant

Esta não seria a primeira incursão de Merchant no mundo dos games: ele dublou Wheatley no jogo *Portal 2*. Como ator, brilhou nas séries televisivas *The Office* e *Extras*



DESMOND MILES

Ator: Michael Fassbender

Vai ter quem diga que ele só ganhou o papel porque é parceiro da Ubisoft no filme. Mas suas atuações em *Bastardos Inglórios* (2009), *Shame* (2011) e *Prometheus* (2012) foram ótimas



REBECCA CRANE

Atriz: Ksenia Solo

Em *Assassin's Creed*, a criadora do Animus 2.0 é uma jovem inteligente e impulsiva. Solo parece talhada para o papel, a julgar por seu desempenho em *Lost Girl* e *Cisne Negro* (2011)



ASSASSINOS



COBAIA 16

Ator: Alan Tudyk

Como dublador, Tudyk deixou sua marca em meia dúzia de games – entre eles, *Halo 3* e *Injustice: Gods Among Us*. Já como ator, teve atuações elogiadas em *Firefly* (2002) e *Eu, Robô* (2004)

A adaptação ainda não tem diretor definido. Mas seu roteirista já foi escolhido: será Scott Frank, de *Wolverine – Imortal* e *Minority Report*



WILLIAM MILES

Ator: George Clooney

O pai de Desmond deve fazer só uma ponta no filme. Seria legal se o ator provocasse o mesmo impacto de Sean Connery em *Indiana Jones* e *a Última Cruzada*. Por que não Clooney?

De onde saiu o nome *Final Fantasy*?

O primeiro jogo da série foi lançado em 1987 para NES e seu criador, o designer japonês Hironobu Sakaguchi, acreditava que essa seria sua última criação – daí o título *Final Fantasy*. Sakaguchi trabalhava havia quatro anos para a desenvolvedora Square (hoje Square Enix) e estava convencido de que a empresa iria à falência

em pouco tempo. Felizmente para ele – e para a legião de fãs da franquia –, o game acabou fazendo um sucesso estrondoso, com cerca de 400 mil cópias vendidas. Hoje, *Final Fantasy* aparece entre as séries mais bem-sucedidas da história dos games, acumulando quase 100 milhões de exemplares comercializados.

TEXTO Giuliano Agmont



A ORIGEM DE MAIS OITO CLÁSSICOS

1.

DRAGON QUEST

O nome é uma referência ao mangá *Dragon Ball*, criado pelo mesmo designer, o japonês Akira Toriyama. O jogo foi lançado em 2005 nos Estados Unidos com outro título: *Dragon Warrior*

2.

MARIO BROS.

O personagem original se parecia bastante com o dono do imóvel – um ítalo-americano chamado Mario Segale – que a Nintendo alugava no início da década de 1980 em Seattle, nos Estados Unidos

3.

MADDEN NFL

Lançada em 1989, a série foi assim batizada em homenagem ao jogador, técnico e comentarista esportivo John Madden, vencedor de vários Super Bowls e uma espécie de Galvão Bueno da NFL

4.

METROID

O nome desse clássico da Nintendo é resultado da fusão de “metrô” (alusão ao ambiente subterrâneo do game) e “android” (referência à protagonista Samus Aran, cuja armadura lembra um robô)

5.

GRAND THEFT AUTO

Quase foi batizado com o nome de Race ‘n’ Chase (algo como “Corrida e Caça”). A ideia original dos desenvolvedores era colocar o gamer para controlar um policial caçador de criminosos

6.

THE LEGEND OF ZELDA

Segundo Shigeru Miyamoto, criador do jogo, o título foi inspirado em Zelda Fitzgerald, esposa do escritor americano F. Scott Fitzgerald. Motivo? Miyamoto simplesmente gostava do nome

7.

PAC-MAN

No Japão, o game recebeu o nome de *Pakkuman* – referência a “paku-paku”, onomatopeia usada pelos japoneses para reproduzir o som da mastigação. Nos Estados Unidos, virou *Pac-man*

8.

TETRIS

Vem de tetromino, uma figura geométrica formada por quatro cubos. O russo Alexey Pajitnov, inventor do jogo, fundiu o termo com o nome do seu esporte favorito, o tênis. Resultado: *Tetris*

Por que aparece tanta comida nos videogames?

Quando os jogos saíram dos fliperamas e chegaram aos consoles, as fases se tornaram mais longas, o que levou à invenção da barra de energia para os personagens controlados pelo jogador. Comida foi o elemento mais intuitivo que os desenvolvedores encontraram para permitir ao gamer a reposição da energia gasta. Assim, os jogos passaram a contar com todo tipo de rango. Um dos clássicos é aquele pernil ossudo que aparece em jogos pré-históricos como *Castlevania*, *Golden Axe* ou *Bonk's Adventure* e até em títulos recentes como *Final Fight* ou *Monster Hunter*. Mas existem comidas bem menos convencionais nos videogames, como as moscas de *Battleloads* ou as rações militares de *Metal Gear Solid*. Confira no quadro abaixo alguns outros rangos.

TEXTO Gabriel Morato

RANGOS ESTRANHOS PARA GENTE ESQUISITA



HAMBÚRGUER GIGANTE

JOGO: *BurgerTime*

ANO: 1982

PLATAFORMA: Arcade

Nem sempre a comida precisa ser consumível: no caso deste jogo, os hambúrgueres gigantes eram a fase e outros ingredientes serviam de inimigos: Mr. Hot Dog, Mr. Pickle e Mr. Egg



SOULSTORM BREW

JOGO: *Oddworld: Abe's Exoddus*

ANO: 1998

PLATAFORMAS: PS, Game Boy, PC

A bebida feita de ossos e lágrimas de Mudokons garante ao protagonista, Abe, o poder de soltar flatulências explosivas que ajudam a resolver o quebra-cabeças



BOLINHO DE ARROZ

JOGO: *Alex Kidd in Miracle World*

ANO: 1986

PLATAFORMA: Sega Master System

O típico *onigiri* japonês – um bolo de arroz envolto em folha de alga – aparece como objetivo: o herói

do game se esbalda com a iguaria no final de uma fase



SEA SALT ICE CREAM

JOGO: *Kingdom Hearts*

ANO: 2002

PLATAFORMA: PS2

Feito de água do mar, foi inspirado no picolé que o designer Tetsuya Nomura, criador do título, experimentou em uma visita ao parque Tokyo DisneySea



PIZZA DA DOMINO'S

JOGO: *Yo! Noid*

ANO: 1990

PLATAFORMA: NES

Adaptação americana de *Kamen no Ninja Hanamaru*, o jogo trazia o mascote da rede de pizzarias, Noid,

que precisava participar de um concurso para ver quem comia mais redondas



K-BUPS

JOGO: *Beyond Good & Evil*

ANO: 2003

PLATAFORMAS: PS2, PSN, Game Cube, Xbox, Xbox Live Arcade, PC

A principal fonte de alimento do jogo são as frutas sintéticas K-Bups. Elas são pouco nutritivas, mas baratas e fáceis de produzir



GROG

JOGO: *Monkey Island*

ANO: 1990-2011

PLATAFORMAS: Atari ST, Amiga, Mega-CD, PS2, Xbox Live Arcade, WiiWare, PC, Mac

Na bebida dos piratas inclui querosene, ácido

sulfúrico, acetona, ácido de bateria e corante, entre outros ingredientes



THE SANDVICH

JOGO: *Team Fortress 2*

ANO: 2007

PLATAFORMAS: PS3, Xbox 360, PC, Mac

Arma secundária do personagem grandalhão chamado Heavy, esse sanduíche é devorado para recuperar energia e ainda rende muitas situações engraçadas



NUKA-COLA

JOGO: série *Fallout*

ANO: 1997-2010

PLATAFORMAS: PS2, PS3, Xbox, Xbox 360, PC, Mac

O refrigerante mais popular antes da guerra nuclear entre Estados Unidos e China tem tampinhas que

acabam servindo como dinheiro no universo pós-apocalíptico da série



PIRULITOS

JOGO: *Bayonetta*

ANO: 2009

PLATAFORMAS: PS3, Xbox 360

A bruxa se entope de pirulitos com diferentes tamanhos. São oito tipos, cada qual com uma função bem específica

Ainda existe algum segredo em Mega Man 9?

TEXTO Fabrício Caleffi

Cinco anos depois de seu lançamento, em 2008, muita gente acredita que, sim, *Mega Man 9* ainda guarda um segredo. No fórum oficial do game, circula a informação de que ele provavelmente está no modo Endless Attack, no qual você joga até onde conseguir antes de morrer. As especulações são inúmeras, incluindo um possível "final" para essa modalidade. Não se tem notícia, contudo, de alguém que já tenha conseguido chegar lá. Enquanto isso, o pessoal da Capcom, desenvolvedora do jogo, se encarrega de colocar lenha na fogueira. Ao site GameTrailers, o produtor Hironobu Takeshita declarou recentemente que o segredo não só existe como foi feito especialmente para os fãs mais fervorosos de *Mega Man*.

RUMOR ANTIGO

O boato é alimentado desde 2009

Não é de hoje que a Capcom alimenta a boataria. Em 2009, durante um campeonato de jogos de luta, Seth Killian – então administrador da comunidade da empresa – admitiu a existência de um "segredo final". No ano seguinte, foi a vez de Joveth Gonzalez, sucessor de Killian, declarar que o tal segredo era real



MAIS UM

Quanto custa desenvolver um personagem adicional?

TEXTO Thiago Parijani

A grana necessária varia de acordo com a complexidade do personagem – ou seja, da quantidade de detalhes e dos movimentos que ele será capaz de executar, entre outros fatores. Um avatar de jogo de luta, por exemplo, está entre os personagens mais complexos e obriga o desenvolvedor a gastar, no mínimo, US\$ 150 mil. Esse é o custo que a produtora americana Lab Zero Games estima para o desenvolvimento de um novo personagem em *Skullgirls*, jogo indie de luta lançado em 2012 para PlayStation 3, Xbox 360 e PC. A maior parte desse orçamento será destinada ao pagamento dos profissionais envolvidos nas etapas de criação, animação e dublagem.



Como são produzidos a trilha e o áudio de um jogo?

