



MUNDOS

GAMES

ESTRATÉGIA



RESIDENT EVIL
VS. SILENT HILL



TOP 10: FATALITIES
DE MORTAL KOMBAT



COMO FAZER
FACULDADE DE GAME?



A MENTE DOENTIA DE
TREVOR PHILIPS (GTA)



O MELHOR GUIA DE
COMPRAS DE NATAL

Verdades e mentiras de **ASSASSIN'S CREED**

Saiba o que foi baseado em fatos reais
e o que não passa de invencionices
nos principais jogos da série.
E mais: tudo sobre *Unity* e *Rogue*

EDIÇÃO 04 R\$ 13,00



7 893614 098814



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



CONFIRA OS MESES DE LANÇAMENTO



Fevereiro/2014



Abril/2014



Abril/2014



Maio/2014



Junho/2014



Julho/2014



Julho/2014



Setembro/2014



Setembro/2014

COMPRA NAS BANCAS E LIVRARIAS

Lá vem história

Achei bem legal quando decidimos, eu e todo o pessoal de redação da **Mundo Estranho**, que a reportagem de capa desta edição seria sobre *Assassin's Creed*. É que adoro temas históricos. Acho até que sou um historiador frustrado. Lá atrás, quando prestei vestibular, passei em dois ou três cursos de História. Mas amarelei, fiquei com medo de acabar virando professor (uma ideia que, àquela altura, simplesmente me apavorava). Acabei optando pelo jornalismo. E não me arrependo. Mas confesso que, às vezes, dá vontade de voltar atrás.

Alguns dos períodos da história da humanidade que mais me interessam são justamente os que servem de pano de fundo para *Assassin's Creed*. As Cruzadas, o Renascimento, a era de ouro da pirataria... Tudo isso me fascina. Mas afinal: o que foi baseado em fatos reais e o que não passa de imaginação nos jogos da série? É o que você vai descobrir daqui a algumas páginas, num texto assinado pelo repórter Christian Costa e editado não por mim, mas pelo Beto Gomes, que desta vez me ajudou a colocar a **ME Games** de pé. Outro companheirão que deu uma força na edição foi Gustavo Magaldi. Não poderia deixar de agradecer a esses caras e a todo o time de colaboradores. A gente deu duro para fazer a revista. Espero que você, leitor, aprecie o resultado. Boa leitura!

Eduardo Lima
Editor



sumário

14.

Assassin's Creed

Verdades e mentiras da série e tudo sobre *Unity* e *Rogue*, os dois jogos novos



Mande a sua sugestão

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

MANDAMOS BEM :)

Vocês deveriam publicar a ME Games com mais frequência. Acho que daria certo se saísse uma a cada trimestre
JOSTEIN CAVALCANTI,
via facebook

Parabéns, achei maravilhosa a terceira edição da ME Games. Mas vou querer uma dessas edições especiais para o personagem Sonic também! Poxa, assim não dá! É impossível falar do encanador bigodudo [Mario] sem mencionar seu eterno rival azulão
JOSTEIN CAVALCANTI,
via facebook

É um milagre! Tenho as duas primeiras edições da ME Games e estava esperando ansiosamente pela terceira
GUILHERME OLIVEIRA,
via facebook

Adorei a ME Games 3! Mas vocês se esqueceram de um pequeno detalhe: o videogame *Five Nights at Freddy's*. Esse game coloca medo em muita gente e popularizou no "IUL TUBIU". A revista poderia publicar alguma coisa sobre isso na próxima edição
JOÃO SOARES,
via e-mail

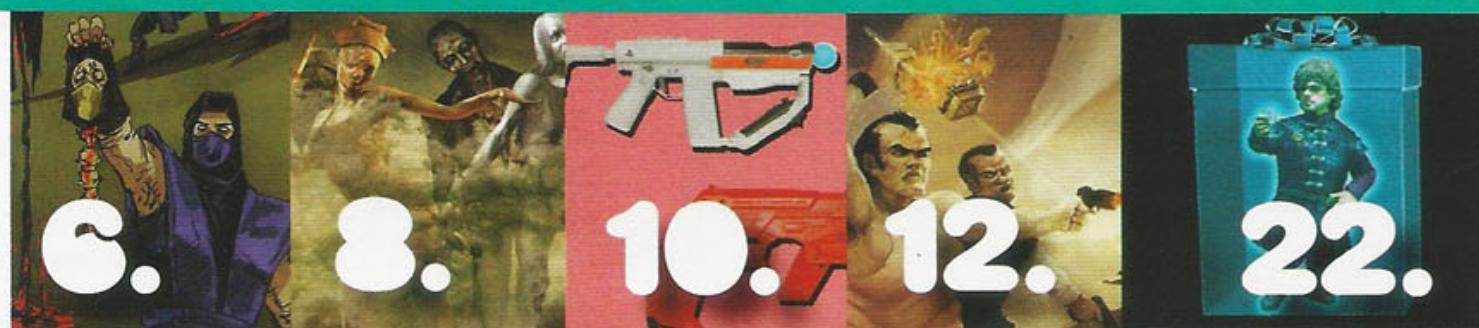
Alguém já disse que vocês são exageradamente, extraordinariamente, super, hiper, mega demais?
BIANCA SANTOS,
via facebook

MANDAMOS MAL :(

Quero destacar alguns erros na edição passada da ME Games: na parte que trata do jogo *Kirby Triple Deluxe*, vocês escreveram duas vezes "Kirky" em vez de "Kirby"; outro erro foi que o nome da nova habilidade é "hypernova",

mas vocês escreveram "supernova"
GABRIEL ALENCAR,
via e-mail

Há um texto na edição passada sobre edições de colecionador. A do *Borderlands 2* que vocês mostraram não é a *Ultimate Loot Chest*, mas a *Deluxe Vault Hunter*. Na *Loot Chest Edition*, vem o diário do Hammerlock, já na que vocês mostraram não vem
BRUNO ROCHA,
via e-mail



TOP 10
Fatalities do
Mortal Kombat

DUELO
Silent Hill x
Resident Evil

MARCHA A RÉ
Joysticks que são
armas

**RETRATO
FALADO**
Trevor Philips,
do GTA V

**GUIA DE COMPRAS
PARA O NATAL**



**AGENDA DE
EVENTOS**

HI SCORE

RECORDES

**CONTANDO NINGUÉM
ACREDITA**

PERGUNTAS E RESPOSTAS

29. Charada

30. Quais as melhores pegadinhas de 1º de abril?

32. É verdade que um peixe sabe jogar *Pokémon*?

33. Quais espécies inspiraram *Plants vs. Zombies*?

34. Quais os melhores jogos de Primeira Guerra?

36. Quais os melhores games de *crowdfunding*?

38. Qual foi o primeiro jogo de celular?

40. O que é *cel-shading*?

Programador ganha bem?

41. Quais os melhores docs sobre games?

42. Como o Brasil foi no mundial de *LoL*?

44. Quais são os jogos com mais finais?

45. Como fazer faculdade de games?

46. Quanto custa o cômodo gamer ideal?

48. Como é organizada uma feira de games?

XIS-TUDO

50. Xis Tudo Tabuleiro

52. Xis Tudo Gamers

53. Xis Tudo Gadgets

54. Xis Tudo Mix

56. Xis Tudo BR

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 sou fã de *Assassin's Creed*" e a hashtag #assassinsME. A mais legal aparecerá aqui na próxima edição



Na edição passada, o tema do desafio era "eu e minha história com o Mario". A escolhida foi a foto acima, postada por @guicorby

CAPA Sattu (imagem principal) e Raul Aguiar (vinhetas)

EDITORA Abril
Fundada em 1950

VICTOR CIVITA
(1907-1990)

ROBERTO CIVITA
(1936-2013)

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

Presidente Abril Mídia: Fábio Colletti Barbosa

Presidente Editora Abril: Alexandre Caldini

Diretor-Superintendente de Assinaturas: Dimas Mietto

Diretor de Marketing Corporativo: Ricardo Packness

Diretora de Mobilidade: Sandra Carvalho

Diretora de Publicidade Corporativa: Ivanilda Gadioli

Diretora-Superintendente: Dulce Pickersgill

MUNDO ESTRANHO GAMES

Diretor de Redação: Denis Russo Burgierman
Editores: Marcel Nadale, Tiago Jokura e Victor Bianchin (texto) Editora de Arte: Bruna Sanches Designers: Fabiana Caruso, Mayra Fernandes e Thales Molina Atendimento ao Leitor: Walkiria Giorgino, Sonia Santos, Carolina Garofalo e Sandra Hadich Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira Auxiliar Administrativa: Deborah Souza Silva CTI: Eduardo Blanco (Supervisor) Colaboraram nesta edição: Eduardo Lima (editor), Casa 36 (arte), Débora Bianchi (arte), Kátia Shimabukuro (revisão) INTERNET Núcleo Jovem Redator-Chefe: Rafael Kenski Editora Assistente: Mariana Nadai Reporters: Ana Prado, Ludmilla Balduino e Otávio Cohen Designers: Alexandre Nacari, Juliana Moreira e Laura Rittmeister Animação: Felipe Thiroux Webmasters: Allyson Kitamura, Cah Felix, Leonam Dias e Felipe Oliveira Analistas de Redes Sociais: Lorena Dana e Lucas Baranyi

www.mundoestranho.com.br

PUBLICIDADE UN HOMEM & LIFESTYLE – Diretor de publicidade: Alex Foronda Pequenas e Médias – Gerente: Fernando Sabadin Executivos de negócios: André Bortolai, Claudia Galdino, Fernanda Melo, Leandro Thales, Lúcia Helena, Luisiane Ferreira, Marcello Almeida, Marta Veloso, Maurício Ortiz, Mayara Brigano, Vera Reis de Queiroz MARKETING – Diretora: Carol Catto CIRCULAÇÃO – Gerente: César Almeida EVENTOS – Gerente: Marcela Bognar MARKETING PUBLICITÁRIO – Gerente: Bianca Mafra DIGITAL – Renata Simões PUBLICIDADE REGIONAL – Diretor: Jacques Ricardo Gerentes: Grasielle Pantuzo, Ivan Rizzental, Kiko Neto, Mauro Sannazzaro, Sonia Paula, Vania Passolongo PUBLICIDADE RJ – Andréa Veiga PUBLICIDADE INTERNACIONAL – Alex Stevens

APOIO - PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES – Gerente: Camila Lima PROCESSOS – Gerente: Ricardo Carvalho DEDOC E ABRIL PRESS Elenice Ferrarri PESQUISA E INTELIGÊNCIA DE MERCADO Andrea Costa CIRCULAÇÃO: Andrea Abelleira RECURSOS HUMANOS - Diretora: Claudia Ribeiro Gerente: Daniela Rubim TREINAMENTO EDITORIAL Edward Pimenta

Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 14º andar, Pinheiros, São Paulo, SP, CEP 05425-902, tel. (11) 5037-2000. Publicidade São Paulo e informações sobre representantes de publicidade no Brasil e no exterior: www.publilabril.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Almanaque Abril, AnaMaria, Arquitetura & Construção, Aventuras na História, Boa Forma, Capricho, Casa Claudia, Claudia, Contigo!, Dicas Info, Elle, Estilo, Exame, Exame PME, Guia do Estudante, Guias Quatro Rodas, Info, Manequim, Máxima, Men's Health, Mundo Estranho, National Geographic, Nova, Placar, Playboy, Publicações Disney, Quatro Rodas, Recreio, Runner's World, Saúde, Superinteressante, Títili, Veja, Veja BH, Veja Brasília, Veja Rio, Veja São Paulo, Vejas Regionais, Viagem e Turismo, Vip, Você S.A., Você RH, Women's Health Fundação Victor Civita: Gestão Escolar, Nova Escola

MUNDO ESTRANHO GAMES ED. 04 (EAN: 789 3614 - 09881-4), é uma publicação da Editora Abril. Edições anteriores: Venda exclusiva em bancas, pelo preço de capa vigente. Solicite seu exemplar na banca mais próxima de você. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. MUNDO ESTRANHO não admite publicidade redacional.

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: (11) 5087-2112 Demais localidades: 0800-775-2112 www.abril.com.br Para assinar: Grande São Paulo: (11) 3347-2121 Demais localidades: 0800-775-2828 www.assineabril.com.br

IMPRESSA NA GRÁFICA ABRIL
Av. Otaviano Alves de Lima, 4400, Freguesia do Ô, CEP 02909-900, São Paulo, SP

IVZ

FIPP

ANER

Abрил MÍDIA S.A.

Presidente: Fábio Colletti Barbosa

Diretor de Finanças e Gestão: Fábio Petrossi Gallo

Diretor-Superintendente da Gráfica: Eduardo Costa

Diretora de RH: Cibele Castro

Diretor Corporativo de TI: Claudio Prado

Diretor-Superintendente de Negócios Digitais: Manoel Lemos

Conselho de Administração: Giancarlo Civita (Presidente), Andre Coetzee, Hein Brand, Roberta Anamaria Civita, Victor Civita Neto

www.abril.com.br

OS FATALITIES MAIS PUNKS DE MORTAL KOMBAT

Golpes de misericórdia criativos, cruéis e sangrentos que elevam a matança da série à enésima potência

TEXTO Thiago Parijani ILUSTRA Diego Sanches



BUZZSAW ON THE GROUND

JOGO *Mortal Kombat*
ANO 2011
PLATAFORMAS Xbox 360,
PS3 e PS Vita

Dono de *fatalities* que são plasticamente muito chamativos, o personagem Kung Lao garante sua presença neste ranking com o Buzzsaw on the Ground. Ao melhor estilo “seu Madruga”, o cara tira o chapéu e o atira no chão, convertendo-o em uma serra. A seguir, o oponente agonizante, gemendo e antevendo seu fim cruel, é puxado pelas pernas sobre o chapéu-serra, sendo partido em duas metades iguais. Segurando-as cada uma em uma mão, Lao exibe com orgulho o seu troféu bizarro

REVERSE RIP

JOGO *Mortal Kombat*
ANO 2011
PLATAFORMAS Xbox 360,
PS3 e PS Vita

Parente de Goro e Sheeva, Kintaro tem sede de sangue. Além de matar seu rival na seleção para proteger o conquistador de almas e reinos, o tigrão massacrou outros centuriões que invadiram o ringue. Toda essa raiva parece estar reunida no *fatality* Reverse Rip. Com a vítima já desmontada, Kintaro a agarra pelas costas, escorando-a com uma de suas patas. Primeiro, ele arranca os dois braços do coitado (ou coitada) para logo a seguir decapitá-lo. Urrando, o personagem ainda esmaga a cabeça do oponente com as mãos

BEAT DOWN

JOGO *Mortal Kombat*
ANO 2011
PLATAFORMAS Xbox 360,
PS3 e PS Vita

O lutador Quan Chi veio do inferno (Netherrealm) e curte ressuscitar mortos para seu exército pessoal. Entre os defuntos que ele “repatriou” estão feras como Scorpion, Sub-Zero e a rainha Sindel. O *fatality* que o coloca na oitava posição desta lista é uma pequena – mas inequívoca – amostra de seu lado demoníaco. No Beat Down, o feiticeiro energiza sua mão direita, arranca a perna do derrotado e a usa como um taco de beisebol, batendo sem dó na cabeça de seu novo brinquedinho. Na última vez que conferimos, ele continuava lá, rebatendo

