

EDIÇÃO DE COLECIONADOR



MUNDOS GAMES estranhos



AS FASES MAIS DIFÍCEIS
DE ANGRY BIRDS



PESQUISAS MALUCAS
SOBRE VIDEOGAMES



RED DEAD: A HISTÓRIA
DE JOHN MARSTON



JOGAMOS ASSASSIN'S
CREED: UNITY NA E3



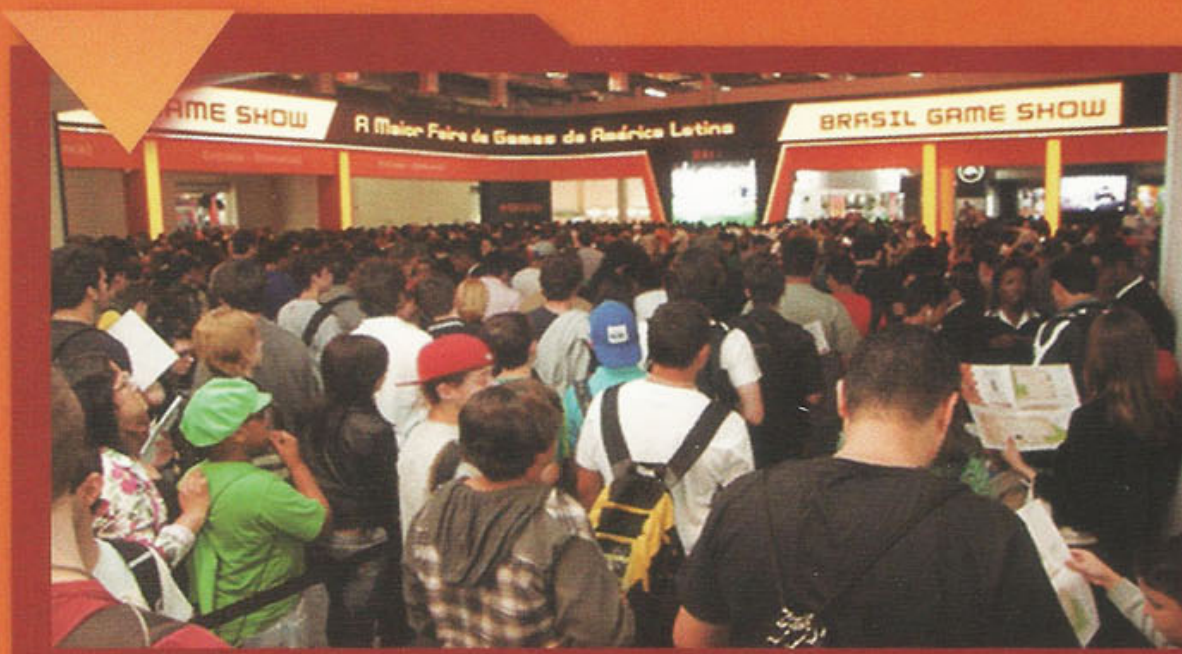
MORTAL KOMBAT
VS. STREET FIGHTER

MARIO É O REI

Como o encanador bigodudo virou um ícone pop e ajudou a transformar a Nintendo na gigante que ela é hoje. E mais: *Mario Kart 8* e o novo *Super Smash Bros.*



A MAIOR FEIRA DE GAM



PATROCINADORES:



LOJAS AMERICANAS



ES DA AMÉRICA LATINA

**+ DE 180
EXPOSITORES**

**INGRESSOS À
VENDA NO SITE**

**LANÇAMENTOS
CAMPEONATOS
PERSONALIDADES**

**2014 COM
5 PAVILHÕES**

**08 A 12 DE OUTUBRO
EXPO CENTER NORTE - SP
www.brasilgameshow.com.br**

BGS
BRASIL GAME SHOW

[facebook.com/BrasilGameShow](https://www.facebook.com/BrasilGameShow)

twitter.com/BrasilGameShow

[youtube.com/BrasilGameShow](https://www.youtube.com/BrasilGameShow)



PARCEIROS:



Mario, o cara

Editando a matéria de capa desta edição especial, sobre o personagem mais emblemático da Nintendo, tentei lembrar quando e como foi a primeira vez que eu o vi. Fiz um esforço danado, mas não consegui. É que faz muito tempo que isso aconteceu. Deve ter sido ali pelo início da década de 1980. Eu era um garoto de apenas 10 ou 12 anos – ligadão em videogame, como qualquer moleque dessa idade. Recordo-me, em detalhes, das tardes passadas no fliperama com meu tio, em Mococa, no interior de São Paulo. Meu jogo favorito era *Donkey Kong*. Sei lá quantos barris eu pulei junto com Mario, nem quantas fichas eu gastei naquela máquina. Devem ter sido milhares.

Passados 30 e tantos anos, o encanador bigodudo continua sendo uma figura presente na minha vida. E não só na minha, mas na de milhões de pessoas ao redor do mundo, de qualquer idade, etnia, religião ou preferência política. Nas últimas décadas, ele se transformou em um autêntico ícone da cultura pop. Tem 7 entre os 20 jogos mais vendidos de todos os tempos. E a franquia mais bem-sucedida de todas, responsável por um faturamento de quase US\$ 400 milhões até hoje. A popularidade de Mario ajudou a transformar a Nintendo num império de games. Essa é apenas uma das muitas histórias bacanas que a gente vai te contar nas próximas páginas. Divirta-se!

Eduardo Lima
Editor

sumário

14. Abram alas para o rei!

Vai passar
dom Mario,
o maior mascote
da indústria
dos games

05. YOU&ME

06. TOP 10 Jogos com final triste

08. DUELO

Street Fighter vs. Mortal Kombat

10. MARCHA A RÉ Final Fantasy

58. HIGH SCORE

64. RECORDES

66. CONTANDO NINGUÉM ACREDITA

22. Os jogos incríveis que estão chegando nos próximos meses

12. RETRATO FALADO

John Marston
(*Red Dead Redemption*)

XIS-TUDO

- 50. Tabuleiro
- 52. Gamers
- 53. Gadgets
- 54. Mix
- 56. BR

PERGUNTAS E RESPOSTAS

31. *Charada fotográfica*

32. Quais são as fases mais difíceis de *Angry Birds*?

34. Como é feita a **dublagem** de um jogo para o português?

35. Quais são as **piores falas** dos games?

36. Como é a vida de um **atleta de videogame**?

38. Quais são as cinco **edições de colecionador** mais inusitadas?

40. Como são descobertos os **cheats**?

41. Qual é a diferença entre **patch**, **hack** e **mod**?

42. Quais são as **pesquisas mais estranhas** sobre games?

44. É verdade que existem **religiões de Pokémon**?

45. O que é um **zen game**?

46. Em quantos jogos o piloto **Ayrton Senna** aparece?

48. Há muitos jogos que se **transformaram** em outros no meio do desenvolvimento? Por que os consoles são tão **caros** no Brasil?

Manifeste-se, mande sua sugestão

A gente quer saber se você está curtindo a revista e o que gostaria de ver nas páginas das próximas edições

A ME Games poderia ter mais flashbacks. Seria legal uma reportagem que se aprofundasse em clássicos como *Tetris*, *Contra*, *Pac-Man*, *Mega Man*, *Crash* e *Spyro*

JONATHAN TAVARES, no Facebook

Achei massa a edição passada. Um pouco mais de nostalgia talvez fosse legal nas próximas edições. Histórias antigas, curiosidades e rivalidades dariam boas matérias

BETTO LÍRIO, no Facebook

Minha sugestão é que vocês publiquem uma edição especial inteira sobre *Half-life*. Ainda mais agora, que saiu a notícia de que o próximo jogo está sendo feito

GUILHERME MACARENA, no Facebook

Vocês deveriam fazer uma edição especial, ou pelo menos uma reportagem, sobre *easter eggs* do *Grand Theft Auto*, desde o início da série até o *GTA V*

GUSTAVO SILVEIRA, no Facebook

Na *ME Games 2*, gostei das matérias sobre *Street Fighter* e personagens sumidos. Não sabia que dava para voar sobre Gotham em *Batman: Arkham City*

SILVANO MARÇAL JR., no Facebook

Seria legal se vocês fizessem mais uma matéria sobre lendas urbanas, mas dedicada a jogos lançados mais recentemente, como *Grand Theft Auto V* e *Battlefield 4*

EDUARDO HERTER, no Facebook

A edição número dois da *ME Games* ficou muito boa. Gostei da matéria sobre as megaevoluções de *Pokémon*. Na próxima, gostaria de ver uma matéria sobre *creepypastas*

NILSON BRABO NETO, no Facebook

Gostaria de ver na *ME Games* cronologias e a história do desenvolvimento de jogos como *Metal Gear* e *Batman*. A revista é muito boa, pena que é semestral

RAFAEL ALARCON, no Facebook

instagram

Confira imagens exclusivas do dia a dia da redação e saiba o que vai rolar na próxima edição. Acesse em [instagram.com/mundoestranho](https://www.instagram.com/mundoestranho)

DESAFIO

Siga @mundoestranho e poste uma foto com o tema "eu e minha história com o Mario" e a hashtag #marioME. A mais legal aparecerá aqui na próxima edição. ACESSSE [instagram.com/mundoestranho](https://www.instagram.com/mundoestranho)



Na edição passada, o tema do desafio era "eu e a série Pokémon". A escolhida foi a foto acima, postada por @primbn

GAMES DE FINAL TRISTE

Alerta: estas páginas revelam o desfecho de 10 jogos, todos tristes de doer. Se você ainda não jogou um ou mais games reunidos aqui e prefere descobrir o que acontece jogando, melhor interromper sua leitura agora

TEXTO Gabriel Morato ILUSTRA Diego Sanches



10

SPEC OPS: THE LINE

ANO 2012
PLATAFORMAS PS3, Xbox 360, PC

Inspirado no livro *Coração das Trevas*, que também inspirou o filme *Apocalypse Now*, este game tem cinco finais possíveis, dependendo da última atitude tomada pelo jogador. Em todas elas, o desfecho é dramático. Você controla Martin Walker, militar em missão na cidade de Dubai (em estado de sítio por causa de uma tempestade de areia). Depois de se envolver em várias atrocidades, Walker descobre que o líder de seu grupo, com quem ele passa o jogo inteiro conversando, era uma alucinação, produto de sua mente doentia. Que medo!

9

SHADOW OF THE COLOSSUS

ANO 2005
PLATAFORMA PS2

Um rapaz (Wander) carrega o corpo de uma moça (Mono) em seu cavalo. Ele vai até um templo para pedir aos deuses que a ressuscitem. Em troca, recebe a missão de matar colossos para liberar a essência da divindade Dormin. A caminho de eliminar o último, perde o cavalo Agro, seu único companheiro. É perseguido por cavaleiros, que aprisionam Dormin e consideram uma blasfêmia o que Wander fez. No fim, ele mesmo acaba se transformando em colosso. E uma assustadora conexão é criada com *Ico* (2001), o jogo anterior da série

8

NIER

ANO 2010
PLATAFORMAS PS3, Xbox 360

Este RPG experimental coloca o jogador em um de dois papéis: irmão mais velho ou pai de uma garotinha doente. Enquanto você luta para encontrar a cura, descobre que uma praga acabou com a humanidade e todas as pessoas são clones. Mas as almas humanas foram preservadas. E é aí que se faz a descoberta mais chocante de todas: elas são os inimigos que você passou o jogo inteiro matando. Um dos finais – provavelmente o mais triste de todos – só pode ser alcançado se o jogador apagar todos os jogos salvos no console até aquela altura

7

FRAGILE DREAMS

ANO 2010
PLATAFORMA Wii

Seto viveu isolado com o avô, que morre no início do jogo. Ele começa a explorar o mundo e descobre que a humanidade aparentemente foi extinta. Acompanhado apenas por uma mochila-computador, Seto lida com diversos fantasmas cheios de arrependimento, até achar uma única garota, Ren. Depois de salvá-la de uma ameaça que tentava recriar o incidente que quase extinguiu a humanidade, eles partem em busca de mais sobreviventes. Mas a narração avisa que eles falham. Depois de alguns anos, Seto acaba sozinho novamente. Uma tristeza só

6

BIOSHOCK INFINITE

ANO 2013
PLATAFORMAS PS3, Xbox 360, PC, Mac

Booker, personagem controlado pelo jogador, descobre no fim do game que o sequestrador da garota Elizabeth, que ele passa a maior parte do jogo tentando levar para Nova York, era ninguém menos que uma versão paralela do próprio Booker – o profeta Comstock. E mais: a menina, que o protagonista vende para Comstock (ou seja, para ele mesmo), era sua filha. Tudo é revelado em um *flashback*. O jogador é forçado a entregar Elizabeth bebê para os asseclas de Comstock, numa das sequências mais dramáticas da história dos videogames



5

THE WALKING DEAD SEASON ONE: EP. 5

ANO 2012
PLATAFORMAS PS3, Vita, Xbox 360, PC, Mac

O jogador controla Lee, que fugiu da polícia depois de ser condenado por homicídio. Seu único objetivo, além de sobreviver, é proteger Clementine, garota que ele encontra ainda no início do apocalipse zumbi. Depois de cinco episódios vendo quase todos seus companheiros serem eliminados, Lee vira um dos walkers. No pouco tempo de vida que lhe resta, precisa transmitir à menina suas últimas lições de vida (para depois convencê-la a matá-lo)

4

TO THE MOON

ANO 2011
PLATAFORMA PC

Dois cientistas tentam realizar o último desejo de John Wyles: viajar até a Lua. Para tal, eles precisam criar uma memória artificial para o velhinho, de modo a que ele realmente acredite que foi até lá. Enquanto se embrenha no passado do personagem, o jogador revive a história de Wyles com River, sua falecida esposa. Só que os cientistas são forçados a apagá-la de suas lembranças. Mesmo assim, no final os dois seguem de mãos dadas para a Lua em um foguete – e essa será a última memória de Wyles antes de morrer. Um final triste de chorar

3

METAL GEAR SOLID 3

ANO 2004
PLATAFORMA PS2

Naked Snake, personagem controlado pelo jogador, mata The Boss e evita uma guerra nuclear entre EUA e a URSS. Mas descobre no final do game que sua vítima fingiu ser vilã para desarmar o conflito, sacrificando-se nas mãos de seu aprendiz para salvar o mundo. O jogo termina de maneira melancólica, com Naked Snake (agora Big Boss) bem emocionado, olhos cheios de lágrimas, batendo continência diante do túmulo da heroína – mas que seria lembrada para sempre como a malfeitora dessa história toda

2

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES

ANO 2009
PLATAFORMAS PSP, Wii

O jogador controla Harry Mason, um sujeito em busca da filha (Cheryl) em Silent Hill. Enquanto encara eventos paranormais, ele vai revelando traços em estranhos da sua mente. Sessões de terapia em primeira pessoa pontuam o jogo. No final, entretanto, descobre-se que quem estava em tratamento era Cheryl. Tudo não passava de uma projeção que ela fazia do pai, que já estava morto. Essa trama resulta em diferentes desfechos, todos trágicos, determinados pela análise que o jogo faz das ações do jogador

1

MOTHER 3

ANO 2006
PLATAFORMA Game Boy Advance

Lucas e Claus estão visitando o avô quando o exército Máscara de Porco chega arrepiando. Flint, pai deles, corre para acudi-los e descobre que sua esposa, Hinata, sacrificou-se para salvar as crianças de um cyberdinossauro. Claus parte para se vingar do monstro, mas desaparece. Três anos depois, chega a vez de Lucas partir numa missão. Ele descobre que o líder dos porcos, conhecido como “homem mascarado”, está desenterrando os espetos que acordarão um dragão (algo que pode levar à destruição ou ao renascimento do mundo). No duelo final, descobre-se que o mascarado é Claus, que comete suicídio para salvar o irmão. Lucas puxa o último espeto e desperta o dragão. A tela fica preta. E o narrador explica que a ilha na qual o jogo se passa já era, mas os personagens sobreviveram. O jogador pode, então, falar com todos aqueles que cruzaram seu caminho (final agridoce para uma aventura bizarra)

BRIGA DE GENTE GRANDE

Elas são as maiores franquias de jogos de luta da história. Qual a melhor? Colocamos as duas frente a frente, deixamos o pau comer em cinco quesitos e chegamos a um vencedor. Mas temos certeza de que o resultado vai dar polêmica

TEXTO Renato Almeida

STREET FIGHTER



MORTAL KOMBAT

A franquia sempre prezou pelo equilíbrio. Convidativo para iniciantes e atraente para profissionais, a jogabilidade de *Street Fighter* consegue divertir tanto com o básico “meia-lua pra frente + soco” quanto com os combos insanos para quem está de passagem ou quer entrar de cabeça no game

Ryu é um dos maiores ícones da história dos games. Lutador disciplinado, ele está sempre em busca do próximo adversário e é movido pelo desafio. Consegue ser carismático até em sua versão assassina, quando dominado pela força maligna Satsui no Hado

Genocida por natureza, **M. Bison** é a personificação do mal no universo de *Street Fighter*. Outros vilões vieram e se foram, mas nenhum tão malvado. Ele matou o pai de Chun-Li, trouxe Ryu para o lado negro da força e criou um exército feminino para dominar o mundo

Com o passar dos anos e a introdução de personagens especialistas nas mais variadas artes marciais, a violência característica das brigas de rua foi dando cada vez mais espaço para a técnica – ou, se preferir, para a arte da luta. Mas não se engane: alguns combos são pancadaria em estado bruto

As pelejas dos lutadores de *Street Fighter* contra as estrelas da Marvel, em *Marvel vs. Street Fighter* (1997), são de alto nível. Isso vale também para os games da série *Marvel vs. Capcom* (1998-2012), *SNK vs. Capcom* (2003), *Tatsunoko vs. Capcom* (2008) e *Street Fighter vs. Tekken* (2012)

Jogabilidade



Protagonistas



Vilões



Violência



Crossovers



Destaca-se muito mais pelo estilo que pela jogabilidade. Comandos simples e limitados são um dos fatores que explicam a constante adesão de novos jogadores à série. Mas a falta de profundidade frustra um pouco os gamers mais competitivos, especialmente profissionais

Liu Kang se esforça muito para merecer a posição de protagonista da série – encarando, inclusive, perrengues como Goro, o guarda-costas de quatro braços de Shang Tsung. Mas nem assim ele consegue superar **Scorpion** e **Sub-Zero** na preferência dos gamers

Shao Kahn é o típico vilão que nós amamos odiar (ou que odiamos amar, você decide). Supremo conquistador de Outworld, ele é cínico, violento e superconvencido. Tem no currículo experiências macabras com o DNA de Kitana e a aniquilação de milhões de pessoas

Neste quesito, *Mortal Kombat* é insuperável. Foi por causa do primeiro jogo da série que indústria americana de jogos eletrônicos teve de criar, em 1994, um sistema de classificação indicativa para videogames. Passados 20 anos, até hoje a franquia recebe críticas ferozes de pais e políticos

Se *Street Fighter* encarou a Marvel, *Mortal Kombat* desafiou a DC. Mas o resultado, apesar de visualmente incrível, deixou um pouco a desejar na jogabilidade. Além da amenizada no grau de violência, os heróis da DC tinham ridículas finalizações chamadas de Heroic Brutality. Não colou

1.



Os lutadores de *Street Fighter* vêm do mundo todo, e suas habilidades são muito mais legais

3x2

VITÓRIA DE STREET FIGHTER! Embora sejam menos violentos que os da franquia concorrente, o que a faz perder pontos juntos aos gamers mais chegados a uma carnificina, os jogos da série levam clara vantagem nos quesitos jogabilidade e crossovers. Sem contar o imbatível carisma de seu protagonista, o lendário Ryu

2.



Há menos personagens em *Mortal Kombat*, mas eles têm uma personalidade muito mais intrigante



QUALIDADE TESTADA E APROVADA*

*Pesquisa quantitativa por meio de entrevista pessoal, realizada nos dias 18 e 19 de fevereiro de 2013, nos campus de matrícula dos cursos de Direito, Medicina e Engenharia da Universidade de São Paulo. Universo total de estudantes aprovados nesses cursos: 1.455 alunos - Amostra utilizada na pesquisa: 316 entrevistados - Margem de erro amostral: 4,9 pontos percentuais

CONFIRA OS MESES DE LANÇAMENTO



COMPRE NAS BANCAS E LIVRARIAS

FANTASIA QUE NUNCA ACABA

A evolução da série *Final Fantasy*, um sucesso estrondoso desde a década de 1990, mas que hoje vive tempos difíceis

TEXTO | Lucas Patricio

1987 - 1990

ERA 8-BIT

JOGOS *Final Fantasy*, *Final Fantasy II*, *Final Fantasy III*

Em 1987, com o sucesso avassalador de *Dragon Quest* no Japão, o produtor Hironobu Sakaguchi conseguiu permissão da produtora Square para fazer o que ele dizia ser seu último jogo: *Final Fantasy*. Muito inspirado em *Dungeons & Dragons*, o game só veio dar as caras Ocidente três anos depois, em 1990



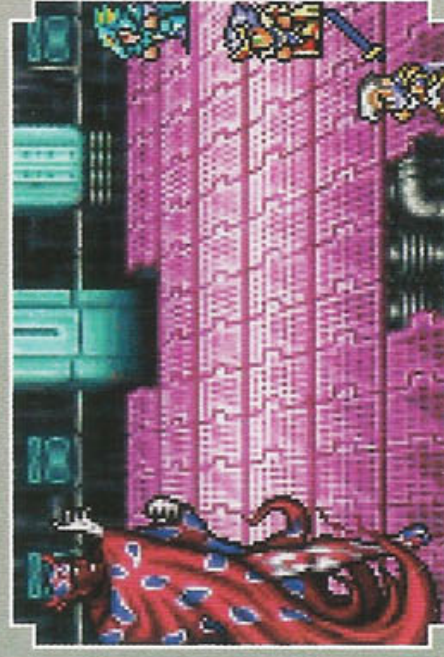
A chegada de *FF II* e *III* aos EUA também foi embaçada: seis longos anos depois de terem sido lançados no Japão

1991 - 1994

A CONQUISTA DA AMÉRICA

JOGOS *Final Fantasy IV*, *Final Fantasy V*, *Final Fantasy VI*

A Nintendo percebeu que os jogos tinham potencial para no mercado norte-americano. Em 1991, lançou nos EUA *FF IV* como *FF II* - já que as duas sequências originais ainda não haviam sido lançadas por lá. O *FF VI* do Japão chegou aos americanos como *FF III*. O quinto episódio só foi lançado em uma coletânea sete anos depois



1997 - 2000

VIRA-CASACA

JOGOS *Final Fantasy VII*, *Final Fantasy VIII*, *Final Fantasy IX*

Após 12 anos, a Square deixou a Nintendo de lado e lançou *FF VII* apenas para o PlayStation (mais tarde, para PC também). Considerada a era de ouro da série, essa fase contou ainda com *FF VIII* e *IX* exclusivos para o console da Sony. Juntos, os três venderam mais de 20 milhões de cópias em todo o mundo

FINAL FANTASY TACTICS (1997)

É considerado um dos melhores jogos da história, lançado originalmente para PlayStation



2001- 2006

FASE DE CINEMA

JOGOS *Final Fantasy X*, *Final Fantasy X-2*, *Final Fantasy XII*

Ainda exclusivo para consoles da Sony, *FF X* foi o primeiro a ter personagens com voz e cenas dirigidas como em filmes. O jogo recebeu uma continuação direta, algo também inédito na história da franquia. *FF XII*, por sua vez, passava-se no universo de *FF Tactics* e foi o primeiro a não ter os clássicos combates por turno



**FINAL FANTASY
DISSIDIA (2008)**
Reuniu personagens
de vários títulos da
franquia em um jogo
para PSP

2009 - 2014

ERA FABULA NOVA CRYSTALLIS

JOGOS *Final Fantasy XIII*, *Final Fantasy XIII-2*, *Lightning Returns: Final Fantasy XIII*

Durante a E3 de 2008, um anúncio causou o maior rebuliço: *Final Fantasy XIII* seria lançado também para Xbox 360. Só que o jogo não agradou aos fãs e marcou o início de uma era de crise da franquia. As duas continuações centradas na protagonista Lightning não conseguiram evitar que a série seguisse ladeira abaixo

**THEATRHYTHM
(2012)**

Excelente jogo musical,
com as trilhas mais legais
da série. Foi lançado com
versões para Nintendo
3DS e iOS

2015

FANTASIA FINAL?