Depende do orçamento do game. Nas produções independentes, geralmente mais modestas, a trilha sonora muitas vezes é resolvida apenas com um bom sintetizador. Já nos títulos *blockbuster*, o cuidado costuma ser bem maior – com gastos que podem se aproximar dos verificados no cinema. Não por acaso, vários compositores e estúdios habituados a trabalhar para Hollywood já migraram para a indústria dos jogos eletrônicos. Em geral, a trilha sonora de um game com orçamento hollywoodiano é feita nas seguintes etapas:

Paul McCartney integra a equipe de compositores do jogo *Destiny*, que está sendo desenvolvido para PS4 e Xbox One

1. BÍBLIA

Tudo começa com o Game Design Document (GDD). Nele, o designer define o número de fases, as características de cada uma, os cenários... Enfim, o esqueleto geral do game

2. LEVADAS

De posse do GDD, os produtores executivos de áudio conseguem imaginar que tipo de música deve ser composta para cada fase – fúnebre ou animada, lenta ou acelerada, e assim por diante

3. SCRIPT

Definidas as características da trilha em cada fase, os produtores passam a bola para um compositor, que escreve a partitura e define os instrumentos

4. ESTÚDIO

Com as partituras finalizadas, tem início a seleção de músicos. A captação do áudio passa sempre por engenheiros, que cuidam de todos os detalhes referentes à gravação

5. AJUSTE FINO

Som gravado, chega a hora da mixagem e da masterização. O volume dos instrumentos é ajustado para que as músicas soem bem no sistema no qual a trilha será reproduzida

6. PROGRAMAÇÃO

Depois dos processos de mixagem e masterização, o áudio volta para o designer do jogo, que o encaminha para os programadores. Nessa etapa, a trilha é inserida no game

7. EFEITOS

Um designer de som faz a sonoplastia. Todos os ruídos do game – como o ronco de um motor ou o disparo de um tiro – dependem da criatividade desse profissional

8. VOZES

Dentro da produção de áudio também está o processo de dublagem, que fica a cargo de um engenheiro de áudio e de um diretor de dublagem, além dos dubladores, é claro

AS MELHORES TRILHAS DE TODOS OS TEMPOS

Esta é a lista elaborada pelo crítico Donald Deane, da revista americana *Rolling Stone*

- 9 – *Halo* (2001)
- 8 – *Castlevania* (1997)
- 7 – *Portal* (2007)
- 6 – *Final Fantasy VII* (1997)
- 5 – *Metal Gear Rising* (2013)
- 4 – *Red Dead Redemption* (2010)
- 3 – *Tetris* (1984)
- 2 – *The Elder Scrolls V* (2011)
- 1 – *Super Mario Bros.* (1985)

O que são as megaevoluções de *Pokémon X e Y*?

TEXTO Lucas Patricio

São novas formas de evolução que acontecem somente durante as batalhas. Há 26 pokémons nos dois novos jogos da série que podem megaevoluir, desde que ele estejam equipados com um item específico chamado Mega Stone e que você já tenha adquirido a pulseira conhecida como Mega Ring.

A versão megaevoluída de um pokémon contém atributos, habilidades e, em alguns casos, até tipos diferentes. Para desencadear a megaevolução, basta selecionar a opção na tela de golpes durante uma batalha. Quando a luta termina, o pokémon volta a sua forma original.

MONSTRINHOS BOMBADÕES

Saiba do que são capazes alguns pokémons megaevoluídos

MEGA BLASTOISE

Os ataques Aura e Pulse ficam 50% mais fortes com a megaevolução da tartaruga Blastoise

MEGA VENUSAUR

Ataques de fogo e gelo causam apenas 50% de dano nessa megaevolução do Venusaur

MEGA AMPHAROS

O pokémon elétrico também adiciona o tipo Dragão quando assume a forma megaevoluída

São 26 as Mega Stones, uma para cada pokémon capaz de megaevoluir. Elas só funcionam com seu respectivo monstinho



TEM MAIS NOVIDADE

Ambientes tridimensionais, treinamentos mais divertidos e cenários inspirados na França também devem agradar aos fãs da série



FINALMENTE EM 3D!

Pokémon X e Y têm visual tridimensional. Pela primeira vez, personagens e cenários foram feitos com profundidade. A novidade, além de deixar o jogo mais bonito, permite que você ande em todas as direções – e não somente na vertical e na horizontal como nas versões anteriores



TREINAMENTOS

Uma das coisas mais chatas era passar horas treinando seus monstinhos. Em *X e Y*, isso acontece bem menos porque itens como o Exp. Share dividem a experiência das vitórias entre todos. Treinamentos em forma de minigames ajudam a conquistar o pokémon perfeito

MEGA MEWTWO

Apresenta megaevoluções diferentes: ataque em X e ataque especial em Y

MEGA CHARIZARD

Sua megaevolução é do tipo Fogo/Dragão em *Pokémon X* e Fogo/Voador em *Pokémon Y*

MEGA LUCARIO

Ataques tipo Lutador e Metálico causam o dobro de danos quando Lucario está megaevoluído

MEGA ABSOL

Além da franja emo, ganha a habilidade de refletir qualquer mudança de status ao evoluir

EIS A QUESTÃO

X ou Y, qual escolher? Como sempre, as diferenças entre as versões lançadas simultaneamente são mínimas. Cada jogo tem 22 monstinhos exclusivos. As megaevoluções de Charizard e Mewtwo mudam de um game para o outro. E outra diferença marcante entre eles, herdada dos jogos anteriores, diz respeito aos pokémons lendários. Em X, você pode capturar Yerneas, do tipo Fada. Já em Y, o lendário é Yveltal, do tipo Dark/Voador. A escolha entre as duas versões, portanto, parece uma questão meramente pessoal.



À FRANCESA

A região de Kalos, onde *Pokémon X* e *Y* são ambientados, teve cenários inspirados na França. São inúmeras as referências arquitetônicas e culturais. A maior cidade dos jogos, Lumiose City, é uma homenagem a Paris – com direito a uma estrutura parecida com a Torre Eiffel



MODO ON-LINE

Pokémon sempre foi um jogo social – e o modo on-line de X e Y torna todas as interações mais simples. É possível interagir com treinadores do mundo todo. O Player Search System está sempre disponível na tela inferior do 3DS, facilitando a tarefa de encontrar outros mestres Pokémon



CUSTOMIZAÇÃO

Pela primeira vez é possível personalizar as roupas e o estilo do protagonista. Além do nome e do sexo, você pode escolher o cabelo, o tom da pele e as roupas do personagem. Várias lojas espalhadas por toda a região de Kalos oferecem diferentes opções de casacos, calças e chapéus

Matança de zumbis

Em *Zombicide Season 2*, você vira um alucinado caçador de mortos-vivos

TEXTO Gabriel Morato e Maurício Manuel



Tem jogo novo de zumbis. É o *Zombicide Season 2: Prison Outbreak*, mais um boardgame desenvolvido por meio de financiamento coletivo. Seus criadores começaram o projeto pedindo US\$ 20 mil aos fãs do primeiro jogo, também financiado coletivamente e lançado em 2012. Acabaram arrecadando nada menos que US\$ 2 milhões. O resultado é um game cooperativo dos mais eletrizantes, no qual os jogadores precisam cumprir objetivos específicos enquanto matam zumbis um atrás do outro e obtêm novas habilidades no processo. A Galápagos Jogos planeja lançar *Prison Outbreak* no Brasil ainda este ano.

1

Cada jogador controla de 1 a 6 sobreviventes, todos matando zumbis numa prisão. O objetivo é transformá-la num refúgio

2

Quanto mais zumbis você mata, maior é o número de mortos-vivos no seu pé. O perigo aumenta conforme se ganha experiência

3

Segundo a Guillotine Games, desenvolvedora do jogo, o segredo é encontrar equilíbrio entre a sobrevivência e a matança desenfreada

4

O jogo tem 90 miniaturas e 9 tabuleiros modulares. As missões se passam em mapas formados por pelo menos dois tabuleiros

5

As partidas duram de 30 minutos (missão iniciante) a quatro horas (avançada). O título é indicado para jogadores a partir dos 13 anos

LINK bit.ly/jogozombicide

R\$ 250 (estimado)

FAMÍLIA ZOMBICIDE

Os três outros títulos que completam a saga

ZOMBICIDE SEASON 1

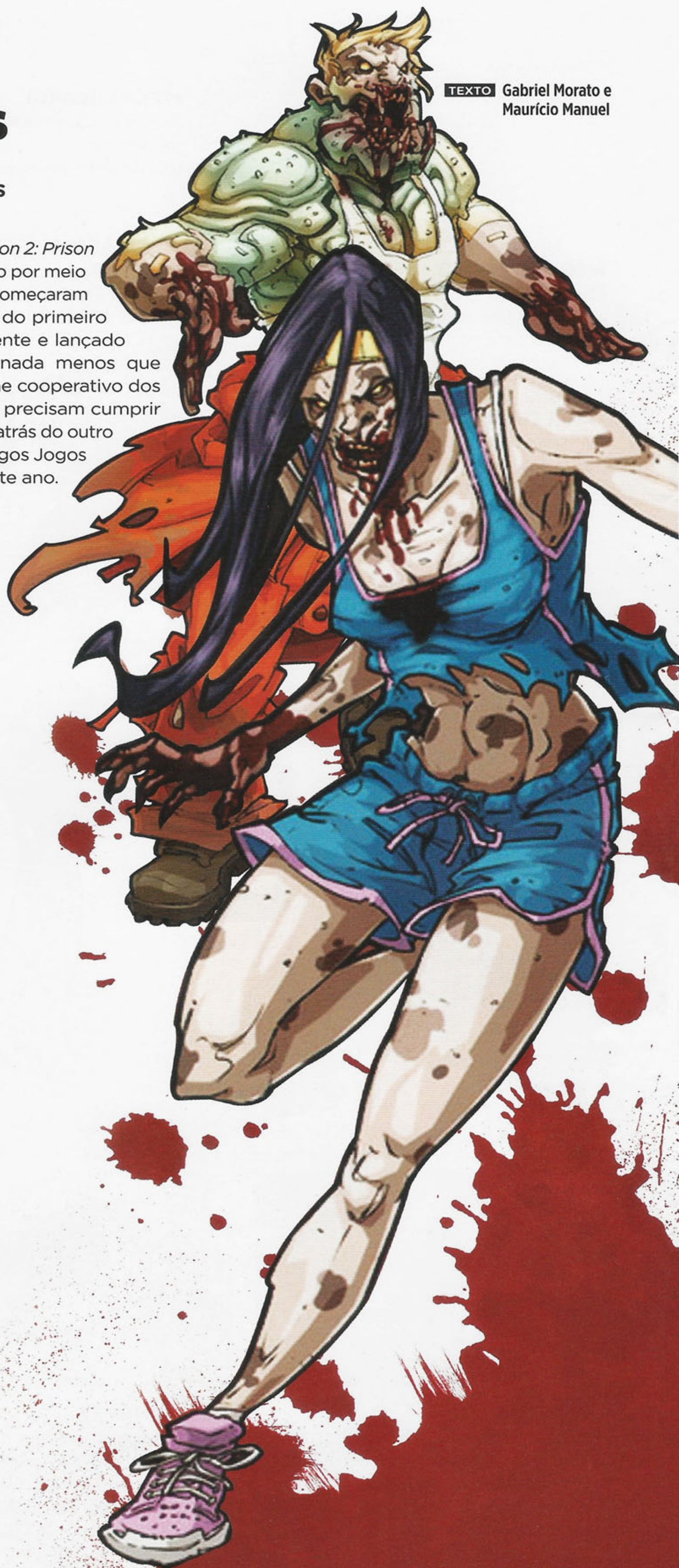
Lançado em 2012, é o jogo que deu origem à série. Seres humanos precisam sobreviver numa cidade infestada por zumbis e se alternam entre os papéis de caça e caçador