LIMB JUMBLE

JOGO *Mortal Kombat: Deception*
ANO 2004
PLATAFORMAS Xbox,
GameCube e PS2

Pouco popular por aparecer em apenas três jogos da série, Darrius usa golpes parecidos com os da capoeira. Apesar de raras, suas aparições são marcantes, como na salada mista de braços e pernas que ele faz no *fatality* Limb Jumble. O amontoado de membros seguido de um chute giratório é surpreendente e original. Para Darrius, o joelho fica melhor no lugar da cabeça, e o abdome é um bom lugar para segurar um braço. O lutador ainda solta um suspiro irônico depois de trucidar o adversário

KNOCK OFF THREE HEADS

JOGO *Mortal Kombat II*
ANO 1993
PLATAFORMAS Super NES,
Mega Drive, Master System,
Game Gear, Game Boy,
PlayStation, Sega Saturn e PC

Muita gente considerava o lutador Johnny Cage uma fraude. Mas, depois que ele saiu vivo do torneio em MK e derrotou Reptile, ganhou respeito na Exoterra. Seu *fatality* Knock Off Three Heads foi um dos primeiros a dar a impressão de estar terminado, mas que fazia o jogador voltar o olho para a tela. Cage se agacha e solta um *uppercut* no oponente, cuja cabeça sai voando. Ele repete o movimento duas vezes e arranca outras duas cabeças que estavam sabe-se lá onde



MAKE A WISH

JOGO *Mortal Kombat*
ANO 2011
PLATAFORMAS Xbox 360,
PS3 e PS Vita

Noob Saibot, dono do *fatality* mais impressionante da franquia, chama-se originalmente Bi-Han. Vindo diretamente do inferno, ele está na disputa sem nutrir amor algum ao próximo. Até o próprio irmão, o segundo Sub-Zero da série, está na mira desse ninja implacável. A cereja do bolo depois de Noob Saibot carimbar suas vitórias vem em forma de “partilha”. Seu Make a Wish faz brotar (do chão, deixando subentendido que o cara também vem da terra do capeta) um ninja do outro lado do oponente. Juntos, eles seguram as pontas dos pés e as panturrilhas do derrotado, que abre um espacate enquanto os carrascos fazem uma espécie de cabo de guerra com suas pernas. A tração para os lados opostos rasga o coitado ao meio. No fim das contas, Noob Saibot e seu ajudante ostentam metade do corpo cada um, como se fossem taças de vinho prontas para um brinde macabro

ROBO-SEK

JOGO *Mortal Kombat*
ANO 2011
PLATAFORMAS Xbox 360, PS3 e PS Vita

De onde veio, o ciborgue Sektor não poderia dar em boa coisa. A unidade cibernética LK-9T9, responsável por sua transformação, foi criada por integrantes do clã de Lin Kuei, do qual faz parte o Sub-Zero. No *fatality* Robo-Sek, sua falta de compaixão fica evidente. A barriga do personagem se abre e dispara um tiro que manda cabeça, tronco e braços do oponente pelos ares. Então, surge a mira a laser, para direcionar os mísseis que explodem as partes antes de tocarem o chão

MAKE IT RAIN

JOGO *Mortal Kombat*
ANO 2011
PLATAFORMAS Xbox 360, PS3 e PS Vita

O principal trunfo de Skarlet é absorver o sangue do oponente para ganhar força e habilidade. No *fatality* Make it Rain, a lutadora demonstra que não há limites para a insanidade. Ela enfia uma adaga em sua própria barriga e assume a forma de sangue. Esparramada pelo chão, ressurgue entre quatro estacas pontiagudas que atravessam as mãos e pés do adversário. O rival recebe, então, um verdadeiro talho e jorra sangue pela barriga. Sádica, a moça mete a cara embaixo da lambança e lava o rosto com o líquido vital enquanto o sujeito agoniza

BUBBLE BURST

JOGO *Mortal Kombat*
ANO 2011
PLATAFORMAS Xbox 360, PS3 e PS Vita

Filho de Argus, Rain aliou-se ao assassino do pai para ter um exército sob sua liderança. Seu golpe fatal começa com a energização de suas mãos, das quais partem raios que formam uma bolha d'água crescente ao redor da cabeça do inimigo. Apenas isso seria capaz de matar qualquer um por afogamento. Mas, não! O ex-príncipe quer uma morte um pouco mais lenta: a água é absorvida pelo nariz e pela boca e se espalha pelo corpo da vítima, até o ponto em que ela simplesmente explode

SPINE RIP

JOGO *Mortal Kombat*
ANO 1992
PLATAFORMAS Super NES, Mega Drive, Master System, Game Gear e Game Boy

Kuai Liang, mais conhecido como Sub-Zero, virou um ícone do MK. O golpe que lhe valeu o segundo lugar neste ranking é o Spine Rip, movimento que vem à cabeça dos fãs mais antigos da série assim que a palavra *fatality* é ouvida. Depois de aplicar uma surra no oponente, ele ameaça um movimento de *uppercut*. Mas, em vez disso, segura os cabelos do perdedor e arranca sua cabeça junto com a espinha dorsal. O sangue jorra, e o corpo cai enquanto o ninja ergue a cabeça como troféu

DISPUTA ARREPIANTE

Quando o assunto é jogo de terror, não tem como esquecer estes clássicos. Chegou a hora de perder o medo e decidir qual é o melhor

TEXTO Lucas Patrício

SILENT HILL



RESIDENT EVIL

Cada jogo da série apresenta novos personagens, com uma ou outra recorrência esporádica. A maioria agrada, mas eles servem muito mais como ligação entre os dois verdadeiros protagonistas da franquia: o enredo e a cidade

Os **monstros deformados** são assustadores. A enfermeira e suas variações se tornaram marca registrada. E Pyramid Head, do jogo *Silent Hill 2*, é um dos melhores inimigos da história

Os títulos com melhor jogabilidade são justamente os mais fracos em todos os outros quesitos. No geral, a série *Silent Hill* sempre foi mais focada em quebra-cabeças e exploração do que tiroteios, por isso a jogabilidade nunca foi um grande destaque

Silent Hill 2 é um dos jogos mais surpreendentes de todos os tempos e dá uma aula de narrativa interativa. Mas a série tem outros bons exemplos de como criar histórias marcantes, como o primeiro *Silent Hill* e ***Shattered Memories***

Aquele maldito rádio do primeiro jogo já deixava claro que esta seria uma série com um único intuito: fazer os jogadores chorarem de medo. Muito mais focado no terror psicológico, os sustos são mais comuns aqui do que na franquia concorrente

Protagonistas



Chris, Leon, Claire, **Jill...** Os protagonistas de *Resident Evil* são marcantes, aparecem em quase todos os jogos da série. Trata-se, sem dúvida, de um dos *castings* mais importantes dos games, que ganharam projeção até nos filmes de Hollywood

Inimigos



Os zumbis dos primeiros *Resident Evil* eram lerdos, mas extremamente perigosos em bando. A série passou por uma crise de identidade e, nas últimas versões, os clássicos mortos-vivos deram lugar a monstros dignos de jogos como *Gears of War*

Jogabilidade



Os primeiros jogos praticamente criaram o 3D com câmera fixa. ***Resident Evil 4*** mudou tudo e tornou a visão "por cima do ombro" uma febre. Apesar de só ter sido possível "andar e atirar" recentemente, a jogabilidade é bem aceitável

História



O enredo de todos os jogos é basicamente o mesmo (gira em torno da busca por um vírus mais letal), e a série tem altos e baixos. Por exemplo: *Resident Evil: Revelations* é excelente; *Resident Evil 6*, mais ou menos

Sustos



Quem jogou o clássico *Resident Evil* não esquece do cachorro pulando a janela "do nada" na mansão. O campeão da série, no entanto, é o vilão Nemesis, de *Resident Evil 3*, que assustava os jogadores a cada cinco minutos



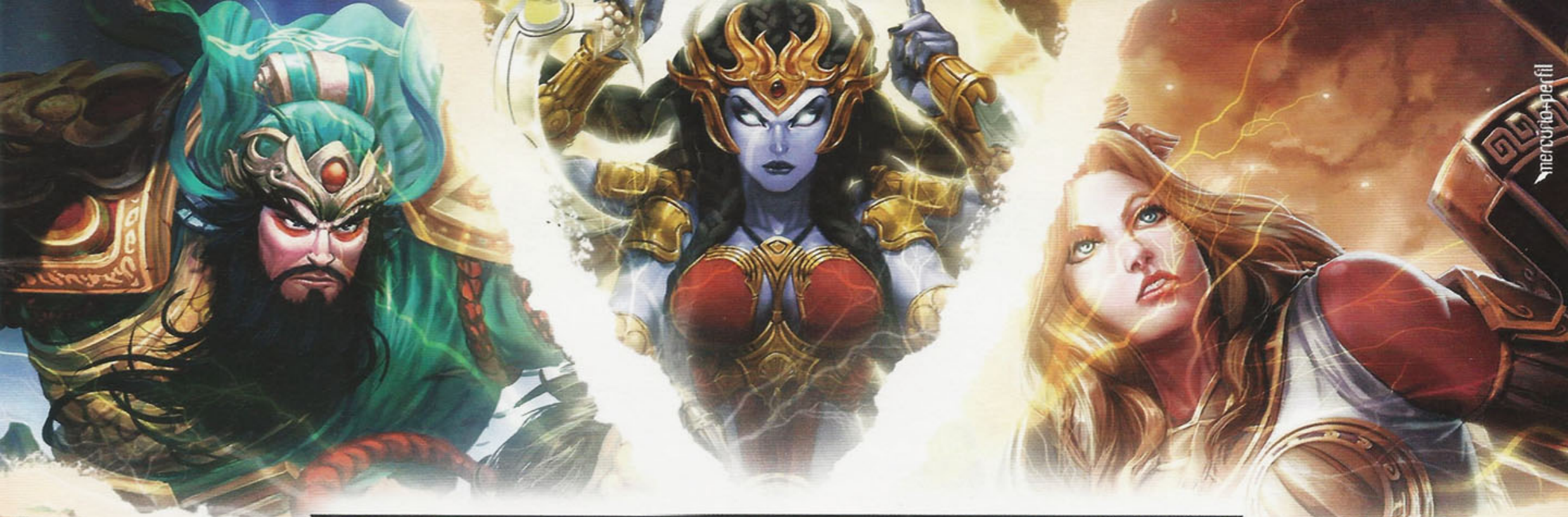
Silent Hill tem mais suspense, cenários bem mais macabros e trilha sonora que deixa o jogador mais tenso

3x2

SILENT HILL GANHOU por uma pequena diferença, talvez pela mudança de foco do rival após o excelente *Resident Evil 4*. A série da Capcom acompanhou a evolução dos jogos de ação. Já a da Konami preferiu focar em grandes enredos, mesmo que isso comprometesse quesitos técnicos

O suspense de *Resident Evil* foi dando mais lugar à ação e à aventura, mas a série não perdeu qualidade





SMITE

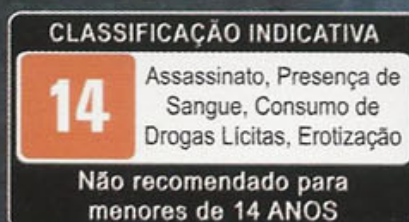
ARENA DOS DEUSES



**O QUE FAZER QUANDO
OS DEUSES BATALHAM?
ENTRAR NO MEIO!**

No mundo de SMITE, você entra na pele de deuses de 7 panteões para participar de batalhas que fazem o universo tremer. Descubra como é ter o poder supremo, e coloque o seu nome nas lendas!

Acesse smite.com.br e jogue de graça para descobrir.



UMA HISTÓRIA ESCRITA A BALA

Joysticks em formato de revólver, de espingarda e até de bazuca fazem a alegria dos fãs de jogos de tiro há mais de 40 anos

TEXTO Lucas Patrício

1972

Odyssey

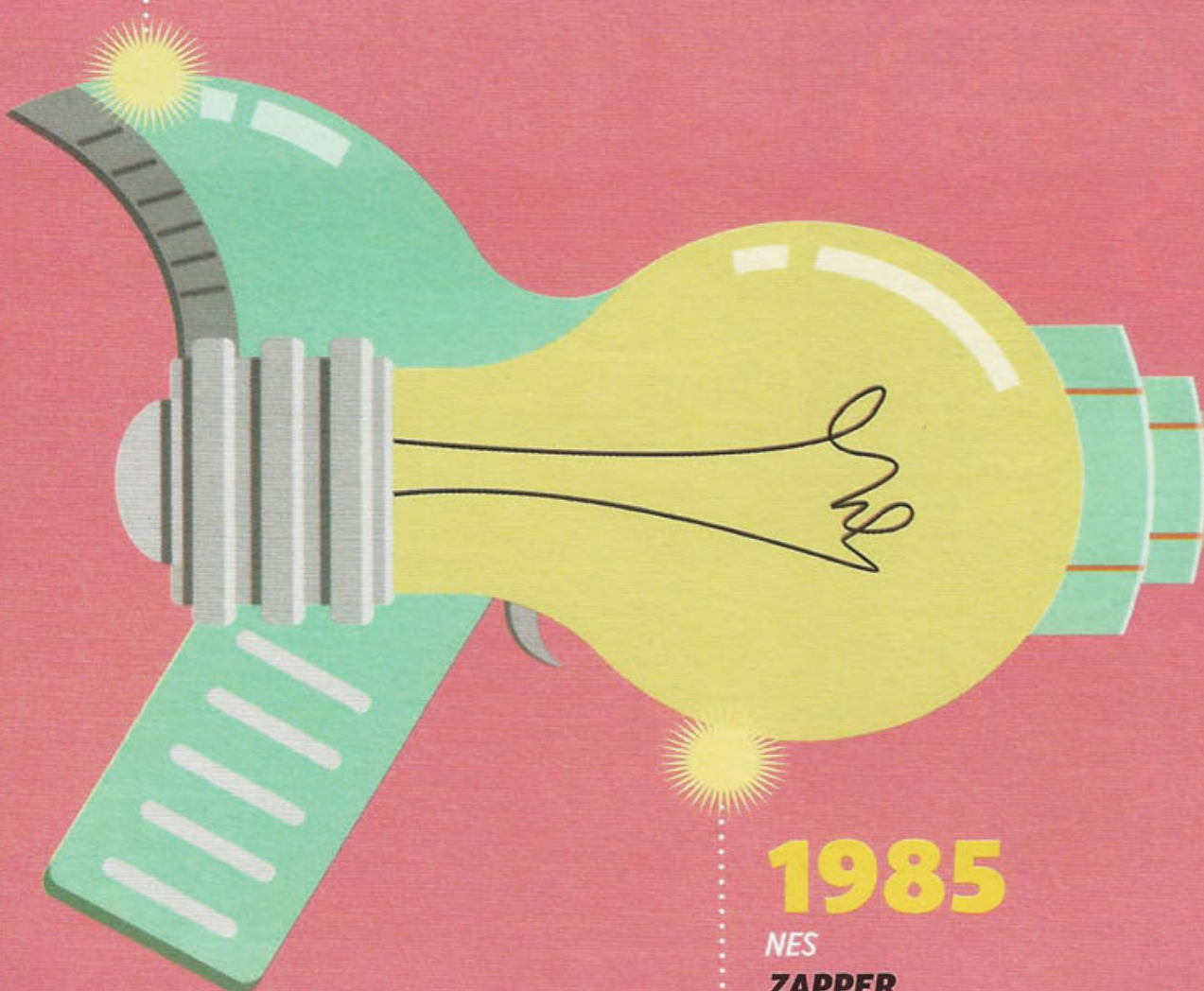
MAGNAVOX'S SHOOTING GALLERY RIFLE

Foi a primeira arma de luz da história, lançada junto com o Odyssey. Apesar da tecnologia primária, tinha uma pegada excelente, pois era muito parecida com um rifle de verdade. Era compatível com quatro jogos