JOGO *Final Fantasy XV*

Anunciado em 2006 como *Final Fantasy Versus XIII*, o jogo que faria parte do ambicioso projeto de *FF XIII* foi desaparecendo do noticiário. Até que, na E3 de 2013, a Square revelou que o game havia se transformado em *Final Fantasy XV*. Resta saber se ele conseguirá recuperar a reputação da franquia

**ALL
THE BRAVEST
(2013)**

Foi um desastre
comercial, o que ajudou
a consolidar a crise
da Square Enix e da série
Final Fantasy

A DECEPÇÃO ON-LINE

Jogar na internet sempre foi o sonho de muitos fãs, mas as tentativas da Square nessa praia foram frustrantes. Para piorar, ela bagunçou a cronologia usando sequências numéricas (*XII* e *XIV*, lançadas entre 2002 e 2014). O episódio *XIV* deu tanto prejuízo que teve de ser relançado como *A Realm Reborn*

TRÊS EM UM

Considerado por muitos jogadores o melhor da série, *Final Fantasy VII* recebeu entre 2004 e 2007 três jogos que ampliaram o universo da franquia explorando outros gêneros. *Crisis Core*, o mais popular deles, foi eleito por vários críticos um dos melhores jogos já lançados para PlayStation Portable

JOHN MARSTON (2010)

Traumas de infância talvez expliquem a complexa personalidade do protagonista de *Red Dead Redemption*

TEXTO Renato Almeida ILUSTRA Diego Sanches

1. John nasceu em 1873. Sua mãe, uma ex-prostituta, morreu no parto, e ele cresceu se sentindo culpado por isso. Aos 8 anos, perdeu também o pai, morto numa briga de bar. O garoto acabou indo parar num orfanato, onde ficaria até a adolescência

2. Não se sabe como nem quando, mas John deu um jeito de fugir do orfanato e se juntou ao bando de Dutch van der Linde – que reunia bandidos como Bill Williamson e Javier Escuella. Foi Dutch quem o ensinou a atirar. O chefe da gangue viraria um segundo pai para ele

3. Entre um crime e outro, Marston acabou se envolvendo com Abigail, que fazia parte da gangue. Eles tiveram dois filhos: o garoto Jack e uma menina (seu nome não é revelado) que morreu de cólera. Jack cresceu entre os membros do bando, como se eles fossem seus tios

4. O pistoleiro se achava uma espécie de Zorro. Acreditava que a gangue fazia justiça ao roubar dos ricos para dar aos pobres – ainda que os principais beneficiados fossem eles mesmos. Achava também que suas ações levariam a uma profunda mudança social

5. A grande guinada na vida de John ocorreu em 1906, após um assalto malsucedido. Ferido, ele foi deixado para trás pelos colegas. Quase morreu. Recuperado, decidiu abandonar o crime e se mudar com a família para um rancho isolado. A ideia era enterrar o passado. Não deu certo

6. John acabou voltando ao crime porque foi vítima de uma chantagem. O xerife Edgar Ross mandou sequestrar sua família. Só os devolveria se ele caçasse e eliminasse seus ex-parceiros de gangue. Sem opção, John se enche de ódio e volta a ser um matador

7. Entre o sequestro de sua família e a caçada aos ex-comparsas, John aprendeu técnicas de tiro com o lendário pistoleiro Landon Ricketts. Entre elas, a *Dead Eye Targeting*: capacidade de desacelerar o tempo para aumentar a precisão do disparo

8. Ainda que ele se ache um Zorro e que mate para proteger a família, não dá para relevar um fato: John Marston é um assassino de mão cheia. Ao longo do game, o jogador vai dando cabo da vida de dezenas de personagens enquanto controla o protagonista

9. John não é um matador qualquer. Trata-se de um sujeito frio e calculista. Provas disso são as execuções de Bill Williamson e Javier Escuella. Nem Dutch escapa de um fim trágico. John não o mata, mas o encurrala e não faz nenhum esforço para evitar que ele se suicide

10. Outro traço marcante da personalidade de John Marston é a sua "bipolaridade". Ele é gentil com as mulheres, mas cruel e perverso com os marmanjos. É também um sujeito fiel à esposa – provavelmente o único homem com essa característica no game

11. Tudo leva a crer que John seja cego do olho esquerdo. Não por acaso, o recurso que torna sua pontaria mais precisa é chamado de *Dead Eye* ("Olho Morto"). No conteúdo adicional *Undead Nightmare*, percebe-se claramente que o olho esquerdo lhe falta



QUE FIM LEVOU?

ATENÇÃO: SE VOCÊ QUER DESCOBRIR O FIM DA HISTÓRIA JOGANDO, NÃO LEIA
Embora tenha atendido às exigências de Edgar Ross, John acabou sendo morto por ele. Após um tiroteio em sua fazenda, o pistoleiro se sacrifica para salvar sua esposa e o filho

MARIO O MAIORAL

A trajetória do personagem mais querido de todos os tempos, que virou ícone pop e ajudou a fazer da Nintendo uma gigante dos videogames

Ele fez sua primeira aparição em 1981. De lá para cá, tornou-se o rei da indústria de jogos eletrônicos. Hoje, é dono da franquia de maior sucesso que já se viu. Estrelou mais de 200 games no total, além de cinco programas de TV e um filme em live action. E tem mais moral junto às crianças nos EUA que o

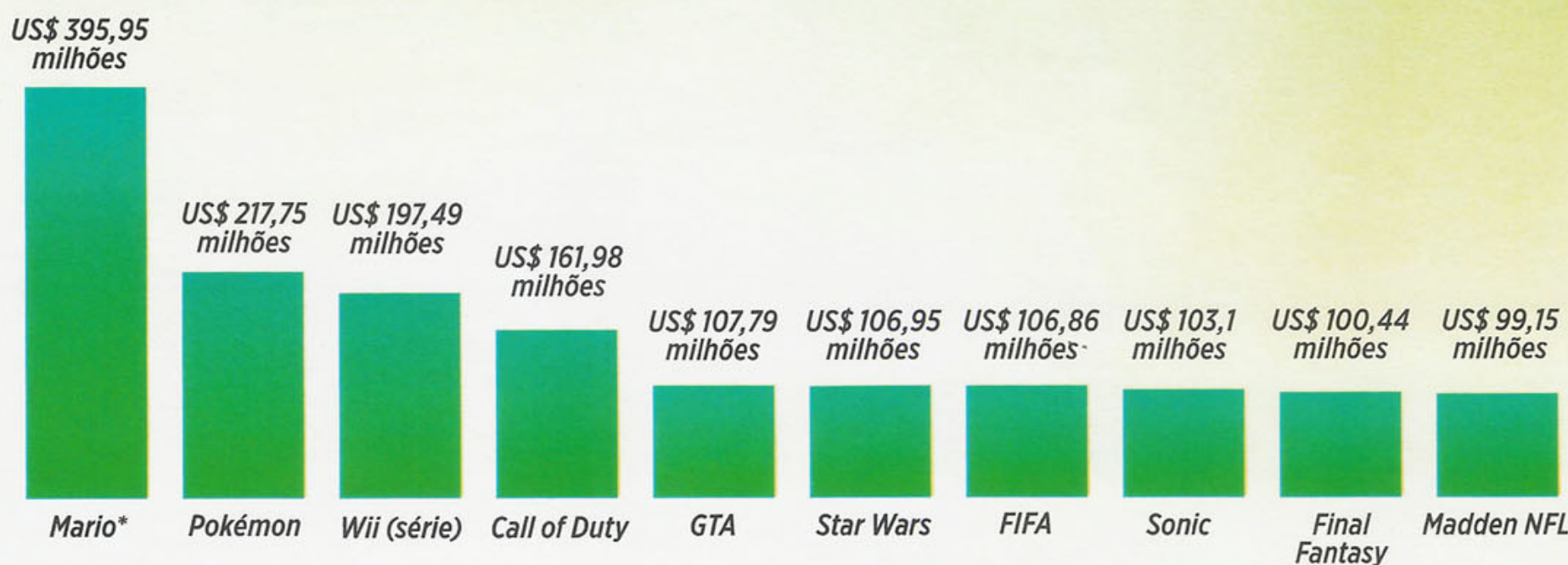
Mickey Mouse, segundo levantamento feito por um respeitado instituto de pesquisas norte-americano, o Marketing Evaluations. Esse baixinho bigodudo aí ao lado, que atende pelo nome de Mario, virou ícone da cultura pop. Esta é a sua história. E de como ele ajudou a transformar a Nintendo em um império.

TEXTO Victor Bianchin e Henrique Sampaio

COLABORARAM Gabriel Morato e Lucas Patrício

MÁQUINA DE FAZER DINHEIRO

A franquia do encanador já rendeu uma fortuna para a Nintendo



* Sem contar Mario Kart

A FÓRMULA DO SUCESSO

Saiba como o encanador bigodudo foi criado

IDADE DA PEDRA

Por causa das limitações técnicas da época, era difícil animar o cabelo e o rosto. Por isso, Mario acabou ganhando **boné e bigode**

MÃOS LEVES

As **luvas brancas** foram introduzidas para que se destacassem contra o fundo preto dos jogos de arcade. Acabaram virando uma marca

MUITO LOUCO

Os **cogumelos** que fazem o encanador crescer foram baseados no *Amanita muscaria*, um fungo de verdade com propriedades psicoativas e alucinógenas

DON GORDITO

Ele é rechonchudo desse jeito porque os consoles antigos só conseguiam entender colisões entre objetos "quadrados". Por isso, **seu tronco** teve de ser alargado

SHAKESPEARE

Charles Martinet, dublador oficial de Mario, inspirou-se no personagem Gremio, de *A Megera Domada*, para criar sua **VOZ**

CORES VIVAS

A combinação de **vermelho e azul** não é gratuita: o contraste proporcionado por essas cores facilita a percepção dos movimentos. No início, o macacão era a peça de roupa vermelha

No primeiro jogo da série, o bigodudo usaria um *jetpack* e teria uma arma, mas essa ideia foi descartada pela Nintendo

125 ANOS E CONTANDO

Da fundação da Nintendo a *Super Mario 3D World*, uma história de sucesso que ainda está longe de acabar



Os jogos de maior sucesso da franquia em número de cópias vendidas

1889

任天堂

Nin - ten - dô

É fundada no Japão uma pequena empresa dedicada à fabricação de um jogo de cartas chamado *Hanafuda*. Seu nome: Nintendo



1966

A empresa expande seus negócios para o setor de brinquedos. Dez anos mais tarde, lançaria seu primeiro jogo eletrônico: o Color TV-Game

1981

O arcade *Donkey Kong*, jogo de estreia de Mario, faz um tremendo sucesso tanto no Japão quanto nos EUA. Mas o personagem tinha outro nome: Jumpman



1983



Surge *Mario Bros.*, o primeiro game em que o nome do encanador aparece no título. O arcade marca também a estreia de Luigi



1989
Super Mario Land



1990
Super Mario World

1993

Estreia o filme *Super Mario Bros.*, fracasso de público e crítica. Bob Hoskins, que interpretou o herói, considera este o pior trabalho de sua vida



1985

O bigodudo ganha seu primeiro game de console, *Super Mario Bros.*, vendido junto com o NES



1988
Super Mario Bros. 3

1992

É lançado o primeiro *Mario Kart* (para SNES), dando início a uma franquia que ganharia dezenas de títulos e venderia mais de 100 milhões de cópias (leia mais na pág. 20)



33,3 milhões

2008

Chega às prateleiras o jogo *Mario Kart Wii*, que se transformaria no segundo maior sucesso comercial da franquia

1999

Com o sucesso de *Mario Kart*, mais duas subfranquias são iniciadas: *Mario Party* e *Super Smash Bros.* (leia mais na pág. 18)

2010

Uma versão para Wii de *Super Mario All Stars* (1993) celebra o aniversário de 25 anos da série *Super Mario Bros.*



23,7 milhões

2009
New Super Mario Bros. Wii

2013

É lançado *Super Mario 3D World*, que se converteria em um dos games mais vendidos para o console Wii U

11,3 milhões

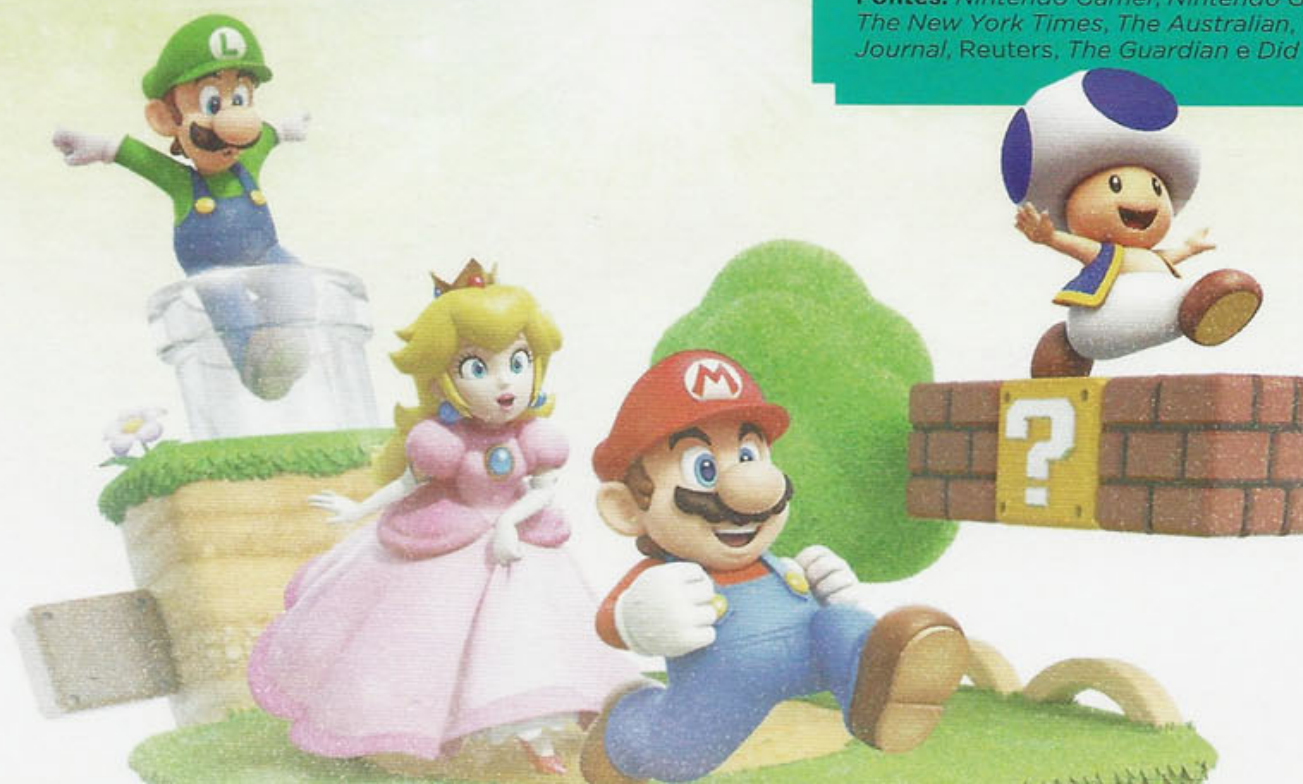
1996

O game *Super Mario 64* revoluciona o modo de fazer jogos em 3D. Rumores de uma participação secreta de Luigi dariam origem a uma das maiores lendas urbanas dos games

22,1 milhões

2005
Mario Kart DS

2006
New Super Mario Bros.



NINTENDO EM NÚMEROS

O império de videogames que o baixinho Mario ajudou a criar

Máquinas vendidas até hoje

385 milhões

de consoles portáteis

269 MILHÕES
DE CONSOLES DE MESA

154 MILHÕES

Nintendo DS (o hardware de maior sucesso da empresa)

5,9 MILHÕES

Wii U (o console mais novo, lançado no fim de 2012)

Turbulências recentes

515,9 MILHÕES DE REAIS* | **563,2 MILHÕES DE REAIS***

foi o prejuízo da Nintendo em 2013, terceiro ano consecutivo no vermelho

preju anual que a companhia poderia ter até 2052 sem correr o risco de falir**

* Valores atualizados pela cotação do dólar de 19/6/2014
** Segundo a revista *Nintendo Games*

Fontes: *Nintendo Gamer*, *Nintendo Gaming Super Stars*, *The New York Times*, *The Australian*, *The Wall Street Journal*, *Reuters*, *The Guardian* e *Did You Know Gaming?*

TUDO SOBRE *SUPER SMASH BROS.*

O quarto episódio da série de luta capitaneada por Mario está chegando em suas versões para Nintendo 3DS e Wii U

5 COISAS QUE VOCÊ NÃO SABIA SOBRE A FRANQUIA

1. Bowser, King Dedede e Mewtwo estavam escalados para entrar em *Super Smash Bros.*, o primeiro jogo da série. Mas ficaram de fora por falta de orçamento e acabaram entrando só nos games seguintes

2. Se você usar o golpe Sing no evento 39 de *Melee*, enquanto o telão do estádio estiver mostrando sua luta, todos os três personagens Jigglypuff que são seus adversários na peleja adormecerão instantaneamente

3. Hideo Kojima, criador de Solid Snake, pediu que o personagem fosse incluído em *Melee*. Mas a equipe da desenvolvedora Hal não deu conta do recado e a estreia do protagonista de *Metal Gear* acabou ficando para *Brawl*

4. Na fase de gelo de Pokémon Stadium em *Brawl*, há uma cabana coberta de neve. Pausando o jogo e usando o zoom do modo fotográfico, dá para ver dentro dela a foto do gato de Masahiro Sakurai, diretor da série

5. A música que toca quando Peach executa o golpe especial Final Smash, em *Brawl*, é uma versão acelerada da mesma que se ouve nas fases de coleção de moedas, acima das nuvens, em *Super Mario Bros. 3*

Super Smash Bros. Brawl é o game de luta de maior sucesso da história, com mais 12 milhões de cópias vendidas

Misturando diferentes personagens e universos da Nintendo, *Super Smash Bros.* é um tremendo sucesso há exatos 15 anos. O primeiro título da série foi lançado em 1999. Depois dele, vieram outros dois: *Melee* (2001) e *Brawl* (2008).

Agora, o quarto episódio está prestes a chegar ao mercado. Mas esse não será um lançamento como os demais. Pela primeira vez na história da franquia, *Super Smash* ganhará duas versões – uma para o portátil 3DS e outra para o Wii U.

LÁ VEM PORRADA

A versão de 3DS está prevista para outubro e a do Wii U, para dezembro

MODO EXCLUSIVO

Uma das diferenças entre as duas versões será o modo Smash Run, exclusivo do 3DS. Nele, até quatro jogadores vão explorar um enorme mapa aberto. Cinco minutos depois, essa fase termina e começa a partida real, com todos carregando consigo os bônus obtidos no “aquecimento”

CENÁRIOS DISTINTOS

Os personagens serão sempre os mesmos, mas isso não se aplica aos cenários. No 3DS, haverá mais fases inspiradas em títulos para portáteis da Nintendo. A versão para Wii U seguirá na mesma linha, com mais níveis baseados em games que foram lançados para consoles de mesa

TECNOLOGIA NFC

No Wii U, você poderá se divertir com as miniaturas Amiibo – bonecos com a tecnologia Near Field Connection (NFC). Ao serem colocados sobre o *gamepad* do console, eles se transformam em personagens que podem ser controlados dentro do jogo



GENTE NOVA NO PEDAÇO

Pac-Man e Mega Man serão personagens jogáveis

Entre os 33 personagens jogáveis confirmados pela Nintendo para o novo *Super Smash Bros.*, vários farão sua estreia na série. Um deles será Mega Man, o lendário herói da Capcom. Também estarão lá Lady Palutena, Greninja, Little Mac, Rosalina e Luma, o Habitante de *Animal Crossing*, a treinadora do Wii Fit e os Mii Fighters. Nenhum deles, porém, causou maior comoção ao ser anunciado que Pac-Man. O visual do comilão em *Super Smash* será o mais recente, com pernas e braços. Mas ele terá golpes que o farão retornar à aparência pixelada de antigamente. Além disso, será possível jogar com o personagem no cenário clássico do jogo de arcade



4 GAMES DE LUTA ENCABEÇADOS PELO BIGODÓN

JOGO *Super Smash Bros.*
ANO 1999
PLATAFORMA Nintendo 64

JOGO *Super Smash Bros. Melee*
ANO 2001
PLATAFORMA GameCube

JOGO *Super Smash Bros. Brawl*
ANO 2008
PLATAFORMA Wii

JOGO *Super Smash Bros. 3DS/Wii U*
ANO 2014
PLATAFORMAS Wii U, 3DS

PRA FICAR DE CABELO EM PÉ

Com recursos antigravidade e circuitos incrivelmente radicais, *Mario Kart 8* é um dos melhores lançamentos do ano

Sem rodeios: *Mario Kart 8* é ótimo, um dos melhores jogos de 2014 até agora, e obrigatório para qualquer dono de um console Wii U. Lançado no último mês de junho, ele traz alguns dos circuitos mais malucos da série, que abusam da verticalidade e chegam a colocar o jogador de ponta-cabeça, graças ao

novo recurso de antigravidade. O desenho das pistas é tão radical que, ao ver o percurso se desenrolando em múltiplos *loopings* e parafusos a sua frente, fica impossível não se imaginar em uma montanha-russa. São 32 fases no total – 16 inéditas e 16 antigas, mas totalmente remodeladas.



FAÇA VOCÊ MESMO

Mario Maker permitirá criar fases



A Nintendo planeja lançar em 2015 uma ferramenta que permitirá a qualquer um criar e compartilhar suas próprias fases de *Super Mario Bros*. Com *Mario Maker*, você usará a tela do *gamepad* para selecionar canos, piranhas e goombas, entre outros elementos típicos da franquia, para customizar os níveis como você bem entender. E o mais legal: a empresa já confirmou que será possível alternar entre o clássico visual 8-bit e a alta definição de *New Super Mario Bros. U*



DIVERSÃO GARANTIDA

Prepare-se para pisar fundo em um dos games de corrida mais alucinados que já se viu



RACHANDO O BICO

Enquanto fazem ultrapassagens e se acertam com cascos e outros objetos típicos do Reino do Cogumelo, Mario e seus convidados **fazem caretas** uns para os outros. Assistir aos replays no fim de cada partida é garantia de boas risadas



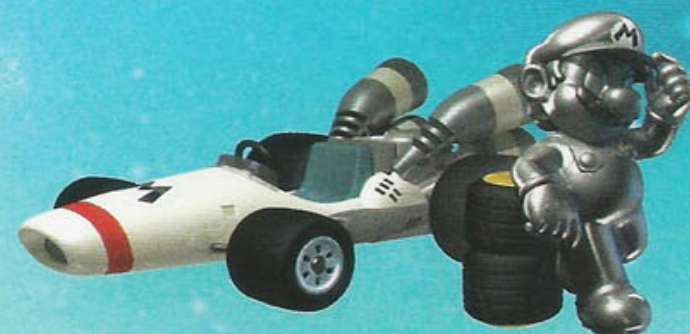
MULTIPLAYER BALA

Além do tradicional modo de tela dividida para quatro jogadores, até **12 gamers** de qualquer parte do mundo podem se enfrentar on-line em uma das melhores modalidades multiplayer já criadas pela Nintendo



GRANDE FAMÍLIA

O número de personagens é o maior na história. São **30 corredores jogáveis** – 16 disponíveis no início do jogo e 14 destraváveis. Além de Mario e Luigi, estão lá todos os principais nomes da franquia, como Yoshi, Donkey Kong e Wario



METAL MARIO

O reflexo da superfície metálica do personagem é bem mais perceptível e bonita em *Mario Kart 8* do que era no jogo anterior. O **Mario de metal** é mais pesado. Isso significa menor capacidade de aceleração, mas maior velocidade final



DEBUTANTES

Nove personagens de *Mario Kart 8* são estreantes na série: todos os sete Koopalings, Baby Rosalina e **Pink Gold Peach** (uma versão dourada da Princesa Peach, semelhante aos personagens Metal Mario e Gold Mario)



COMBO CRAZY

Há novos *power-ups*, que vão de bumerangues a buzinas capazes de destruir cascos azuis. E tem também o **poderoso Crazy 8**, que dá aquela força aos pilotos em maus lençóis com uma combinação de oito itens de uma vez só



8 JOGOS DA SÉRIE DE CORRIDA

JOGO
Super Mario Kart
ANO 1992
PLATAFORMA
SNES

JOGO *Mario Kart 64*
ANO 1996
PLATAFORMA
Nintendo 64

JOGO *Super Circuit*
ANO 2001
PLATAFORMAS
Game Boy, 3DS

JOGO
Double Dash!!
ANO 2003
PLATAFORMA
GameCube

JOGO
Mario Kart DS
ANO 2005
PLATAFORMA
DS

JOGO *Mario Kart Wii*
ANO 2008
PLATAFORMA
Wii

JOGO *Mario Kart 7*
ANO 2011
PLATAFORMA
3DS

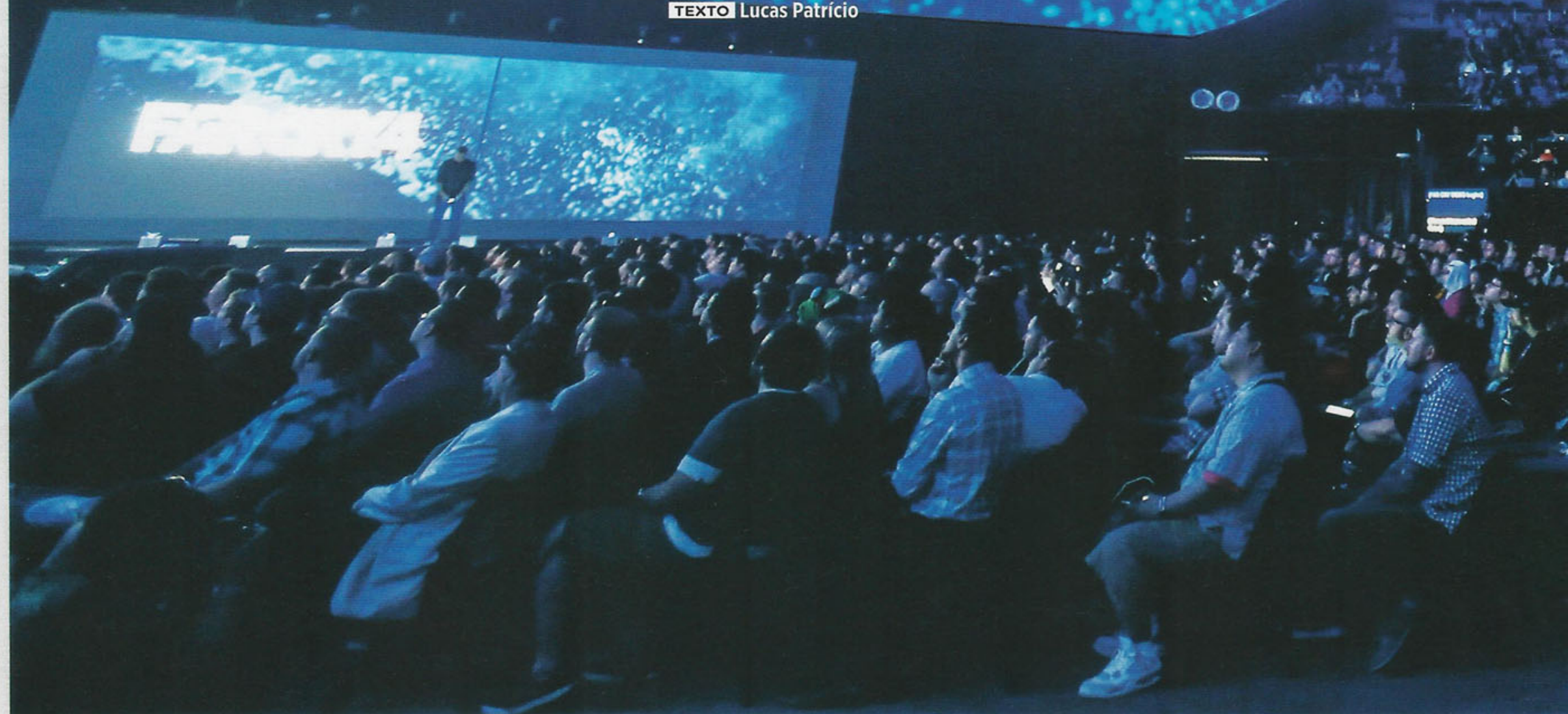
JOGO
Mario Kart 8
ANO 2014
PLATAFORMA
Wii U

O QUE VAMOS
JOGAR POR AÍ

POR DENTRO DA E3

Fomos à maior feira de videogames do mundo e avaliamos os jogos mais legais que serão lançados nos próximos meses

TEXTO Lucas Patrício





Se você ainda não comprou um console de nova geração, aqui vai uma boa notícia: tem muito jogo legal para PlayStation 3 e Xbox 360 vindo por aí. A E3, maior feira de videogames do mundo, demonstrou na sua mais recente edição, realizada em Los Angeles no último mês de junho, que nem todas as produtoras estão planejando lançar títulos exclusivos para PS4 e One nos próximos meses. Isso quer dizer que, pelo menos até o primeiro semestre de 2015, não vão faltar bons lançamentos para os donos de console da geração anterior. Nas próximas páginas, reunimos as melhores novidades apresentadas durante o evento. Confira!