TOXIC CITY MALL

É uma expansão para *Season 1* e 2. Num shopping, os jogadores enfrentam zumbis que expõem sangue tóxico quando são destruídos

WALK OF THE DEAD

Outra expansão para os dois jogos da série. A caixa vem com 24 zumbis adicionais – dos tipos walker, runner e fatty – que tornam as partidas ainda mais violentas e perigosas



MUNCHKIN

Desenvolvido pelo premiado designer de jogos Steve Jackson, *Munchkin* seguramente está entre os boardgames mais divertidos de todos os tempos. Ele mistura o melhor dos jogos de cartas com a essência dos RPGs. Suas regras são bem simples, muito fáceis de aprender. E o título ainda conta com dezenas de expansões – duas delas já à venda no Brasil

LINK bit.ly/tilevEV

R\$ 150 (em média)



COMER, BEBER, JOGAR

Quem gosta de experimentar um jogo antes de comprá-lo encontra em São Paulo o lugar ideal para isso: a Ludus Luderia, uma mistura de bar, café e restaurante. O lugar tem mais de 700 jogos à disposição dos clientes, além de monitores que auxiliam na escolha dos games e ensinam as regras. Detalhe: você pode frequentar a casa mesmo que seja menor de idade. Basta apresentar a identidade na porta e se conformar com uma comanda que não permite o consumo de bebidas alcoólicas.

LINK ludusluderia.com.br

R\$ 12 a R\$ 28 (valor da entrada, dependendo do dia e do horário)

CARTADAS EM SÉRIE

Bora jogar um carteador com baralhos inspirados em séries da TV? A Copag transformou em jogo de cartas três seriados: *Friends*, *Supernatural* e *The Big Bang Theory*. Os kits à venda são compostos de dois baralhos. Um deles é convencional, mas personalizado, com citações e fotos da série. O outro vem com cinco perguntas e respostas impressas na frente e no verso das 55 cartas. Em qual cidade *The Big Bang Theory* se passa? Qual dos personagens de *Friends* sabe velejar? Como se chama o criador de *Supernatural*? Um jogo estilo quiz para quem é fã de verdade.

LINK bit.ly/Hor8TG

R\$ 17 (em média)

Rachel
(Jennifer
Aniston),
da série
Friends



Sheldon
(Jim
Parsons),
*The Big Bang
Theory*



5 razões para jogar...



TIDE OF IRON

- 1 Ambientado na Segunda Guerra Mundial, o jogo recria batalhas que ocorreram de verdade – uma excelente mistura de ficção e realidade
- 2 Como o game é todo baseado em cenários, não há uma partida igual a outra. Objetivos, mapas e recursos mudam a cada nova disputa
- 3 Cada pedaço do mapa é um hexágono, o que permite movimentos em seis direções diferentes, algo importante em jogos de estratégia
- 4 A natureza modular do boardgame permite que você crie seus próprios cenários. Fazendo bom uso da sua imaginação, o céu é o limite
- 5 As miniaturas do jogo são muito bem-feitas. Ao movimentá-las no tabuleiro, você vai se sentir um autêntico estrategista militar

...e uma dica

! Das seis expansões, a mais legal é *Normandy*, que transporta os jogadores para o desembarque das tropas aliadas na Normandia

O QUE ESTOU JOGANDO

Tiago Leifert

O paulistano Tiago Leifert, 33 anos, é um fenômeno de popularidade. Está entre os jornalistas que mais recebem cartas de fãs na TV Globo e tem quase 2,5 milhões de seguidores no Twitter. O sucesso provavelmente se deve ao jeitão despojado e às tiradas inteligentes do rapaz, quase sempre na base do improvisado. “Eu penso rápido, uma habilidade que os videogames me ajudaram a desenvolver”, diz o apresentador. Sim, Tiago Leifert é gamer de carteirinha. E conhece também um pouco dos bastidores da indústria de jogos eletrônicos: foi o narrador das versões brasileiras de *FIFA 13* e *FIFA 14*. Sabe o que ele anda jogando ultimamente? Descubra na entrevista que Leifert concedeu à ME Games.

pingue-pongue

O cara detonou *Skyrim* recentemente, depois de jogar umas 150 horas direto

ME GAMES: O que você está jogando?

TIAGO LEIFERT: Jogo muito *FIFA*, *XCOM Enemy Unknown*, *GTA V*, *Simcity* e *Fire Emblem Awakening*. Dei um tempo no *Skyrim*, depois de jogar umas 150 horas direto. Tenho uma conta no GOG [site de distribuição de jogos de computador] e ando me divertindo com os clássicos que marcaram a minha adolescência, tipo *Wing Commander Privateer* e *Theme Hospital*. Também adoro os indies do Steam. E joguei bastante *Papers Please* e *Faster Than Light*. Sou meio eclético, né?

MEG: Tem algum tipo de jogo que você não gosta?

TL: Detesto jogos sociais e esses games *free-to-play* que fazem você comprar “10 mil moedas de ouro”. Também não sou muito fã de plataformas. *Zelda*, por exemplo. Pra mim, é como se fosse um *platformer 3D*, não me atrai muito.

MEG: Você curtiu narrar o FIFA 14?

TL: Foi bem legal. Como me deram total liberdade, a narração acabou ficando cheia de “easter eggs”. Minha maior alegria é quando os gamers descobrem um.

MEG: Como foi jogar contra Neymar e Rogério Ceni?

TL: O Rogério é pato, mas o Neymar joga bem. Ele tem no videogame o mesmo raciocínio rápido que demonstra no campo. Só apanhei.

MEG: Desde quando você é gamer?

TL: Desde criança. Tive Atari, é lógico. Mas pirei de verdade ao jogar NES pela primeira vez, quando eu tinha uns 8 ou 9 anos. Toda sexta-feira, minha mãe deixava eu pegar três jogos numa locadora. Putz... Eu ficava doido no fim de semana.

MEG: Quais foram as suas maiores proezas de lá para cá?

TL: Bom... Recentemente, eu terminei *Skyrim*. Mas a maior façanha foi com um amigo. A gente era moleque e decidiu zerar o *Goonies 2*, do NES. O game era brutal, muito difícil. Não existia “salvar”, você tinha de anotar um *password* gigante. A gente resolveu terminar o jogo de uma vez. Levamos um dia e uma noite, mas rolou.

MEG: Se você pudesse criar um jogo, como seria?

TL: Ah... Acho que seria uma mistura de *Wing Commander*, *Mass Effect*, *FTL* e *Battlestar Galactica*.



Wing Commander Privateer

Shopping geek

Uma vitrine descolada para gamers mais descolados ainda

ABAJUR RETRÔ

Sete peças coloridas que, unidas, formam o abajur mais incrível que já se viu – inspirado do clássico Tetris, jogo criado na antiga União Soviética há quase 30 anos, em 1984. As peças acendem quando tocam umas nas outras e ainda dá para montá-las das mais variadas maneiras
LINK thinkgeek.com
US\$ 40



INVASORES DE GELADEIRA

Se na porta da sua geladeira só tem ímã de pizzeria, está na hora de dar um tapa no visual da coitada. Que tal estes ímãs de *Space Invaders*, o clássico criado por Tomohiro Nishikado e lançado em 1978? Eles são estilosos e supercoloridos
LINK iwantoneofthose.com
US\$ 12



CALCINHA DE HYRULE

Todo mundo sabe que garotas podem ser tão fissuradas por games quanto os garoto. Se esse é o seu caso (ou o da sua namorada), eis uma dica original. A coleção de roupas íntimas femininas à venda na Etsy vem com estampas da série *The Legend of Zelda*
LINK etsy.com
R\$ 42,50



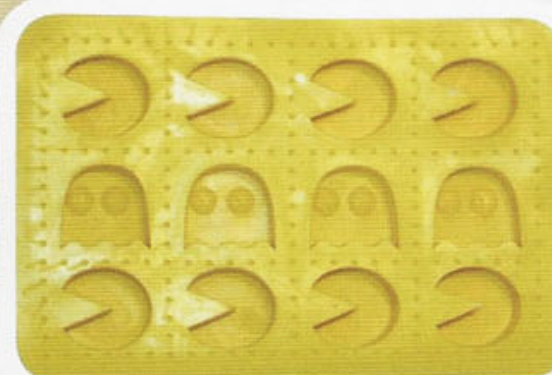
FIVELA GENIAL

Lembra do jogo *Genius*? O objetivo era memorizar uma sequência de luzes e sons para repeti-la em seguida. Sucesso na década de 1980, ele volta agora na forma mais nerd possível: como fivela de cinto. O mais incrível é que, mesmo preso a sua cintura, o acessório funciona perfeitamente bem
LINK etsy.com
R\$ 50



FANTASMAS DE GELO

Na próxima vez que reunir os amigos para algumas partidas, surpreenda-os com *soft drinks* inspirados no Pac-Man. Esta forminha de gelo é bem divertida e pode ser usada também para fazer gelatina e bombons de chocolate. Sua galera vai achar o máximo
LINK iwantoneofthose.com
US\$ 14



PORTA INVOCADA

Mate os colegas de inveja aplicando na porta do seu quarto um destes adesivos gigantes. Os decalques são feitos de vinil (mesmo material dos adesivos de parede), têm 203 centímetros de altura por 81 centímetros de largura e podem ser aplicados em qualquer tipo de porta
LINK thinkgeek.com
US\$ 65



No console do Obama

Quais devem ser os jogos preferidos do presidente dos EUA?

MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER

O homem mais poderoso do mundo deve adorar esse game, que tem como personagens integrantes do Team Six – o grupo que deu cabo de Osama bin Laden em 2011

CALL OF DUTY: BLACK OPS II

Há uma missão que se passa num porta-aviões chamado USS Obama. Curioso é que ele enfrenta um ataque de drones, a arma que o presidente mais gosta de usar contra os inimigos

SPLINTER CELL

O protagonista, Sam Fisher, é da NSA, a agência que anda espionando meio mundo, da presidente Dilma à chanceler Angela Merkel. Alguma dúvida de que Obama adora essa série?

METAL GEAR SOLID 4

Todo presidente americano recorre a mercenários e tecnologia de ponta quando precisa intervir militarmente em algum lugar. Esses são os principais ingredientes de MGS4



PARTICIPAÇÃO ESPECIAL

Games que têm Barack Obama entre seus personagens

THE POLITICAL MACHINE

Simulador de campanha eleitoral que tem o presidente entre seus protagonistas

MERCENARIES 2

Obama é um personagem controlável neste jogo para PS2, PS3, Xbox 360 e PC

NBA JAM

O presidente é um dos jogadores de basquete secretos neste título da Electronic Arts

dia D



10 de dezembro

DIA DO PALHAÇO

Qual é o palhaço mais assustador dos games?

Existem vários. O mais medonho de todos, porém, talvez seja Adam MacIntyre, de *Dead Rising*. Além de feio, ele ri de tudo – até da própria morte – e tem uma voz mais irritante que a da Vovó Mafalda

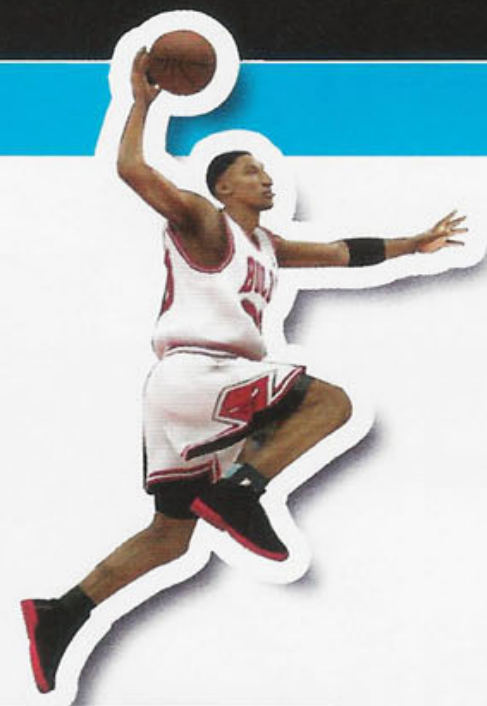


7 de janeiro

DIA DA LIBERDADE DE CULTOS

Em qual jogo há mais rituais religiosos bizarros?

A série *Fatal Frame* é recordista de cerimônias macabras. Entre elas, destaca-se o ritual da Blind Mask (máscara cega), no qual uma virgem é sacrificada com estacas pregadas nos olhos



19 de fevereiro

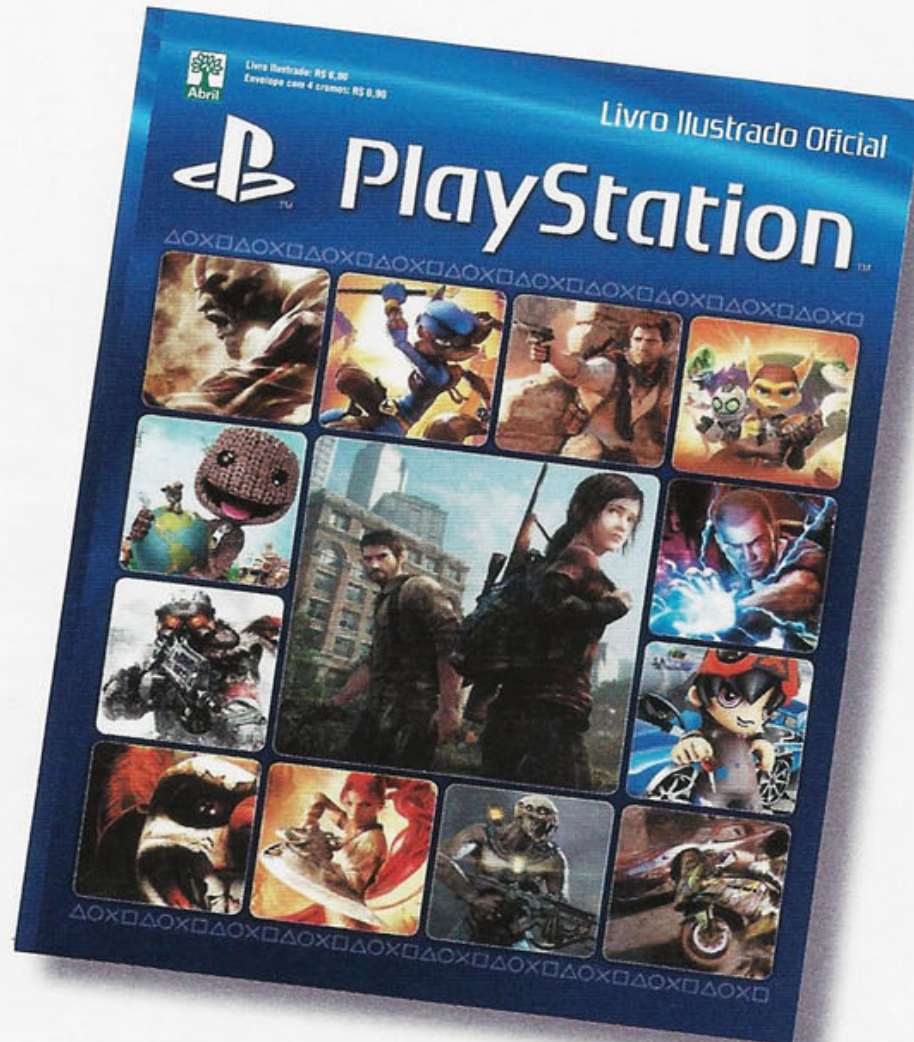
DIA DO ESPORTISTA

Games deveriam virar modalidade olímpica?

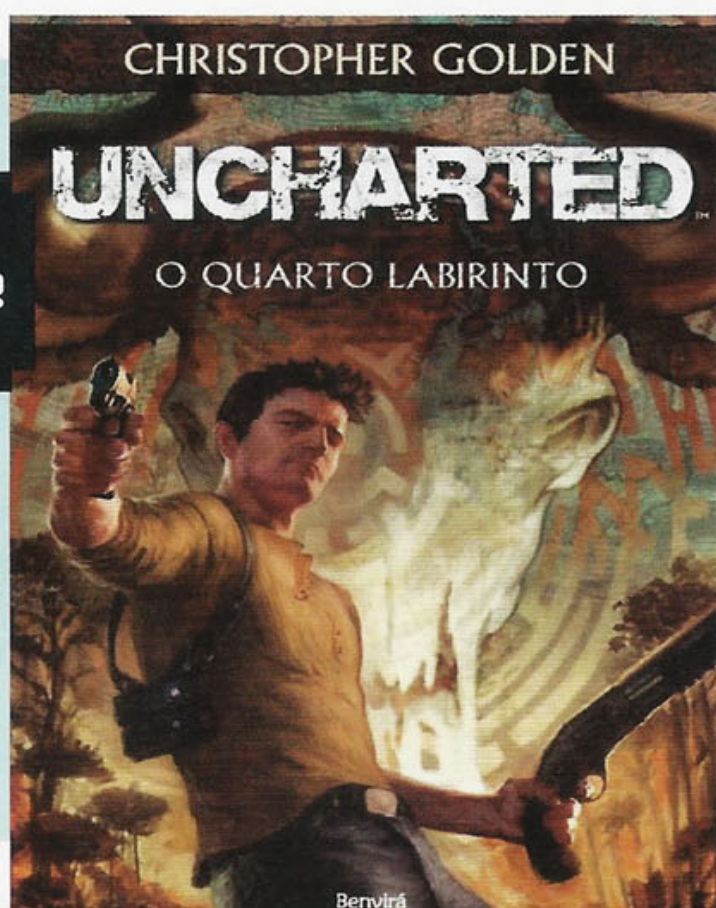
Para o australiano Daniel Grzelak, sim. À frente do Gamer Institute (site que reúne jogadores profissionais), ele encabeça uma campanha pela inclusão de jogos eletrônicos nas Olimpíadas

BORA COLECIONAR!

The Last of Us, *God of War*, *inFAMOUS*, *Killzone*, *Uncharted* e outros 10 jogos exclusivos da família PlayStation acabam de virar álbum de figurinhas. A coleção é composta de 180 adesivos incríveis, incluindo cromos especiais. Cada envelope vem com quatro figurinhas sortidas e custa R\$ 0,90. Já o álbum, que tem 32 páginas e traz uma seção inteiramente dedicada ao PlayStation 4, é vendido por R\$ 6



EU QUERO!