O Gallery Rifle foi criado pelo norte-americano Ralph Baer, inventor do Odyssey, quatro anos antes do lançamento do console



Em 2009, um homem "armado" manteve quatro pessoas reféns em um apê no Distrito Federal. Sua "arma" era uma Light Phaser



1985

NES

ZAPPER

Esta talvez tenha sido a mais popular de todas as armas de luz. A Nintendo Zapper tinha um visual futurista, típico do final dos anos 1980. O controle era usado para jogar um dos maiores clássicos dos games, *Duck Hunt*, e mais 15 jogos compatíveis

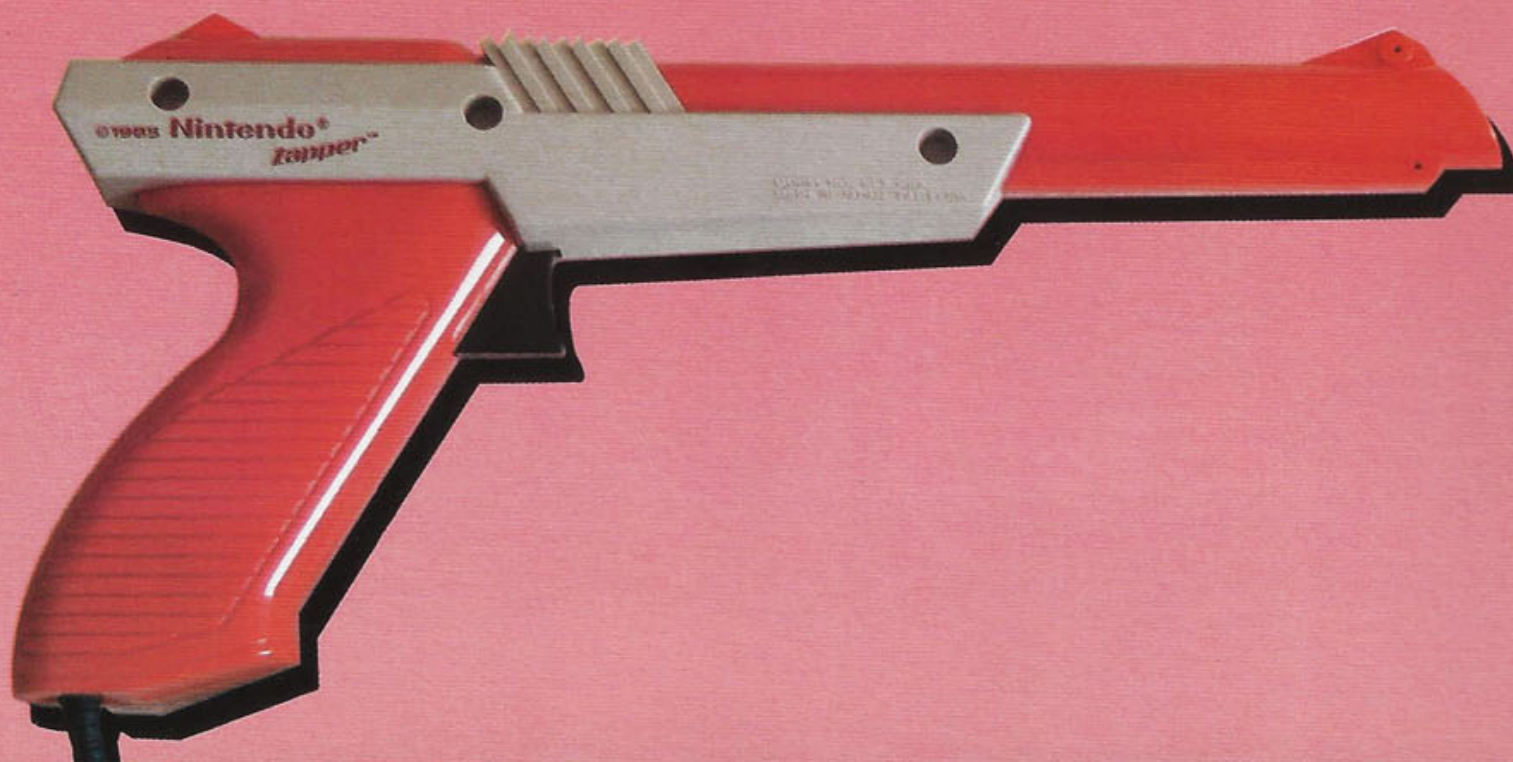
1987

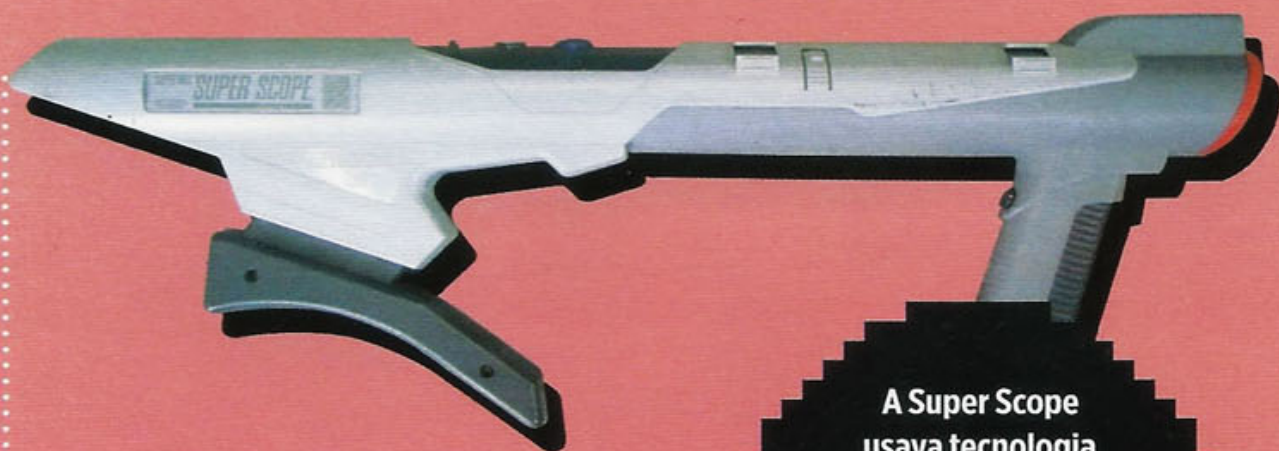
Master System

LIGHT PHASER

Era a versão da Zapper para o Master System. No Brasil, onde o console foi extremamente popular, era comum encontrar esse acessório, criado com base em uma arma de mesmo nome do desenho animado japonês *Zillion*.

Originalmente cinza, a Zapper teve de ser relançada na cor laranja para que ficasse mais parecida com um brinquedo





1992

Super Nintendo

SUPER SCOPE

A sucessora da Zapper abandonou o design de pistola e tinha o formato de uma bazuca. O acessório era tão inusitado na época que virou sonho de consumo de 10 entre 10 gamers. Afinal, quem àquela altura não acharia o máximo jogar com uma bazuca?

A Super Scope usava tecnologia infravermelha sem fio, mas tinha um problema: ela consumia seis pilhas AA em questão de horas



NUM PISCAR DE OLHOS

Como as armas de luz funcionavam

Toda vez que se apertava o gatilho de uma arma de luz, a tela da TV piscava em uma fração de segundo, deixando tudo preto e destacando apenas o alvo em branco. A arma recebia essa informação por meio de um fotodiodo e enviava um sinal para o console, que registrava o tiro como um acerto. Quando havia vários alvos, eles piscavam numa ordem definida para que o videogame soubesse em quem o jogador estava mirando. Tudo acontecia tão rápido que a gente nem percebia



A Sharp Shooter tem funções extras bem legais. Entre elas, um mecanismo de recarga muito parecido com o de armas reais

2011

PlayStation 3

SHARP SHOOTER

Lançado junto com *Killzone 3*, este acessório foi desenvolvido para que nele fosse encaixado o PS Move (controle de movimentos do PS3). É compatível também com os jogos *Resistance 3*, *SOCOM 4* e *Dead Space: Extraction*

1994

PlayStation

GUNCON

Este joystick em formato de arma chegou ao mercado junto com o console PlayStation e era compatível com mais de 20 jogos. Fez o maior sucesso entre a maioria dos gamers por causa da sua precisão, mas era péssima para jogadores canhotos



A GunCon também tem versões para PS2 (lançada em 2000) e PS3 (em 2007). A do PS3 usa LED no lugar da tecnologia de luz

TREVOR PHILIPS (2013)

Um mergulho na mente psicótica e doentia do protagonista de *Grand Theft Auto V*

TEXTO Renato Almeida ILUSTRA Diego Sanches

1. Nascido no Canadá, no final da década de 1960, Trevor é filho de uma ex-prostituta. Teve uma infância marcada por **abuso e violência doméstica**. Foi abandonado pelo pai em um shopping center, que seria incendiado por ele anos depois

2. Quando criança, Trevor gostava de matar pequenos animais. O pequeno demente se envolveu em centenas de brigas e **chegou a sodomizar seu técnico de hockey com um taco**. Ainda jovem, matou o próprio irmão – em um episódio que jamais foi explicado em detalhes

3. O cara abandonou a escola muito cedo, o que explica sua **falta de modos, de higiene e de conhecimentos gerais**. Mas sabe tudo sobre legislação criminal e é excelente com números, sendo capaz de fazer cálculos complexos com extrema facilidade

4. Outro de seus talentos foi revelado em sua passagem pela Força Aérea do Canadá: **ele é um exímio piloto**. Embora tenha sido reprovado no exame final de pilotagem por causa de uma avaliação psicológica negativa, nunca deixou de pilotar

5. Trevor conheceu **Michael, seu grande amigo e parceiro**, praticando delitos leves quando jovem. Por vezes, ele até questiona a lealdade do comparsa. Mas é inegável que Michael está entre as poucas pessoas pelas quais Trevor nutre algum (bom) sentimento

6. Após cumprir pena, Trevor se associa a Brad, um motorista especializado em fugas. O trio, com Michael incluído, comete crimes maiores. Num deles, porém, Brad morre, e Michael fica à mercê da polícia. Trevor **foge e carrega consigo um sentimento de culpa**

7.

Anos mais tarde, ele descobre que Michael está vivo e na ativa. A notícia lhe causa um transtorno tão grande que ele **mata Johnny Klebitz, de GTA IV**, apenas para descontar sua raiva. O episódio destrói um dos poucos valores morais em que Trevor acredita

8.

Ao procurar por Michael e retomar a antiga parceria, Trevor se incomoda com o outro lado do amigo, agora um homem de família que deseja largar o crime. O protagonista se apoia, então, na visão ambiciosa de **seu novo parceiro e pupilo, Franklin**

9.

Além dos transtornos de natureza psicológica, Trevor ainda **precisa lidar com seus vícios**. Ele consome bebidas alcoólicas demais e adora cheirar gasolina. Mas seu maior problema é mesmo a dependência de substâncias ilícitas como as metanfetaminas

10.

Alguns traços *sui generis* da personalidade de Trevor: **ele gosta de usar vestidos**, tem mania de revirar o lixo, odeia palhaços, afirma ter sido campeão de golfe, acredita ter algo a acrescentar ao mundo e diz que deveria ter sido um artista

11.

Em algumas passagens da história, Trevor revela a outros sua solidão e sua tendência suicida. As aventuras destemidas com carros, aviões ou mesmo **enfrentando policiais** também demonstram o lado de quem flerta constantemente com a morte



QUE FIM LEVOU?

O destino de Trevor fica nas mãos do jogador. Numa das três possibilidades, ele vira as costas para Michael e Franklin. Em outra, o trio permanece unido. Na mais trágica, Trevor capota e fica à beira da morte. Cabe a um dos seus comparsas, então, dar-lhe um tiro de misericórdia



UM JOGO PARA ENTRAR NA HISTÓRIA

MÁQUINA DO TEMPO

Os principais lançamentos e alguns jogos paralelos

ASSASSIN'S CREED

(13/11/2007)

Apresenta o personagem Desmond Miles e sua alucinante viagem no tempo. Com a ajuda da máquina Animus, ele revive a história de seu ancestral Altaïr ibn-La'Ahad

ASSASSIN'S CREED: ALTAIR'S CHRONICLES

(5/02/2008)

Antes da sequência da saga de Desmond, foi possível conferir um *prequel* da aventura de Altaïr. Lançado para Nintendo DS e dispositivos móveis

ASSASSIN'S CREED II

(17/11/2009)

Pode-se dizer que é o segundo jogo da série. O protagonista Ezio Auditore interage com figuras como Da Vinci e Maquiavel. O inimigo é Rodrigo Borgia, eleito papa na época do Renascimento

ASSASSIN'S CREED II: DISCOVERY

(17/11/2009)

Lançado para Nintendo DS e iOS, o jogo se passa 14 anos após os eventos de *Assassin's Creed II*. Mostra a jornada de Ezio na Espanha e sua luta na Inquisição

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

(16/11/2010)

Feito para PC, PS3 e Xbox 360, é quase todo ambientado em Roma e contém muitos elementos em comum com o game principal, incluindo a vilanesca família Borgia

ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS

(15/11/2011)

Todos os grandes protagonistas anteriores da série estão aqui. Ezio parte para Constantinopla em busca das chaves que podem dar acesso a um artefato de Altaïr

Para criar o universo de *Assassin's Creed*, os produtores contaram com consultores, especialistas e até remanescentes de tribos indígenas. Mas nem tudo corresponde à realidade histórica. Chegou a hora de separar o que é fato e o que é invenção nessa franquia viciante

TEXTO Christian Costa

COLABOROU Fabrício Caleffi

Nos últimos anos, a saga *Assassin's Creed* conquistou milhões de fãs ao redor do mundo graças a uma fórmula imbatível: a mistura de realidade, ficção e uma indispensável dose de piração de seus desenvolvedores. A reconstituição de muitas cenas e fatos históricos beira a perfeição. Figuras que existiram de verdade estão lá no meio do enredo, interagindo com o jogador o tempo todo. De tanto mergulhar na história, no entanto, muitas vezes é difícil perceber o que aconteceu de fato e o que foi adaptado para tornar o jogo ainda melhor. Para resolver essa questão, nossa equipe viajou no tempo e revela, a partir da próxima página, o que é verdade ou não em cada jogo principal da franquia. Você descobrirá que *Assassin's Creed* é uma excelente obra de ficção, mas suas muitas semelhanças com a vida real não são mera coincidência.