BOLAS DENTRO

Três boas notícias que correram o mundo

PS4 + YOUTUBE

A Sony anunciou que os usuários do PlayStation 4 logo poderão subir vídeos de *gameplay* diretamente para sua conta no YouTube com um simples toque no botão Share

KINECT OPCIONAL

A Microsoft mostrou o Xbox One sem Kinect, anunciado algumas semanas antes do início da feira. O console, por sinal, já está sendo vendido no Brasil por R\$ 1.999

SÉRIES EXCLUSIVAS

Sony e Microsoft confirmaram que vão produzir seriados de TV exclusivos que poderão ser assistidos no console (começando com *Powers* e *Halo*, respectivamente)



BOLAS FORA

Três notícias que a gente preferia não dar

SEM TWITCH

O presidente da Nintendo, Reggie Fils-Aime, confirmou que o Wii U vai continuar sem o recurso (existente no PS4 e no Xbox One) de transmitir partidas ao vivo pelo canal Twitch

POBRE COITADO

Mais uma vez o PlayStation Vita, console portátil da Sony, foi solenemente deixado de lado. Nenhum jogo minimamente relevante foi anunciado para ele durante o evento

HAJA PACIÊNCIA

À exceção de *Assassin's Creed: Unity* e mais meia dúzia de títulos, os grandes lançamentos exclusivos para a nova geração de consoles acabaram ficando quase todos para 2015 mesmo

AINDA EM 2014!



LANÇAMENTO: 21 DE OUTUBRO

ASSASSIN'S CREED: UNITY

PLATAFORMAS PS4, Xbox One

O novo título repete o que há de melhor nos anteriores: a recriação histórica. *Unity* será o primeiro da série feito só para a nova geração de consoles. Destaque para o número insano de personagens na tela ao mesmo tempo e a possibilidade de explorar vários edifícios de Paris por dentro

QUARTETO FANTÁSTICO

Uma das novidades é o modo cooperativo, no qual até quatro jogadores participarão de missões especiais. Será possível finalizar a história sem jogá-lo, mas a modalidade foi tão bem integrada que vai ser difícil passar batido

CONSPIRAÇÃO REVOLUCIONÁRIA

Sentindo-se responsável pela morte misteriosa do pai e do homem que o adotou, Arno Dorian se junta à Ordem dos Assassinos. E descobre, durante suas missões, que os Cavaleiros Templários estão por trás da Revolução Francesa



FORZA HORIZON 2

PLATAFORMAS

Xbox 360, Xbox One

LANÇAMENTO

30 de setembro



MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR

PLATAFORMAS PS3, PS4,

Xbox 360, Xbox One, PC

LANÇAMENTO

7 de Outubro



BATTLEFIELD HARDLINE

PLATAFORMAS PS3, PS4,

Xbox 360, Xbox One, PC

LANÇAMENTO

21 de Outubro

LANÇAMENTO: 9 DE SETEMBRO



DESTINY

PLATAFORMAS PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC

Em 2010, os criadores de *Halo* saíram da Microsoft para produzir algo novo. O resultado é *Destiny*, um jogo de tiro em primeira pessoa em um universo de ficção rico em detalhes. Impossível não notar suas semelhanças com *Halo*. Os dois têm temática futurista, com heróis pilotando naves e conquistando planetas

COMO O CONTRATO DA PRODUTORA BUNGIE COM A ACTIVISION É DE 10 ANOS, SABE-SE DESDE JÁ QUE HAVERÁ CONTINUAÇÕES

LANÇAMENTO: 21 DE OUTUBRO



DRAGON AGE: INQUISITION

PLATAFORMAS PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC

Com um mapa quatro vezes maior que o dos episódios anteriores, *Inquisition* marca a estreia da série *Dragon Age* na nova geração de consoles. Uma das principais mudanças em relação ao game anterior são as batalhas. Antes simplificadas, elas voltam a ter enorme profundidade estratégica com sistema de luta em grupo

A BIOWARE VAI INCLUIR UM COMANDO SEMIAUTOMÁTICO PARA QUEM GOSTAVA DAS BATALHAS SIMPLES DE DRAGON AGE II

LANÇAMENTO: 7 DE OUTUBRO



ALIENS ISOLATION

PLATAFORMAS PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC

O novo jogo da série vai ser bem diferente dos antecessores. Só haverá um Alien e não será possível matá-lo. De acordo com a Sega, a inteligência artificial da criatura aprenderá os truques do jogador, exigindo dele extrema cautela. O game promete ser uma caçada incessante, na qual você será a caça

A PROTAGONISTA SERÁ AMANDA RIPLEY, QUE INVESTIGA O SUMIÇO DA MÃE, 15 ANOS DEPOIS DO PRIMEIRO FILME DA SÉRIE

LANÇAMENTO: 21 DE OUTUBRO



EVOLVE

PLATAFORMAS PS4, Xbox One, PC

Quatro jogadores lutarão em conjunto para derrotar um chefe que será controlado pelo quinto participante. Os gamers que comandam seres humanos deverão avançar coletando itens até encontrá-lo. Quem controlar o vilão poderá encarnar diferentes criaturas, entre elas os mitológicos Golias e Kraken

OS JOGADORES DO BEM PODERÃO ESCOLHER ENTRE QUATRO CLASSES: ASSALTO, ARMADILHEIRO, MÉDICO E SUPORTE



CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

PLATAFORMAS PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC

LANÇAMENTO
4 de Novembro



THE CREW

PLATAFORMAS
PS4, Xbox One, PC

LANÇAMENTO
11 de Novembro



SONIC BOOM

PLATAFORMAS
Wii U, Nintendo 3DS

LANÇAMENTO
Novembro

2014 – 2015

LANÇAMENTO: 28 DE OUTUBRO DE 2014

SUNSET OVERDRIVE

PLATAFORMAS PS4, Xbox One

Num futuro próximo, o consumo exagerado de uma bebida energética provocou mutações nos seres humanos. E você se vê obrigado a assumir o papel de matador. As fases exigirão que você se movimente o tempo todo, fazendo acrobacias enquanto dispara contra os inimigos. Promete ser divertido. Não por acaso, esta é a principal aposta da Microsoft para o Xbox One em 2014



GTA V

PLATAFORMAS
PS4, Xbox One, PC
LANÇAMENTO
Final de 2014



THE WITCHER 3: THE WILD HUNT

PLATAFORMAS
PS4, Xbox One, PC
LANÇAMENTO
24 de Fevereiro de 2015



BLOODBORNE

PLATAFORMA
PS4
LANÇAMENTO
2015



LANÇAMENTO: 18 DE NOVEMBRO DE 2014



FAR CRY 4

PLATAFORMAS PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC

Se você achava que Vaas era um vilão maluco, precisa conhecer Pagan Min. Dono de um penteado estilo Neymar, o antagonista de *Far Cry 4* se diz rei de Kyrat, no Himalaia. O jogo aposta na exploração de um vasto mundo aberto com novas opções de jogabilidade – como invadir bases inimigas no lombo de elefantes

NO PS3 E NO PS4, UM MODO COOPERATIVO PERMITIRÁ QUE UM SEGUNDO JOGADOR ENTRE EM CENA A QUALQUER MOMENTO

LANÇAMENTO: 2015



BATMAN: ARKHAM KNIGHT

PLATAFORMAS PS4, Xbox One, PC

A estreia de Batman na nova geração terá algumas novidades. A principal delas será o Batmóvel, que em *Arkham Knight* poderá ser usado em combate. Gotham terá um mapa ainda maior. O Espantalho tentará zoar a vida do herói, que precisará lidar também com o misterioso Cavaleiro de Arkham, com o Duas Caras e com o Pinguim

O BATMÓVEL PODERÁ SER CONTROLADO REMOTAMENTE E VAI VIRAR UMA ESPÉCIE DE TANQUE NO MODO COMBATE



HALO 5: GUARDIANS

PLATAFORMA
Xbox One
LANÇAMENTO
2015



METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

PLATAFORMAS PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
LANÇAMENTO
2015



RISE OF THE TOMB RAIDER

PLATAFORMAS PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC
LANÇAMENTO
2015

LANÇAMENTO: 20 DE FEVEREIRO

SÓ EM 2015

THE ORDER: 1886

PLATAFORMA PS4

A história vai se passar no século 19, em Londres. A humanidade estará em guerra contra criaturas meio-humanas, meio-animais. Nesse cenário, uma ordem de soldados derivada dos Cavaleiros da Távola Redonda terá de defender a cidade. Sua principal missão, obviamente, será varrer do mapa os tais seres mutantes

O VISUAL DE THE ORDER É INCRÍVEL E SUA JOGABILIDADE EM TERCEIRA PESSOA LEMBRA MUITO A DE GEARS OF WAR



TOM CLANCY'S: THE DIVISION

PLATAFORMAS
PS4, Xbox One, PC
LANÇAMENTO
2015



UNCHARTED 4: A THIEF'S END

PLATAFORMA
PS4
LANÇAMENTO
2015



XENOBLADE CHRONICLES X

PLATAFORMAS
Wii U
LANÇAMENTO
2015

LANÇAMENTO: PRIMEIRO SEMESTRE



YOSHI'S WOOLLY WORLD

PLATAFORMA Wii U

Na prática, será uma mistura de *Kirby: Epic Yarn* (2010) com os clássicos jogos *Yoshi's Island*. Quando engole inimigos, o dino produzovelos de lã em vez de ovos. A julgar pelos visuais em alta definição na demo que experimentamos, *Woolly Word* entrará para a lista dos jogos mais bonitos já lançados pela Nintendo

OS NINTENDISTAS ESTÃO ANSIOSOS POR ESTE JOGO DESDE O FRACO YOSHI'S NEW ISLAND, LANÇADO PARA 3DS EM MARÇO DESTE ANO

LANÇAMENTO: 2015



MORTAL KOMBAT X

PLATAFORMAS PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC

A história será inédita e terá como protagonistas Scorpion e Sub-Zero. Durante a campanha, 25 anos vão se passar. Ou seja: no final do game, jogaremos com versões envelhecidas dos personagens. Os fãs da série serão brindados com finalizações ainda mais violentas que as dos games anteriores

QUATRO LUTADORES INÉDITOS JÁ FORAM CONFIRMADOS EM MORTAL KOMBAT X: D'VORAH, TORR/FERRA, CASSIE CAGE E KOTAL KAHN

LANÇAMENTO: 2015



RAINBOW SIX SIEGE

PLATAFORMAS PS4, Xbox One, PC

A exemplo dos títulos anteriores da série, *Siege* nada tem a ver com jogos do tipo *Call of Duty* ou *Battlefield*. Não adianta sair disparando contra qualquer coisa que se mova. É preciso pensar e adotar uma estratégia que não seja simplesmente apertar o gatilho. Trabalho em equipe é fundamental para o sucesso do time nos modos multiplayer

NA DEMO QUE JOGAMOS DURANTE A E3, O CENÁRIO PODIA SER QUASE TODO MODIFICADO PARA FAVORECER AS TÁTICAS

LANÇAMENTO: 2015



THE LEGEND OF ZELDA WII U

PLATAFORMA Wii U

O sonho de muitos nintendistas está perto virar realidade: um *Zelda* com mundo aberto. O criador da série, Eiji Aonuma, confirmou que o próximo título terá um mundo integrado, como em *Red Dead Redemption*, por exemplo. A julgar pela demonstração feita na E3, o visual será bem parecido com o do game *Skyward Sword*, de Wii

ESTE NÃO É O PRIMEIRO JOGO DA SÉRIE ZELDA LANÇADO PARA WII U. ANTES DELE VIERAM WIND WAKER E HYRULE WARRIOR



CRACKDOWN

PLATAFORMA
Xbox One
LANÇAMENTO
Indefinido



NO MAN'S SKY

PLATAFORMA
PS4
LANÇAMENTO
Indefinido



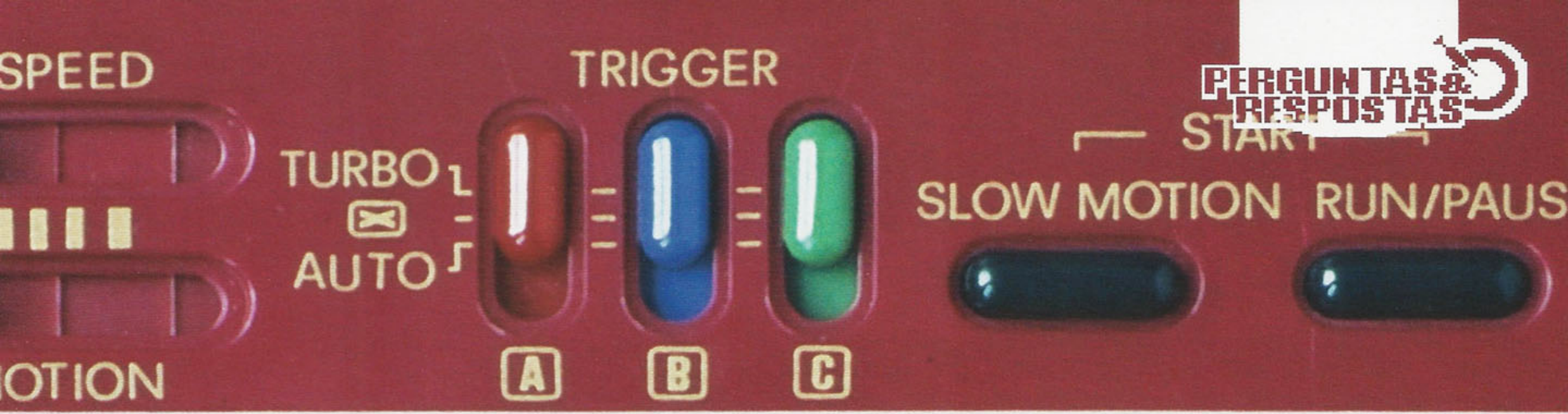
STARFOX WII U

PLATAFORMA
Wii U
LANÇAMENTO
Indefinido

ELES ESTÃO DE VOLTA



COMO VOCÊ NUNCA VIU ANTES



CHARADA FOTOGRÁFICA

O que esta imagem mostra?

- A** Um joystick antigo para NES
- B** Um joystick antigo para Mega Drive
- C** Um joystick antigo para Atari 2600



A alternativa correta é a "B". A imagem mostra uma parte do XE-8 SG-60, joystick de três botões fabricado pela empresa Honey Bee para o Mega Drive, da Sega (console de quarta geração que também é conhecido como Genesis nos EUA). Esse acessório sempre foi meio raro. Entre o fim dos anos 1980 e o início da década de 1990, era relativamente comum no Japão, com poucas unidades vendidas também na Europa. Hoje, é uma peça das mais disputadas por colecionadores.

RESPOSTA

Quais são as fases mais difíceis de Angry Birds?

Com sete jogos da série principal lançados desde 2009, *Angry Birds* já tem mais de 2.800 fases disponíveis. Tarefa nada fácil, portanto, apontar as mais difíceis. Fomos atrás de especialistas para responder a essa pergunta: o pessoal do AngryBirdsNest.com. Esse é o maior site do mundo dedicado aos passarinhos nervosos, uma referência. Ninguém entende mais do assunto do que esses caras. Veja quais são os episódios e as fases que eles consideram as mais cascudas.

TEXTO Renato Almeida

Angry Birds foi a primeira franquia de *mobile game* a chegar à marca de 1 bilhão de downloads, em maio de 2012



ANGRY BIRDS SEASON

PIGLANTIS

Ao homenagear a lendária cidade de Atlântida, este episódio traz para *Angry Birds* um dos piores pesadelos do mundo dos games: fases de água. Pode acreditar, suas esperanças de se dar bem em *Piglandis* vão teimar em morrer afogadas

FASE MAIS DIFÍCIL: 2-10

Esta fase limita os recursos do jogador e exige dele um *timing* praticamente perfeito. Acionar o ovo explosivo ao soltar o pássaro branco requer muito sangue frio, visto que o impacto e a explosão devem liquidar mais da metade da fase

LINK bit.ly/piglandis2-10



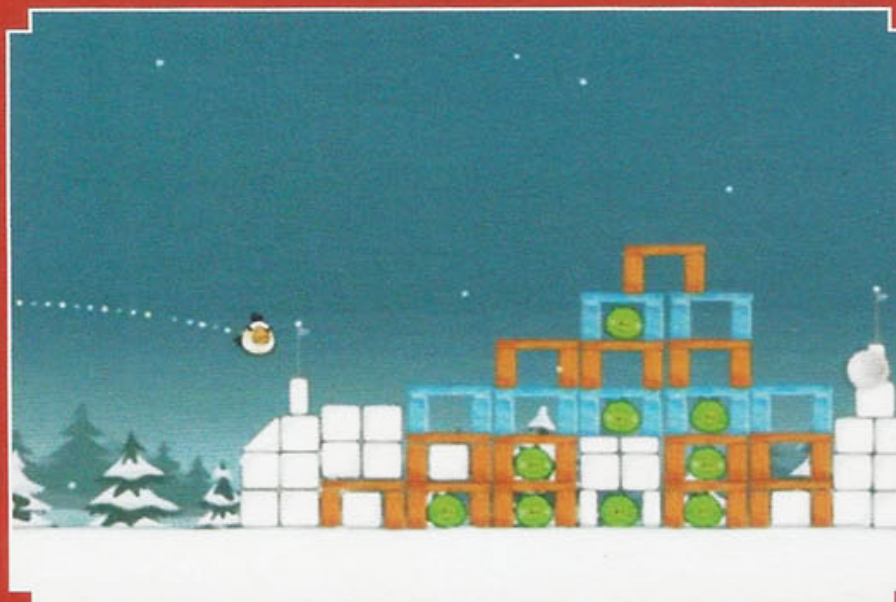
GREEDINGS

Com 25 fases para testar seus limites, este é um dos episódios temáticos de *Angry Birds Seasons*. Ele comemora o Natal. Boa parte da ação acontece em cenários com neve. Sem contar o maior número de porcos e quatro aparições do Rei Porco

FASE MAIS DIFÍCIL: 1-16

Embora os blocos de neve pareçam inofensivos, são eles o maior problema do jogador nesta fase. O desafio é usar corretamente o ricochete dos pássaros brancos que abrem caminho para o ataque – já que a precisão dos ricochetes é de tirar qualquer um do sério

LINK bit.ly/greedings1-16



ANGRY BIRDS SPACE

RED PLANET

Como o episódio de passa em Marte, a física envolvendo campos gravitacionais é outra. Resultado: o jogo fica muito mais difícil. Prepare-se para lidar com gêiseres e meteoritos ardentes

FASE MAIS DIFÍCIL: 5-25

O grau de dificuldade é insano. O jogador tem de atirar o pássaro Lazer com precisão cirúrgica para acertar na madeira que protege os porcos do primeiro planetóide. Quando dá certo, o impacto impulsiona tudo em direção ao centro, e a gravidade cuida do resto

LINK: bit.ly/redplanet5-25

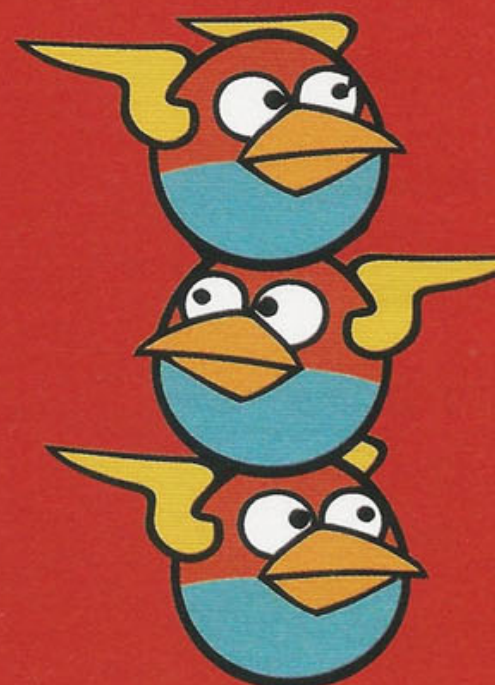
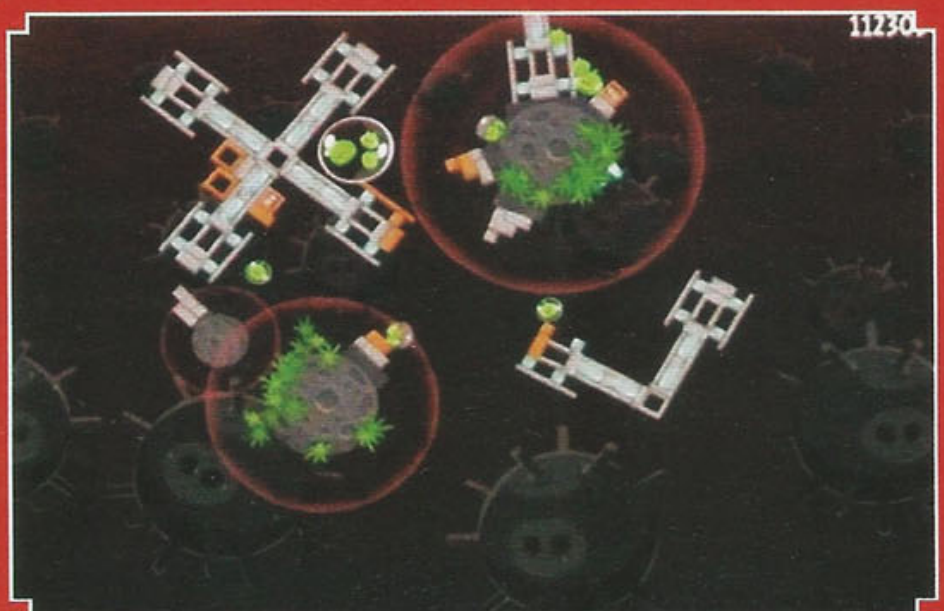
DANGER ZONE

Reúne elementos de todos os episódios anteriores de *Angry Birds Space*. Resultado: o sadismo dos criadores da série parece ter sido concentrado aqui. Na avaliação da turma de *AngryBirdsNest.com*, este é o episódio mais difícil de toda a franquia

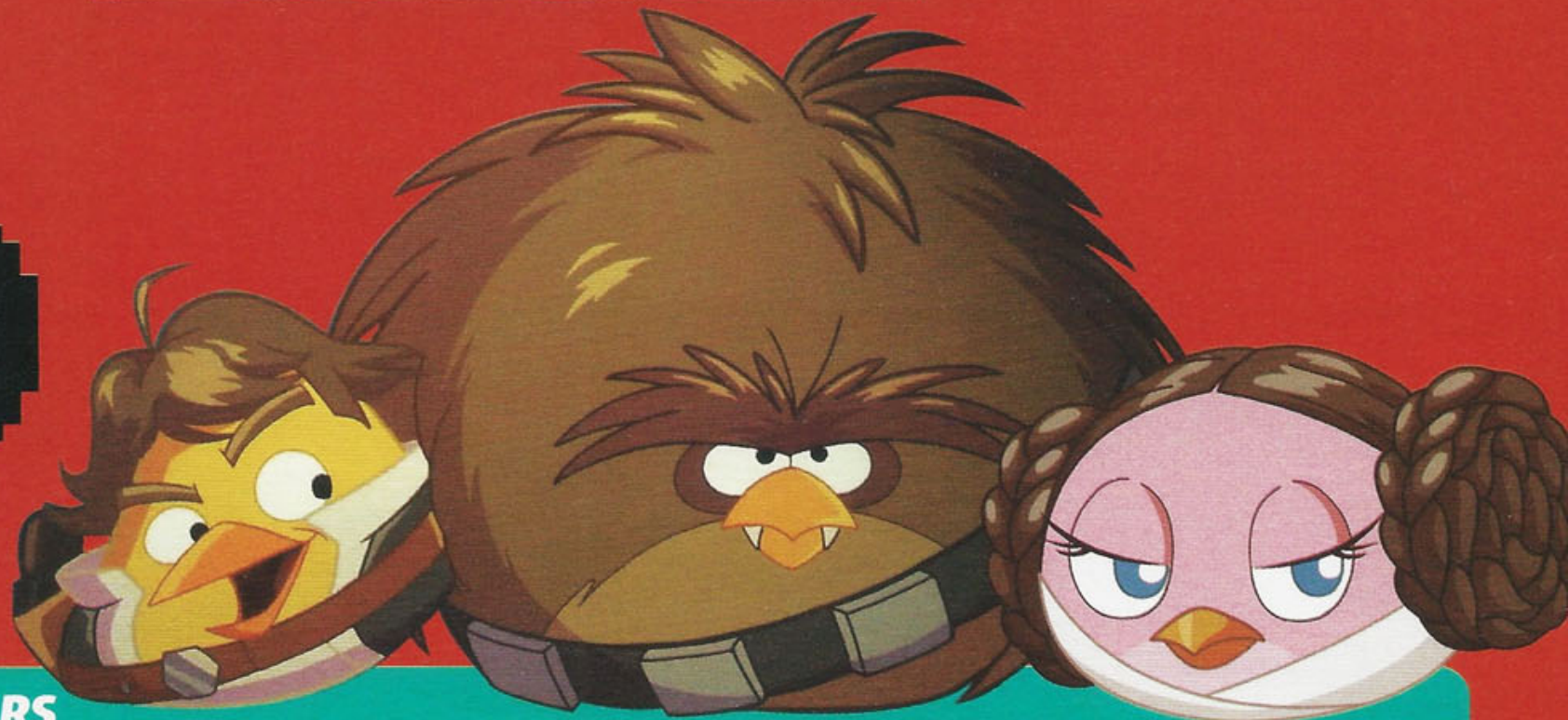
FASE MAIS DIFÍCIL: D-30

Tortura mental é uma boa definição para o que acontece nesta fase. Ao arremessar o primeiro pássaro Lazer, é preciso liquidar um único porco na parte de baixo e atingir a caixa de TNT à esquerda. Sem contar os quatro planetóides com campo gravitacional. Faturar três estrelas aqui é osso

LINK bit.ly/dangerzoneD-30



Nenhum game ficou mais tempo no topo da lista de mais vendidos da iTunes Store: 275 dias entre 2010 e 2011



ANGRY BIRDS STAR WARS

PATH OF THE JEDI

Este episódio separa padawans de mestres com muitos desafios envolvendo lasers, sabres de luz, escudos de defesa e até o Porco Vader. Sem levar em consideração os perrengues de *Angry Birds Space* que também são enfrentados aqui

FASE MAIS DIFÍCIL: J-19

Nem com a paciência de Yoda dá para superar esta fase sem penar. Abrir caminho com Luke na parte inferior é sussa, mas destruir o Porco Vader com Han, sabendo que o vilão controla o obstáculo à frente, é bem cruel. Ângulo e timing precisos são os segredos

LINK bit.ly/jediJ-19



Como é feita a dublagem de um game para o português?