De tirar o fôlego

Não importa se você joga ou não joga *Uncharted*. Este livro é para todo mundo que gosta de aventura. Seu autor, o roteirista de jogos Christopher Golden, buscou inspiração na série de games e criou uma história inédita. O ritmo é de tirar o fôlego, com muita ação e suspense. Quem é fã de Nathan Drake nos jogos vai curtir ainda mais. Para esses, *Uncharted: O Quarto Labirinto* é leitura mais que obrigatória

EDITORA Benvirá
416 PÁG. R\$ 28,00

top 5

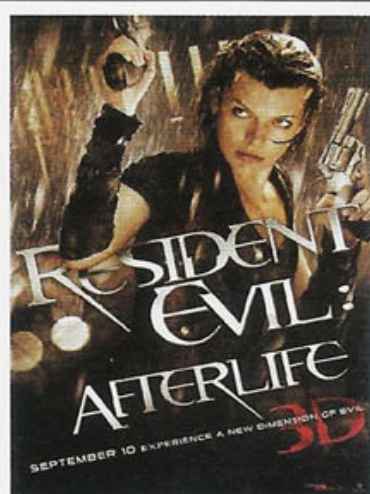
As maiores bilheterias de filmes inspirados em games



PRÍNCIPE DA PÉRSIA: AS AREIAS DO TEMPO

2010

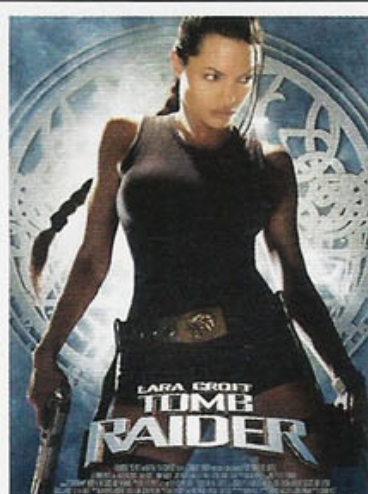
Custou à Walt Disney quase US\$ 200 milhões, mas faturou US\$ 335 milhões – nada mal para um filme tão ruim



RESIDENT EVIL: RECOMEÇO

2010

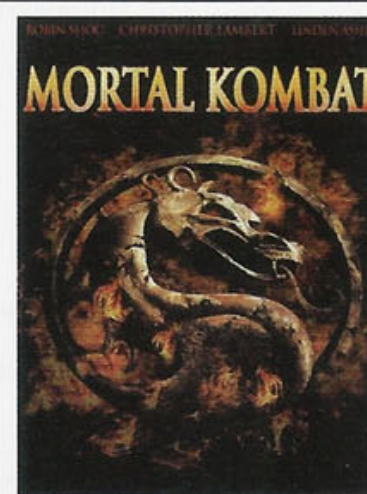
Seu faturamento foi de US\$ 296 milhões. Teve como protagonista uma personagem que não aparece nos jogos: Alice, vivida por Milla Jovovich



LARA CROFT: TOMB RAIDER

2001

Custou uma fortuna, cerca de US\$ 115 milhões. Em compensação, faturou quase US\$ 275 milhões. A protagonista é vivida por Angelina Jolie



MORTAL KOMBAT

1995

O filme custou apenas US\$ 18 milhões e faturou mais de US\$ 120 milhões. Além de um roteiro caprichado, tinha o ator Christopher Lambert no papel de Lord Raiden



STREET FIGHTER: A ÚLTIMA BATALHA

2010

Inspirado no jogo *Street Fighter II*, rendeu US\$ 100 milhões de bilheteria. Tem no elenco Jean-Claude Van Damme (como Guile) e Raul Julia (como M. Bison)



Loucos por videogame

Juntos, os colecionadores Alex Jordão e Marcelo Tavares têm cerca de 650 consoles e pelo menos 10 mil jogos

Qual é a maior coleção de videogames do país? Segundo o RankBrasil 2013, ela pertence a Alex Mamed Jordão, de São José do Rio Preto, no interior de São Paulo. O empresário tem cerca de 370 consoles. "Sem contar uns 5 mil jogos e 2 mil acessórios", ele diz. Mas há outro colecionador no calcanhar de Jordão. É o carioca Marcelo Tavares, criador da Brasil Game Show. "Já estou com quase 300 consoles e cerca de 5 mil jogos também". Na verdade, nunca existiu competição entre eles. Os dois vivem pensando em criar um museu. Já pensou? Não seria nada mal vê-los unindo esforços nessa louvável empreitada.

Acervos de resposta

ALEX JORDÃO

O empresário é maluco por games. Certa vez, quase vendeu uma picape para arrematar um dos três Atari Cosmos existentes no mundo, por US\$ 40 mil. Sua mulher o impediu. Ainda assim, sua coleção tem raridades sinistras:

Entex Adventure Vision 1982: o único do Brasil

Mega Duck Learncomputer: uma bizarra mistura de videogame, laptop e teclado

Magnavox Odyssey 1972: lacrado, o primeiro videogame doméstico do mundo

MARCELO TAVARES

Ele não gosta de estimar o preço de seus videogames. Diz que o valor dos consoles é afetivo. Começou sua coleção aos sete anos, com um Atari 2600, e nunca mais parou. Entre as peças mais bacanas do seu acervo, destacam-se:

Microvision: o primeiro portátil a usar cartucho

Fairchild Channel F: dos anos 1970, o primeiro videogame de cartucho

Bandai Pippin: da década de 1990, com sistema operacional da Apple



numeralha

O BRASIL DAS PLATAFORMAS MÓVEIS

US\$ 285 MILHÕES
valor que os brasileiros gastaram com aplicativos de jogos em 2012

27 milhões
de jogadores em smartphones e tablets

10 MILHÕES já gastaram algum dinheiro com jogos para iOS e Android

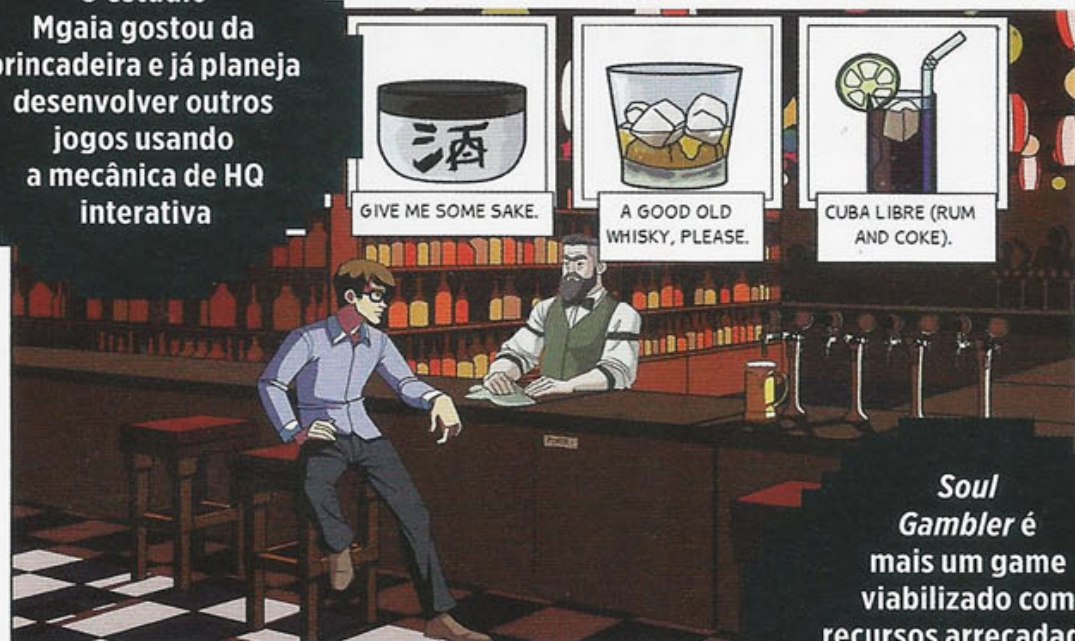
46% DOS 29,6 MILHÕES DE CELULARES VENDIDOS NO PRIMEIRO SEMESTRE DE 2013 ERAM SMARTPHONES

1 EM CADA 3
downloads feitos pelo celular é jogo

7,2 MILHÕES
é o número de tablets que os brasileiros devem comprar em 2013

75% DA RECEITA DA APPSTORE NO PAÍS VÊM DOS GAMES

O estúdio Mgaia gostou da brincadeira e já planeja desenvolver outros jogos usando a mecânica de HQ interativa

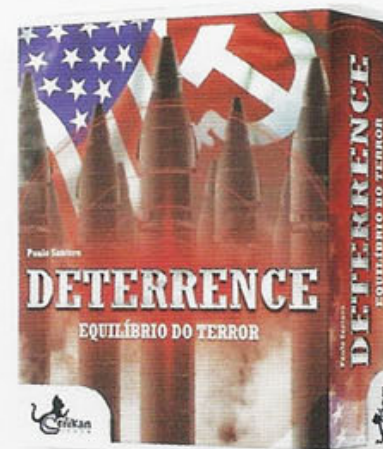


Soul Gambler é mais um game viabilizado com recursos arrecadados no site Kickstarter, de financiamento coletivo

Inspiração cabeça

Já ouviu falar de HQ interativa? E do escritor alemão Johann von Goethe? As duas coisas se misturam em *Soul Gambler*, do estúdio paulista Mgaia. O jogo é baseado no conto *Fausto*, de Goethe, sobre um homem que vende sua alma ao diabo – daí o nome *Soul Gambler*, algo como “apostador de almas”. Sua estética é baseada em quadrinhos. E o jogador se vê na pele de um jovem insatisfeito com a vida que encontra no chifrudo alguém disposto a ajudar. E aí: vai encarar o anjo das trevas? O jogo tem versões para PC, Mac e web e custa US\$ 5.

5 razões para jogar...



Deterrence

- 1 É um jogo de tabuleiro desenvolvido por um brasileiro, o designer Paulo Santoro, e vem fazendo um tremendo sucesso também na Europa e nos EUA
- 2 O tema do boardgame é bem bacana: ele remete às incertezas do período da Guerra Fria, que quase levou americanos e soviéticos a um conflito nuclear
- 3 O jogo é tenso, de pura estratégia (“deterrence” significa “dissuasão”). Os jogadores precisam lidar com tomadas de decisão praticamente o tempo todo
- 4 Você só precisa de mais uma pessoa para jogar e não é obrigado a passar um dia inteiro jogando: as partidas duram, no máximo, 45 minutos
- 5 É uma satisfação inenarrável ver as caretas e ouvir os improperios do seu adversário depois de uma vitória esmagadora obtida na base do estrategema

...e uma dica

- ! Acordos podem evitar que seu adversário promova um ataque. Se for esperto, você consegue precipitar o fim do jogo sem guerra, só na base do poderio econômico