ASSASSIN'S CREED III

(30/10/2012)

Após mais um salto de alguns séculos, a saga chegou à Revolução Americana e a um protagonista com sangue indígena: Ratonnhaké:ton, também conhecido como Connor

ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

(29/10/2013)

Com direito a muitas batalhas navais, marcou o início da franquia na nova geração de consoles. O tema é a Era de Ouro da Pirataria. Barba Negra está lá

ASSASSIN'S CREED: ROGUE

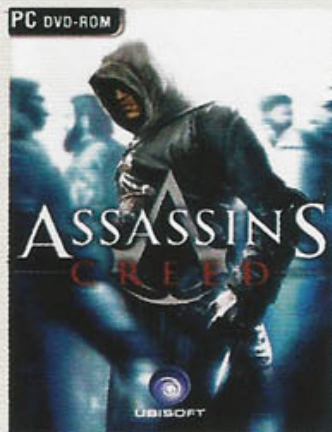
(11/11/2014)

Feito para PS3 e Xbox 360, apresenta Shay Cormac, um Templário navegador que foi Assassino no passado. A aventura se passa na Guerra dos Sete Anos, no século 18. Para PCs, em 2015

ASSASSIN'S CREED: UNITY

(11/11/2014)

Depois de anos de espera, finalmente um jogo da franquia é ambientado na Revolução Francesa. Lançado para PCs e os consoles PS4 e Xbox One



O COMEÇO DE TUDO

Mais do que iniciar a saga de Desmond Miles e revelar a incrível tecnologia da Abstergo Industries, o primeiro jogo introduziu o conflito entre Assassinos e Templários. Não por acaso, a trama se passa na época em que ambos existiram de verdade. A atenção à realidade histórica foi marcante desde o início

4 CURIOSIDADES SOBRE...

... A ORDEM DOS ASSASSINOS

1.

Inspirada na seita dos Hashshashin, levantou várias teorias sobre o significado desse nome: uma fala em "usuário de haxixe"; outra diz que se refere a Hassan, o fundador do grupo na vida real

2.

Registros históricos indicam que a ordem usou de fato o castelo de Masyaf durante a Terceira Cruzada. A construção é retratada de forma semelhante no jogo

3.

Não há registros que comprovem que a ordem tenha permanecido ativa além do século 13 e muito menos se expandido para outros locais do mundo, como no jogo

4.

Criada para eliminar inimigos políticos e religiosos, a ordem realmente treinou assassinos habilidosos desde a infância, como o fictício Altaïr

... OS CAVALEIROS TEMPLÁRIOS

1.

Assim como os Assassinos, também existiram na vida real e tiveram raízes próximas ao período da Primeira Cruzada, no final do século 11 – embora só tenham se firmado no início do século 12

2.

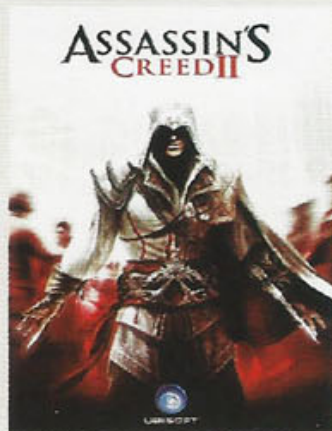
Não há comprovação de que os Templários tenham ido além de seu tempo e região. No século 14, o grupo foi dissolvido, e muitos membros foram depostos ou executados

3.

Na mitologia de *Assassin's Creed*, a origem dos Templários poderia ser tão antiga quanto o personagem bíblico Caim – aquele mesmo, que matou o irmão

4.

No jogo, a filosofia dos Templários precede o cristianismo. Nos registros históricos, eles tinham a função inicial de levar peregrinos à Terra Santa



DIRETO PARA A RENASCENÇA

O segundo jogo da série se passa em um dos períodos mais férteis da história da humanidade, o Renascimento. Tem muita gente conhecida ali: uma delas é Leonardo Da Vinci, ainda jovem, mas já um grande inventor. Papas, monges e condessas completam a seleta lista de personalidades históricas

MEZZO REAIS, MEZZO INVENTADOS

LEONARDO DA VINCI

No jogo, uma das figuras mais polivalentes da História contribui com criações que vão de armas sofisticadas a uma "máquina de voar". Leonardo realmente desenhou algo parecido em pleno século 15, mas, ao contrário do jogo, ele não construiu um projeto desse naipe

CATERINA SFORZA

Conhecida como Condessa de Forlì, Caterina teve seu marido Girolamo Riario assassinado por membros da família Orsi na vida real e no game. No plano virtual, ele foi morto por ser Templário e por desagradar a esposa; na realidade, por motivos financeiros e estratégicos

LORENZO DE MEDICI

Tanto na história real quanto em *Assassin's Creed II*, Lorenzo, o Magnífico, é governante da República Florentina e alvo de um atentado planejado pelos Pazzi. Nos dois casos, ele escapa com vida e seu irmão é assassinado. Na história real, o atentado acontece dentro de uma igreja; na virtual, fora dela

NICOLAU MAQUIAVEL

No mundo real, ele contribuiu para a evolução da teoria política. No virtual, é um Assassino essencial para a saga de Ezio. Não há indícios de sua participação em uma organização do gênero, muito menos da caça a figuras como Césare Borgia, que é enaltecido em *O Príncipe*, maior obra do filósofo

RODRIGO BORGIA

O perverso líder dos Templários é também o chefe final do game. Na vida real, ele foi o Papa Alexandre 6 e sua reputação não era das melhores: ele teria chegado ao posto corrompendo e chantageando, para obter favores pessoais e para a própria família

ANTONIO MAFFEI

Esse monge foi um dos integrantes da conspiração da família Pazzi no game e na vida real. Tanto no jogo quanto em registros históricos, ele morreu executado depois de sua participação no episódio. No game, o golpe final foi dado por Ezio

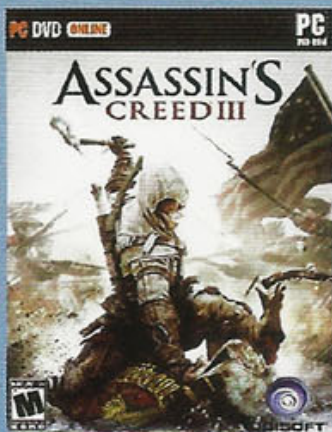
OLHA O MARIO!

Entre tantos personagens italianos, não podia faltar uma menção ao bigodudo da Nintendo. Ela acontece quando o tio de Ezio, Mario Auditore, reencontra o sobrinho e solta a famosa frase: "It's-a-me, Mario!"

UM PAPA NADA POP

Apesar de Rodrigo Borgia ser uma figura controversa, grupos católicos se ofenderam com a forma como ele e a religião são retratados no jogo. Em 2009, um fórum discutiu o banimento e o *recall* de ACII

No segundo jogo da franquia, a refrega se dá em pleno Renascimento



ENTRE OS ÍNDIOS AMERICANOS

Em *Assassin's Creed III*, o ancestral de Desmond Miles é Connor, personagem de ascendência mohawk que luta contra os Templários em plena Revolução Americana, no século 18. É mais um jogo com muita história pra contar — e um monte de personagens reais para interagir

5 FATOS SOBRE AS FIGURAS HISTÓRICAS DE ACIII

1.

Pelo menos 80% dos personagens foram inspirados em figuras reais. O presidente George Washington e o inventor Benjamin Franklin são dois deles

2.

Franklin seria usado para introduzir novos itens para Connor, mas a ideia foi abortada. Na vida real, ele passou pouco tempo próximo à batalha

3.

Os uniformes do game são bem semelhantes aos da Revolução. Na época, os chamativos trajes ajudavam a discernir os combatentes dos civis

4.

No game, o soldado Thomas Hickey recebe ordens para matar Washington. Na vida real, nunca se provou sua participação nesse tipo de conspiração

5.

O jogo omitiu que George Washington ordenou a destruição de vilarejos iroqueses em 1779, para não comprometer sua relação com Connor

MOHAWKS NA ÁREA

- Membros da tribo mohawk foram contratados para ajudar na reconstituição da memória de seu povo
- Eles também contribuíram na elaboração de alguns diálogos no idioma Kanien'kéha. As frases foram traduzidas e legendadas em outros idiomas
- A prática mohawk de escalar inimigos (ou seja, arrancar o couro cabeludo) foi deixada de fora porque os desenvolvedores a consideraram "brutal demais"



PIRATAS À VISTA!

Quando lançou *Assassin's Creed IV: Black Flag*, a Ubisoft já previa que todos os holofotes estariam apontados para a fidelidade histórica da trama. Por isso, contou com uma equipe de consultores, especialistas na Era de Ouro da Pirataria, entre os séculos 17 e 18. O resultado, mais uma vez, foi surpreendente

O COMBATE

- Ter quatro pistolas pode parecer exagero no game, mas os piratas realmente carregavam muitas armas e equipamentos. Isso acontecia tanto pela necessidade de realizar diferentes atividades quanto pelas vantagens de ter vários recursos à mão. Na época, era comum armas falharem ou ficarem sem balas

- A variedade de movimentos e recursos entre armas brancas, de fogo e luta combina com o estilo dos piratas, que se valiam de qualquer meio para ganhar uma luta

O CENÁRIO

- As Bahamas eram o principal reduto dos piratas reais, mas não estavam no mapa inicial idealizado pela equipe do jogo. As ilhas foram incluídas para tornar tudo mais próximo da realidade

- Os domínios piratas costumam ser retratados como lugares devastados e repletos de coisas assustadoras. Mas não em *Black Flag*. No jogo, Nassau e Havana são coloridas e vigorosas, bem próximas da realidade histórica



O NAVIO

- O *Gralha* tem vários canhões ao ar livre em seu convés, mas, na vida real, isso poderia abalar a estabilidade da embarcação e até afundá-la. Mesmo assim, a equipe decidiu abraçar a transgressão

- Uma embarcação como essa pode demorar até quatro horas para ser preparada para navegar. No game, ela fica pronta quase na hora

O ÁUDIO

- Boa parte da trilha sonora de *Black Flag*, ouvida tanto no *Gralha* quanto nas diversas cidades do cenário, foi inspirada em músicas folclóricas e cantos navais verdadeiros, de origem espanhola e inglesa

- Depois de pronto, o roteiro foi revisado. Ganhou termos e gírias da época para adequar a fluência e incorporar a linguagem dos piratas

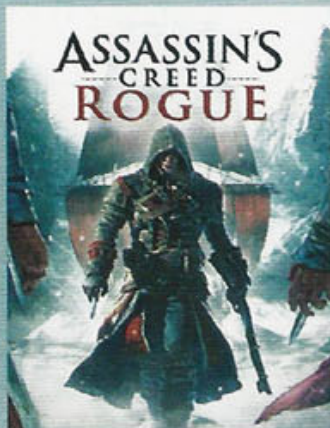
AS VERDADES DE BARBA NEGRA

- Aliado do protagonista Edward Kenway, Barba Negra também existiu no mundo real. O registro do personagem no jogo é um dos mais críveis entre as obras de ficção. Ele sempre foi temido não por sua violência, mas pelo terror que causava aos inimigos

- Parte desse temor vinha da maquiagem pesada e do uso de muita teatralidade. Supostamente, ele usaria pavios acesos em seu chapéu (o que também acontece no jogo) para gerar uma fumaça que encobria parte de suas feições e deixava seus olhos avermelhados

- A fama de mau também se deve à tripulação que o acompanhava, a maior entre as navegações piratas da época. Essa equipe era formada basicamente por ex-marinheiros subjugados pelo próprio





ELE ESTÁ CHEGANDO

Lançado em novembro, *Assassin's Creed Rogue* é a novidade da franquia para PS3 e Xbox 360 e, em 2015, para PCs. O jogo permeia a Guerra dos Sete Anos (1756-1763), conflito envolveu vários continentes e colocou em disputa os territórios e colônias marítimas. No jogo, o cenário principal é a América do Norte

ELE É O CARA

Filho de irlandeses que migraram para Nova York, o protagonista Shay Patrick Cormac foi adotado e criado pelos Assassinos após a morte do pai. Depois de uma missão malsucedida, ele sai do grupo e passa a ser perseguido. Daí para virar de lado é um pulo

FALA, PRODUTOR

Trocamos uma ideia com os produtores Ivan Balabanov, da Ubisoft Sofia, e Karl Luhe, da Ubisoft Singapore

Exploração e combates navais empolgaram os fãs em *Black Flag* e estão de volta em *Rogue*. O que há de novidade dessa vez?

KARL LUHE – O Morrigan é muito mais ágil e avançado que as embarcações daquela época. Ele conta com uma série de armas inéditas, incluindo novos canhões, um aríete para atravessar o gelo do Ártico e até uma espécie de metralhadora do século 18

E em relação à jogabilidade?

IVAN BALABANOV – Algumas novidades são em função do ambiente, por causa do contato com placas de gelo, icebergs e nevascas. Os inimigos também terão novas táticas e poderão invadir o navio e o convés, algo que exigirá reação rápida do jogador para manter a tripulação viva

Qual é a ligação da história com os outros games da série?

BALABANOV – *Rogue* se passa depois de *Black Flag* e antes de *Assassin's Creed III*. No final de *Black Flag*, vemos a ascensão da Irmandade no Novo Mundo. Em *Assassin's Creed III*, Connor tem de reconstruir a Irmandade norte-americana praticamente do zero. *Rogue* contará a história do que aconteceu entre esses dois períodos

Existe uma proximidade com o novo *Assassin's Creed Unity*?

BALABANOV – Cronologicamente, *Rogue* e *Unity* não estão muito distantes e existe, sim, uma ligação entre os dois jogos. Mas isso é para vocês descobrirem e curtirem. Em outras palavras, não há uma sequência específica para jogar e curtir ambos os games



FINALMENTE, A FRANÇA

Assassin's Creed Unity também chegou em novembro — para PS4, Xbox One e PCs — com multidões mais realistas, centenas de ambientes interiores e dezenas de pontos históricos muito bem detalhados. O período é a Revolução Francesa, o que já diz muito. Dessa vez, a trama está nas mãos de Arno Dorian

FALA, DIRETOR

Alex Amancio, diretor criativo de *Unity*, fala sobre os desafios de abordar um dos períodos históricos mais pedidos pelos fãs da franquia

Como foi a pesquisa histórica de *Unity*?

ALEX AMANCIO – Como sempre, fidelidade histórica foi uma preocupação-chave, e a Revolução Francesa continua sendo um período muito controverso na história ocidental. Consultamos dois especialistas no assunto, que leram e comentaram todo o roteiro. Além disso, tivemos um historiador presente na equipe em tempo integral, para ajudar com diversas questões, desde o contexto histórico para um determinado personagem até detalhes de arquitetura da época

O jogo será o primeiro da franquia a ter multiplayer cooperativo. Fale mais sobre a incorporação desse recurso.