Do momento em que a produtora do game decide lançá-lo em português até o ponto em que o título está prontinho para chegar ao mercado e ir parar no seu console, o processo de dublagem geralmente se divide em cinco etapas:

TEXTO Christian Costa

MIL BARRIGAS,
SENHOR
DESCULPA!

A voz
do personagem
Harper em *Black Ops II*
(foto) é de Carlos Seidl,
dublador oficial do
Seu Madruga em
Chaves

Em
Battlefield 4,
Irish e Pac são
dublados pelos atores
André Ramiro (*Tropa de
Elite*) e Dan Stulbach
(Globo)

VERSÃO BRASILEIRA

As etapas da dublagem de um jogo em português

1. TRADUÇÃO

O processo se inicia com a produtora do game contratando no Brasil uma empresa de tradução. Ela recebe um material de apoio, que pode variar de breves descrições até *previews* generosos e cenas de corte, e começa a traduzir tudo – tanto as falas dos personagens quanto os menus do jogo

2. ESCOLHA DAS VOZES

Enquanto a tradução vai sendo feita, contrata-se um estúdio de áudio. “Escolhemos duas ou três opções de atores para cada personagem, e a produtora do game decide quem combina mais com o papel”, explica Cristiano Prazeres, diretor do Maximal Studios, responsável pela dublagem de jogos como *Battlefield 4* e *Grid 2*

3. GRAVAÇÃO

Com o time de dubladores definido, começa a gravação de diálogos e narrações. O maior desafio dessa fase, na maioria dos casos, é dublar sem ter acesso às imagens do game. É comum que os atores tenham de usar como referência apenas o áudio do dublador original ou, e em alguns casos, também um vídeo desse dublador fazendo a gravação

4. EDIÇÃO

Quando a captação de áudio é concluída, os atores saem de cena, mas os técnicos de som permanecem. “Às vezes, fazemos a captação e enviamos sem muita alteração. Mas há casos em que também processamos as vozes e inserimos efeitos”, diz Manolo Rey, diretor de dublagem no game *Injustice: Gods Among Us*

LEGENDA PRA QUÊ?

Dez jogos com boas dublagens em português

- *Halo: Reach*
- *Call of Duty: Black Ops II*
- *God of War Ascension*
- *The Last of Us*
- *Injustice: Gods Among Us*
- *Gears of War: Judgment*
- *Assassin's Creed III*
- *Beyond: Two Souls*
- *Batman: Arkham Origins*
- *Battlefield 4*

5. FINALIZAÇÃO

Concluída a dublagem, a produtora do jogo ainda pode pedir retoques de sincronia e entonação, entre outros ajustes. “Depois, o áudio em português é incorporado ao game e o pessoal da produtora avalia quão adequado ele ficou”, diz Carlos Casemiro, da Quoted Traduções. “Se for o caso, algumas correções são feitas, e o título fica pronto”

PAPAS NA LÍNGUA

Quais são as piores falas dos games?

Há tantas falas ruins nos videogames que daria para escrever um livro com elas. De uns tempos para cá, as produtoras parecem estar mais atentas e já não deixam passar tantos diálogos sem noção. Mas não era bem assim antigamente, há 15 ou 20 anos. Selecionamos quatro casos que hoje são motivos de piada na internet.

TEXTO Renato Almeida

VERGONHA ALHEIA

Quatro falas que deixam o jogador com vontade de sair correndo



TUDO ERRADO

Zelda II: The Adventure of Link

Ano: 1988

Lá pelas tantas do game, Link encontra um NPC (do inglês *no-playable character*, ou personagem não controlável). E o que ele ouve do dito cujo é de fazer qualquer um cair da cadeira: “**Eu sou Erro**”, diz o NPC. Como assim?!? O jogador fica sem saber se aquilo é uma piada, uma confissão ou o nome do personagem. Bizarro

LINK bit.ly/NPCzelda



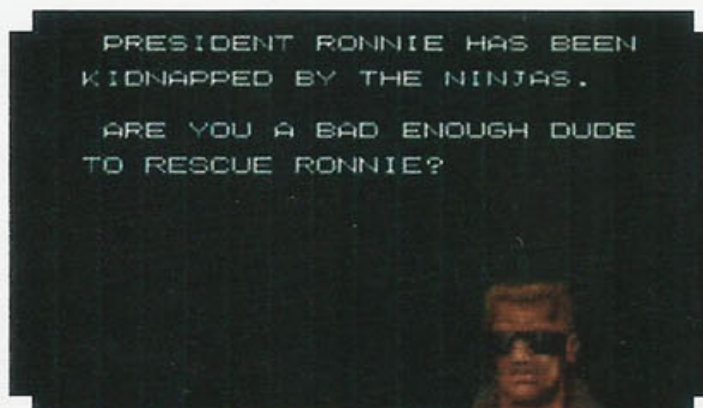
TÁ ME TIRANDO?

Resident Evil

Ano: 1996

Tem roteirista que exagera quando tenta deixar tudo bem explicadinho para o jogador. Foi o que aconteceu aqui, numa cena em que Barry Burton diz para Jill Valentine: “**Jill, tome esta ferramenta. Ela será útil se você, mestra do destravamento, levá-la consigo**”. Além de artificial, a fala soa quase como uma ofensa à inteligência de quem está jogando

LINK bit.ly/BarryEvil



TRASH DEMAIS

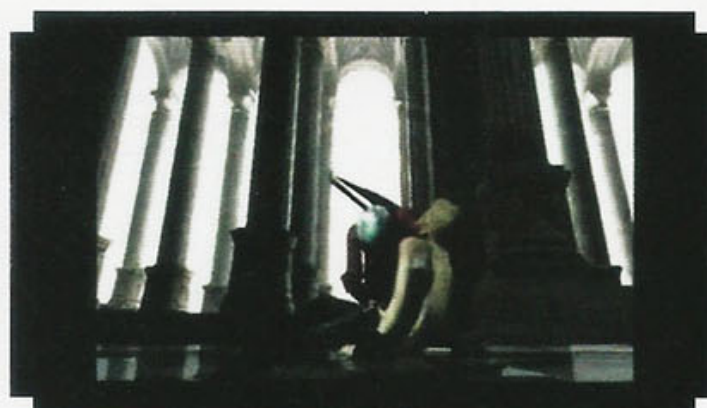
Bad Dudes vs. DragonNinjas

Ano: 1988

OK, talvez não se possa esperar muita coisa de um jogo em que ninjas sequestram o presidente dos EUA. Mas este caprichou nas falas insólitas. A cereja do bolo vem logo na abertura, quando o apresentador diz assim: “**O presidente foi sequestrado pelos ninjas. Você é um cara mau o bastante para resgatá-lo?**”.

Sério, você não sabe se ri ou se chora

LINK bit.ly/DragonNinjas



DRAMALHÃO

Devil May Cry

Ano: 2001

Ao descobrir que a personagem Trish está morta, Dante a toma em seus braços e, no melhor estilo dramalhão mexicano, manda a seguinte pérola: “**Eu deveria ser aquele a preencher sua alma escura com a luz**”. Agora responda: dá pra imaginar uma frase mais cafona e sem noção do que essa para lamentar a morte de alguém? Que vergonha, meu caro Dante!

LINK: bit.ly/DanteDevil

Como é a vida de um atleta de videogame?

Profissionais de jogos eletrônicos encaram uma rotina puxada, pautada pela disciplina e com até oito horas diárias de treinamento – exatamente como no futebol, no vôlei, no basquete e na natação, entre outras modalidades. Acontece

que só uma minoria pode ser considerada profissional. A maior parte dos atletas, principalmente no Brasil, se vira como pode para conciliar treinos e competições com os estudos ou um emprego que pague as contas no fim do mês.

TEXTO Renato Almeida ILUSTRAS Daniel Vincent

AMADOR

É o atleta que não tem patrocinador ou recebe um apoio muito modesto. Gente como o mineiro Guilherme Gonzaga, de 18 anos, campeão da etapa latino-americana do FIFA Interactive World Cup no ano passado

JOGO DE CINTURA

Guilherme se divide entre os estudos, a empresa da família e os treinos. Quando precisa intensificar o treinamento por causa de uma competição, sacrifica horas de sono. Descolou recentemente um patrocínio que banca viagens e inscrições em campeonatos

IMPROVISO

Sem contar com uma equipe, o treinamento acaba acontecendo em partidas disputadas contra amigos ou adversários desconhecidos do mundo virtual. Guilherme aproveita as disputas contra gente que não conhece para estudar novos estilos de jogo

ROTINA

Guilherme treina todo dia. São duas ou três horas diárias dedicadas ao game. Nos fins de semana, consegue jogar um pouco mais (pelo menos cinco horas no sábado e outras cinco no domingo)

Como vencedor do FIFA World Cup 2013, Guilherme recebeu um prêmio de R\$ 10 mil e se classificou para a final mundial





Maurício já competiu três vezes no GO4LOL, um dos mais importantes campeonatos de *League of Legends*

SEMIPROFISSIONAL

Atleta que, mesmo sem patrocínio ou com um apoio modesto, frequenta competições como se fosse profissional. É o caso do paulista Maurício Pepe, de 24 anos, jogador de *League of Legends*

VIDA DUPLA

Maurício trabalha nove horas por dia como analista de suporte em uma empresa de tecnologia. Depois do batente, ainda encara faculdade. Só começa a treinar lá pelas 23h30

DISCIPLINA

São três horas diárias (ou melhor, noturnas) de treinamento. No fim de semana, outras cinco horas por dia. Em época de campeonato, ele intensifica os treinos aos sábados e domingos

CARREIRA

Atletas como Maurício não têm empresário e precisam administrar a própria carreira. Estão sempre atentos, de olho numa oportunidade para entrar em algum time profissional

PROFISSIONAL

É o atleta que tem patrocinador e pode se dedicar só aos treinamentos. Como o pernambucano Leonardo Belo, 24 anos. Ele integra a equipe CNB, formada por profissionais de *League of Legends*

SALÁRIO

Leonardo, assim como os demais integrantes da CNB, recebe salário e tem um contrato que precisa ser cumprido. Os atletas são orientados por um técnico e contam ainda com o *manager*

SUOR

A rotina é pesada: oito horas diárias de treinamento. Além de jogar individualmente ou como equipe, os atletas estudam jogadas e analisam *replays* de adversários em competições

COMPROMISSOS

Além de treinar, os profissionais têm de cumprir uma agenda que inclui aparecer em peças publicitárias, dar entrevistas e dar as caras em eventos, entre outras obrigações contratuais



No ano passado, a final mundial de *League of Legends* pagou mais de US\$ 5 milhões em prêmios

Quais são as cinco edições de colecionador mais inusitadas?

Bem difícil apontar cinco entre tantas edições de colecionador sensacionais que já foram lançadas. Se fosse uma lista de 10, certamente incluiríamos a de *Alien vs. Predator* (2010), que vinha com uma daquelas criaturas nojentas que grudavam na cara

das suas vítimas. E seguramente entraria também a de *World in Conflict* (2007), que trazia vários itens relacionados à Guerra Fria – entre eles, um pedaço de verdade do Muro de Berlim. Mas como a lista é de cinco, nossas eleitas são as seguintes:

TEXTO Christian Costa

OBJETOS DE DESEJO

Tem edição especial que vem com drone de verdade – ou com uma cueca samba-canção

TITANFALL COLLECTOR'S EDITION

Ano: 2014

Plataformas: Xbox 360, Xbox One, PC

Bonecos são comuns em edições de colecionador. Mas um boneco deste tamanho não se vê a toda hora. A réplica em miniatura do novo titã da Electronic Arts mede quase meio metro. E é linda, incrivelmente detalhada e bem acabada. O pacote inclui ainda um livro bem bacana também: 190 páginas de arte conceitual referente ao jogo

R\$ 560*



CALL OF DUTY: BLACK OPS II CARE PACKAGE

Ano: 2012

Plataformas: PS3, Xbox 360

A famosa franquia de tiro da Activision tem uma longa história com edições de colecionador. Esta aqui merece destaque. A produtora incluiu no pacote nada menos que um drone. Sim, um veículo aéreo não tripulado de verdade, daqueles que a gente comanda por controle remoto. Modelo MQ-27 Dragonfire. Fala sério: não é sensacional?

R\$ 310*



PIADA MILIONÁRIA

Se você acha o fim da picada pagar US\$ 250 por uma edição de colecionador, vai ter uma síncope agora: a do jogo *Saints Row IV*, lançada em 2013, foi colocada à venda na época por US\$ 1 milhão. Era uma piada dos produtores do game, em resposta ao fato de *Saints Row* ter sido desmerecido inicialmente. Quando o primeiro jogo da série foi lançado, em 2006, parte da crítica considerou-o uma cópia barata de *GTA*. Mas a franquia deu certo. Tão certo que acabou merecendo uma edição especial milionária. Batizada *Super Dangerous Wad Wad*, ela incluía passagem para um passeio espacial, cirurgia plástica, treinamento de espionagem e uma Lamborghini Gallardo, entre outros itens. Só que não apareceu nenhum comprador

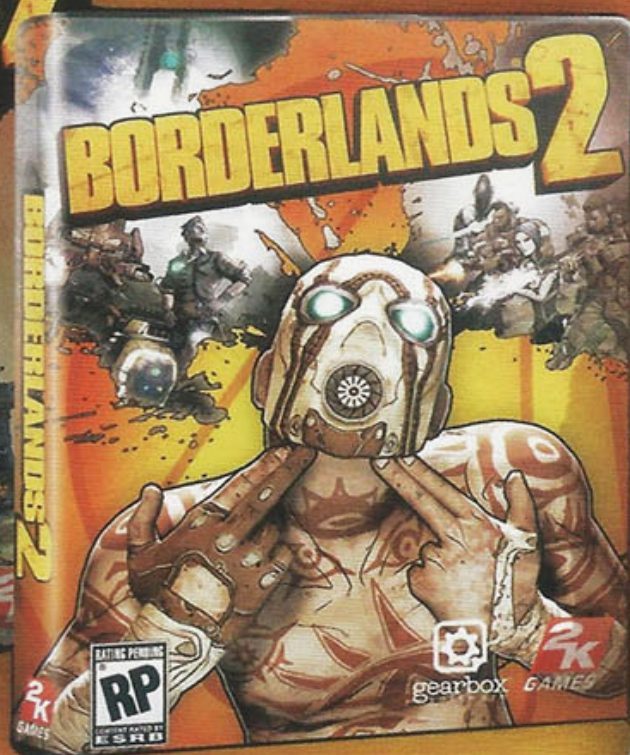
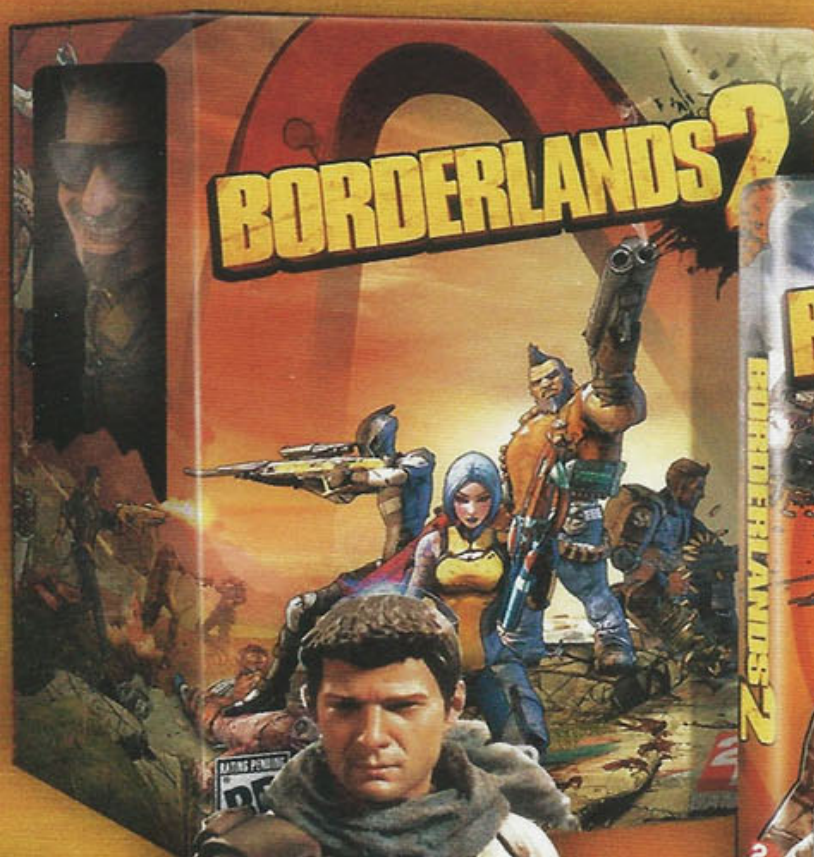
CATHERINE "LOVE IS OVER" DELUXE EDITION

Ano: 2011

Plataformas: PS3, Xbox 360

Se o objetivo de uma edição de colecionador é captar a essência de um jogo e expandi-la, esta cumpriu sua missão com folga. O pacote inclui uma cueca estilo samba-canção, uma caixa de pizza e um travesseiro. Quem conhece o jogo e sabe da história da personagem Catherine entende o porquê desses itens tão incomuns para uma edição especial

R\$ 217*



BORDERLANDS 2 ULTIMATE LOOT CHEST

Ano: 2012

Plataformas: PS3, Xbox 360, PC

Eis uma edição de colecionador bem recheada de itens. São cinco pôsteres, quatro adesivos, dois livros de arte incríveis, uma réplica mais incrível ainda do caderno de anotações do personagem Sir Hammerlock, um mapa de Pandora e a grande estrela, um boneco estilo bobblehead do personagem Marcus Kincaid (além do jogo, é lógico)

R\$ 650*



UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION EXPLORER EDITION

Ano: 2011

Plataforma: PS3

Um bauzinho bem bacana, cheio de coisas divertidas. Por exemplo: réplicas perfeitas do anel e da fivela do protagonista do jogo, o personagem Nathan Drake. Tem também uma estatueta do herói (bem a caráter, inclusive com metralhadora em punho e lenço no pescoço). Completam o pacote um livro com aquela qualidade top de sempre e um pôster

R\$ 185*

Como são descobertos os cheats?

Cheats são códigos secretos que proporcionam algum benefício ao jogador ou promovem algum tipo de modificação no game quando são acionados. Na maioria das vezes, os próprios desenvolvedores se encarregam de divulgá-los gradualmente nos dias ou meses seguintes ao lançamento do jogo – na verdade, uma estratégia para manter o título na boca do povo por um

tempo maior. Eventualmente, um ou outro desses macetes acabam sendo descobertos antes por algum jogador – na base do *hack* ou da sorte, testando aleatoriamente combinações de comando. Alguns *cheats* que ficaram ocultos por décadas, como o do videogame *Shadowrun*, de 1993, que só foi revelado no ano passado, mais de 20 anos depois do lançamento do jogo.

TEXTO Christian Costa

PAI DOS CÓDIGOS

O *cheat* mais famoso de todos os tempos é o Konami Code (↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A), usado pela primeira vez em 1986, numa versão para Nintendinho (NES) do jogo *Gradius*. Desde então,

essa sequência e versões levemente alteradas dela foram escondidas por desenvolvedores – para habilitar algum tipo de opção secreta, por exemplo – em aproximadamente 200 games, entre eles:



CONTRA

Ano: 1988

Plataformas: NES

Bastava aplicar o Konami Code na tela de abertura e pronto: você ganhava 30 vidas a mais, aumentando muito as suas chances neste que era considerado um jogo extremamente difícil

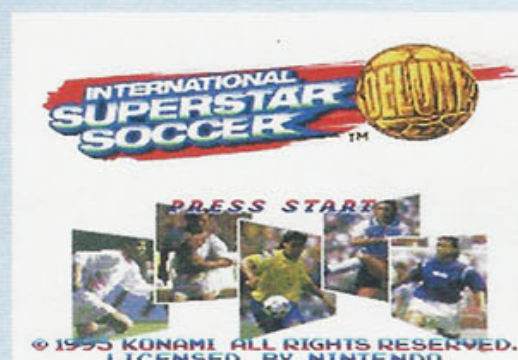


NBA JAM

Ano: 2010

Plataformas: PS3, Xbox 360, Wii

Na tela inicial (aquela em que era necessário pressionar *start*), o Konami Code permitia ao jogador sair dando enterradas com os integrantes da banda norte-americana Beastie Boys



SUPERSTAR SOCCER DELUXE

Ano: 1995

Plataformas: SNES, Mega Drive, PS

Na tela de abertura do videogame, aplicava-se o Konami Code pelo segundo controle. Ao ouvir alguns latidos, o gamer já podia dar início ao jogo – com um cachorro no papel de árbitro da partida

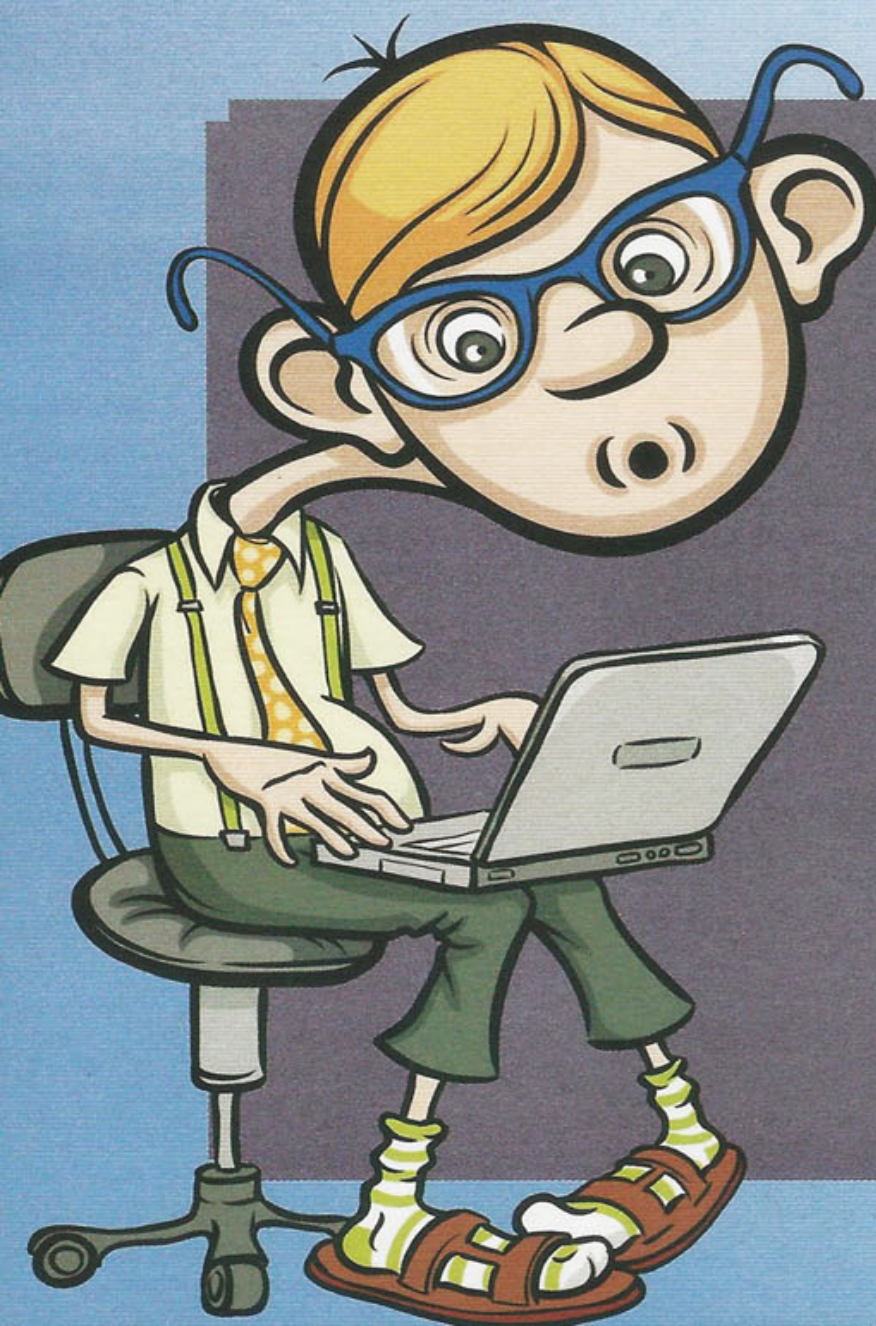


ASSASSIN'S CREED III

Ano: 2012

Plataformas: PS3, Xbox 360, Wii U, PC

Vá até Davenport Homestead após a sexta sequência, esconda-se numa porta perto da varanda da casa e assobie. Quando um peru aparecer, mire nele e aplique o código para vê-lo de capuz



OUTROS SEIS CHEATS MEMORÁVEIS

CARROS VOANDO

Jogo: *Grand Theft Auto: San Andreas*

Em qualquer momento do game, pressione ↑, ↓, L1, R1, L1, →, ←, L1 e ←. Depois, é só acelerar e alçar voo com a caranga

PERSONAGENS IGUAIS

Jogo: *Street Fighter 2*

Enquanto o logo da Capcom estiver na tela, aperte ↓, R, ↑, L, Y e B. Ao entrar no modo Versus, dois jogadores podem escolher o mesmo personagem – com roupas diferentes e uma leve diferença de força

QUEDA LIVRE

Jogo: *Grand Theft Auto V*

A qualquer momento do jogo, faça duas vezes a sequência L1, L2, R1, R2, ←, →, ← e →. O personagem aparecerá caindo do alto do mapa, e você pode escolher para onde ir bem rápido

SANGUINOLÊNCIA

Jogo: *Mortal Kombat*

Mortal Kombat sem sangue? Se você acha isso um absurdo, aperte A, B, A, C, A, B e B na tela com o Código de Honra para experimentar o jogo em sua forma mais sangrenta

SWIMSUIT SAMUS

Jogo: *Metroid*

Na tela de *passwords* do videogame, escreva o nome Justin Bailey e pronto: você verá a heroína Samus não em sua impenetrável armadura, mas trajando apenas um maiô

LANÇA-GRANADAS

Jogo: *GoldenEye 64*

No menu de *cheats*, use o seguinte código: ↓, ←, C superior, →, L+↓, L+←, L+↑, C esquerdo, ←. Depois, segure C inferior e saia explodindo tudo com lançadores de granadas desde o início

Qual a diferença entre **PATCH**, **HACK** e **MOD**?