Minhocas corredoras

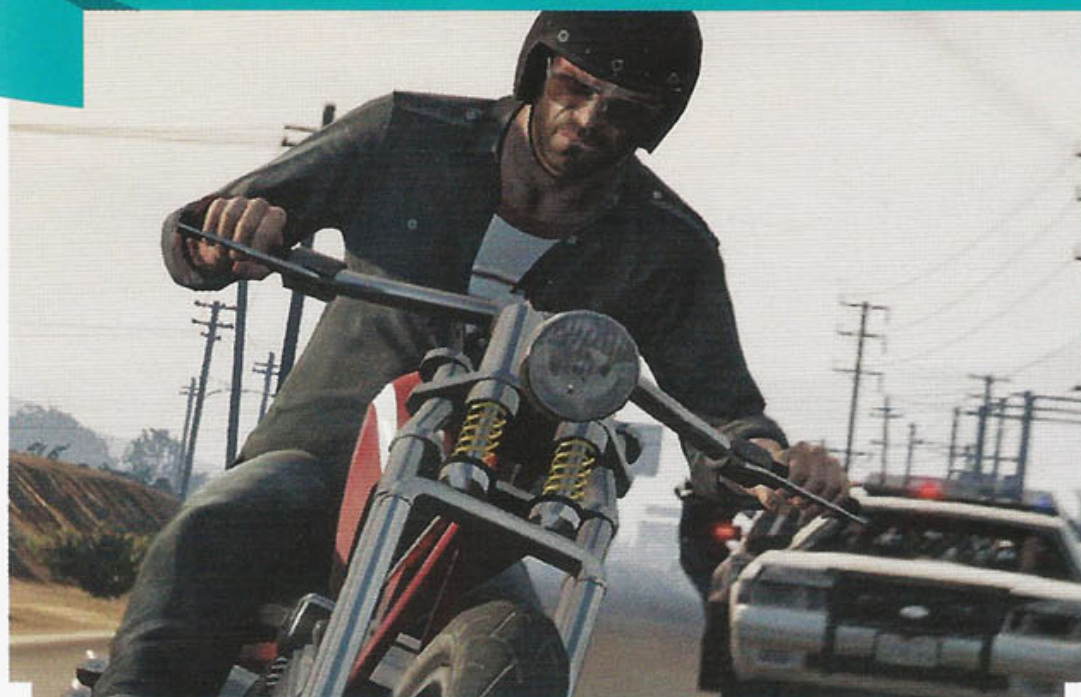
A animação *Minhocas* foi o primeiro longa-metragem brasileiro feito com a técnica de *stop motion*. Agora, virou jogo: *Minhokarts*, um game de corrida com interface intuitiva e várias possibilidades de customização. Por exemplo: conforme avança, o jogador vai liberando novos elementos para deixar o visual do seu kart do jeito que quiser. Resultado da parceria entre a produtora Animaking e a desenvolvedora Hoplon, o título tem versões em português e inglês para Facebook, iOS e Android. É gratuito, mas vai tentar fazer você gastar um “dinheirinho” com itens adicionais.



O QUE BOMBOU NO SEMESTRE

Gastamos o dedo avaliando os principais lançamentos dos últimos meses

GRAND THEFT AUTO V



PLATAFORMAS: PlayStation 3, Xbox 360
DESENVOLVEDOR: Rockstar North

MÃOS AO ALTO

Além de preservar elementos legais das edições passadas (como o contato entre os personagens, o *upgrade* nas habilidades, os telefones com recursos de internet e as simulações imobiliárias), a Rockstar acrescentou duas novidades vitais. Agora, você controla três protagonistas e pode planejar cada etapa de roubos ultracomplexos, à la *Onze Homens e um Segredo*



MÃOS À OBRA

Os carros não respondem tão bem quanto em *Need for Speed*, e os tiroteios não são tão refinados quanto em *Call of Duty*, por exemplo. Mas a graça da franquia sempre foi a liberdade que deu aos jogadores para fazer tudo isso – e muito, muito mais. Em que outro jogo você pode, por exemplo, praticar ioga ou investir na bolsa de valores (e até usar a comunidade on-line para manipulá-la)?



A 32 MÃOS

GTA V é o maior e mais ousado jogo da série até agora, mas também não escapa muito do molde. Antigos fãs vão curtir, mas quem nunca gostou não irá se converter. Uma maneira de manter a diversão por longo prazo é a versão on-line, que oferece inúmeras atividades para até 16 jogadores na mesma cidade – e a Rockstar ainda promete constantes atualizações



BEYOND: TWO SOULS



Casar narrativa e jogabilidade continua sendo uma das maiores batalhas na hora de se bolar um game. O criador David Cage já escolheu pra que lado pende sua balança: autor de *Fahrenheit* e *Heavy Rain*, ele propõe mais uma “história imersiva” com *Beyond*

PLATAFORMA: PlayStation 3
DESENVOLVEDOR: Quantic Dream



O DIRECIONAL DA DISCÓRDIA

A mecânica de jogo é a mesma de *Heavy Rain*. Mas Cage tentou deixar o jogo mais acessível ao empregar o direcional direito como principal forma de interação. O problema é que ele também serve para mover a câmera, então fica difícil prever que tipo de efeito terá a cada cena. E ele ainda pode ser confundido com o direcional esquerdo!



ESTRELA DE HOLLYWOOD

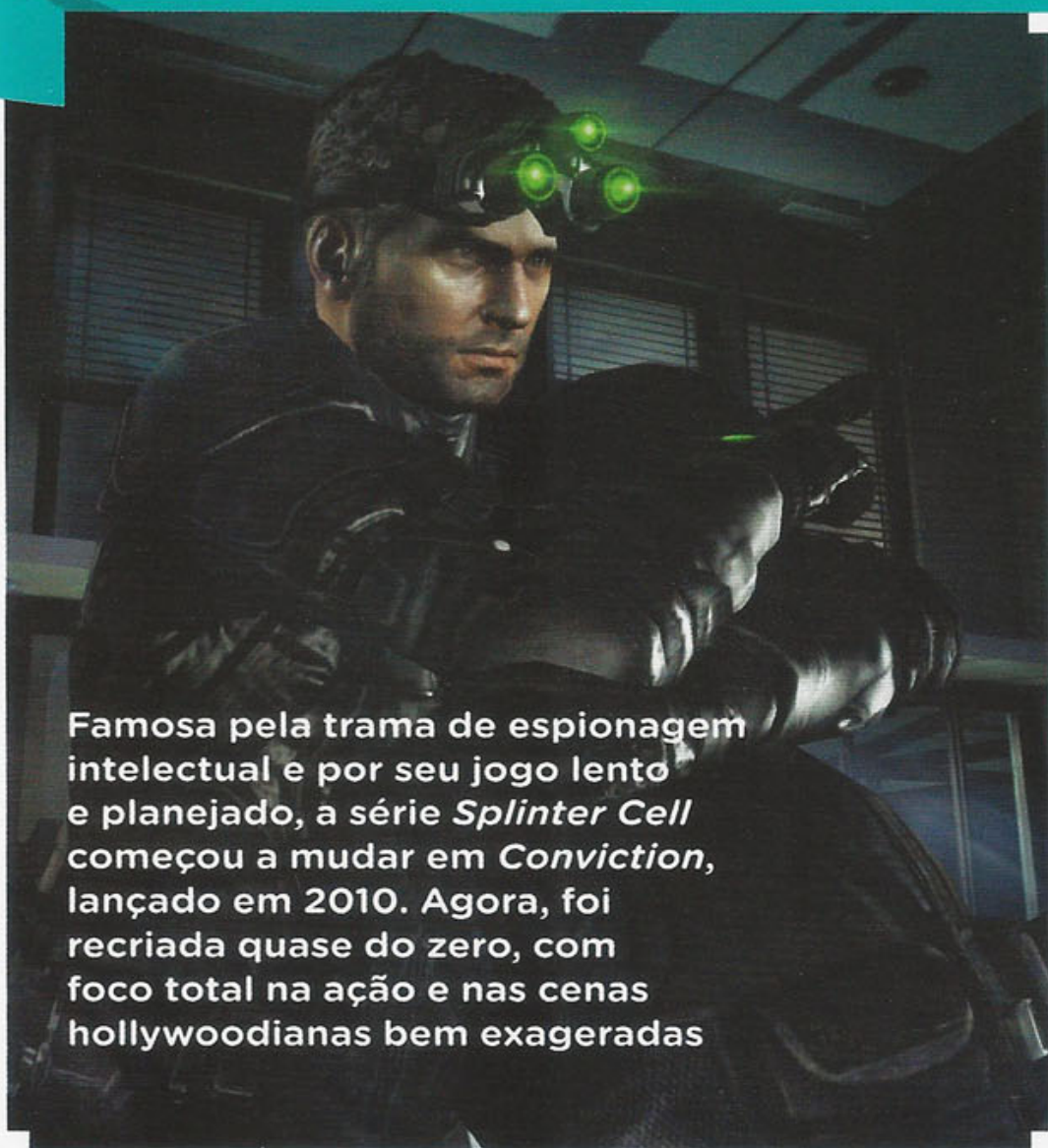
Se alguém duvida da ambição narrativa de Cage, é só ver quem ele escalou para o papel principal: a atriz Ellen Page, de *Juno* e *A Origem*. Ela interpreta Jodie, que carrega em si um espírito que lhe concede dons sobrenaturais. O jogador controla a dupla desde a infância até o conflito na vida adulta que definirá o destino de Jodie

SAMBA DO CRIOULO DOIDO

A trama possui vários momentos com grande peso dramático, que certamente envolverão o jogador. Mas eles costumam ser os mais triviais. Por outro lado, a história perde o foco quando começa a forçar a barra, apelando para maluquices como conspirações, tecnologias mirabolantes e eventos sobrenaturais



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: BLACKLIST



Famosa pela trama de espionagem intelectual e por seu jogo lento e planejado, a série *Splinter Cell* começou a mudar em *Conviction*, lançado em 2010. Agora, foi recriada quase do zero, com foco total na ação e nas cenas hollywoodianas bem exageradas

BANHO DE LOJA

O personagem Sam Fisher assume a liderança da nova equipe Fourth Echelon. Mas o próprio espião também mudou radicalmente, com um visual metrossesual e outro dublador. Ele tem três estilos de ação: o invisível Ghost, o predador silencioso Panther e o agressivo Assault

PLATAFORMAS: PlayStation 3, Xbox 360, Wii U, PC
DESENVOLVEDOR: Ubisoft

BASE MÓVEL

Os múltiplos estilos de Fisher permitem que o jogador escolha como resolver cada fase. Outra novidade: ao fim da etapa, você volta para um avião, onde pode conversar com os colegas ou usar o dinheiro acumulado ao completar objetivos para adquirir novas armas e equipamentos

PIKMIN 3



Quem diria que a Nintendo faria um jogo com bastante narrativa e alto valor de produção? O atraso no lançamento valeu a pena: este curioso jogo de estratégia usa diversos elementos inusitados para a empresa, e acaba se provando um dos melhores para o Wii U até agora

PLATAFORMA: Wii U
DESENVOLVEDOR: Nintendo

QUERIDA, ENCOLHI OS HERÓIS

Três alienígenas estão presos num planeta estranho, onde devem recolher frutos para levar de volta a sua civilização. Para cumprir essa missão, eles contam com um exército de criaturas-plantas chamadas Pikmin