AMANCIO – Tradicionalmente, *Assassin's Creed* sempre se baseou em sua narrativa central como motivo para o progresso no jogo. Nós buscamos mudar essa motivação para a evolução de Arno enquanto um Assassino. Essencialmente, cada atividade que você faz no mundo de *Unity* contribui para o seu crescimento. As missões cooperativas, do tipo Brotherhood e Heist, fazem parte desse contexto

ELE É O CARA

Arno Victor Dorian foi criado entre a nobreza francesa e perdeu o pai biológico aos 8 anos. O pai adotivo, membro dos Templários, foi morto por um integrante do próprio grupo. Em 1789, Arno se junta aos Assassinos para vingá-lo



FELIZ NATAL E PRÓSPERO JOGO NOVO

Belas opções de presente para turbinar o Natal e esquentar ainda mais as suas férias de verão

TEXTO Lucas Patrício

ILUSTRA Davi Augusto

CONSOLES

Se grana não é problema, peça logo um de última geração

WII U

R\$ 1.529 a 1.899

Apesar de ainda não ter emplacado como seu antecessor, o Wii U tem suas qualidades. Lançado em 2012, ele já conta com uma atrativa biblioteca de jogos exclusivos – *Mario Kart 8*, *Super Mario 3D World*, *Bayonetta 2* e *Super Smash Bros.* são motivos suficientes para comprar o console. Só não espere jogar os grandes lançamentos multiplataformas ou comprar jogos digitais, já que a loja on-line ainda não está disponível no Brasil

XBOX ONE

R\$ 1.591 a 1.999

A versão sem Kinect deixa o console com um preço mais acessível. Em compensação, você perde alguns recursos de interface bem interessantes proporcionados pela câmera inteligente. O sistema operacional, maior problema até aqui, vem sendo constantemente atualizado e recebeu melhorias significativas. Já é possível, por exemplo, usar o One Guide no Brasil e controlar sua TV a cabo pelo Xbox

PLAYSTATION 4

R\$ 2.800 a 3.999

Ele completa um ano no mercado brasileiro em ótima forma. Compartilhar vídeos e navegar pelos menus é extremamente simples, e a loja está muito bem organizada. A mais recente atualização de sistema entrega algumas das promessas que faltavam. Resumindo: o console da Sony é uma ótima pedida para quem pretende aderir à nova geração. Uma pena que, no Brasil, o preço oficial ainda seja um completo absurdo



NINTENDO 3DS

R\$ 510 a 699

Este portátil é sinônimo de experiências únicas. O preço acessível e a vasta biblioteca são os principais motivos para você comprar o seu. Mesmo com diversos celulares e tablets fazendo muito bem o papel de videogames, o Nintendo 3DS se mantém relevante graças aos títulos de excelente qualidade lançados quase todos os meses

ACTION FIGURES

Nem sempre baratas, mas sempre muito legais

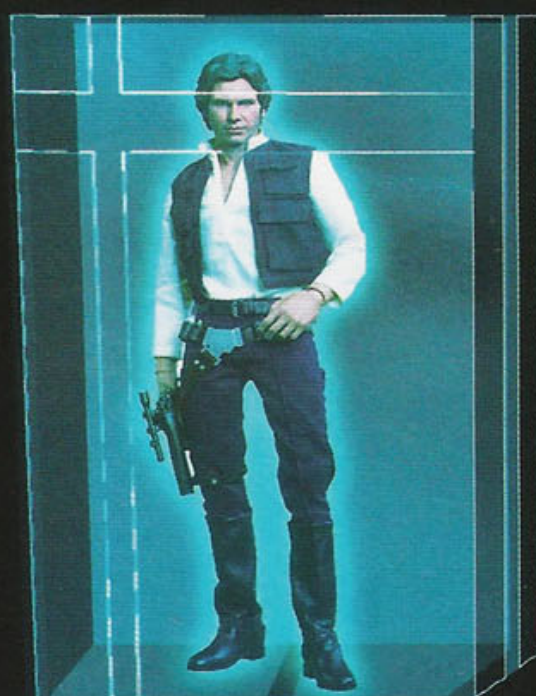


VENOM SNAKE

R\$ 245

LINK bit.ly/VenomSnake

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain só será lançado em 2015, mas os fãs da saga podem comprar este boneco do protagonista do jogo, já em dezembro. A figura, produzida pela Play Arts Kai, é a primeira da linha com inédita construção que permite novos movimentos



HAN SOLO

R\$ 747*

LINK bit.ly/HanSoloFigure

Com 30 pontos de articulação, esta *action figure* é o sonho de consumo de muitos fãs de *Star Wars*. O boneco tem 30 cm e é fiel à caracterização do personagem no quarto episódio, *Uma Nova Esperança*. O preço é alto porque a edição é limitada



TYRION LANNISTER

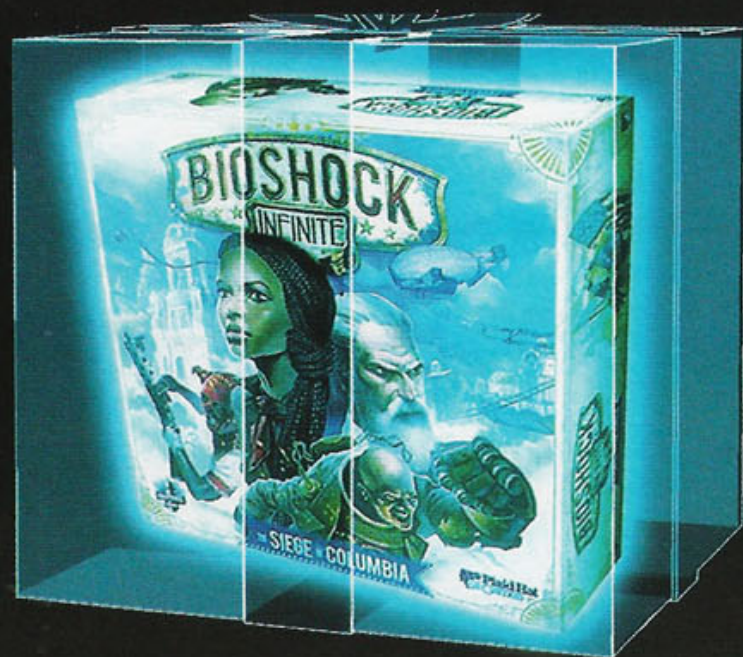
R\$ 119

LINK bit.ly/TyrionL

Que tal ter o anão mais badalado dos últimos anos na estante da sua sala ou do seu quarto de videogame? A *action figure* de Tyrion Lannister, interpretado pelo ator Peter Dinklage na série *Game of Thrones*, tem 15 cm de altura e é simplesmente perfeita em cada detalhe

TABULEIROS E CARTAS

Para dar uma escapada do mundo digital



BIOSHOCK INFINITE

R\$ 145*

LINK bit.ly/BIboard

Dois grupos separatistas lutam pelo poder: Founders e Vox Populi. Os jogadores assumem um dos lados e passam a lutar pelo poder. De quebra, ainda lidam com Booker e Elizabeth, os protagonistas do videogame que deu origem ao tabuleiro. As regras vêm em inglês e parecem um pouquinho complexas no início. Mas você não vai querer parar de jogar depois de aprendê-las



ZOMBIE DICE

R\$ 44,90

LINK bit.ly/ZDtabuleiro

Você é um zumbi e sua única motivação é correr atrás de cérebros. Bora lá? *Zombie Dice* é um jogo de dados extremamente simples e muito divertido, recomendado até para quem nunca se arriscou em tabuleiros. Uma mistura bem dosada de sorte e cálculo de risco, ideal para fazer um esquentar antes de partidas de RPG ou para encerrar o fim de semana em grande estilo



A GUERRA DOS TRONOS

R\$ 149,90

LINK bit.ly/GTcard

Este *card game* traz os famosos personagens em um sistema de jogo divertido. O pacote básico vem com 220 cartas divididas em quatro baralhos, cada um representando uma família: Stark, Lannister, Baratheon e Targaryen. Expansões vendidas à parte adicionam mais cartas a cada baralho e incorporam ao jogo até novas famílias, como a Casa Greyjoy

* Valores em moeda estrangeira convertidos para real pela cotação de 15/10/14 (sem incluir frete e imposto de importação)



CAPITÃO AMÉRICA, THOR E HULK

R\$ 599

LINK fantoy.com.br

Três heróis juntos e um único objetivo: fazer você ficar doido para completar a coleção do já clássico filme *Os Vingadores*. As estátuas são inspiradas nos atores que deram vida aos personagens e tem entre 19 e 25 cm



XCOM

R\$ 148*

LINK bit.ly/XCOMboard

Um *board game* que honra o nível de estratégia visto no videogame *Enemy Within*. Os jogadores precisam impedir a invasão alienígena. Só dá para jogar baixando o aplicativo gratuito para smartphone ou tablet, que ajuda a criar elementos randômicos e coordenar a invasão. Disponível apenas em inglês, é uma boa mistura de jogo analógico com digital

LIVROS

Taí um presente que todo mundo gosta

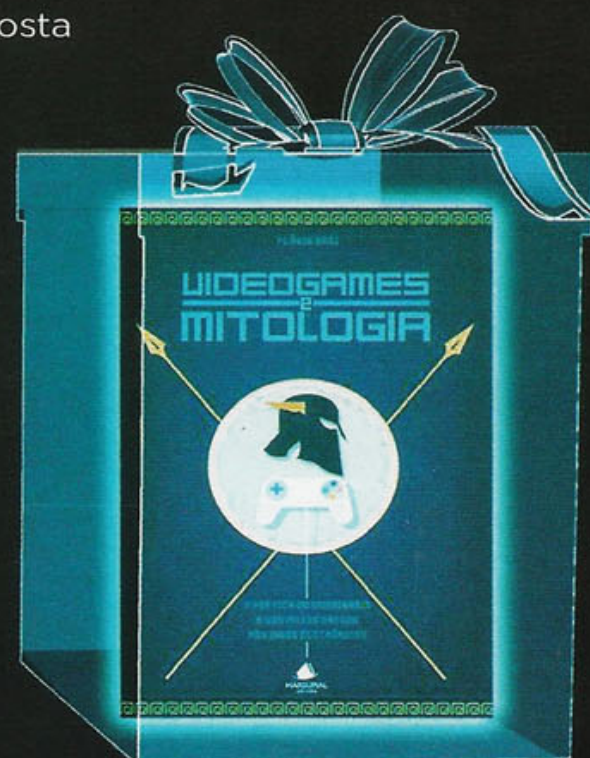
VIDEOGAMES E MITOLOGIA

R\$ 35

AUTORA Flávia Gasi

LINK bit.ly/GamesMito

Se você jogou *God of War*, aprendeu um pouco sobre mitologia grega depois de matar alguns deuses controlando Kratos. Mas como os jogos se relacionam com as lendas da Grécia Antiga? Este livro explora o processo de criação das narrativas e mecânicas de games inspirados nesses mitos



DUGEONS & DRAGONS: STARTER SET

R\$ 49*

AUTOR Wizards RPG Team

LINK bit.ly/DDStarter

A mais influente série de RPG de mesa ganha sua quinta edição, com atualizações que tornam o jogo mais acessível. O set básico vem com dois livros, seis dados e cinco fichas de personagens pré-montados para que você e seus amigos possam começar a jogar rapidamente. Em inglês



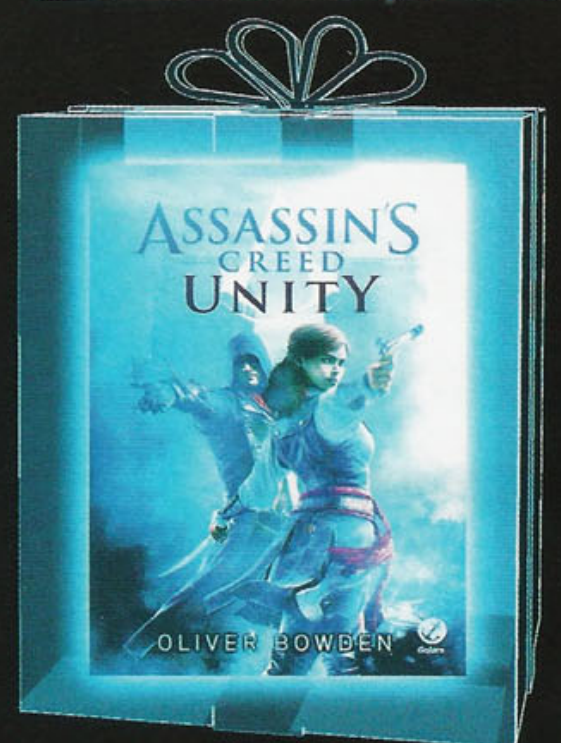
ASSASSIN'S CREED: UNITY

R\$ 40

AUTOR Oliver Bowden

LINK galerarecord.com.br

Baseado no jogo homônimo que está chegando ao mercado (*leia mais na pág. 21*), conta história de Arno Dorian, um francês nascido em Versalhes e criado por Templários. Em meio à Revolução Francesa, ele embarca numa jornada que vai levá-lo até os Assassinos. O livro, assim como os games da série, mistura realidade e ficção



DIABLO III: TEMPESTADE DE LUZ

R\$ 38

Autor: Nate Kenyon

LINK bit.ly/DiabloLuz

O ex-arcujo Tyrael, agora mortal, precisa realizar uma tarefa quase impossível: roubar a Pedra Negra das Almas. Inspirado nos acontecimentos do jogo que bateu recorde de vendas, é leitura mais que recomendada para quem não cansou de coletar espólios no jogo



É DIA DE FEIRA!