Pergunta do leitor Luiz Augusto Freitas da Conceição, Belém (PA)

Os três têm algo em comum: eles alteram o funcionamento padrão de um videogame – seja para corrigir uma falha de programação, seja para facilitar a vida do jogador, proporcionando-lhe vantagens que normalmente não existiriam. Mas são coisas bem diferentes uma da outra. Confira.

TEXTO Christian Costa e Leonardo Veras



PATCH

A palavra significa “remendo”, e é exatamente essa a função dos *patches*: consertar algo que não esteja funcionando como deveria. Só não se prestam a alterar radicalmente o espírito do jogo. A maioria é oficial, como os que a Blizzard lança regularmente para melhorar o *World of Warcraft*.

Existem também os feitos por fãs, como o **DSfix**, que conserta um problema de resolução no jogo **Dark Souls**

HACK

Assim como o *patch*, o *hack* não altera o jogo de maneira radical, mas abre buracos nas regras. Usá-lo muitas vezes significa ganhar vantagens que não existiriam normalmente. Todos os *hacks* genuínos são feitos por fãs, como **Aimbot**, que auxilia a mira do jogador nos games de tiro. Segredos incluídos no jogo pelos próprios desenvolvedores até se parecem com *hacks*, mas são **outra coisa: cheats** (leia mais na pág. ao lado)

MOD

Este, sim, altera radicalmente o sistema do jogo – e de uma maneira não prevista pelo desenvolvedor. A escala das alterações pode variar desde uma simples mudança de cor até a criação de um jogo completamente novo. *Mods* são território exclusivo de fãs: as várias modificações gráficas de *Skyrim*, por exemplo. Alguns ficaram tão grandes que acabaram virando um universo à parte, como **DotA** (mod de *Warcraft 3*)



Quais são as pesquisas mais estranhas sobre games?

Enquanto alguns pesquisadores descobrem que jogos eletrônicos desenvolvem o raciocínio lógico, estimulam a criatividade e melhoram a coordenação motora, outros se dedicam ao que poderíamos chamar de lado B da ciência dos games. Conheça cinco estudos relacionados ao tema que usaram métodos bem esquisitos e chegaram a resultados mais esquisitos ainda.

TEXTO Saulo Sobanski ILUSTRA Estúdio Monga

UM JOGO POR CADA

Além de chafurdar na lama, porcos também gostam de videogame. Foi o que a pesquisadora americana Candace Croney acabou descobrindo ao realizar um estudo sobre a inteligência desses animais. Ela colocou os porcos para jogar um game de associação. Controlando um joystick adaptado com a boca, os bichos tinham de levar um cursor colorido até um espaço da tela que tivesse a mesma cor, passando por diferentes obstáculos. Quando conseguiam, ganhavam uma guloseima (outra coisa, aliás, que porcos adoram). No fim das contas, eles jogaram melhor do que o time de cachorros submetido ao mesmo teste simultaneamente

Dúvida que os porcos jogaram? Tem um vídeo que prova, vai lá!
bit.ly/porcosjogando

Além de reduzir em 35% a jogatina de *StarCraft*, as cobaias apresentaram uma redução superior a 20% no desejo de jogar



AMANSA-LEÃO

Psiquiatras da Coreia do Sul – terra dos gamers mais habilidosos do mundo – suspeitavam de que as diferentes regiões do cérebro de um jogador compulsivo funcionam num padrão parecido com o observado em dependentes químicos. Decidiram comprovar a tese. Sabe como? Submetendo um grupo de viciados em *StarCraft* a doses de bupropiona, substância normalmente utilizada no tratamento dos dependentes de heroína. As “cobaias” entraram no experimento jogando 30 horas semanais de *StarCraft*. Quando saíram, não tinham abandonado o vício. Ao contrário, não passaram nem perto disso. Mas estavam jogando menos: em média, “apenas” 20 horas por semana

PESADELOS CUSTOMIZADOS

Se você acha que realidade virtual é o máximo, precisa conhecer o trabalho da psicóloga canadense Jayne Gackenbach. Ela analisou o sono de um grupo de gamers e constatou que, além de terem sonhos mais vívidos que os de quem não joga, alguns deles são capazes de alterar o curso dos seus pesadelos. Isso não é demais? Segundo Jayne, há relatos entre os jogadores mais hardcore de alternância de percepção durante os sonhos ruins. Em outras palavras: capacidade de passar da visão em primeira pessoa para a visão em terceira durante o pesadelo. Não conhecemos nenhum gamer com esse poder. Mas a psicóloga garante que eles existem

O estudo de Jayne Gackenbach demonstrou também que os gamers têm menos pesadelos do que não gamers



A pesquisa da academia chinesa não tem nenhum fundamento científico, assim como as conclusões bizarras do seu diretor



CHINÊS SEM NOÇÃO

A Academia Chinesa de Ciências Sociais perguntou a alunos de ensino médio o que eles entendiam sobre vida e morte. Cerca de 80% responderam que não acreditavam em ressurreição, mas 60% dos estudantes das séries mais avançadas disseram acreditar que a morte não é algo definitivo. Como essa parcela dos alunos jogava videogames, o diretor da academia, Dong Shi, colocou a culpa nos jogos. E mais: saiu dizendo que elementos comuns em muitos games, como *checkpoints* e vidas infinitas, são os responsáveis pela “perigosa” noção de que é possível dar um perdido na morte

Fique esperto: segundo Dong-wook, rodar *Battlefield 4* em gráficos Ultra no PC pode ser prejudicial à saúde

MALDITO COOLER

De vez em quando aparece algum estudo alertando para o perigo dos jogos violentos, mas vai ser difícil encontrar um tão inusitado quanto o de Cho Dong-wook, professor de tecnologia da informação na Coreia do Sul. Ele decidiu verificar a temperatura de placas de vídeo enquanto rodavam certos tipos de jogos. Descobriu que, em *stand-by*, as placas se mantêm a 36 °C. Quando rodam um jogo de corrida, a temperatura salta para 45 °C. E chegam a 57 °C quando o game rodado é muito violento. E daí? Segundo Dong-wook, isso é problema porque placas que trabalham em temperatura elevada emitem mais ondas de rádio (algo potencialmente nocivo à saúde dos gamers)



SANTA MALUQUICE

É verdade que existem religiões de Pokémon?

Sim! Pode até parecer loucura, mas há muitos jogadores que cultuam divindades criadas por eles mesmos durante uma partida de *Pokémon* disputada em fevereiro de 2014. Um programador anônimo (sabe-se apenas que ele é australiano) modificou *Pokémon Red* para que milhares de pessoas pudessem jogá-lo simultaneamente. O experimento, batizado *Twitch Plays Pokémon*, durou 16 dias. E mexeu tanto com a cabeça dos participantes que vários deles começaram a ver influência divina em certos eventos ocorridos durante a maratona. Veja alguns exemplos.

TEXTO Lucas Patrício ILUSTRA Caio Yo

COMANDOS PELO CHAT

Para possibilitar que *Pokémon Red* fosse jogado por milhares de pessoas ao mesmo tempo, o programador australiano usou o Twitch, um site de transmissão de jogos. O game era controlado por comandos enviados pelo chat. Exemplo: digitar *left* fazia o personagem virar para esquerda; *right*, para direita

DEUSES DO TWITCH

Quatro divindades criadas pelos fãs de *Pokémon*

HELIX FOSSIL

A insistência de milhares de jogadores em checar o fóssil, que não pode ser jogado fora, levou muita gente a acreditar que o protagonista checava o artefato em busca de conforto espiritual. Assim começou a adoração a Helix

DOME FOSSIL

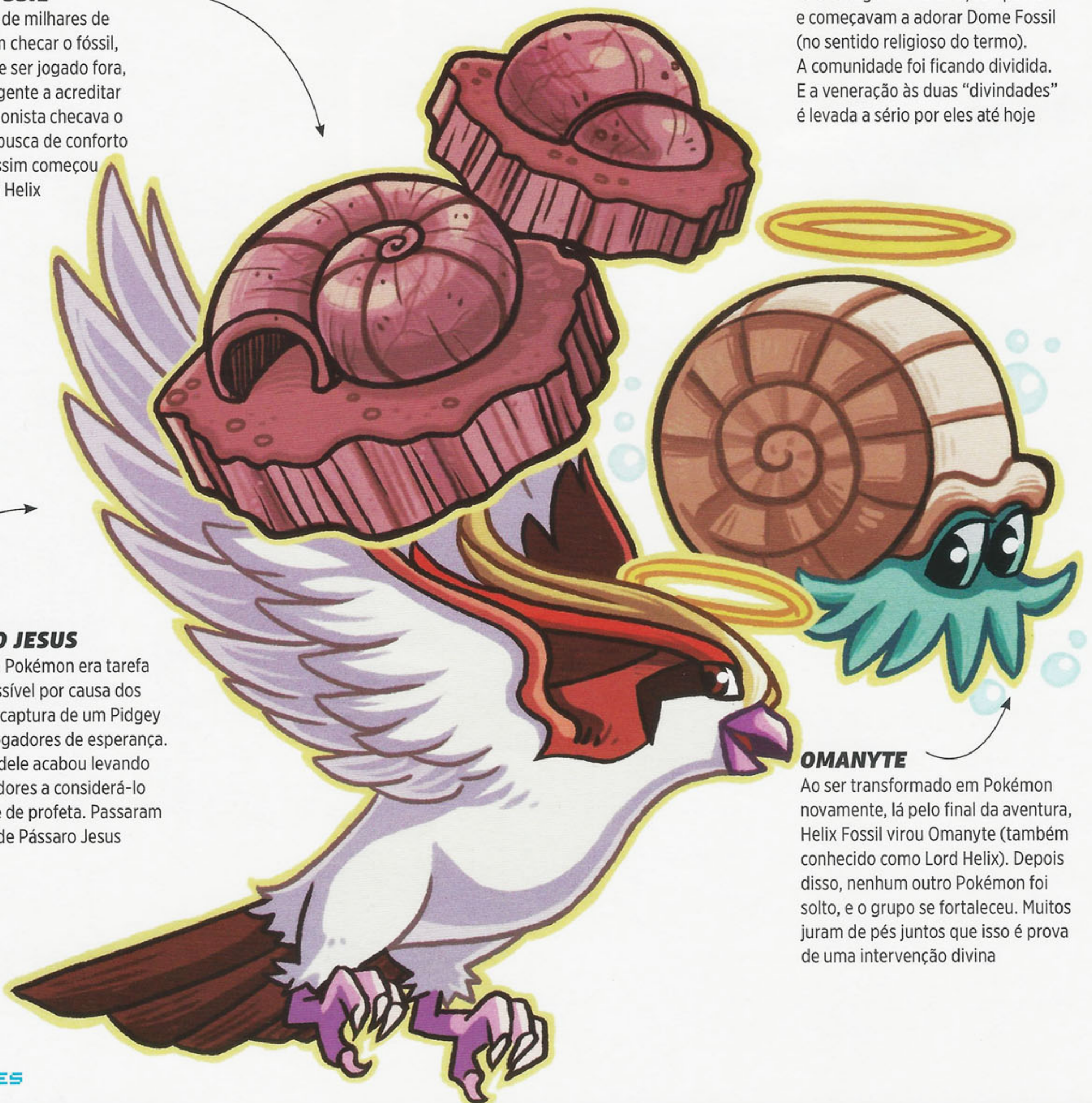
Enquanto muitos jogadores veneravam Helix Fossil, outros tantos seguiam na direção oposta e começavam a adorar Dome Fossil (no sentido religioso do termo). A comunidade foi ficando dividida. E a veneração às duas "divindades" é levada a sério por eles até hoje

PÁSSARO JESUS

Capturar um Pokémon era tarefa quase impossível por causa dos trolls. Mas a captura de um Pidgey encheu os jogadores de esperança. A eficiência dele acabou levando muitos jogadores a considerá-lo uma espécie de profeta. Passaram a chamá-lo de Pássaro Jesus

OMANYTE

Ao ser transformado em Pokémon novamente, lá pelo final da aventura, Helix Fossil virou Omanyte (também conhecido como Lord Helix). Depois disso, nenhum outro Pokémon foi solto, e o grupo se fortaleceu. Muitos juram de pés juntos que isso é prova de uma intervenção divina



XÔ, ESTRESSE

O que é um zen game?

Esse é o nome dado a todo jogo que tranquiliza o jogador em vez de pilhá-lo. Por mais improvável que isso pareça, games relaxantes existem, e não é de hoje. Os primeiros títulos do gênero já têm quase 20 anos. Um deles é *Harvest Moon*, bucólico RPG lançado no Japão em 1996. Outro veterano é *Katamari Damacy*, de 2004, também japonês. Seu protagonista é um príncipe que reconstrói estrelas e luas. Conheça outros quatro zen games que já foram ou ainda são bem populares.

TEXTO Christian Costa

SÓ RELAX

Quatro jogos para te deixar calminho, calminho



1.

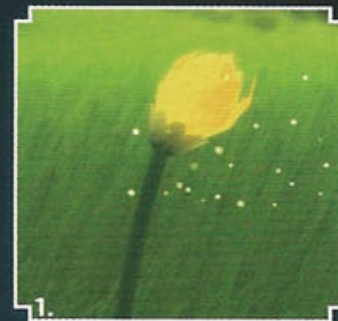
ELECTROPLANKTON

ANO 2005

PLATAFORMAS Nintendo DS e DSi

Game que transforma qualquer um em compositor. Ao manipular simpáticas criaturinhas aquáticas, o jogador vai obtendo inesperados

(e relaxantes) resultados sonoros. Este foi o último dos seis jogos criados pelo artista japonês Toshio Iwai entre 1987 e 2005



1.

FLOWER

ANO 2009

PLATAFORMAS PS3, PS4, PS Vita

Uma das missões do jogador neste game é controlar o vento. Outra é lidar com pétalas das mais variadas flores para tornar cada ambiente

o mais colorido e cheio de vida possível – seja em um campo verdejante, seja no caos da cidade grande. Poético, não?



1.

ZEN BOUND

ANO 2009

PLATAFORMAS PC, Mac, iOS, Android, Maemo

O desafio é entrelaçar figuras com uma corda e colori-las ao mesmo tempo. Tudo no jogo foi pensado

para deixar o jogador bem calminho. A começar pela trilha sonora, quase terapêutica de tão relaxante



1.

PROTEUS

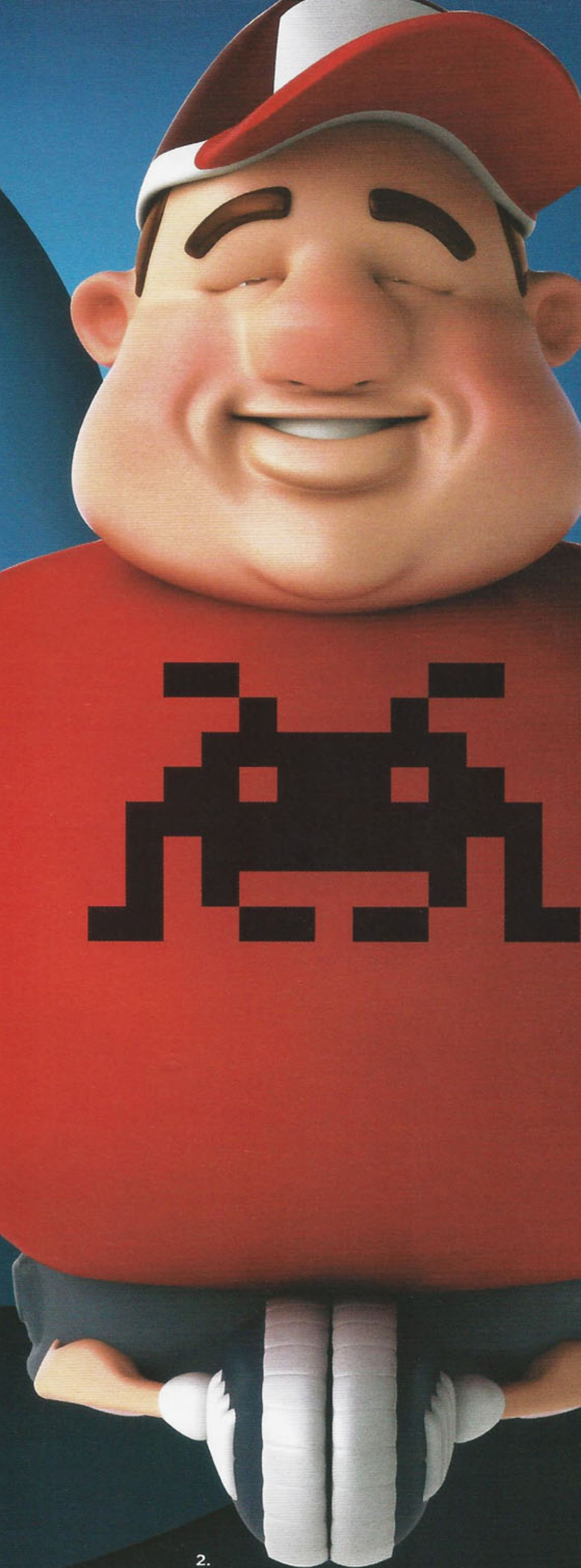
ANO 2013

PLATAFORMAS PS3, PS Vita, PC, Mac

Aqui, o jogador não é desafiado a alcançar nenhum objetivo específico. Sua missão é apenas explorar uma ilha. Os cenários ganham novas

formas, cores e sons à medida que sua exploração avança. Uma experiência sensorial, que nem todos consideram videogame

FOTOS: 1. Divulgação / Reprodução 2. Shutterstock



2.

MITO DA F1

Em quantos jogos o piloto Ayrton Senna aparece?

São pelo menos 12 os games em que o piloto aparece de alguma forma - seja como protagonista, seja fazendo apenas uma ponta. Em alguns deles, porém, seu nome foi bisonhamente alterado. É o caso de *Michael Andretti's World GP* e *Satoru Nakajima F-1 Hero*. Nos dois jogos, ele é chamado de Ayrton "Zenna". Já em *Tail to Nose*, Senna é A. "Seena". Tudo para evitar a licença oficial que teria de ser comprada para o uso do nome correto.

O primeiro jogo a ter Ayrton Senna como personagem principal foi *Super Monaco GP II*, de 1992. Antes do trágico acidente que o matou numa curva do circuito italiano de Ímola, no dia 1º de maio de 1994, o ídolo apareceria em mais três títulos. E continuaria virando game mesmo após a tragédia. Sua aparição mais recente ocorreu em *Grand Turismo 6*, na forma de um conteúdo extra para download (leia mais no quadro à direita).

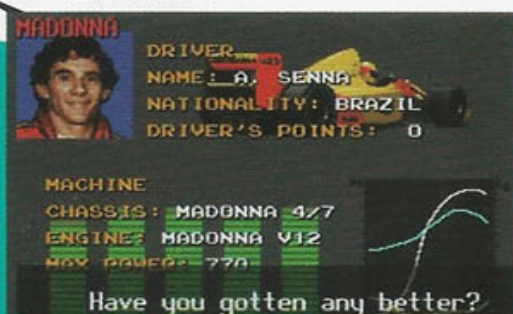
TEXTO Christian Costa



NOSSO PÓDIO

Os três melhores jogos protagonizados pelo piloto brasileiro

1º LUGAR



SUPER MONACO GP II (1992) - Mega Drive, Master System, Game Gear
Até hoje ele é venerado pelos fãs de Senna. O piloto supervisionou pessoalmente o desenvolvimento do jogo e deu seus pitacos em todas as pistas – inclusive nos dois circuitos fictícios contidos na opção Senna GP

2º LUGAR



GRAN TURISMO 6 (2013) - PS3
Liberado em maio, *Tributo a Ayrton Senna* é um conteúdo extra para download (DLC) em homenagem ao piloto. Entre as máquinas à disposição do jogador, estão um kart do início da carreira de Senna e o Lotus pilotado em 1985 (ano em que ele conseguiu sete *pole positions*)

3º LUGAR



KART DUEL* (1996-99) - PlayStation
A paixão de Senna pelos karts inspirou esta franquia, composta de três títulos. Os jogos não foram bem recebidos pela crítica na época, e com razão. Mas prestaram uma bela homenagem. A introdução, com uma foto de Senna em seu kart aos quatro anos, emociona

E MAIS 9 GAMES COM O ÍDOLO

- **Super Monaco GP (1989)** - Arcade, Mega Drive, Game Gear
- **Michael Andretti's World GP (1990)** - NES
- **Satoru Nakajima F-1 Hero (1991)** - Game Boy
- **F-1 Grand Prix Part II (1992)** - Arcade, SNES
- **Nigel Mansell's World Championship Racing (1992)** - Amiga, Atari ST, Mega Drive, SNES, NES, Game Boy, PC, ZX Spectrum
- **F-1 Sensation (1993)** - NES
- **Ayrton Senna Pole Position (2006)** - Mobile

* Três edições: *Kart Duel*, *Kart Duel 2* e *Kart Duel Special*

FOGO BAIXO

O jogo com Ayrton Senna que está no forno há três anos

Ainda sem nome definido, ele foi anunciado em 2011 e prometido para o final de 2012. Não saiu até hoje. Mas continua em desenvolvimento, sob responsabilidade da desenvolvedora Reiza Studios em parceria com o Instituto Ayrton Senna. O que se sabe é que o jogo terá como foco a carreira do piloto, tricampeão mundial na F1. E que será lançado só para PC. A ver



2.

LAÇOS DE FAMÍLIA

Trocamos e-mails com o piloto Bruno Senna, que dava paus no tio Ayrton quando era criança

MUNDO ESTRANHO GAMES: Sabe-se que você, quando era criança, costumava vencer seu tio no *Super Monaco GP II*. Continua gostando de videogames?

BRUNO SENNA: Joguei bastante até a adolescência, principalmente no PC. Hoje, tenho menos tempo, mas ainda brinco no PlayStation 3 de vez em quando. Meus jogos preferidos são *GP3*, *GP4*, *Sega Rally*, *Gran Turismo*, *Need for Speed*, *InFamous*, *Call Of Duty*, *Dead Space* e *GTA*



MEG: Como você vê a evolução dos jogos de corrida desde *Super Monaco GP II* até hoje?

BS: A evolução foi impressionante. Os games viraram simuladores tão precisos que hoje é comum ver pilotos profissionais recorrendo a eles para estudar uma pista, por exemplo

MEG: Você está nos games *F1 2010*, *F1 2012* e *F1 All Stars*. Qual é a sensação de jogar usando você mesmo como personagem?

BS: Nunca imaginei que um dia fosse virar personagem de videogame. Fiquei muito feliz. Mas pode ter certeza de que vencer o campeonato mundial de Fórmula 1 com aquele meu carro de 2010, só no jogo mesmo (*rsrsrs*)

Há muitos jogos que se transformaram em outros no meio do desenvolvimento?

Sim, a lista é enorme. Há o caso, por exemplo, do videogame *Croc: Legend of Gobbos*, lançado em 1997 para PlayStation, Game Boy, Sega Saturn e PC. Ele deveria ter sido uma aventura solo em 3D do

simpático dinossauro Yoshi, mas acabou virando o jogo de um crocodilo inédito até então. A indústria dos jogos eletrônicos é pródiga em mudanças de rumo como essa. Conheça mais alguns casos abaixo

TEXTO Renato Almeida



SAI ESPINAFRE, ENTRA BANANA

No início dos anos 1980, *Donkey Kong* não estava nos planos da Nintendo. O que a empresa queria, na verdade, era desenvolver um game que tivesse Popeye e Brutus como protagonistas. Mas problemas com direitos autorais forçaram a companhia a mudar o projeto no meio do caminho. Assim surgiu o clássico gorilão, com Jumpman no lugar do marinheiro comedor de espinafre

O ESPIÃO QUE SE ESCAFEDEU

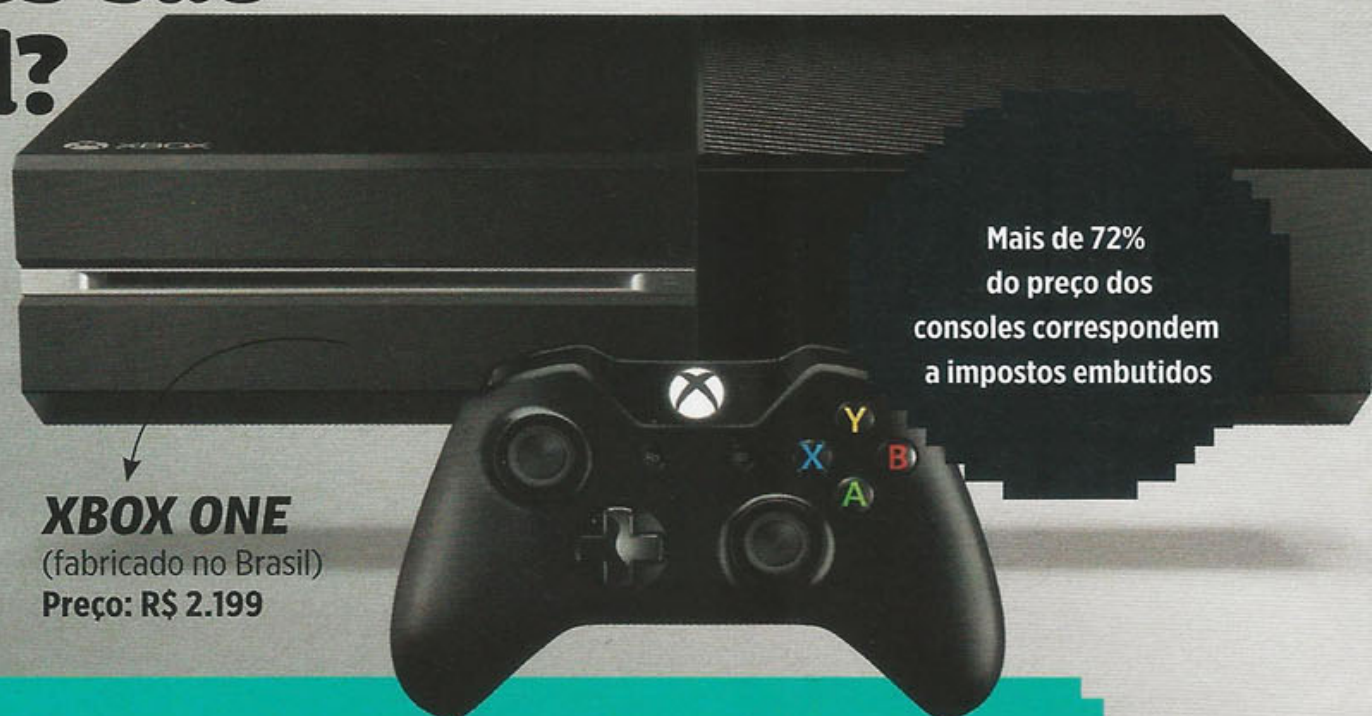
Em 1998, os desenvolvedores da Rare Games começaram a trabalhar num jogo que deveria ser a continuação de *GoldenEye*, sucesso da Nintendo lançado um ano antes. Mas o título foi ganhando uma personalidade tão própria durante o desenvolvimento que, ao ficar pronto, no ano 2000, nem tinha o espião 007 entre os personagens. Seu nome: *Perfect Dark*

BEM SALGADO

Por que os consoles são tão caros no Brasil?