DIETA RESTRITA

O game mistura aspectos dos dois primeiros títulos da série. Desta vez, não há um limite de tempo linear, mas, para sobreviver, você consome as frutas coletadas – diminuindo o estoque que está levando ao seu planeta natal. É uma fórmula de jogo criativa, difícil de dominar e muito divertida

LOST PLANET 3



Depois de ocidentalizar *Devil May Cry*, a Capcom repete a fórmula no terceiro jogo da série, que conta as origens da colonização do gélido planeta E.D.N. III. Desta vez, a história é centrada em Jim Peyton, um empreiteiro contratado pela NEVEC (os antigos vilões da franquia)

PLATAFORMAS: PlayStation 3, Xbox 360, PC

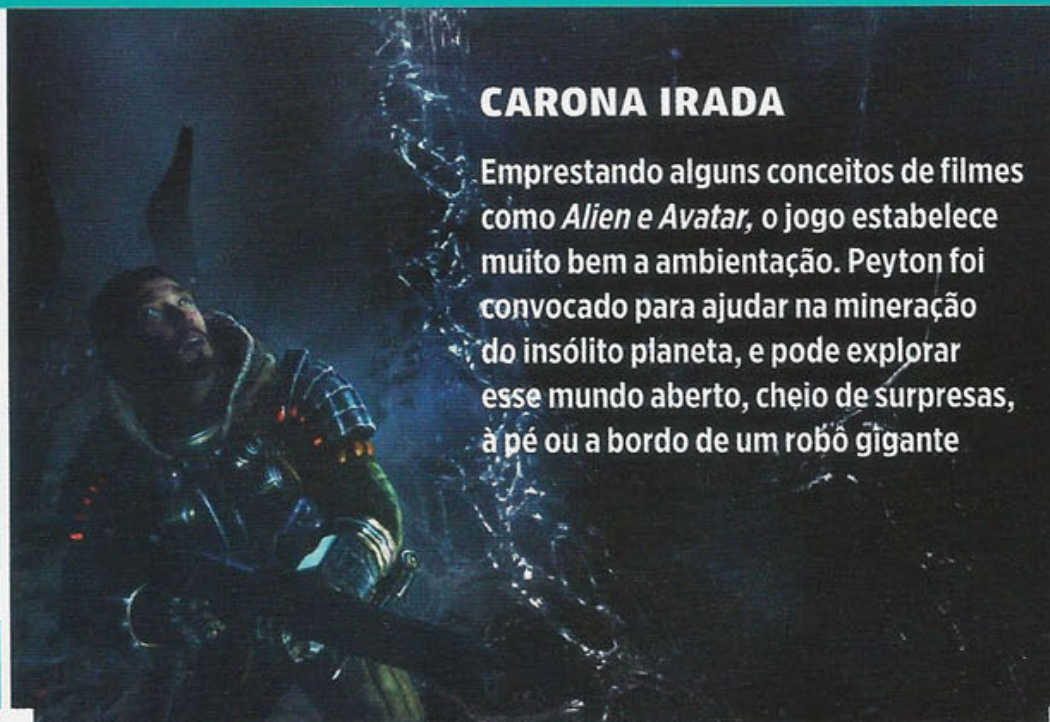
DESENVOLVEDOR: Spark Unlimited

QUASE LÁ

Apesar das muitas ideias excelentes, o acabamento fica devendo. *Lost Planet 3* parece ter sido terminado às pressas, sem aproveitar boa parte de seu considerável potencial. E a curva de dificuldade é desastrosa: o início é fácil demais, mas depois rolam muitos trechos frustrantes

CARONA IRADA

Emprestando alguns conceitos de filmes como *Alien* e *Avatar*, o jogo estabelece muito bem a ambientação. Peyton foi convocado para ajudar na mineração do insólito planeta, e pode explorar esse mundo aberto, cheio de surpresas, à pé ou a bordo de um robô gigante



RAYMAN LEGENDS



PLATAFORMAS: PlayStation 3, PSVita, Xbox 360, Wii U, PC

DESENVOLVEDOR: Ubisoft

Não, o tradicional gênero plataforma 2D não morreu – e não depende exclusivamente de Mario ou Luigi. Esta novidade mergulhou fundo no universo do herói sem braços e foi uma das melhores surpresas de 2013, capaz de render horas de entretenimento

CHEIO DE RECHEIO

A quantidade de conteúdo é impressionante. Há uma personagem nova, múltiplos desafios e, no caso do Wii U, até uma jogabilidade totalmente distinta para quem utilizar o GamePad. Destaque para as fases musicais

CHAME A GALERA

Colecionar todos os itens sozinho já vale o investimento no jogo. Mas a diversão é ainda maior com os amigos (o PlayStation 3 e o Xbox permitem até quatro pessoas simultaneamente; o Wii U, cinco). Será inevitável se estapear (e dar muita risada) ao longo dos vários estágios!

DRAGON'S CROWN



PLATAFORMAS: PlayStation 3, PSVita
DESENVOLVEDOR: Vanillaware

Você era fã de jogos de luta com ação horizontal, em grupo, como *Streets of Rage* e *Final Fight*? Curte um toque de RPG de fantasia? Então, já pode reservar um espaço aí na sua prateleira para este lançamento matador

BONITO POR FORA...

A Vanillaware ataca mais uma vez com um jogo impossivelmente lindo. Os gráficos que parecem desenhados à mão derrubam o queixo de quem acha que só jogos 3D são bonitos. Eles relembram artistas como Frank Frazetta e quadrinhos como *Conan*

... E POR DENTRO TAMBÉM

O jogo tem excelente integração no modo cooperativo para quatro jogadores, vasto sistema de coleção de itens, muitas habilidades para os personagens e ótimo suporte pós-lançamento, com atualizações que vêm refinando a mecânica

PUPPETEER



A jogabilidade, a dublagem em português, a compatibilidade com TVs 3D e o suporte ao controle Move deixam claro: o game aposta no público infantil, especialmente aqueles que ainda estão se acostumando a lidar com o controle DualShock

PLATAFORMA: PlayStation 3
DESENVOLVEDOR: SCE Japan Studio

A VIDA É UM SHOW

A história acompanha o menino Kutaro, transformado num fantoche capaz de trocar de cabeças. Mas seu desenvolvimento é complicado: o primeiro ato, por exemplo, tem múltiplos possíveis que, no fim, só servem para confundir



ENCONTRO DE GERAÇÕES

Para menores de 9 anos, há uma opção mais simples: cuidar do gato Ying Yang, personagem secundário que interage com o ambiente em busca de segredos. A intenção era de que o jogo unisse pais e filhos, mas infelizmente há muitos problemas de ritmo e jogabilidade

FIFA 14



MELHOR SER TÉCNICO...

FIFA 14 evoluiu muito sua identidade visual, com menus maiores e mais bonitos. A pelota, enfim, não fica mais 100% do tempo grudada no pé dos atletas virtuais. Jogadas de corpo, passes e chutes também estão mais próximos da realidade, tornando as partidas uma guerra no meio de campo

Enquanto *Pro Evolution Soccer* luta para escapar do rebaixamento, *FIFA* segue na liderança e vai se isolando cada vez mais na ponta da tabela. Sem tentar reinventar a bola, boa parte das novidades de *FIFA 14* serão percebidas por quem já veste a camisa da série há muito tempo

PLATAFORMAS: PlayStation 3, Xbox 360, PC

DESENVOLVEDOR: Electronic Arts

...DO QUE CARTOLA

A modalidade extra "Ultimate Team" melhorou: há novas regras de entrosamento e não é necessário casar a tática do time com a dos jogadores. O único ponto a melhorar é o modo "Carreira", que continua muito simples para sua proposta complexa de gerenciamento de time

PRO EVOLUTION SOCCER 2014



PLATAFORMAS: PlayStation 3, Xbox 360, PC

DESENVOLVEDOR: Konami

CARTÃO VERMELHO

O provável desenvolvimento às pressas deixou o game com jeitão de inacabado. Fora de campo, *PES 2014* é um desafio à paciência, com menus ilegíveis e longa espera entre telas. Também rolam engasgamentos e redução na velocidade

Talvez por causa das vendas abaixo da média dos últimos títulos, a desenvolvedora resolveu fazer mudanças radicais. Entre elas, a adoção do motor gráfico Fox Engine, o mesmo de *Metal Gear Solid 4*. O resultado não foi bom



CARTÃO AMARELO

O trunfo do game seria o novo sistema de toques e chutes personalizado. A iniciativa é interessante, mas a complexidade dos comandos atrapalha bastante. Assim, fica difícil tirar *PES* da zona de rebaixamento

TÁ LÁ NO GUINNESS

A versão gamer do Livro dos Recordes reúne em sua edição mais recente números nos quais é difícil de acreditar. Conheça algumas das marcas mais impressionantes registradas por ele

TEXTO Gabriel Morato e Maurício Manuel
ILUSTRA Fido Nesti

MARATONA DE TABULEIRO



A mais longa maratona de um jogo de tabuleiro durou exatamente

61 HORAS e 2 minutos

Ela foi disputada pelos americanos Brett Carow e Sam Hennemann entre os dias 7 e 9 de junho de 2012. No total, foram 116 partidas de *Strat-O-Baseball*, boardgame baseado no esporte mais popular dos Estados Unidos



Strat-O-Baseball é um dos boardgames mais populares nos Estados Unidos. Faz tanto sucesso que acabou entrando para o Hall da Fama do esporte

TIME PROFISSA



A equipe mais bem-sucedida de todos os tempos em campeonatos profissionais de *Halo* é a americana Final Boss, que dominou por quase uma década a Major League Gaming (MLG). O time faturou

US\$ 318 MIL

em prêmios. Mais de 70% dessa grana foi conquistada com o game *Halo 3*



A estrela da equipe era Tom "Ogre2" Ryan, hoje aposentado. Ele foi eleito o melhor jogador da MLG três anos seguidos: em 2005, 2006 e 2007

BOA DE VENDAS



Com mais de

30 MILHÕES

de cópias vendidas, *Tomb Raider* é a série de maior sucesso da história dos games entre as que têm como protagonista uma personagem do sexo feminino



Antes de escolher Angelina Jolie para viver Lara Croft no cinema, os produtores cogitaram várias outras belidades, entre elas Demi Moore

ZELDA A MILHÃO



Até hoje, ninguém foi mais rápido que o brasileiro Rodrigo Lopes na versão 16 bits do game *The Legend of Zelda*. Em 2003, ele completou o jogo em