Em 2015, não vão faltar bons programas para quem curte videogame, tecnologia e cultura pop. Eis aqui um agendão com os principais eventos já confirmados para o ano que vem no Brasil e no mundo

TEXTO Lucas Patricio

JANEIRO, FEVEREIRO E MARÇO

CES

QUANDO 6 a 9 de janeiro
ONDE Las Vegas (Estados Unidos)
LINK cesweb.org

A International Consumer Electronics Show (CES) é um dos mais importantes eventos de tecnologia do mundo. Voltada principalmente para profissionais do mundo dos games, a feira antecipa produtos que ainda não chegaram às lojas. Mesmo assim, a quantidade de informações que surgem na semana em que ela acontece já é motivo para ficar grudado na internet, de olho nas novidades

PAX SOUTH

QUANDO 23 a 25 de janeiro
ONDE San Antonio (Estados Unidos)
LINK south.paxsite.com



A Penny Arcade Expo (PAX) foi criada por dois ilustradores de uma famosa HQ da internet, como alternativa aos eventos tradicionais. Hoje, ela é uma das maiores feiras de videogames e nerds em geral dos Estados Unidos. Em 2015, o evento terá pela primeira vez uma edição no sul do país. Vai acontecer em San Antonio, no Texas

GDC

QUANDO 2 a 6 de março
ONDE São Francisco (Estados Unidos)
LINK gdconf.com



A Game Developers Conference (GDC) é considerada o principal ponto de encontro dos desenvolvedores de videogames e acontece em um dos polos mais importantes do mercado – a cidade de São Francisco, na Califórnia. O evento serve para grandes desenvolvedores apresentarem novas tecnologias e iniciantes mostrarem seu talento

LOUISVILLE ARCADE EXPO

QUANDO 6 a 8 de março
ONDE Louisville (Estados Unidos)
LINK arcaderx.com

Evento bem divertido e que tem como atração principal os mais clássicos arcades e máquinas de *pinball* do mundo. No fim das contas, acaba sendo uma grande reunião de saudosistas e amantes dos jogos retrô, com espaço de sobra para algumas descobertas e muitas raridades

PAX EAST

QUANDO 6 a 8 de março
ONDE Boston (Estados Unidos)
LINK east.paxsite.com

Outra edição do popular evento Penny Arcade Expo (PAX), só que na costa leste dos Estados Unidos. Organizada desde 2010, a feira é visitada por dezenas de milhares de fãs todo ano e tem um pouco de tudo: games, filmes, séries, quadrinhos e muita cultura geek

ABRIL, MAIO E JUNHO

BIG

QUANDO Maio
ONDE São Paulo
LINK bigfestival.com.br



Autointitulado “o maior evento de jogos independentes da América Latina”, o BIG expõe games de produtores indies do mundo inteiro, distribui prêmios e realiza competições para instigar o mercado de desenvolvimento de jogos. É a melhor opção para conhecer e trocar ideias com outros criadores de jogos

E3

QUANDO 16 a 18 de junho
ONDE Los Angeles (Estados Unidos)
LINK e3expo.com



Desde 1995, a Electronic Entertainment Expo (E3) é o maior evento de games do mundo. Os principais anúncios de jogos e consoles são feitos nos palcos das conferências que antecedem os dias de feira. Alguns jogos demonstrados na E3 só serão lançados meses ou até mesmo anos depois. É uma feira exclusiva para profissionais e jornalistas, mas que merece ser acompanhada na web por todo mundo

JULHO

SAN DIEGO COMIC-CON

QUANDO 9 a 12 de julho

ONDE San Diego (Estados Unidos)

LINK comic-con.org/ccl

Um dos mais antigos e tradicionais eventos do mundo, que surgiu em 1970 e acontece anualmente de lá para cá, sempre no verão da Califórnia. É palco de muitos painéis e costuma contar com a participação de atores, diretores e produtores de jogos, além de mostrar quadrinhos, filmes e séries. Os ingressos são extremamente concorridos e esgotam meses antes de o evento acontecer

EVO

QUANDO Julho

ONDE Las Vegas (Estados Unidos)

LINK evo.shoryuken.com

O maior torneio de jogos de luta do mundo se tornou um evento dos mais empolgantes desde que começou a ser transmitido ao vivo na internet. Assistir aos melhores jogadores do mundo em ação é um ótimo programa para o fim de semana em que a EVO acontece. Melhor ainda se você puder acompanhar e torcer de pertinho, lá em Las Vegas

ANIME FRIENDS

QUANDO Julho

ONDE São Paulo

LINK animefriends.com.br

Este é o maior evento de cultura japonesa do Brasil e acontece anualmente em São Paulo desde 2003. Diversas atrações internacionais chamam a atenção de fãs de animes e mangás do país inteiro. De 2009 para cá, o Anime Friends vem acontecendo também na Argentina. No ano passado, estreou no Chile

YOUPIX FESTIVAL

QUANDO Julho

ONDE São Paulo

LINK youpix.virgula.uol.com.br

O festival celebra a cultura da internet e reúne os figurões que mais causam nas redes sociais. Também cria espaço para debates e discussões sobre os assuntos do momento

GEN CON

QUANDO Julho

ONDE Indianápolis (Estados Unidos)

LINK gencon.com

Quem joga sabe: jogos de tabuleiro vão muito além do *War* e do *Banco Imobiliário*. A Gen Con reúne milhares de apaixonados por todos os gêneros de *board games*, com lançamentos e muita jogatina. Na edição de 2014, mais de 50 mil pessoas visitaram o evento

AGOSTO E SETEMBRO

PAX PRIME

QUANDO Agosto

ONDE Seattle (Estados Unidos)

LINK prime.paxsite.com

Foi na costa oeste dos Estados Unidos, mais precisamente na cidade de Seattle, que o Penny Arcade Expo nasceu. E o evento continua acontecendo anualmente por lá, em datas diferentes das edições organizadas em San Antonio e Boston. A feira é tão concorrida que os ingressos para a mais recente se esgotaram em apenas seis horas. Entre as diversas atividades, é possível assistir a palestras, participar de campeonatos e jogar *card games* ou jogos de tabuleiro. Pode acreditar: trata-se de um dos eventos nerds mais legais do mundo

GAMESCOM

QUANDO Agosto

ONDE Colônia (Alemanha)

LINK gamescom-cologne.com



Organizada pela primeira vez em 2009, a Gamescom logo se tornou um dos maiores eventos de games do mundo – e o principal da Europa. Em 2014, reuniu mais de 335 mil visitantes durante os quatro dias de feira

TOKYO GAME SHOW

QUANDO Setembro

ONDE Tóquio (Japão)

LINK bit.ly/TGS_2014

O Japão tem enorme influência no mercado de games, e Tóquio sedia anualmente o maior evento do ramo no oriente. A feira, assim como o mercado local, mudou muito nos últimos anos. A primeira edição aconteceu em 1996, e a mais recente somou mais de 250 mil visitantes

OUTUBRO, NOVEMBRO E DEZEMBRO

NEW YORK COMIC-CON

QUANDO Outubro

ONDE Nova York (Estados Unidos)

LINK newyorkcomiccon.com

A localização não podia ser melhor: Nova York é cenário de inúmeras histórias de super-heróis e atrai aficionados por HQ o ano todo. Atualmente, a feira acontece durante quatro dias. Na edição de 2013, alcançou o mesmo público obtido pela Comic-Con da costa leste, com 150 mil visitantes

BGS

QUANDO Outubro

ONDE São Paulo

LINK brasilgameshow.com.br



O Brasil Game Show (BGS) começou despretensioso, em 2009, com apenas 4 mil visitantes no Rio de Janeiro. Depois disso, o evento foi transferido para São Paulo e não parou de crescer. Hoje, é a maior feira do gênero na América Latina. Na sua edição mais recente, em outubro passado, cerca de 250 mil pessoas passaram por lá

BLIZZCON

QUANDO Novembro

ONDE Anaheim (Estados Unidos)

LINK us.battle.net/blizzcon

Fãs de *World of Warcraft*, *Starcraft*, *Diablo* e demais jogos da Blizzard são fieis. Tão fieis que lotam toda edição da BlizzCon, um dos eventos de comunidade mais fortes do mundo. As edições costumam ser marcadas por anúncios de novos jogos e expansões, além de muitos *cosplayers* e shows arrasadores

VIDEO GAMES LIVE

QUANDO Dezembro

ONDE Brasil (várias cidades)

LINK videogameslive.com.br

Tommy Tallarico, primo do cantor Steven Tyler, lidera uma orquestra que toca versões incríveis de várias músicas de videogames. Sem data predefinida, o espetáculo acontece anualmente no Brasil há oito anos

DESVENDAMOS O MUNDO MÍSTICO DA IDADE DAS TREVAS

EDIÇÃO 338-A • OUTUBRO/2014
ISSN 978-853641824-7
9788536418247
R\$ 14,00

DOSSIÊ

SUPER
INTERESSANTE

LENDAS MIDIEVAIS

A história real por trás
dos dragões, magos, santos
e heróis da Idade das Trevas.

JÁ NAS
BANCAS!



PREPÚCIO DE CRISTO
A busca por esta
e outras relíquias
insanas.

BESTIÁRIO
Cinocéfalos, trolls
e elfos: o guia das
criaturas místicas.

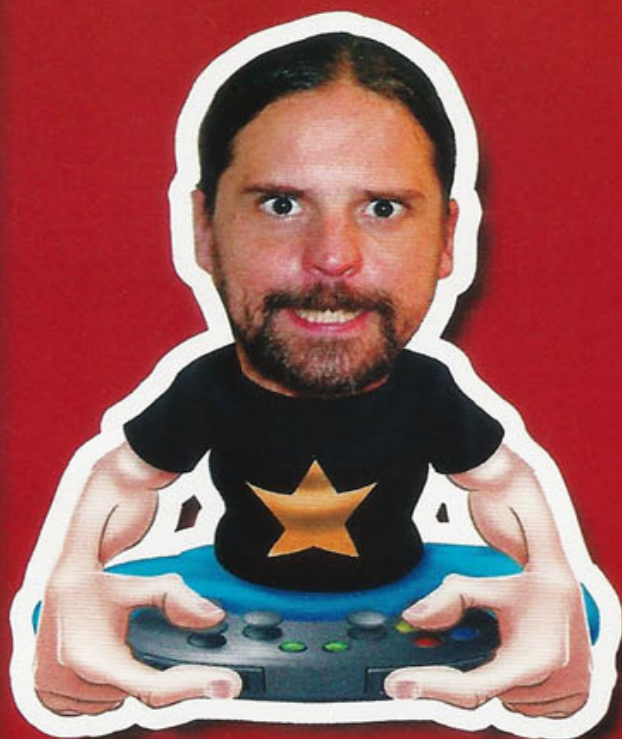
J.R.R. TOLKIEN
Como a mitologia
nórdica inspirou o pai
de *O Senhor dos Anéis*.

THOR
Quando o deus
do trovão era
o anticristo.

CHARADA

Quem joga o quê?

Famosos que adoram videogames. Vejamos se você é capaz de adivinhar qual é o jogo predileto de cada uma dessas celebridades



ANDREAS KISSER



MEGAN FOX



DANIEL CRAIG



JODIE FOSTER



VIN DIESEL



ZOOEY DESCHANEL

Andreas Kisser - Mortal Kombat; Daniel Craig - Halo; Jodie Foster - Guitar Hero; Megan Fox - World of Warcraft; Vin Diesel - The Legend of Zelda; Zooey Deschanel - FIFA 14

RESPOSTAS

SABE DE NADA, INOCENTE

Quais são as melhores pegadinhas de 1º de abril das revistas de game?

O 1º de abril, que a maioria dos brasileiros prefere chamar de Dia da Mentira, sempre rendeu boas histórias de gente caindo nas lorotas mais estapafúrdias que se possa imaginar. Isso acontece também na comunidade gamer. Nos Estados Unidos, por exemplo, muitas revistas especializadas adoram

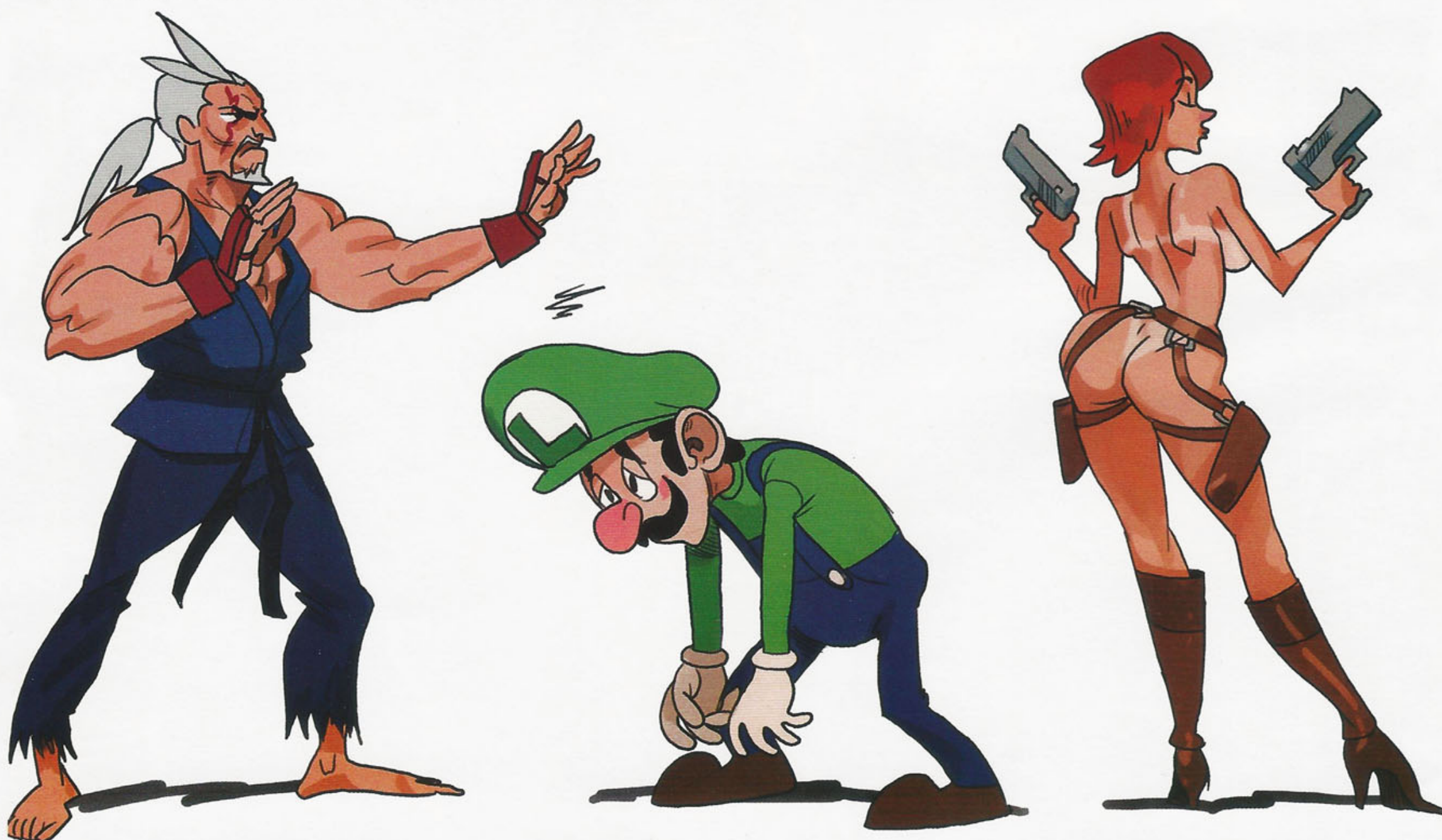
pregar peças nos leitores quando a data se aproxima. Tem gente que fica brava, mas a maioria acha graça depois. Seleccionamos aqui algumas dessas pegadinhas, publicadas pela imprensa norte-americana de 1992 para cá. Veja aí se você cairia em alguma.

TEXTO Saulo Sobanski

ILUSTRA Guilherme D'Arezzo

ME ENGANA QUE EU GOSTO

Seis mentiras muito bem contadas pela imprensa especializada



A FARSA DE SHENG LONG

Em 1992, rolavam boatos de que um tal de Sheng Long, citado no primeiro *Street Fighter*, era um **lutador secreto no segundo game da série**.

A revista *Electronic Gaming Monthly* publicou, então, uma falsa matéria ensinando aos jogadores como enfrentá-lo. Segundo o texto, o jogador deveria usar Ryu durante todo o jogo, vencendo os oponentes sem receber nenhum golpe e ficando 10 rounds sem encostar no último chefe, M. Bison. Só assim Sheng Long apareceria, iniciando uma batalha mortal contra Ryu, que teria o poder de executar os ataques especiais de todos os lutadores do jogo. Tudo mentira

QUE SE DANEM OS FÃS?