Tem gente que não se conforma com o preço do PS4 e do Xbox One no Brasil, vendidos por R\$ 3.999 e R\$ 2.199 – contra algo em torno de R\$ 870 e R\$ 1.100 nos Estados Unidos. Sony e Microsoft colocam a culpa nos impostos. Mas há quem acredite que, por trás desses preços tão altos, estaria também a intenção dos fabricantes de lucrar no Brasil como não se consegue em nenhum outro lugar do mundo

TEXTO Henrique Sampaio e Maurício Manuel



XBOX ONE
(fabricado no Brasil)
Preço: R\$ 2.199

Mais de 72%
do preço dos
consoles correspondem
a impostos embutidos

LUCRO BRASIL

Esse é o termo usado por muitos especialistas para se referir à margem de lucro que certas multinacionais conseguem obter por aqui, bem acima da obtida em outros países. Para o economista Samy Dana, professor da Fundação Getúlio Vargas (FGV), esse pode ser o caso do PlayStation 4. “Não existe uma explicação

concreta para um videogame que custa US\$ 400 nos EUA ser vendido por quase R\$ 4 mil no país”, declarou Dana ao portal de notícias G1. A Sony nega, é lógico. E afirma que o preço do console só deverá cair quando ele passar a ser fabricado no Brasil – algo que ainda não tem data marcada para acontecer



REBIMBOCA DA PARAFUSETA

A série *Gears of War* só existe por causa de uma reviravolta no projeto de outro jogo: *Unreal Warfare*. O desenvolvimento desse game já estava em curso, mas teve de ser cancelado por não se entender direito com o motor gráfico Unreal Engine 3. Um tempo depois, já por dentro da tecnologia nova, a Epic Games resgatou o projeto e batizou-o de *Gears of War*.



VIVA A DIFERENÇA!

A ideia da Capcom era lançar o quarto jogo da série *Resident Evil*, pegando carona no estrondoso sucesso obtido pelos três primeiros. Só que o novo game foi ficando tão diferente dos anteriores durante o desenvolvimento que acabou virando outro. Assim nasceu, em 2001, o aclamado *Devil May Cry*, tido como um dos games de melhor jogabilidade da história.

PLAYSTATION 4

(importado)

Preço: R\$ 3.999

Incidem sobre os videogames mais impostos que sobre armas de fogo!

Aqui ao lado, na Argentina, o PS4 é 40% mais barato: custa cerca de R\$ 2.400

IMPOSTOS

No Brasil, videogames são enquadrados como jogos de azar. Por isso, a carga tributária aplicada sobre eles é maior. Além disso, ocorre por aqui o que os economistas chamam de efeito cascata (aplicação de impostos sobre impostos), o que torna o preço final ainda mais indigesto.

- Imposto de importação (II): 28%
- Imposto sobre Produtos Industrializados (IPI): 50%
- Imposto sobre Circulação de Mercadorias e Serviços (ICMS): 25%*
- Contribuição para Financiamento da Seguridade Social (Cofins): 7,6%
- Programas de Integração Social (PIS): 1,65%

* Percentual referente apenas ao estado de São Paulo, já que o ICMS varia de estado para estado.

POBRES DE NÓS

O Brasil tem os consoles mais caros do mundo.

Compare com os preços praticados em outros países

País	PS4**	Xbox One**
Reino Unido	R\$ 1.410	R\$ 1.516
Nova Zelândia	R\$ 1.210	R\$ 1.378
Austrália	R\$ 1.157	R\$ 1.259
União Europeia	R\$ 1.133	R\$ 1.490
Estados Unidos	R\$ 880	R\$ 1.095

** Valores atualizados pela cotação do dólar de 30/06/2014

Edições mais que especiais

Pokémon e The Legend of Zelda vão ganhar versões de *Monopoly*, um dos maiores clássicos dos tabuleiros

Já pensou como seria legal se a gente pudesse, ao jogar *Monopoly*, comprar uma rede de Pokémon Centers em vez de hotéis? Ou ser preso e ir parar numa cadeia em Kakariko Village? Em breve, tudo isso será possível. *Pokémon* e *The Legend of Zelda* estão prestes a ganhar edições especiais desse clássico do tabuleiro. Os jogos têm lançamento previsto para o mês de agosto nos EUA.

SÓ ACEITAMOS O ALLIGUEL EM RUPEES. FAVOR NÃO INSISTIR!



A versão Pokémon de Monopoly vai se passar em Kanto, a cidade do primeiro jogo da série

DÁ LICENÇA AÍ!

Adaptado para mais de 100 países, *Monopoly* talvez seja o *boardgame* com maior número de edições licenciadas. Entre elas:

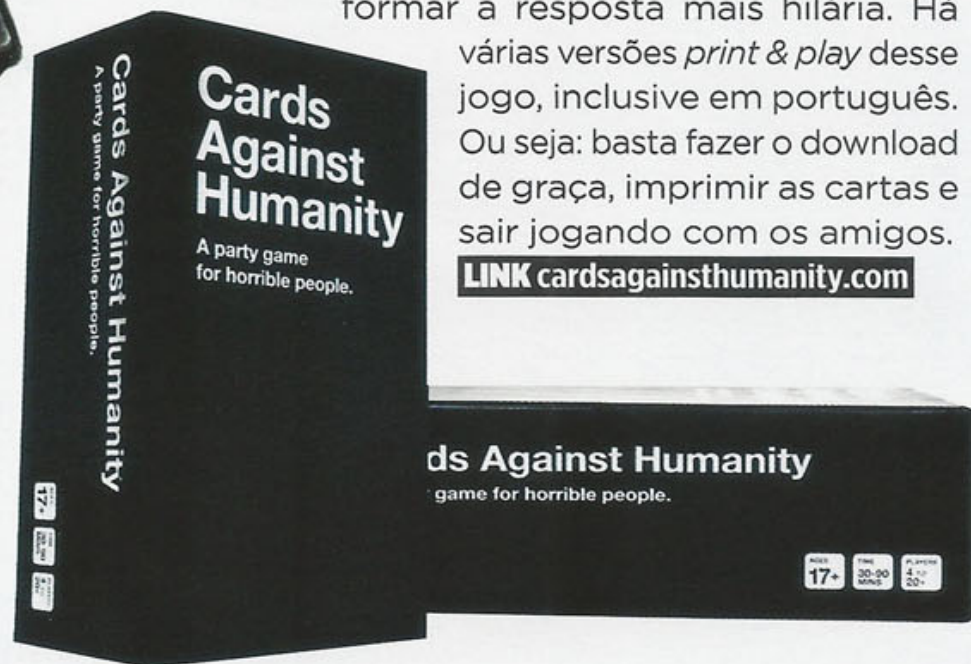
1. *Disney Pixar Edition* (2005)
2. *Nintendo Collector's Edition* (2006)
3. *Bob Esponja* (2006)*
4. *007 Collector's Edition* (2006)
5. *Adventure Time* (2013)

Humor negro e de graça

“Um jogo de festa para pessoas horríveis”. Essa é a definição de *Cards Against Humanity* feita pelos seus próprios criadores. As regras são simples: um jogador seleciona uma carta com uma pergunta do tipo “O que tem de tonelada no Paraíso?”. Em seguida, os outros escolhem entre as cartas que estão em sua mão, todas com frases ou palavras aleatórias, aquela que “melhor” responde à pergunta. Ganha quem formar a resposta mais hilária. Há

várias versões *print & play* desse jogo, inclusive em português. Ou seja: basta fazer o download de graça, imprimir as cartas e sair jogando com os amigos.

LINK cardsagainsthumanity.com



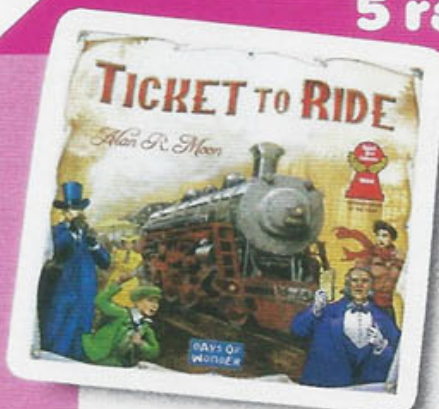
EU QUERO!



É fã da série *Game of Thrones*? Então chegou o *card game* dos seus sonhos. Cada jogador assume uma das famílias que disputam o controle de Westeros e tem como ponto de partida seu território de origem. Sua expansão territorial, no entanto, não depende só do emprego da força. Diplomacia é fundamental. Prepare-se para formar alianças. Mas esteja preparado também para trair e ser traído

DISTRIBUIDORA Galápagos Jogos
R\$ 229

5 razões para jogar...

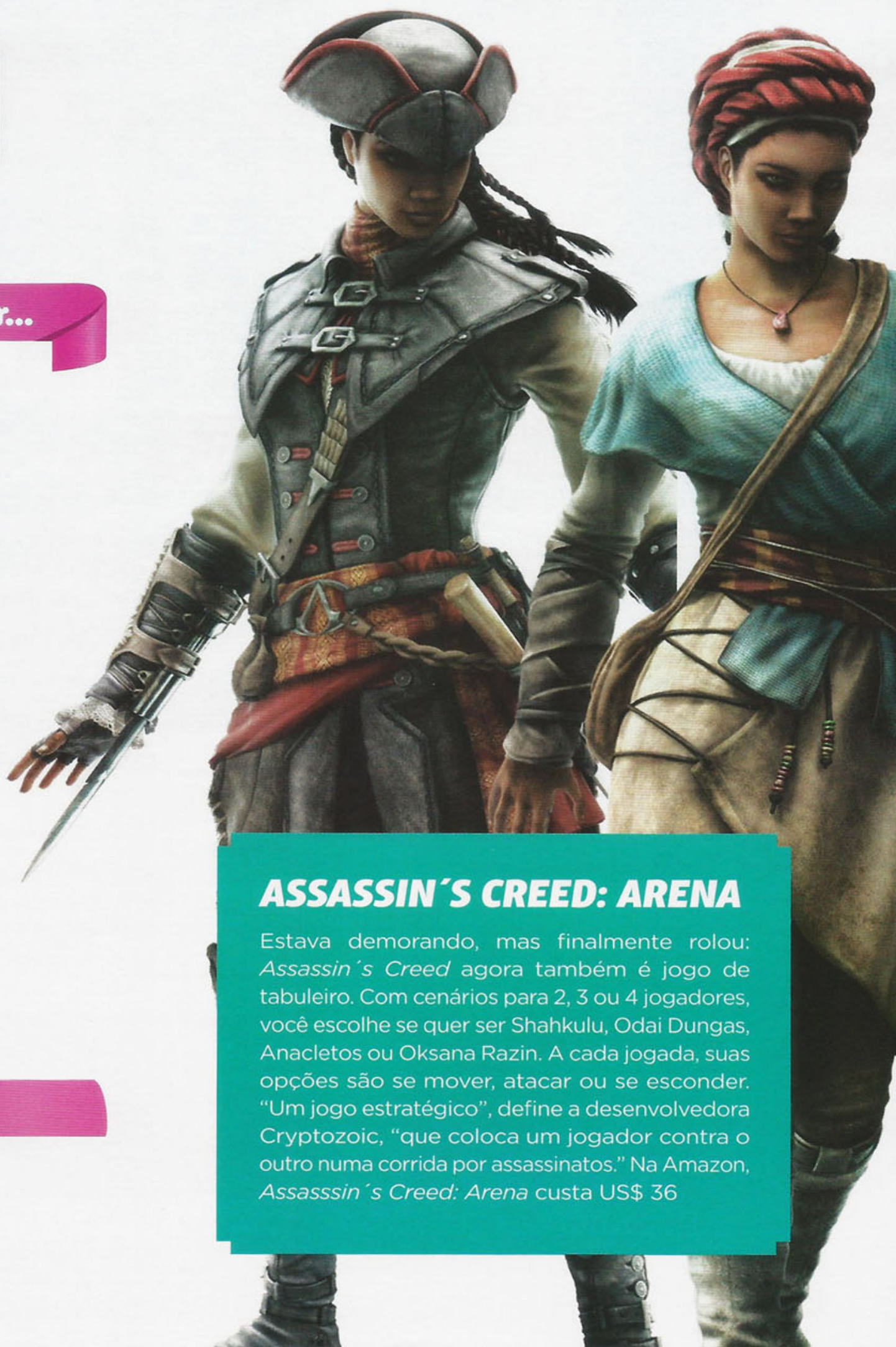


TICKET TO RIDE

- 1 O tema é leve e que agrada a todo mundo. Sua missão, basicamente, é construir e controlar estradas de ferro nos EUA
- 2 As partidas são rápidas, não duram mais do que uma hora. E as regras são simples: em cinco minutos você aprende tudo
- 3 Pode ser comprado no Brasil e vem com regras em português. É distribuído pela Galápagos Jogos (preço médio de R\$ 179)
- 4 A diversão continua em outras plataformas. Além do tabuleiro, *Ticket to Ride* tem versões para console, PC e dispositivos móveis
- 5 É um belo representante do estilo europeu de *boardgames*. Foi desenvolvido pelo premiado designer inglês Alan R. Moon

...e uma dica

- ! Construir a maior ferrovia contínua do jogo rende pontos adicionais.
- Esse é um objetivo que pode (ou deve) fazer parte da sua estratégia

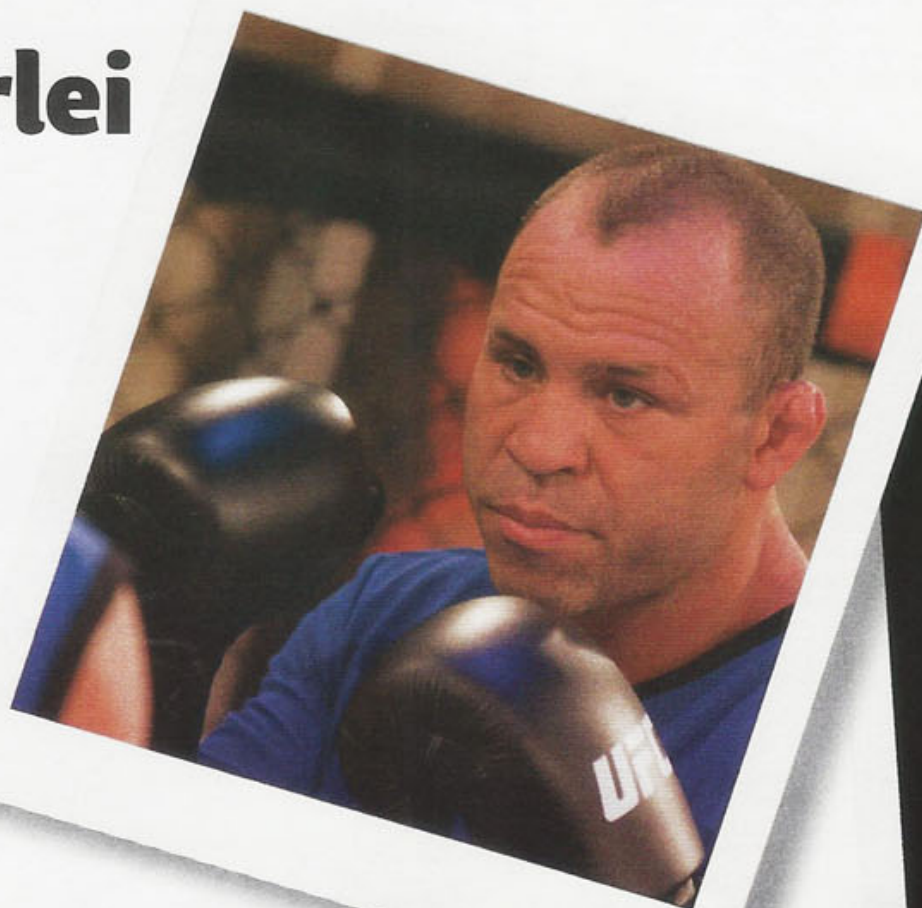


ASSASSIN'S CREED: ARENA

Estava demorando, mas finalmente rolou: *Assassin's Creed* agora também é jogo de tabuleiro. Com cenários para 2, 3 ou 4 jogadores, você escolhe se quer ser Shahkulu, Odai Dungas, Anacleto ou Oksana Razin. A cada jogada, suas opções são se mover, atacar ou se esconder. “Um jogo estratégico”, define a desenvolvedora Cryptozoic, “que coloca um jogador contra o outro numa corrida por assassinatos.” Na Amazon, *Assassin's Creed: Arena* custa US\$ 36

O QUE ESTOU JOGANDO

Wanderlei Silva



Quem já o viu no octógono ou nos momentos mais tensos do programa *The Ultimate Fighter* só pode achar que o cara é osso. E ele é mesmo. Mas pode acreditar: Wanderlei Silva muda bastante quando não precisa dar porrada em ninguém. Vira um sujeito tranqüilão, solícito

até não poder mais. Pelo currículo que tem (bicampeão no Pride), poderia ser marrento. Mas não é. E adora videogame. Conversamos como ele sobre isso. E descobrimos, entre muitas outras coisas, que Wanderlei é fissurado em *Call of Duty*. Confira na entrevista a seguir.

TEXTO Thiago Parijani

pingue-pongue

MUNDO ESTRANHO GAMES: Você se considera gamer?

WANDERLEI SILVA: Claro que sim! Tenho até personagem no *game do UFC*. Jogo desde quando era piá [garoto] em Curitiba. Sou do tempo dos fliperamas.

MEG: O que você anda jogando ultimamente?

WS: *Call of Duty* para afiar a apontaria e *Mortal Kombat* para tirar um sarro do meu parceiro de sala, o Thor, meu filho.

MEG: Quando joga *UFC*, escolhe o seu próprio personagem?

WS: Sempre jogo com o mais raçudo e bonito de todos, eu mesmo.

MEG: Já usou no octógono de verdade algum golpe que tenha aprendido nos videogames?

WS: Não, mas não descarto essa possibilidade, não. Quando jogo o *UFC*, procuro usar minha estratégia de luta real e normalmente eu me dou bem no mundo virtual.

MEG: O que um game precisa ter para chamar sua atenção?

WS: Desafio é o principal. Não gosto de nada em que você se dá bem logo de cara. Curto a dificuldade. Gosto de sentir o progresso e o aprendizado a cada fase ultrapassada, luta vencida ou missão cumprida.

MEG: Qual jogo você considera o melhor de todos os tempos?

WS: Sou fã da série *Call of Duty* desde o PlayStation 2.

MEG: Como seria um game em que você fosse o herói?

WS: Eu salvaria uma princesa, e minhas armas seriam minhas habilidades de luta. Estilo *Final Fight*. Eu iria debulhar os bandidos.

MEG: Algum recado para os gamers que são seus fãs?

WS: Acho videogame muito maneiro, um entretenimento show de bola. Como já disse, eu adoro jogar com o meu filho. Mas não dá para bitolar e ficar só no mundo virtual. Sou um cara da atividade física, não poderia pensar de outra maneira.



CALL OF DUTY: GHOSTS
ANO: 2013
PLATAFORMAS: PS3, PS4, XBOX 360, XBOX ONE, WII U, PC



UFC UNDISPUTED 3
ANO: 2012
PLATAFORMAS: PS3, XBOX 360



MORTAL KOMBAT 9
ANO: 2011
PLATAFORMAS: PS3, PS VITA, XBOX 360

Comprinhas da hora

Sugestões de presente para você mesmo ou para quem você gosta

TEXTO Carolina Salles

FLOWER POWER

A luminária inspirada no personagem Sunflower de *Plants vs. Zombies* é uma boa pedida para quem costuma jogar até altas horas. Sua bateria pode ser carregada via USB e tanto o caule quanto a flor podem ser ajustados em vários ângulos

[LINK bit.ly/plantsluminaria](http://bit.ly/plantsluminaria)

US\$ 16,99



MOUSE-CANHÃO

O Battlefield 4 Taipan, da Razer, tem sensor duplo (a laser e óptico), que garante mais precisão durante a partida. Também pode ser usado por canhotos e destros e tem nove botões que podem ser programados de acordo com sua preferência

[LINK bit.ly/battlemouse](http://bit.ly/battlemouse)

R\$ 400*



PÕE SEU MOUSE AQUI

Mouse poderoso não resolve muita coisa sem um mouse pad que preste. Este aqui, que homenageia *Call of Duty: Black Ops II*, tem base antiderrapante e vem com uma superfície texturizada que facilita o deslizamento de mouses ópticos e a laser

[LINK bit.ly/mousepadops](http://bit.ly/mousepadops)

R\$ 80*



PEN DRIVE NERVOSO

Que tal um pen drive com a cara do Red? Este é apenas um dos modelos da Emtec inspirados na série *Angry Birds*, todos com 8 giga de capacidade

[LINK bit.ly/penBirds](http://bit.ly/penBirds)

R\$ 40 (cada)



CULTO AO FÓSSIL

O Helix Fossil não virou apenas uma divindade por causa do evento Twitch Plays Pokémon (leia mais na pág. 44). Virou também este simpático pingente

[LINK bit.ly/helixpingente](http://bit.ly/helixpingente)

US\$ 10



EZIO LINDÃO

Os fanáticos pela série *Assassin's Creed* vão pirar nesta miniatura do personagem Ezio. Ela tem 24 centímetros de altura e é linda, caprichada nos mínimos detalhes

[LINK bit.ly/eziomini](http://bit.ly/eziomini)

US\$ 40



PAC SHOES

Olha só que ideia original: um par de alpargatas com desenhos inspirados no *Pac Man*. O calçado é feito por uma artesã americana, sob encomenda. Por isso, leva um tempinho para ficar pronto (de uma a quatro semanas). A tinta brilha no escuro

[LINK bit.ly/spatilhaspacman](http://bit.ly/spatilhaspacman)

US\$ 98



ALÔ, É O MARIO?

O kart do encanador mais famoso do mundo virou telefone. O aparelho não tem grandes recursos, mas é bem pouco provável que os fãs de Mario se importem com isso

[LINK bit.ly/mariotelefone](http://bit.ly/mariotelefone)

US\$ 200



Troque seu usado

Um site facilita o negócio colocando você em contato com outros gamers

Terminou os seus jogos e não sabe o que fazer com eles? Troque-os por games que você ainda não conhece! O site *Trocajogo* é o lugar certo para isso. Trata-se de uma rede social voltada para esse tipo de negócio. Você se registra e monta duas listas, uma com os títulos que tem para trocar e outra com os games do seu interesse. Aí, é só entrar em contato com os outros usuários e combinar a troca. A plataforma não faz mediação nas transações, só facilita o contato entre os gamers. As trocas são aceitas apenas para jogos originais e dentro do território brasileiro.

LINK: trocajogo.com.br

CAMPEÕES DO TROCA-TROCA*

Mais desejados

- **GTA V**
- **inFamous: Second Son**
- **Titanfall**
- **Assassin's Creed IV: Black Flag**
- **FIFA 14**
- **Battlefield 4**
- **The Last of Us**
- **Dark Souls II**
- **Metroid Prime Trilogy**
- **Batman: Arkham Origins**

Mais ofertados

- **GTA V**
- **inFamous: Second Son**
- **Titanfall**
- **Assassin's Creed IV: Black Flag**
- **FIFA 14**
- **Battlefield 4**
- **Mario Kart Wii**
- **Call of Duty: Ghosts**
- **Metal Gear Solid V: Ground Zeroes**
- **The Legend of Zelda: Twilight Princess**

* Levantamento feito na última semana de maio / Fonte: Trocajogo



De tirar o fôlego

A Capcom completou 30 anos recentemente e aproveitou a ocasião para lançar um livro bem legal: *Capcom 30th Anniversary Character Encyclopedia* ("Enciclopédia de Personagens da Capcom - 30º Aniversário", ainda sem versão em português). São mais de 200 personagens - entre eles, clássicos como Arthur, Megaman, Ryu, Viewtiful Joe, Morrigan e Ashley Graham, todos reunidos na capa. Além da ficha completa de cada um, o livro traz várias curiosidades sobre eles

EDITORA Brady Games
208 PÁGS.
R\$ 41



EU QUERO!

O roguelike está na moda!