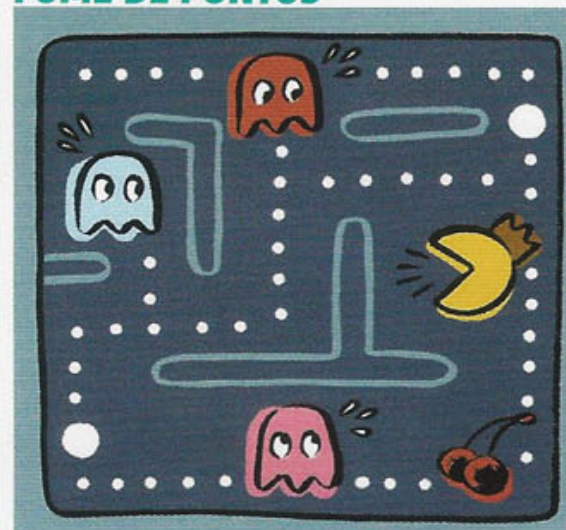
1 HORA 36 minutos 43 segundos

Lopes é integrante de uma equipe chamada Metroid, especialista em quebrar recordes de jogos antigos



Outro recorde de Rodrigo Lopes foi obtido com *Pitfall*: em 2006, ele marcou 114 mil pontos no clássico jogo de Atari sem perder uma única vida

FOME DE PONTOS



Apesar de jurássico, o jogo *Pac-man* continua atraindo quebradores de recordes. No dia 30 de janeiro de 2012, o americano Brice Tugbenyoh cravou

491.020 PONTOS

na versão *Championship Edition DX*, título lançado em 2010 para Xbox Live Arcade e PlayStation Network



O primeiro "come-come" foi lançado em 1980. O jogo virou ícone e acabou incorporado ao acervo do Museu de Arte Moderna de Nova York

BLACK OPS RAPIDÃO



O jogador britânico Oliver Smith, mais conhecido pelo *nickname* "The Longshot Legend", precisou de apenas

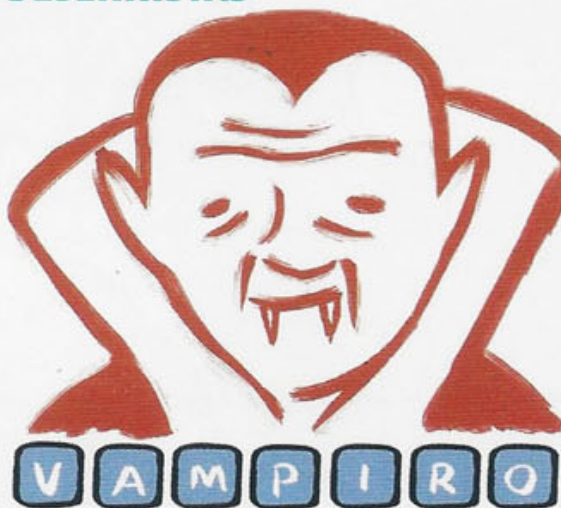
2 HORAS,
54 minutos
28 segundos

para completar *Call of Duty: Black Ops*. Ele conseguiu a proeza em maio de 2011 jogando no modo "Recruit", o mais leve dos quatro níveis de dificuldade



Nas primeiras 24 horas após seu lançamento, em 2010, *Black Ops* vendeu 5,6 milhões de unidades nos mercados britânico e americano

DESENHISTAS



Fenômeno de popularidade, o jogo *Draw Something* obteve, em média,

1 MILHÃO
de downloads

nos dois meses seguintes ao seu lançamento, em fevereiro de 2012. Nesse período, seus jogadores chegaram a criar cerca de 3 mil desenhos por segundo



Até abril de 2013, o game acumulava cerca de 100 milhões de downloads e mais de 11 bilhões de desenhos feitos pelos seus usuários

FÃS INDIGNADOS



A maior petição já encaminhada a um desenvolvedor de games reuniu

60.103
ASSINATURAS

Ela foi enviada à Blizzard pelos fãs da série *Diablo*, que manifestaram sua indignação por considerarem o jogo *Diablo III* inspirado demais o universo de *World of Warcraft*



O americano Russel Shirley, de 32 anos, morreu em 2012 enquanto jogava *Diablo III*. Ele teve um ataque cardíaco depois de jogar três dias sem parar

MOLOTOV ENDIABRADO



Jogando no nível normal de dificuldade, o gamer americano Wesley "Molotov" Corron completou *Devil May Cry* em

58 MINUTOS
27 SEGUNDOS

no dia 17 de junho de 2005 – um feito extraordinário, levando-se em conta que ele terminou todas as missões bônus, liberou todas as armas e atingiu um ranking Perfect S em cada nível



Dois jogos da série aparecem na lista dos 100 melhores de todos os tempos para PS2 elaborada pelo site IGN: *Devil May Cry* e *Devil May Cry 3*

FERA DO ARCADE



Nenhuma celebridade é tão fera no clássico arcade *Donkey Kong* quanto Eminem. Em 2010, o rapper americano postou no Twitter a foto do resultado final de uma partida na qual atingiu

465.800
PONTOS

Essa marca o coloca entre os 30 maiores pontuadores do mundo



A pontuação de Eminem, ainda que impressionante, está longe do recorde obtido pelo taiwanês Hank Chien em novembro de 2012: 1.138.600 pontos

VOANDO BAIXO



Ao volante de um Mazda 787B, o britânico Shaun Arnold entrou para o *Guinness Book* como o mais rápido no circuito de Le Mans em *Forza 4*. Ele completou o percurso em apenas

2 MINUTOS,
58 segundos
850 milésimos

Na vida real, nenhum piloto foi capaz de completá-lo em menos de três minutos



Em 1991, um Mazda 787B venceu de verdade as 24 Horas de Le Mans. Foi a única vez que um carro de corrida japonês chegou em primeiro lugar

ESQUECI AS CRIANÇAS!!!

Em Indianápolis, nos Estados Unidos, a polícia prendeu um pai que esqueceu dos seus filhos enquanto jogava Atlantis. Os dois bebês foram encontrados sozinhos no meio do condomínio onde moravam

VOO METAL

Em 2007, um Boeing virtual percorreu 65 mil quilômetros ao redor do mundo sem fazer uma só escala. O objetivo dos 17 pilotos que se revezaram no simulador de voo era angariar fundos para pesquisas contra o câncer. Entre eles estava Bruce Dickinson, vocal do Iron Maiden

DIVÓRCIO ON-LINE

Melhor pensar duas vezes antes de terminar um relacionamento pela internet, mesmo quando o namoro ou o casamento só existir dentro de um jogo. Em 2008, uma japonesa de 43 anos acabou sendo presa pela polícia de Tóquio por ter invadido o computador de seu marido virtual depois que o sujeito decidiu dar um fim à relação no game on-line *MapleStory*. Com o coração partido, mas se mordendo de raiva, ela deletou o avatar do seu ex e se justificou perante os policiais dizendo que não recebeu nenhum tipo de aviso-prévio sobre o divórcio. Pô, custava ter discutido um pouquinho a relação antes de dar no pé? A jovem senhora, cujo nome não foi revelado pelas autoridades, precisou pagar uma fiança de aproximadamente US\$ 5 mil. Era isso ou correr o risco de passar até cinco anos no xilindrô.



CRUZ CREDO

Um jovem chinês de 16 anos provocou o maior alvoroço quando chegou a um hospital com uma faca enfiada no crânio. Xiao Wei foi atacado quando jogava *Counter-Strike* na lan house onde trabalhava, em Mishazi. Motivo: ele tinha acabado de quebrar o recorde estabelecido pelo integrante de uma gangue de rua que estava no local



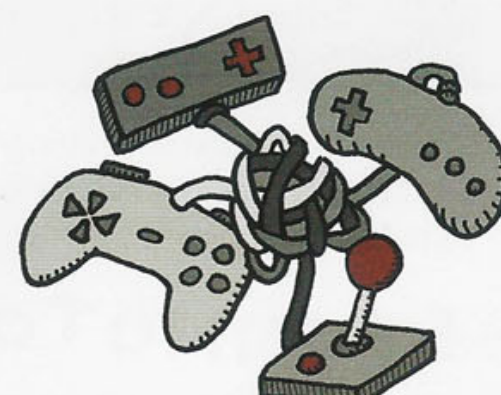
BOLADA

Um colecionador francês de 32 anos, identificado apenas como Andre, embolsou cerca de R\$ 2,4 milhões com a venda de milhares de games de sua coleção no site eBay. O acervo vendido incluía nada menos que todos os jogos publicados para os consoles da Nintendo, da Sega e da NEC (cerca de 7 mil títulos no total)



MALDIÇÃO DA CAPA

Diz a lenda que todo jogador que aparece na capa do game *Madden* se dá muito mal na temporada seguinte. Entre as vítimas estão Garrison Hearst (1999), Eddie George (2001), Marshal Faulk (2003), Michael Vick (2004), Ray Lewis (2005), Donovan McNabb (2006), Brett Favre (2009) e Peyton Hillis (2012)



SUPERCONSOLE

O baiano Eric Fraga encontrou uma forma inusitada de manter seus 18 consoles antigos ligados simultaneamente à TV: construiu um "superconsole". Trata-se de uma espécie de estante, com fios e cabos embutidos, que agora ocupa um lugar de destaque na sala do rapaz. Preço da engenhoca: R\$ 5 mil

TRÊS

Disponível em
dezembro de 2013
para iOS e Android



História engajante,
com personagens
memoráveis e
lindos cenários

Sistema de magia baseado
em símbolos, permitindo ao
jogador utilizar um grande
número de habilidades
com facilidade

Jogabilidade focada
em telas touch-screen

Robusto sistema
de itens



...o. And so came Três!!! I followed my daughter
alom here, but I'm not as courageous as her. find
er please!



twistedkey.com
facebook.com/twistedkey



ASSASSIN'S CREED® IV BLACK FLAG™



FOR RESULTS



Saraiva

Walmart

GEEK

shop time

spontofrio.com

livraria cultura

Carrefour

BAHIA

magazineluiza.com

SEMPRE ZAR KACUZA

extra

fnac

Submarino



FACEBOOK.COM/UBISOFT.BRASIL



XBOX ONE

XBOX 360

XBOX LIVE

PS4

PS3

Wii U

Wii U

UBISOFT



RETRO AVENGERS AVENGERS WELL



Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers 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**

Editada por: **Rugal Bernstein**

Revista: **evil_arthas**

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

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com

 retroavengers.com.br