Depois do lançamento de *Super Mario 64*, em 1996, muitos fãs enviaram cartas à *Nintendo Power* perguntando quando o personagem Luigi apareceria novamente em um jogo. Na edição de abril de 1998, a revista publicou que um novo título com **diversos personagens secundários, menos o Luigi**, estaria sendo desenvolvido. E mais: a estrela seria o boneco de neve sem corpo de *Super Mario 64*. “Como assim?”, perguntaram-se os fãs. Pegadinha, é lógico. O texto da revista era uma “casca de banana”, colocada ali para o leitor escorregar. Ele dizia que “todo personagem cujo nome não é Luigi” apareceria no game

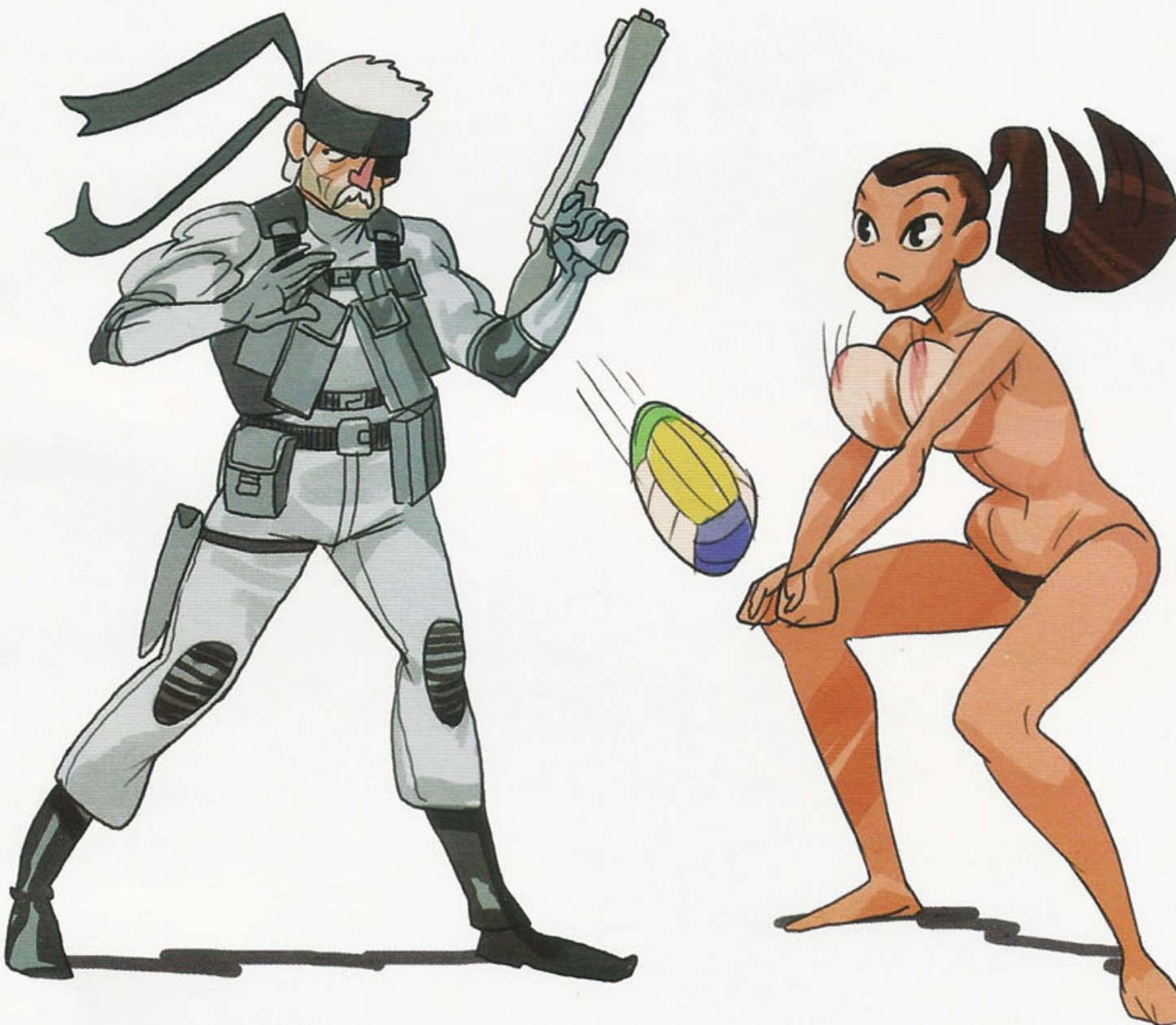
UMA RUIVA PELADONA

No final dos anos 1990, havia rumores de que um código em *Tomb Raider* deixaria a heroína Lara Croft nua durante o jogo. A *PlayStation Magazine* não pensou duas vezes e liberou uma edição com várias informações sobre um novo jogo que estaria sendo desenvolvido, o *Valkyrie Wilde: Full Frontal Assault*. O game teria como protagonista uma **ruiua que não usava nada além de botas e coldres** para guardar suas pistolas. A matéria vinha ilustrada com a garota – completamente pelada! – tomando banho de cachoeira. Os fãs foram à loucura. Só não perceberam um detalhe: a data prevista para o lançamento era dia 1º de abril



COMO SURGIRAM AS BRINCADEIRAS DE 1º DE ABRIL?

Muitos escritores dizem que essa tradição começou no ano de 1564, quando o rei Carlos 9 da França seguiu o decreto do papa Gregório 13 e instalou o calendário gregoriano no país. Com essa mudança, a virada de ano, que antes era comemorada entre 25 de março (início da primavera) e 1º de abril, passou a ser celebrada no dia 1º de janeiro. Parte dos franceses, por teimosia ou simplesmente por falta de atenção, continuaram festejando o Ano-Novo na data antiga. Os que adotaram o novo calendário passaram a enviar presentes estranhos e convites para festas que não existiam, só de sacanagem. Assim teria surgido a mania de pregar peças e contar mentiras no dia 1º de abril.



O JOGO QUE NUNCA EXISTIU

Quando *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* foi lançado, em 2001, alguns fãs não gostaram da ideia de trocar Solid Snake, protagonista do primeiro game, por Raiden. A revista *GameNOW*, percebendo o descontentamento desses fãs, viu ali a chance de fazer uma piada com os leitores. Em abril de 2002, anunciou o **lançamento de *Sons of Liberty* para Xbox**. Seria um remake do jogo de PS2, no qual o jogador poderia jogar também com Solid Snake e acessar áreas trancadas do mapa, que antes eram inacessíveis a Raiden. Foram apresentadas até imagens do falso jogo, nas quais Snake duelava com Revolver Ocelot.

COM OS PEITOS DE FORA

Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball causou polêmica desde o seu lançamento, em 2003. Exclusivo para Xbox, o jogo mostrava as personagens femininas da série *Dead or Alive* em roupas de banho e posições, digamos, sugestivas. Aproveitando-se do alvoroço, a *Electronic Gaming Monthly* resolveu apimentar as coisas: publicou uma matéria dizendo que **o game tinha um “modo topless” secreto**. O texto trazia um passo a passo detalhado, com instruções como entrar e sair rapidamente das partidas e dos cenários. Mas tudo não passava de uma mentira muito bem contada.

ZOANDO OS FÃS DE ZELDA

Com o lançamento do Wii U, em 2011, os fãs da franquia *The Legend of Zelda* ficaram na esperança de que um novo game fosse anunciado para a plataforma. Antes de qualquer anúncio oficial, a revista *Game Informer* **divulgou informações sobre um tal *Zelda: Other Z***. O título seria desenvolvido pelo Ninja Team, responsável por *Metroid: Other M*, e contaria a história de Link em busca de um clã de moblins que devastam a cidade do herói e sequestram Zelda. O game teria suporte para dois jogadores, no qual o segundo jogador controlaria Tingle, um personagem que aparece em outros títulos da franquia. Muita gente acabou caindo

DEU A LOUCA

É verdade que um peixe sabe jogar *Pokémon*?

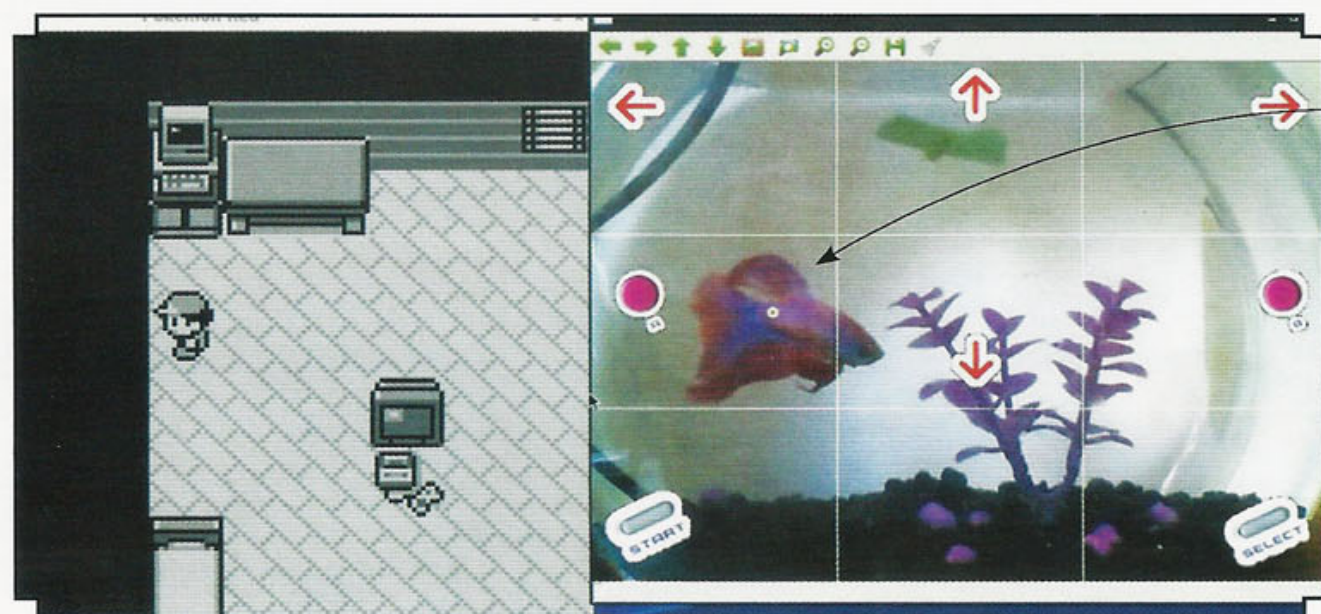
Pois é, tem um peixinho-dourado jogando *Pokémon*. E não é só. Teve também uma batata. Isso mesmo, um tubérculo. Essas maluquices rolaram e ainda estão rolando no Twitch, a plataforma de *streaming* que transmite, entre outras milhões de coisas, partidas de videogame em tempo real. Tudo começou com o fenômeno

TwitchPlaysPokémon, ocorrido em fevereiro de 2014 (leia mais no quadro abaixo). Em seguida, um usuário teve a ideia de colocar seu peixe de aquário para jogar. Resultado: audiência de milhões de pessoas. Na onda que veio depois, surgiram a batata jogadora e mais algumas bizarrices.

TEXTO Saulo Sobanski

O MUNDO MÁGICO DO TWITCH

As coisas mais improváveis acontecem na plataforma de *streaming*



PEIXE JOGADOR

O nome dele é Grayson Harper. Começou a jogar *Pokémon Red* no Twitch em agosto e acumulou mais de 5 milhões de visualizações (canal *FishPlaysPokemon*). Uma câmera captura a posição do peixe no aquário, e um software transforma essa informação num comando

PITACARIA GERAL

O canal *Twitch_Fights_Itself* veio com uma proposta original: em partidas de *Street Fighter II*, os usuários comentavam comandos e escolhiam qual dos jogadores iria executá-los. Os pitacos viravam golpes. Até outubro, a brincadeira tinha rendido mais de 24 mil acessos

VIDAS INFINITAS

No canal *TwitchPlaysWhatever*, vários gamers puderam jogar *The Legend of Zelda* para NES usando apenas seus comentários. Para que o jogo não ficasse muito difícil, o personagem Link ganhou vidas e bombas infinitas, nada, contudo, que facilitasse demais o desafio

BATATA ESPERTA

Se um peixe joga *Pokémon*, por que não uma batata? Foi o que rolou no canal *PotatoPlaysPokemon*. Ele já está fora do ar, mas passou dos 68 mil acessos quando ficava 24 hora por dia acompanhando o tubérculo. Pura adrenalina, como você bem pode imaginar

A ORIGEM DE TUDO

Partida on-line de *Pokémon Red* junto mais de 1 milhão de jogadores

O *TwitchPlaysPokemon* foi ao ar pela primeira vez no dia 12 de fevereiro e rapidamente virou uma viagem coletiva, com milhares de gamers jogando simultaneamente *Pokémon Red* (os comandos eram dados por mensagens enviadas pelo *chat* do Twitch). Quando

a partida acabou, no dia 1º de março, mais de 1,1 milhão de pessoas tinham participado. O fenômeno acabou entrando para o livro dos recordes como o *single-player* on-line com o maior número de jogadores da história



Quais espécies reais inspiraram os personagens de *Plants vs. Zombies*?

Considerando todos os jogos da franquia, dá para listar mais de 30 personagens inspirados em espécies vegetais do mundo real. Se os cogumelos também entrarem nessa conta, o número chega perto dos 40. Ou seja, a maioria absoluta foi baseada

em espécies reais. Ficam de fora dessa lista os híbridos, como o Beeshoter, de *Plants vs. Zombies Adventures*, e alguns tipos inclassificáveis, como os Come-Cova – um pedaço de tronco enrolado em ramos de videira que se alimenta de lápides.

TEXTO Christian Costa

EXÉRCITO VERDE

Oito combatentes baseados em espécies do mundo real

BOCA-DE-DRAGÃO

Custo: 150 sóis
Dano: Moderado
Personagem inspirada na espécie *Antirrhinum majus*, conhecida nos Estados Unidos como *snapdragon*. Aqui no Brasil, ela é popularmente chamada de boca-de-leão ou flor-crânio-do-dragão



ERVA-ESPINHO

Custo: 100 sóis
Dano: Normal
O equivalente dessa armadilha de espinhos na vida real é a espécie *Hemizonia pungens*, considerada daninha por se proliferar muito rapidamente em campos e pastos



ESMAGADORA

Custo: 50 sóis
Dano: Extremo
Esse vegetal com cara de brigão ataca e esmaga sem dó nem piedade os zumbis que se aproximam dele. Foi obviamente baseado no aguado chuchu (*Sechium edule*), que os americanos chamam de *chayote*



FOLHA-GUARDA-CHUVA

Custo: 100 sóis
Dano: zero
Até parece uma versão vegetal de Sideshow Bob, dos *Simpsons*, mas não é nada disso. Trata-se de uma adaptação fofa da espécie *Diphyllia cymosa*, nativa dos Estados Unidos



TURBINADA

Custo: 100 sóis
Dano: Especial
Essa plantinha parece delicada e inofensiva, mas tem força para banir zumbis aéreos e neblina. Foi inspirada nas espécies do gênero *Trifolium*, como a *T. dubium* e a *T. repens*, comuns na América do Norte



CIDRA

Custo: 350 sóis
Dano: Enorme
Essa fruta amarela é a *Citrus medica*, ou simplesmente Cidra, com a qual muitas avós e bisavós adoram fazer doce. Ela é ótima para a pele e tem muita vitamina C. No jogo, é um veneno para os pobres zumbis



RABO-DE-GATO

Custo: 225 sóis
Dano: Normal
Veio da espécie *Typha domingensis*, comum em brejos e manguezais. No Brasil, é chamada de taboa. Nos Estados Unidos, não por acaso é conhecida como *cattail* (ou rabo-de-gato)

POR QUE PLANTAS?