Subgênero dos RPGs, esse tipo de game surgiu na década de 1980 e foi redescoberto pelos indies. Os *roguelikes* são reconhecidos pelo alto grau de dificuldade e pelo "fator *replay*" elevado. Conheça alguns dos mais legais a seguir



RISK OF RAIN

ANO 2013

PLATAFORMAS Vita, PC
Quanto mais você demora para encontrar a saída da fase, mais a dificuldade aumenta. Dependendo da performance, seu poder de destruição aumenta exponencialmente



BINDING OF ISAAC

ANO 2011

PLATAFORMAS PC, Mac
Na pele de Isaac, você precisa enfrentar criaturas grotescas usando como arma suas lágrimas. Ocasionalmente, os fetos de seus irmãos abortados aparecem para ajudá-lo



FASTER THAN LIGHT

ANO 2012

PLATAFORMAS PC, Mac, Linux, iOS
Além de gerenciar a tripulação de sua nave, o jogador precisa enfrentar inimigos que cruzam seu caminho em batalhas estratégicas



TOWER OF GUNS

ANO: 2014

PLATAFORMA PC
Para escalar uma torre cheia de armadilhas, você escolhe uma única arma ou habilidade. No decorrer do jogo, ela pode ser melhorada ou alterada em áreas específicas



ROGUE LEGACY

ANO 2013

PLATAFORMA PC
Ele evita a frustração do *permadeath* ao permitir que o jogador incorpore um descendente de seu personagem assim que ele morre, herdando todos os seus *upgrades*

A arte do videogame

O museu Smithsonian, nos EUA, incorporou recentemente os games *Flower* e *Halo 2600* ao seu acervo permanente, considerado um dos mais importantes do mundo. Essa foi mais uma demonstração de como os jogos eletrônicos já não se conformam apenas com a categoria de entretenimento. Cada vez mais eles querem ser obras de arte. O Smithsonian não foi a primeira instituição de renome a dar espaço aos videogames. O Museu de Arte Moderna de Nova York mantém em seu acervo 20 títulos. Saiba quais são eles no quadro abaixo.

OBRAS-PRIMAS DO MOMA

- *Pong* (1972)
- *Space Invaders* (1978)
- *Asteroids* (1979)
- *Pac-Man* (1980)
- *Tempest* (1981)
- *Yar's Revenge* (1982)
- *Tetris* (1984)
- *Another World* (1991)
- *Myst* (1993)
- *SimCity 2000* (1994)
- *Vib-Ribbon* (1999)
- *The Sims* (2000)
- *Katamari Damacy* (2004)
- *EVE Online* (2003)
- *Dwarf Fortress* (2006)
- *Portal* (2007)
- *flow* (2006)
- *Passage* (2008)
- *Canabalt* (2009)
- *Minecraft* (2011)

top 5

As melhores versões *mobile* para jogos de console



THE WALKING DEAD

A trama é permeada do começo ao fim por dilemas morais capazes de levá-lo a uma montanha-russa de emoções. O jogo é um dos mais envolventes disponíveis atualmente
US\$ 4,99 (AppStore)



XCOM: ENEMY UNKNOWN

No papel do comandante de um esquadrão de elite, você precisa conter uma invasão alienígena criando alianças e desenvolvendo tecnologias militares
US\$ 9,99 (AppStore)
R\$ 22,15 (Google Play)



GTA: SAN ANDREAS

Clássico do PS2, ficou tão bom no dispositivo móvel quanto sempre foi console. Tirando os controles baseados em toque, não há muito do que reclamar
US\$ 6,99 (AppStore)
R\$ 15,50 (Google Play)



DEUS EX: THE FALL

Episódio paralelo ao aclamado RPG de ficção *Human Revolution*, este jogo simplifica as mecânicas do original sem grandes perdas
US\$ 6,99 (AppStore)
R\$ 15,53 (Google Play)



LIMBO

Nesta aventura, que ganhou destaque nos consoles em 2011, você controla um garoto perdido no limbo e precisa driblar a morte que o espreita a cada obstáculo ou armadilha espalhados pelos cenários
US\$ 4,99 (AppStore)

Power Rangers na TV

Jogo brasileiro vai colocar você em um estúdio para gravar episódios da série

Com lançamento previsto para as próximas semanas, *Chroma Squad*, do estúdio brasiliense Behold, vem sendo aguardado com ansiedade por muitos gamers. E não é difícil de entender o motivo. Afinal, quem não gostaria de jogar um *Final Fantasy Tactics* estrelado por Super Sentais? Para quem não faz ideia do que seja isso, a gente explica. Super Sentais são aqueles heróis de uniformes coloridos que surgiram no Japão em meados dos anos 1970 e explodiram no Brasil durante a década de 1980. Eles formavam esquadrões como o Comando Estelar Flashman e o Esquadrão Relâmpago Changeman, que acabaram dando origem aos Power Rangers algum tempo depois. O videogame estará disponível, via Steam, para PC, Mac e Linux.

Chroma Squad foi criado pelo mesmo estúdio de Brasília (o Behold) que assina o elogiado *Knights of Pen & Paper*

ESTRATÉGIA TÁTICA

Em *Chroma Squad*, o jogador vai administrar um estúdio de TV no qual são gravados episódios de *Power Rangers*. Contratar uma equipe de filmagem e atores para interpretar os heróis será parte do desafio, assim como dirigir a gravação das cenas de luta. Nessa hora, o jogo assume um estilo de estratégia tática. Além de bem-humorado, o novo game é cheio de referências à cultura pop



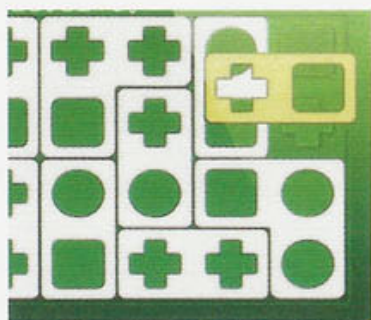
De volta para o futuro

Clássicos nacionais de tabuleiro já têm versões para tablets e smartphones



BANCO IMOBILIÁRIO GRÁTIS

Tem 12 personagens diferentes e multiplayer local ou on-line. Só não espere o visual de antigamente: o game é baseado na versão mais recente de tabuleiro



CILADA GRÁTIS

Lembra daquele quebra-cabeça com pecinhas brancas que se encaixavam em um estojo verde? O clássico *Cilada* também ganhou uma versão digital para você torrar todos os seus neurônios



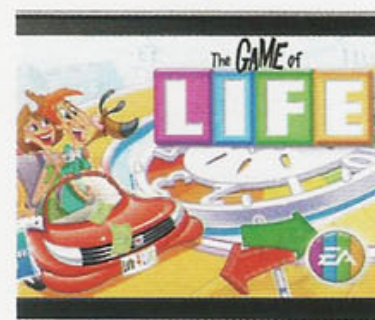
AUTORAMA GRÁTIS

Para quem consegue manter o carro na pista, *Autorama* pode ser uma boa pedida. O jogo traz um visual aéreo simpático, modo multiplayer e carros inspirados em modelos nacionais de verdade



IMAGEM & AÇÃO GRÁTIS

Se você gosta de *Draw Something*, vai se sentir em casa com a versão digital de *Imagem & Ação*. O jogo é mais uma adaptação do original do que uma recriação. Pena que as mímicas ficaram de fora



JOGO DA VIDA

US\$ 0,99 (AppStore)
R\$ 13,90 (Google Play)
Ainda não há uma versão nacional, mas a versão gringa, da Electronic Arts (EA), é tão fiel ao jogo brasileiro que não se nota a diferença. O game tem suporte multiplayer

Jogos que pisam na bola com o Brasil



ASSASSIN'S CREED III

ANO 2012

PLATAFORMAS PS3,

Xbox 360, PC, Mac

A fase ambientada no Brasil é uma das piores do jogo. Os diálogos são horríveis, com um sotaque tão bizarro que parece falado por alienígenas



MAX PAYNE 3

ANO: 2012

PLATAFORMAS PS3,

Xbox 360, PC, Mac

São Paulo parece uma favela carioca, com direito a bandidos usando camisa do Fluminense. Os policiais comem coxinhas tal como os americanos se empanturram de donuts



SHADOWRUN

ANO 2007

PLATAFORMA Xbox 360

A trama se passa em Santos, no litoral paulista, mas o que mais se vê são interiores insossos de prédios corporativos. A animação de introdução do jogo sugere que a cidade é a capital do país



CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

ANO 2009

PLATAFORMAS PS3,

Xbox 360, PC

Tudo acontece em meio a uma influência tão latina que os cenários ficam bem estranhos aos olhos de quem é brasileiro



DRIVER 2

ANO 2000

PLATAFORMAS PS,

Game Boy Advance

Na fase ambientada no Rio de Janeiro, há macacos pendurados nos coqueiros. De tão sem cabimento, esse detalhe parece até uma piada feita pelos desenvolvedores

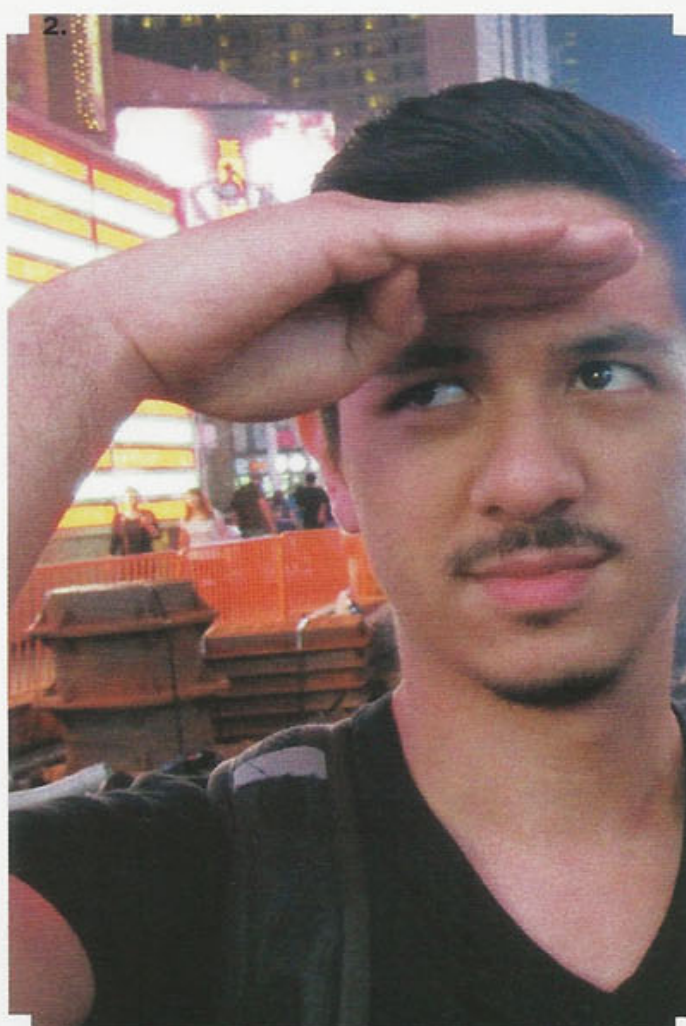
Bombando lá fora

Brasileiros por trás de jogos que alcançaram sucesso internacional recentemente



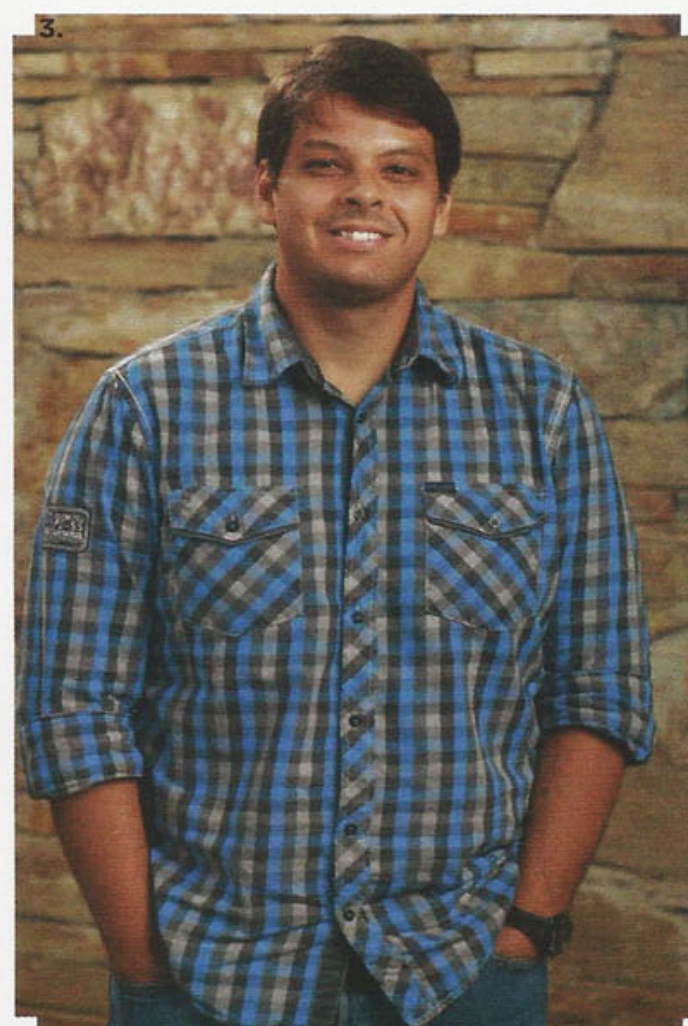
RAQUEL "AMORA" OLIVEIRA E PEDRO "SANTO" MEDEIROS

O último título em que os designers trabalharam juntos é também um dos maiores sucessos recentes dos jogos indie: *Towerfall*, considerado um dos melhores títulos multiplayer dos últimos anos



GLAUBER KOTAKI

Animador de resposta, Glauber trabalhou em *Rogue Legacy*, lançado em 2013, e é um dos caras por trás de dois títulos que figuram nas listas dos games independentes mais aguardados do momento: *Chasm* e *Duelynst*



GILLIARD LOPES

Em 2008, Gilliard foi convocado pela produtora Electronic Arts e passou a integrar a equipe de *FIFA*. Desde então, vem trabalhando no desenvolvimento dos principais jogos da série, tanto na área de criação quanto na de produção

DO BOM E DO MELHOR

Avaliamos os games mais relevantes lançados até agora em 2014 – e alguns títulos menos badalados, mas que você precisa conhecer

TEXTO Gabriel Morato

WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER



Herdeiro de *Wolfenstein 3D* (1992), que apresentou ao mundo o conceito de jogo de tiro em primeira pessoa, *The New Order* chega numa época em que o mercado está abarrotado de opções desse gênero. Aí, fica a pergunta: tem jeito de competir com franquias como *Call of Duty* e *Halo*? A resposta é “sim”. Este game não segue tendências, tampouco tenta reinventar a roda. O resultado é uma aventura das mais empolgantes

PLATAFORMAS: PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC
DESENVOLVEDOR: MachineGames

NAZISTAS NO PODER

O personagem B. J. Blazkowicz volta com a mesma cara quadrada do original. Desta vez, no entanto, sua missão é assassinar um cientista nazista. Em pouco tempo de jogo você, no controle do protagonista, dará um salto de 20 anos do tempo. Detalhe: nesse futuro alternativo, os nazistas venceram a Segunda Guerra e dominam o mundo. Blazkowicz, agora, precisa enfrentar o inimigo lutando ao lado da resistência se quiser alcançar seu objetivo



SURPRESAS DE MONTÃO

Em *The New Order*, o jogador recarrega tanto sua energia quanto sua armadura com itens. Outra novidade é a possibilidade de carregar um arsenal inteiro em cada fase. A atualização constante dos objetivos (com bastante interação em situações de pouca ou nenhuma violência) torna o mundo do jogo bastante verossímil e cativante. O gamer está sempre querendo saber qual será sua próxima missão – e não faltam surpresas espalhadas pelo caminho

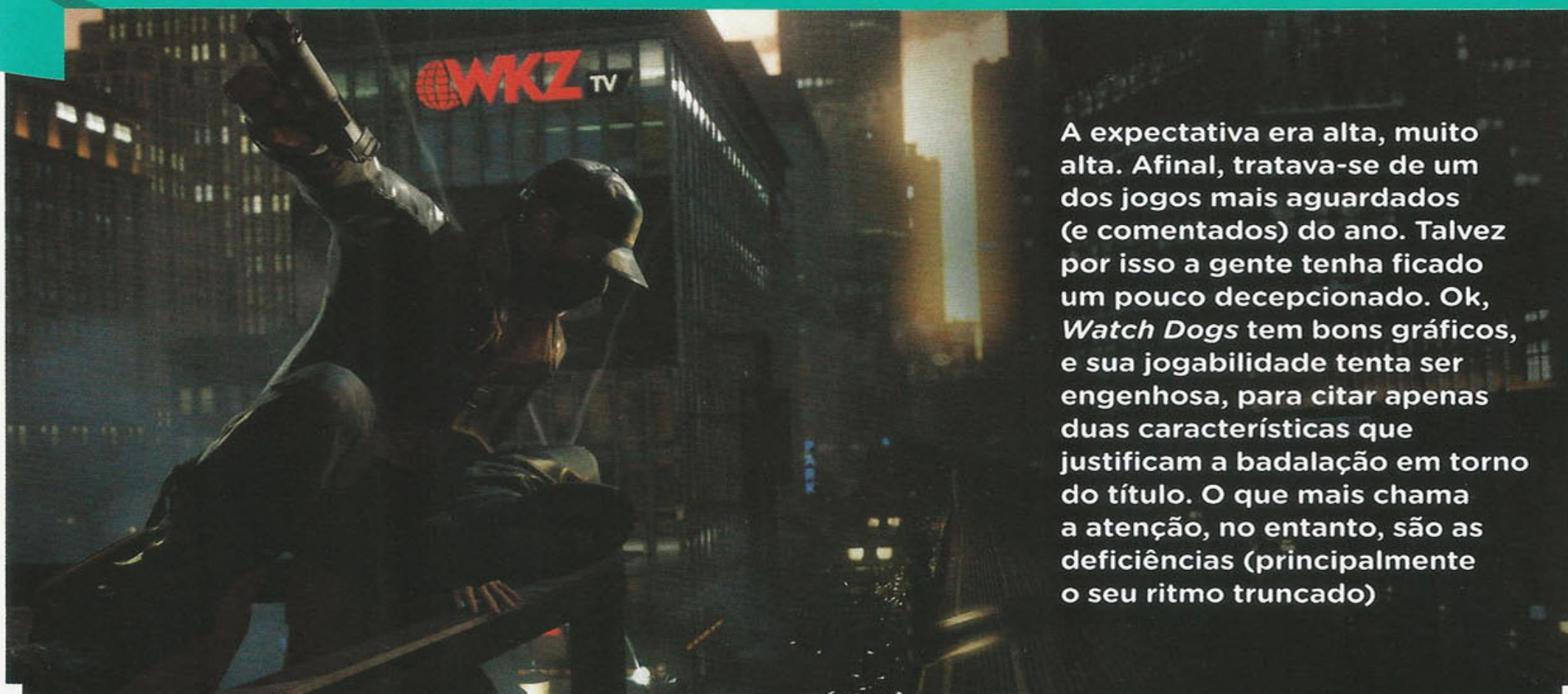


VELHOS TRUQUES

O jogo é um remix muito bem sacado de elementos clássicos. Sem desperdiçar o poder das novas tecnologias, seus desenvolvedores fizeram excelente uso de velhos (mas eficientes) truques. Não há uma característica do videogame que se destaque entre as demais. Sua receita é o equilíbrio e o trato refinado que foi dado a cada detalhe. *The New Order* não derruba o queixo do jogador como *Modern Warfare* fez alguns anos atrás. Mas é um título tão legal quanto o lendário *Wolfenstein 3*



WATCH DOGS



A expectativa era alta, muito alta. Afinal, tratava-se de um dos jogos mais aguardados (e comentados) do ano. Talvez por isso a gente tenha ficado um pouco decepcionado. Ok, *Watch Dogs* tem bons gráficos, e sua jogabilidade tenta ser engenhosa, para citar apenas duas características que justificam a badalação em torno do título. O que mais chama a atenção, no entanto, são as deficiências (principalmente o seu ritmo truncado)

PLATAFORMAS: PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Wii U, PC
DESENVOLVEDOR: Ubisoft



QUEM ME CHAMAR
DE BLACK BLOC
LEVA CHUMBO!

SONHO DE HACKER

Jogadores encarnam o hacker Aiden Pearce. Objetivo: invadir o supercomputador ctOS e sair fazendo o diabo na cidade de Chicago. Por exemplo: explodir canos subterrâneos, roubar dados bancários, interferir no funcionamento dos semáforos... Enfim, tudo aquilo com que um hacker poderia sonhar

GENTE DOIDA

A simulação de Chicago impressiona e rende algumas experiências memoráveis – como entrar em um café que está sendo assaltado e sair de lá como herói. Esteja preparado para lidar com pessoas que agem como se fossem malucas, principalmente ao volante. Mas não espere muito dos minigames espalhados pela cidade. Eles poderiam ser mais criativos e prejudicam o ritmo da aventura

FUTURO PROMISSOR

Embora *Watch Dogs* tenha frustrado nossas expectativas, o futuro da série parece promissor. Um bom indicador desse potencial é a maneira com que os desenvolvedores integraram ao jogo a função multiplayer, com missões que se misturam à campanha de forma quase transparente. Em outras palavras: o multiplayer pode começar do nada, sem qualquer aviso prévio, enquanto você está despretensiosamente jogando sozinho



TITANFALL



O novo jogo dos criadores de *Call of Duty* pega um dos recursos mais populares dessa franquia – o frenético multiplayer competitivo – e o eleva à enésima potência, com personagens incrivelmente acrobáticos e robôs gigantes de combate. Mas isso tem um preço alto: a ausência da tradicional campanha para um jogador

PLATAFORMAS: Xbox 360, Xbox One
DESENVOLVEDOR: Respawn

RAPIDINHAS

Titanfall não é exatamente um jogo de nova geração – e sua versão para Xbox 360 está aí para provar. Mas tem uma mecânica sólida, garantia de partidas rápidas e empolgantes. Por outro lado, ser um game exclusivamente on-line acarreta alguns problemas. Além da falta de uma campanha narrativa (há um modo que deveria ser isso, mas não é), depende-se sempre de uma boa conexão

QUE VENHAM OS PRÓXIMOS

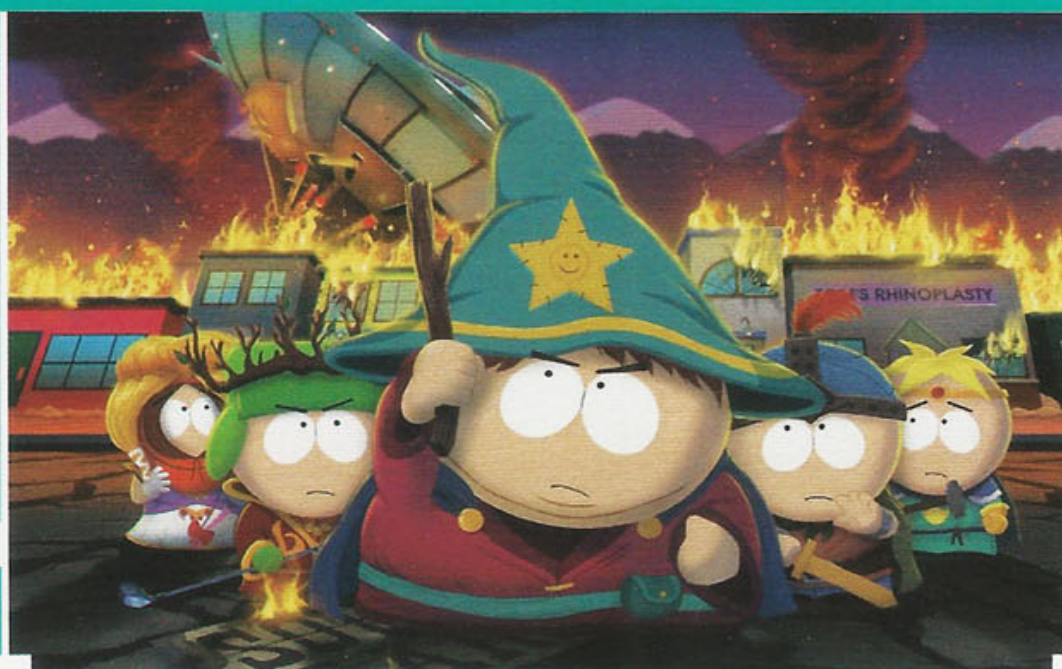
Depois de jogar um tempo, fica a sensação de que o game precisava ter mais conteúdo. A ausência de uma campanha tradicional poderia ter sido compensada com mais mapas e modalidades. A desenvolvedora oferece tudo isso como DLCs. Isso talvez seja sinal de que a Respawn correu demais para lançar o jogo. Mas indica também que os episódios futuros têm potencial

SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH



Jogos licenciados nem sempre fazem justiça à obra de origem. Mas esse não é o caso de *South Park: The Stick of Truth*. Ele incorpora muito bem o que há de melhor nos desenhos animados: o bom humor. Pena que só essa parte da adaptação foi 100% bem-sucedida. Como RPG, o game peca em alguns aspectos

PLATAFORMA: PS3, Xbox 360, PC
DESENVOLVEDOR: Obsidian



PERIGOS ABSURDOS

The Stick of Truth tira um barato do gênero RPG e reproduz fielmente a cidade nevada do Colorado e de todos os seus perigos absurdos – de mendigos a alienígenas, passando por *bullies* e tantas outras figurinhas carimbadas da TV



PIADAS A RODO

A cada piada (e elas são muitas, presentes não só nos diálogos, mas também nos poderes de luta de cada personagem), o jogo perde um pouco de fluência e equilíbrio. Aparentemente, os desenvolvedores se preocuparam mais com o humor do que com a jogabilidade. Se o que você procura é um bom RPG, existem games melhores por aí. Para quem gosta dos desenhos, no entanto, *The Stick of Truth* é um ótimo entretenimento

INFAMOUS: SECOND SON



Há quem considere *Second Son* o marco zero dos games de nova geração. Mas cá entre nós: não há nada que surpreenda na sua jogabilidade. Com a possibilidade de alterar o tipo de poder de Delsin, protagonista do jogo, quase tudo parece mais genérico que nos títulos anteriores

PLATAFORMA: PS4

DESENVOLVEDOR: Sucker Punch

BONITAÇO

Apesar de mais detalhada, a Seattle que serve de cenário é muito menos densa e vertical que as cidades dos jogos anteriores – e conta com um número menor de objetivos secundários. Difícil escapar da sensação de pouco conteúdo. Esse é o seu ponto fraco. Os fortes são as mecânicas de combate (muito bem resolvidas) e os gráficos (o jogo é realmente bem bonito)

SUPERPODERES

Delsin é um pichador com superpoderes que precisa tomar decisões morais. Mas isso tem pouca influência sobre a sua personalidade. A adição de diferentes tipos de poderes deveria ser um fator estratégico, mas eles são parecidos demais. No fim das contas, essa novidade é mais problema do que solução



METAL GEAR SOLID V: GROUND ZEROES



PLATAFORMAS: PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One

DESENVOLVEDOR: Kojima

Este não é um jogo completo, trata-se apenas de um pedaço do próximo título da série (com lançamento previsto para 2015). Mas também não é uma demo como as que você provavelmente conhece. Afinal, é preciso pagar para jogá-la. Mesmo assim, a experiência proporcionada por *Ground Zeroes* está longe de ser ruim

PALHINHA

O próximo jogo da série *Metal Gear* vai se chamar *The Phantom Pain*. E dá para ter uma boa ideia do seu potencial em *Ground Zeroes*. Você terá de invadir uma base cubana para salvar as criancinhas apresentadas em *Peace Walker* (2010), o game anterior da franquia. O problema é que não dá para se sentir saciado

QUERO MAIS!

Ground Zeroes não se resume em completar a missão. O título traz algumas tarefas extras. Mesmo assim, fica aquela sensação de “quero mais”, principalmente levando-se em conta que a missão-base não dura mais do que 90 minutos. As versões para PlayStation e Xbox têm, cada qual, uma missão extra exclusiva

KIRBY TRIPLE DELUXE



PLATAFORMA: Nintendo 3DS
DESENVOLVEDOR: HAL

FÁCIL DEMAIS?

Como em *Super Star*, este jogo oferece uma campanha e alguns minigames, cada qual com suas peculiaridades. O game é claramente dirigido a um público jovem, na faixa dos 8 aos 12 anos, mas os jogadores com mais de idade são recompensados com vários segredos que precisam ser descobertos e itens colecionáveis, como chaveiros pixelados que homenageiam os títulos anteriores.

Primeiro veio *Kirby Dreamland*, um jogo relativamente fácil e bem amigável lançado em 1992. Quatro anos depois, em 1996, foi a vez de *Kirby Super Star*, o game mais celebrado da série. Agora, com *Kirby Triple Deluxe*, a HAL tenta criar um novo clássico.



TEM PRA TODO MUNDO

Mesmo com um nível relativamente baixo de dificuldade, o jogo cativa e tem qualidades suficientes para agradar a qualquer tipo de jogador. Cada fase traz algum atrativo único e a introdução de um novo tipo de poder (Supernova) cria situações tão divertidas quanto inusitadas. Se você não se incomodar com a falta de desafios *hardcore*, eis aqui um excelente passatempo para o seu Nintendo 3DS.

DARK SOULS 2



O jogo que ficou famoso por ser muito difícil volta fazendo justiça ao espírito transgressor do primeiro título, lançado em 2011. Tutoriais minimalistas, curva de dificuldade irregular e chances constantes de perder o progresso são características marcantes do game anterior que (felizmente!) foram preservadas aqui.

PLATAFORMA: PS3, Xbox 360, PC
DESENVOLVEDOR: From Software



MORTE CERTA

O jogador jamais é avisado de que será emboscado. Ou seja: você morre até aprender. Os criadores do game estão pouco ligando para a sua frustração. Mas é isso o que dá personalidade ao jogo. A interação on-line é outro destaque. Ela transforma as ações dos demais jogadores em lições e conselhos.

TUDO NO SEU TEMPO

Não espere morrer de amor por *Dark Souls 2* logo de cara, tipo paixão à primeira vista. Este é o tipo de jogo do qual a gente vai gostando aos poucos. Quanto mais você se envolve com ele, mais entende (e curte) o que a desenvolvedora From Software fez tanto neste título quanto no anterior. Isso provavelmente acontece porque, depois de se adaptar à dificuldades que os dois games impõem, o jogador passa a apreciar as sutilezas da narrativa, tão diferente do que se vê em outros jogos por aí.

CHILD OF LIGHT



CHILD OF LIGHT

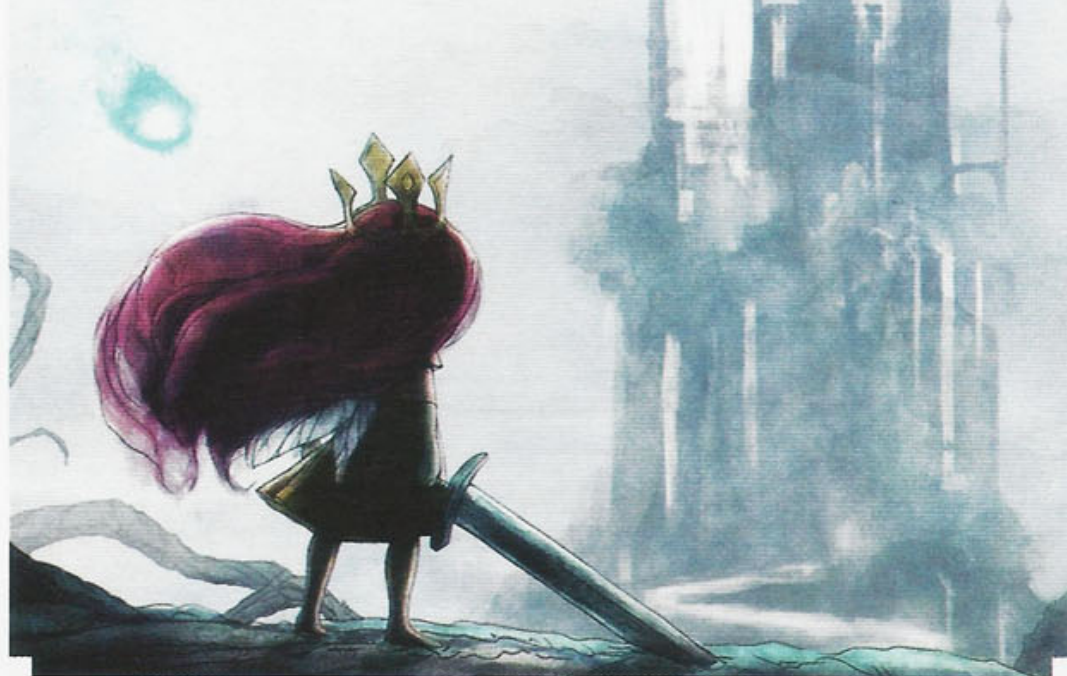
Além de ter sido desenhado à mão, este game foi inteiramente escrito em versos rimados. Trata-se de um conto de fadas sobre uma garota que viaja por um mundo onírico tentando reencontrar o pai. Simplicidade e inocência permeiam a história e dão charme à aventura

COMBATE POR TURNO

Child of Light usa um modelo de combate por turno que brinca com o ritmo das ações de cada personagem para gerar estratégia. Merece destaque o sistema de criação e troca de itens para abrir mais portas. Mas as lutas de RPG, inseridas nesse universo nada convencional, acabam por comprometer um pouco o ritmo

QUALQUER IDADE

O jogo é dublado em português com a intenção de torná-lo acessível a todo tipo de público. Uma opção de dificuldade bem light e a possibilidade de controlar Igniculus, companheiro da heroína, permitem que até crianças possam compartilhar esta curiosa jornada com seus pais ou irmãos mais velhos



PLATAFORMAS: PS3, PS4, PS Vita, Xbox 360, Xbox One, Wii U, PC
DESENVOLVEDOR: Ubisoft

TRANSISTOR



O jogo é uma mistura de ação e RPG em um mundo com narrativa bem provocante e jogabilidade desafiadora, por sua vez. Sua mecânica incomum pode até desagradar à primeira vista. Em compensação, ela multiplica a recompensa pelo esforço do jogador



PLATAFORMAS: PS4, PC
DESENVOLVEDOR: SuperGiant Games

ESPADA FALANTE

O game é estrelado por Red, uma cantora sem voz. Ela se apodera de uma espada falante que faz o papel de narradora. A história possibilita diferentes interpretações. Não espere, portanto, um desfecho de fácil compreensão – mas essa é parte da graça



MEIO DIABLO, MEIO FINAL FANTASY

Transistor tem um sistema de batalha que mistura ingredientes de RPG (como *Diablo*) e batalhas em turnos (como *Final Fantasy Tactics*). A ação pode até não ser a mais empolgante do mundo, mas a mecânica do game é elegante e original

PALMAS PARA ELES

Marcas impressionantes de jogadores e jogos que vão escrevendo a história da indústria do videogame

TEXTO Maurício Manuel

ILUSTRA Fido Nesti



MORCEGO A JATO

No dia 27 de maio de 2012, o gamer norte-americano Sean Grayson precisou de apenas

**2 HORAS
3 minutos
19 segundos**

para chegar ao fim de *Batman: Arkham City*. "Não fui bem em algumas lutas", disse o gamer. "Mas isso era esperado. Eu não sou o Batman"



Grayson também é recordista em *Batman: Arkham Asylum*. Ele completou o jogo em 1 hora, 57 minutos e 8 segundos no dia 16 de agosto de 2012



GAME PRA DEDEU

A maior coleção de videogames do mundo reúne nada menos que

10.607 títulos

e pertence ao norte-americano Michael Thomasson, de 43 anos. Ele começou a colecionar jogos eletrônicos em 1982, ao ganhar de presente o game *Cosmic Avengers* para o console Colecovision



Em 1998, Thomasson vendeu tudo para pagar seu casamento. Mas voltou a colecionar depois do casório. Hoje, seu acervo está avaliado em US\$ 700 mil



NUNCA ACABA

A sequência final de *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* é a mais longa da história dos videogames, com

**1 hora
8 minutos**

de duração e direito, até, a uma tentativa de suicídio do protagonista, Solid Snake. O pai de Snake, Big Boss, evita que ele se mate



Até hoje, só nove jogos receberam nota máxima (40 pontos) na avaliação da revista japonesa Famitsu. *Metal Gear Solid 4* é um deles



MAL NA FOTO

O jogo de tiro em primeira pessoa mais mal avaliado da história pela imprensa especializada é *Rogue Warrior*, de 2009. No site *GameRankings*, sua nota é de

apenas 29,16

O jogo mais bem avaliado de todos os tempos é *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, com a nota 97,61



O protagonista de *Rogue Warrior*, Richard Marcinko, foi dublado pelo ator Mickey Rourke, que interpreta o durão Marv no filme *Sin City 2: A Dama Fatal*



MEGAGOLEADA

A vitória por maior diferença de gols já obtida contra o computador em *FIFA 13* é de um alemão, o gamer Patrick Hadler. Jogando no PlayStation 3 com o Real Madrid, ele fez

307 a 0

sobre o York City no dia 16 de março de 2013. Cristiano Ronaldo foi o artilheiro da partida



Cardo Poolar, da Estônia, já venceu uma partida por 310 a 0. Mas teve seu recorde invalidado porque não jogou num PS3 ou num Xbox 360



PÉ DE VALSA

A californiana Carrie Swidecki passou

49 HORAS
3 minutos
22 segundos

jogando *Just Dance 4*. Foi assim que ela acabou entrando para o *Guinness* como protagonista da maior maratona de que se tem notícia com um jogo de dança



A jogadora da Califórnia chegou a pesar 210 kg. Mas perdeu 75 kg desde que começou a se exercitar com jogos de dança



PONTUAÇÃO MÁXIMA

A maior pontuação já alcançada em multiplayer no jogo *Assassin's Creed: Revelations* foi obtida por um italiano cujo *nickname* é "faith_89". Ele cravou

119.573.255
pontos

em julho de 2013 – cerca de 17 milhões a mais que o segundo colocado no ranking



Na versão multiplayer de *Assassin's Creed: Brotherhood*, o recordista é americano: "Pinoy47". Em julho de 2013, ele fez 109.155.755 pontos



ARCO E FLECHA

O novo arco da personagem Lara Croft, introduzido na série *Tomb Raider* em 2013, parece ser a arma favorita dos fãs da franquia atualmente. Segundo a desenvolvedora Square Enix, ele foi responsável por

44% das mortes

nos quatro meses seguintes ao lançamento do game, ocorrido em março do ano passado



Nas contas da Square, apenas 4% das mortes ocorridas nesse período em *Tomb Raider* foram decorrentes de lutas corpo a corpo. Bendito arco, Lara!



UMA PECHINHA

Em dezembro de 2011, um colecionador topou pagar US\$ 981, ou aproximadamente

R\$ 2 MIL

por uma cópia rara de *Sonic The Hedgehog* (1991) que estava à venda no site eBay. Esse foi o preço mais alto que alguém já pagou por um game do clássico mascote da Sega



Somados todos os títulos estrelados por Sonic, o personagem vendeu mais de 13,5 milhões de videogames ao longo da década de 1990



ARROZ DE FESTA

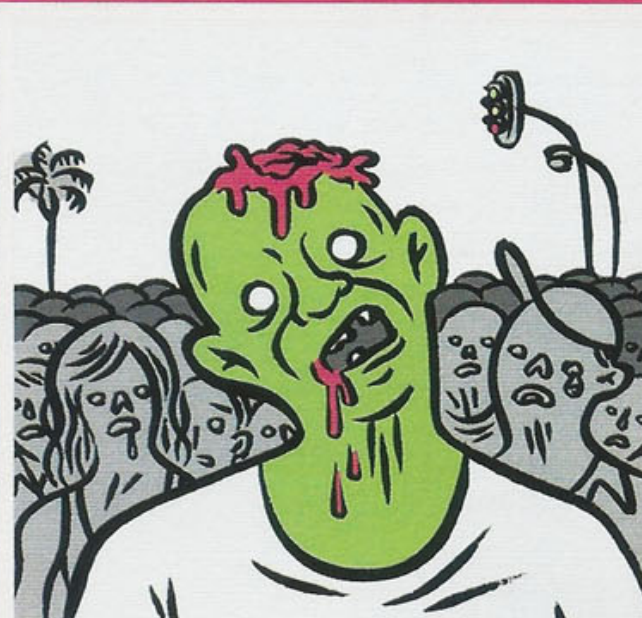
O ninja mais arroz de festa de todos os tempos é o personagem Ryu Hayabusa. Somando todas as aparições, ele já deu as caras em

27 jogos

desde a sua estreia, em 1988, no arcade *Ninja Gaiden*. Sua aparição mais recente ocorreu no game *Dead or Alive 5 Plus*, lançado em 2013 para PlayStation Vita



A série *Ninja Gaiden*, estrelada por Ryu Hayabusa, sempre foi conhecida pelo alto grau de dificuldade, especialmente nos jogos para NES e Xbox



MORTOS-VIVOS

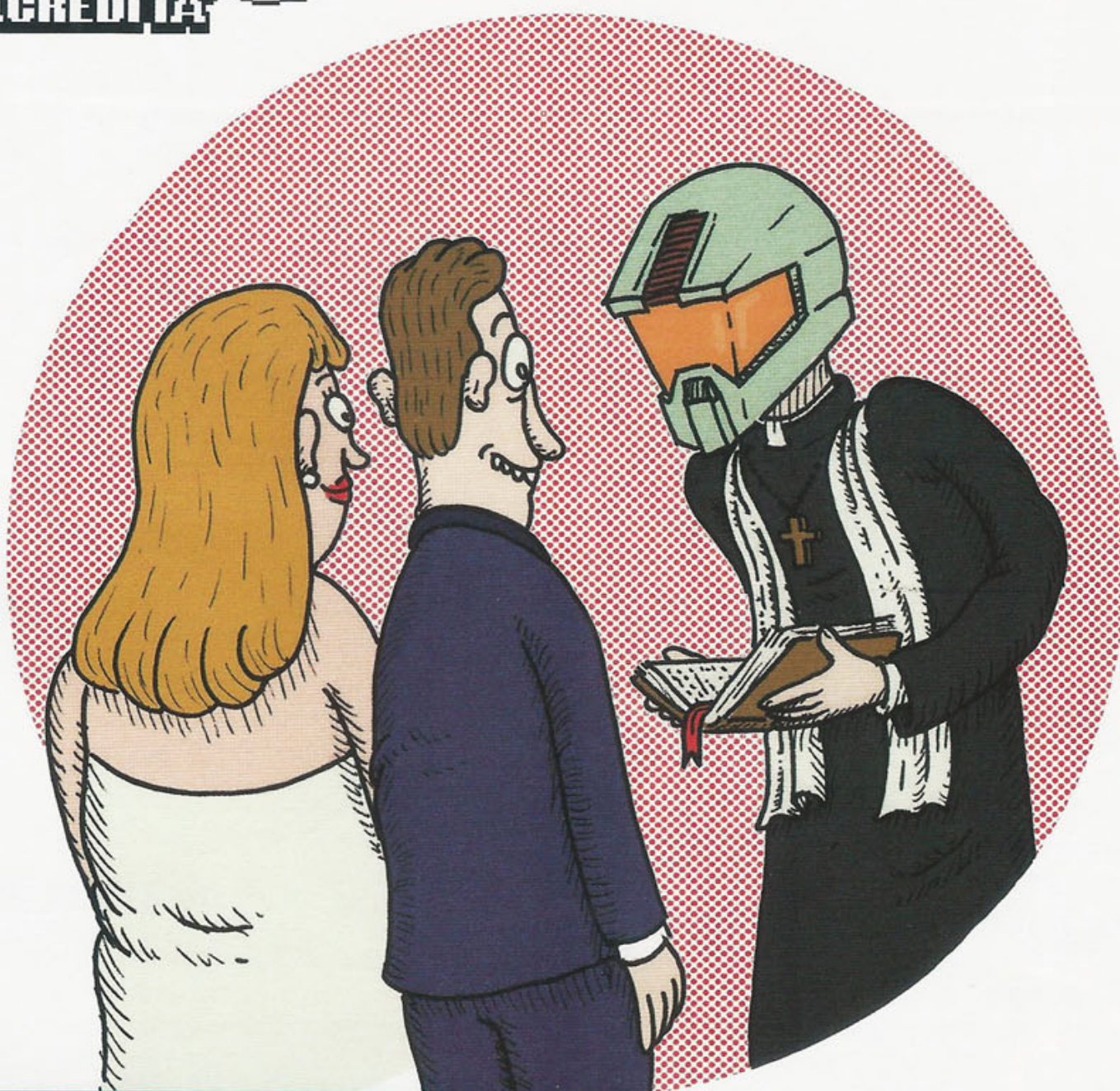
Nenhum videogame coloca o jogador diante de tantos inimigos quanto o assustador *Dead Rising 3*. São cerca de

21 mil ZUMBIS

em cena simultaneamente, mais que o triplo do que havia no jogo anterior da franquia. E pior: além de numerosos, eles são mais inteligentes também



Lançado em novembro de 2013, *Dead Rising 3* precisou de apenas dois meses para alcançar a marca de 1 milhão de cópias vendidas



CASAL HALO

Ela, Desirai Labrada, e ele, John Henry, ambos norte-americanos da Flórida, se conheceram na Xbox Live, em 2004, enquanto jogavam *Halo 2*. Cinco anos depois, no dia 17 de janeiro de 2009, casaram-se numa cerimônia para lá de original. A trilha sonora do casório foi inspirada na do jogo *Halo 3*. O padre que celebrou a união dos pombinhos vestia uma armadura de Master Chief. A disposição das mesas no salão usado para a festa que veio logo a seguir foi baseada nos mapas do game. E a lembrancinha entregue aos convidados era uma vela, daquelas perfumadas e tudo, mas em forma de granada de plasma. Detalhe: a lua de mel do casal incluiu uma visita à Bungie Studios, desenvolvedora da série.

HISTÓRIA DE TERROR

Duas meninas esfaquearam uma colega nos EUA para provar que a lenda do Slender Man era real. De acordo com os policiais que cuidaram do caso, elas cometeram o crime depois de ler sobre o jogo na internet.

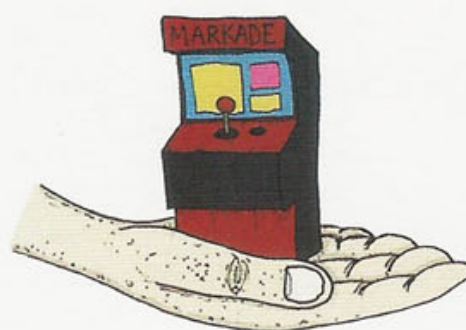
GAMER PRENDADO

O gamer norte-americano Kevin Gillespie resolveu mostrar sua adoração pelo game *The Legend of Zelda* construindo uma réplica da tela de abertura do jogo. Ela mede 1,25 m, pesa cerca de 2,5 kg e foi feita com mais de 57 mil *perler beads* (pecinhas plásticas).



ESPIONAGEM ON-LINE

Documentos secretos revelados por Edward Snowden, ex-agente da Agência de Segurança Nacional dos EUA (NSA), sugerem que os serviços de inteligência americano e britânico já infiltraram espiões em jogos on-line. Motivo: terroristas poderiam estar usando games como *World of Warcraft* e *Second Life* para planejar ataques.



MINIATURA DE ARCADE

A menor máquina de arcade do mundo quase cabe na palma da mão. Ela mede apenas 12,4 cm. Ou seja, é menor que um console portátil. E acredite: funciona direitinho. Nela dá para jogar *Tetris*, *Space Invaders* e *Breakout Clones*. Quem criou a máquina e seu sistema operacional, em 2009, foi o gamer canadense Mark Slevinsky.



HOMENAGEM PÓSTUMA

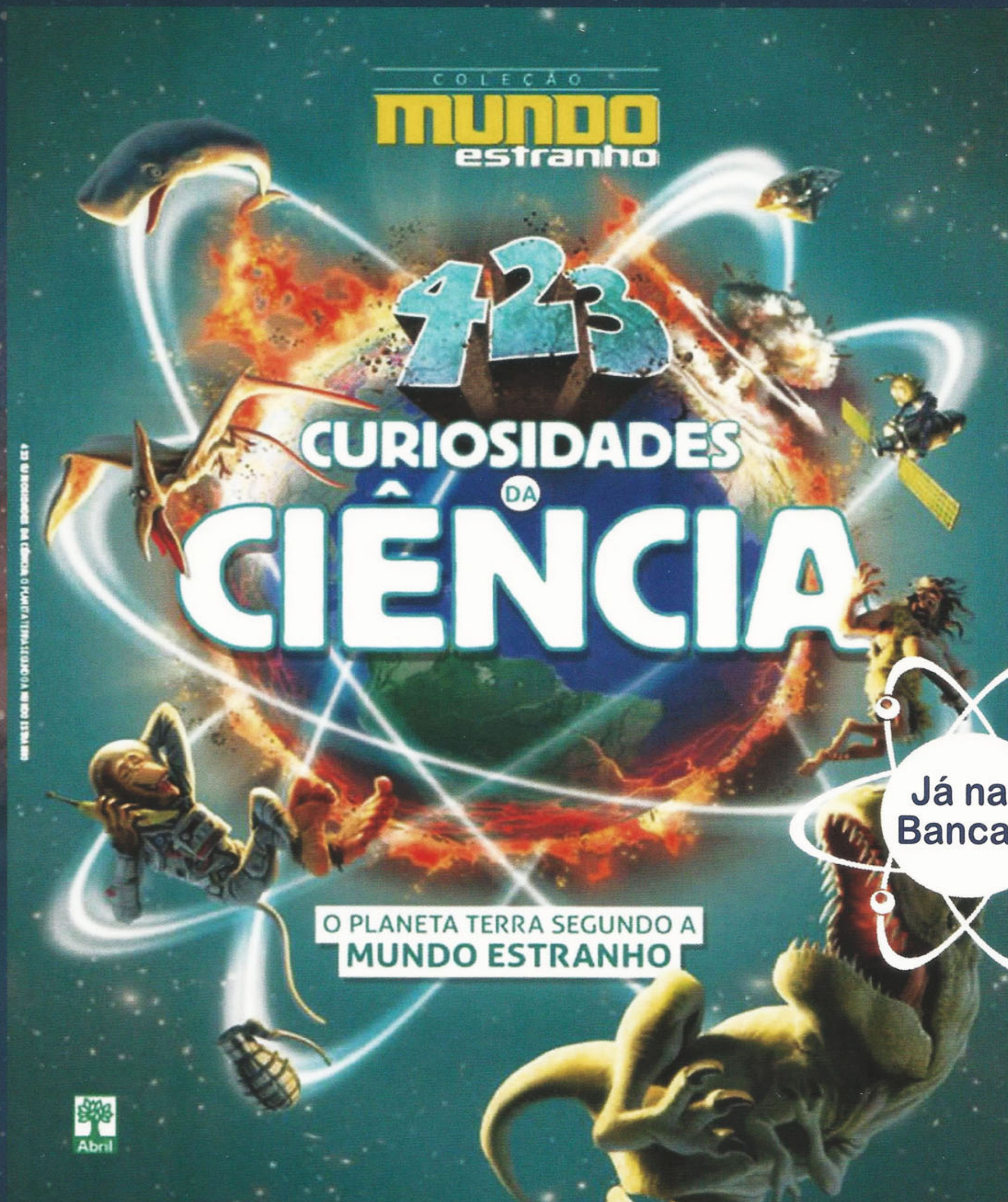
Carlo e Michael eram grandes amigos e fãs do jogo *Borderlands*. Só que a amizade foi interrompida por uma tragédia: a morte precoce de Michael, vítima de câncer aos 22 anos. Carlo enviou um e-mail para a Gearbox contando a história. E a produtora do game fez uma bela homenagem: incluiu Michael como personagem não jogável em *Borderlands 2*.



ARQUEOLOGIA

Lembra da história de que haveria milhares de cópias do jogo *ET* enterradas em um lixão nos EUA? Era tudo verdade! A Microsoft decidiu fazer um documentário sobre o caso, bancou uma escavação e encontrou os cartuchos. O game da Atari, considerado um dos piores de todos os tempos, encalhou na época do seu lançamento, em 1983.

DOS ÁTOMOS AOS ASTROS, UM GUIA ILUSTRADO DO UNIVERSO



Já nas
Bancas!



feira

**Guia do
Estudante**

ENCONTRE A DIREÇÃO CERTA
PARA A SUA CARREIRA

INSCREVA-SE JÁ!


**29, 30 E 31
DE AGOSTO**
Das 9h às 19h

Expo Center Norte | Pavilhão Amarelo
Av. Otto Baumgart, 1000 | **São Paulo - SP**

 Estandes das
Melhores Faculdades

 **Teste profissional**

 Mais de **100 carreiras**
e milhares de **vagas de estágio**

 **Simulação**
Guia do Estudante e Mackenzie

 **Palestras**
com profissionais e especialistas

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

www.feiraguiadoestudante.com.br

ENTRADA GRATUITA



RETRO AVENGERS AVENGERS RETRO



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