O criador da série teve a ideia enquanto jogava *Warcraft*

Numa entrevista concedida ao site Gamezebo, em maio de 2009 (pouco depois do lançamento do *Plants vs. Zombies* original), o criador do jogo, George Fan, contou que teve a ideia de usar vegetais como personagens enquanto se divertia com versões de *Warcraft III* do gênero *tower defense*. “Plantas poderiam funcionar como excelentes torres, já que são estáticas e carregam muita personalidade”, disse o designer de games, que trabalhou para a Blizzard durante o desenvolvimento de *Diablo III*

HIPNOGUMELO

Custo: 75 sóis
Dano: Especial
Como seu nome indica, esse personagem tem um efeito hipnótico em *Plants vs. Zombies*. Faz bastante sentido. Afinal, ele foi baseado nos cogumelos com propriedades alucinógenas do gênero *Psilocybe*, como o *P. semilanceata* e o *P. mexicana*



Quais são os melhores jogos ambientados na 1ª Guerra Mundial?

TEXTO Fábio Laudonio

1.

VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR

ANO 2011

PLATAFORMAS PS3, PS Vita e X360

DESENVOLVEDOR Ubisoft Montpellier

O jogador assume o papel de quatro personagens: o francês Emile, o americano Freddie, a belga Anna e o alemão Karl, e vê de diferentes pontos de vista os horrores do conflito. Indo na contramão da maioria dos jogos de guerra, no qual o foco é derrotar inimigos, este título prefere usar quebra-cabeças para que o jogador progrida por meio de tarefas que vão desde desativar máquinas de gás cloro até trocar pneus



2.

TOY SOLDIERS

ANO 2010

PLATAFORMAS X360 e PC

DESENVOLVEDOR Signal Studios

O jogador posiciona suas tropas em pontos estratégicos do mapa para defender uma base do avanço dos soldados inimigos. A vasta gama de equipamentos à disposição inclui metralhadoras, fuzis, canhões e cercas de arame farpado. É possível controlar manualmente qualquer uma de suas unidades militares. O jogo fez tanto sucesso que acabou ganhando uma continuação: *Toy Soldiers Cold War* (2011), baseada em clichês de filmes de ação dos anos 1980

3.

THE LAST EXPRESS

ANO 1997

PLATAFORMAS PC, iOS e Android

DESENVOLVEDOR Smoking Car

Criado por Jordan Mechner, de *Prince of Persia*, este jogo tem como cenário o trem Orient Express alguns dias após o início da 1ª Guerra Mundial. Na pele do médico Robert Cath, o jogador tem de interagir com outros personagens e explorar os ambientes em busca de possíveis pistas para solucionar vários mistérios. Na época em que foi lançado, causou bastante furor por ser um dos primeiros games a observar a passagem do tempo e simular a duração do dia de forma realista

4.

HOGS OF WAR

ANO 2000

PLATAFORMAS PS e PC

DESENVOLVEDOR Infogrames

Neste jogo de estratégia, você assume o controle do arquipélago fictício de Saustralasia, em meio a um conflito que envolve seis países. O diferencial é que, neste game, os combatentes da 1ª Guerra não são homens, mas porcos! A cada turno, o jogador controla um dos animais por determinado período de tempo. Armados até os dentes, os suínos têm um arsenal de dar inveja ao Rambo. A artilharia pesada inclui bazucas, metralhadoras, lançadores de foguetes, granadas e fuzis

5.

TO END ALL WARS

ANO 2014

PLATAFORMA PC

DESENVOLVEDOR Ageod

Sabe *War*, o clássico jogo de tabuleiro? *To End All Wars* pode ser considerado uma versão digital dele. O título reproduz fielmente os cenários da 1ª Guerra. Seu mapa é dividido em mais de 3 mil regiões com variedade de terrenos, climas e níveis de desenvolvimento. Para dar um clima mais real, a Ageod inseriu mais de 1,6 mil líderes históricos da época, cada qual com habilidades próprias, e 900 tipos de unidades de infantaria. Uma guerra pra ninguém botar defeito

6.

RISE OF FLIGHT

ANO 2009

PLATAFORMA PC

DESENVOLVEDOR Neoqb

Eis aqui um excelente simulador de combate aéreo totalmente ambientado na 1ª Guerra Mundial. Você escolhe o país pelo qual deseja lutar (Alemanha, Império Austro-Húngaro, França, Inglaterra, Itália ou Estados Unidos). Depois, encara missões que podem ir de mera espionagem a interceptação de bombardeios. A física dos voos é o destaque. Bem realista, dão uma ideia do que era pilotar um avião de combate naquela época

7.

VERDUN

ANO 2013

PLATAFORMA PC

DESENVOLVEDOR MH2/Blackmill

Foi o pioneiro, primeiro jogo comercial de tiro a ser ambientado na 1ª Guerra. O jogador pode escolher entre tropas defensivas e de assalto, cada qual com quatro vagas especializadas. Quer um atirador de elite? Então, escolha um esquadrão de assalto. Prefere manejar uma metralhadora? Opte por uma força de defesa. Tudo se passa em Verdun, uma das batalhas mais sangrentas do conflito, com cerca de 700 mil mortos

8.

SUPREMACY 1914

ANO 2010

PLATAFORMA PC

DESENVOLVEDOR Bytro Labs

Este jogo tentou inovar ao não se ater somente às questões da guerra. Aqui, o jogador também precisa se preocupar com a fome do povo, com a produção de energia e com mais uma série de problemas. Seu papel é proteger a população. Outro elemento bacana é o jornal *Daily European*, que vai noticiando os fatos mais importantes da guerra – inclusive a pontuação dos participantes e a movimentação das tropas inimigas

9.

WARFARE 1917

ANO 2008

PLATAFORMA PC

DESENVOLVEDOR Armour Games

Lutar com o Exército alemão ou inglês? Neste game de estratégia, em que o jogador deve enviar combatentes para as trincheiras inimigas e planejar os ataques na hora certa, você escolhe de que lado quer estar. Ao final de cada batalha, a pontuação é convertida em melhoria de atributos para o seu contingente. O game conta com um sistema variado de tipos de tropa, que vai de um simples batalhão de infantaria até um sofisticado e poderoso esquadrão de granadas

10.

IRON STORM

ANO 2012

PLATAFORMA PC

DESENVOLVEDOR 4x Studios

Este game nos coloca frente a frente com um mundo onde a 1ª Guerra não acabou. A história se passa em 1964, e o jogador assume o papel do tenente James Anderson, que precisa impedir que o império Russo-Mongol construa uma arma de destruição em massa. O jogo oferece uma vasta gama de armas, incluindo helicópteros e satélites espões. Os inimigos não ficam atrás e também contam com um arsenal de respeito, que inclui até armamento antitanque

A GUERRA DAS GUERRAS

Os números do conflito são impressionantes. Na vida real, foi uma das maiores carnificinas da história

10 milhões
DE MORTOS

20 milhões
DE FERIDOS

6 MILHÕES
de prisioneiros

70 MILHÕES
de soldados mobilizados

10 milhões de
refugiados em
toda a Europa

3	6	8
MILHÕES DE VIÚVAS	MILHÕES DE ÓRFÃOS	MILHÕES DE CAVALOS MORTOS

180 BILHÕES
de dólares gastos no total

UM CONFLITO DIFERENTE

Em *BattleCry*, as armas principais serão espadas

Vem aí mais um jogo ambientado na 1ª Guerra Mundial. É o *BattleCry*, que está sendo desenvolvido pela Bethesda para PCs. O game terá uma premissa diferente, fazendo com que o jogador, em vez de fuzis e metralhadoras, priorize armas como espadas e socos ingleses. Será o primeiro título gratuito da empresa, que promete um multiplayer com até 32 jogadores lutando em times formados por diferentes classes de personagens: o Enforcer (ataques de curta distância), o Duelist (que tem duas espadas e pode se camuflar para invadir as linhas inimigas) e o Tech Archer (que atira flechas flamejantes). O lançamento de *BattleCry* está previsto para 2015

PASSANDO O CHAPÉU

Quais os jogos mais legais sendo financiados coletivamente?

Plataformas de financiamento coletivo já viabilizaram milhares de jogos mundo afora, inclusive aqui no Brasil. E essa onda só tende a crescer, já que o número de gamers dispostos a entrar nesse tipo de vaquinha se multiplica sem parar. Apenas no Steam, há mais de 100 títulos que foram desenvolvidos com dinheiro arrecadado no Kickstarter, o maior portal de *crowdfunding* do planeta. Por aqui, Cartarse e Ideame são os sites que mais ajudam os desenvolvedores independentes a viabilizar seus projetos.

TEXTO Saulo Sobanski

VAQUINHAS QUE DERAM CERTO

Cinco projetos de videogame que já arrecadaram bem mais do que precisavam



SUPERHOT

DESENVOLVEDORA: The SUPERHOT Team

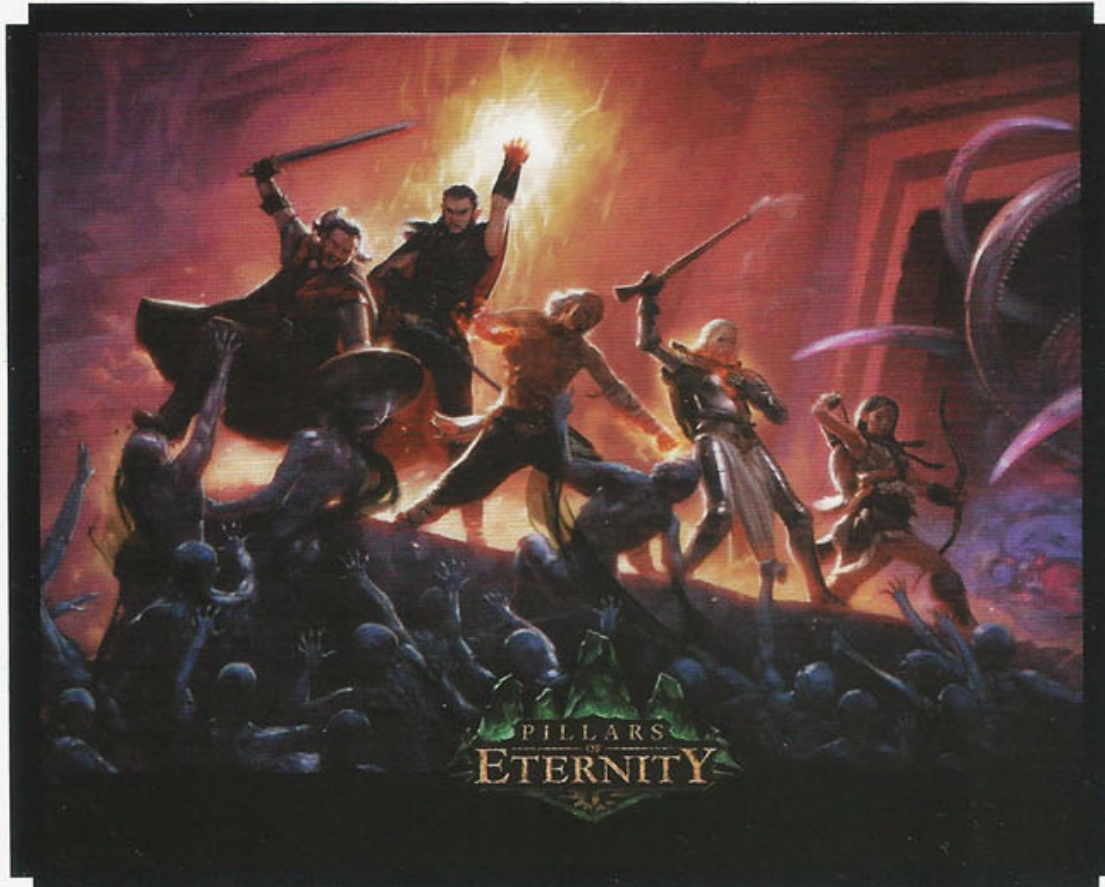
META: US\$ 100 mil

VALOR JÁ ARRECADADO: US\$ 250,8 mil

PREVISÃO DE LANÇAMENTO: JUNHO DE 2015

WEBSITE: superhotgame.com

Neste game de tiro, o tempo só vai passar quando o personagem controlado pelo jogador se mover. A mecânica parece simples, mas não é. Você será obrigado a planejar cada movimento com muito cuidado, prevendo as ações do inimigo. E terá de colocá-lo na mira com absoluta precisão



PILLARS OF ETERNITY

DESENVOLVEDORA: Obsidian Entertainment

META: US\$ 1,1 milhão

VALOR JÁ ARRECADADO: US\$ 3,9 milhões

PREVISÃO DE LANÇAMENTO: novembro de 2014

WEBSITE: pillarsofeternity.com

Seus criadores investiram numa fórmula de sucesso garantido: a dos RPGs clássicos. Haverá muita exploração de calabouços, combates em tempo real e possibilidades de customização. Não é à toa que a Obsidian já têm no currículo games como *Fallout*, *Fallout II* e *Baldur's Gate*



MIGHTY NO. 9

DESENVOLVEDORA: Comcept

META: US\$ 900 mil

VALOR JÁ ARRECADADO: US\$ 3,8 milhões

PREVISÃO DE LANÇAMENTO: abril de 2015

WEBSITE: mightyno9.com

Da mente de Keiji Inafune, criador do *Mega Man*, está saindo este jogo de plataforma com elementos das eras 8 bit e 16 bit. O jogador usará armas e habilidades roubadas de seus inimigos para combater um vírus que transforma robôs em máquinas extremamente perigosas



THE UNIVERSIM

DESENVOLVEDORA: Crytivo Games

META: US\$ 320 mil

VALOR JÁ ARRECADADO: US\$ 418,5 mil

PREVISÃO DE LANÇAMENTO: outubro de 2015

WEBSITE: theuniversim.com

Que tal um jogo de estratégia em que você comanda seu próprio mundo? *The Universim* vai proporcionar a experiência de controlar um planeta, desde o surgimento das primeiras formas de vida até o apogeu tecnológico e científico de seus habitantes. Prepare-se para ser Deus



LAST LIFE

DESENVOLVEDORA: Rocket Science Amusements

META: US\$ 75 mil

VALOR JÁ ARRECADADO: US\$ 103 mil

PREVISÃO DE LANÇAMENTO: maio de 2015

WEBSITE: lastlifegame.com

O detetive Jack Parker é morto enquanto investiga um caso e volta à vida para caçar seu assassino. O cenário é MarsTopia, uma colônia de seres humanos em Marte, já que a Terra havia sido destruída 11 anos antes. O visual promete, com gráficos poligonais e uma atmosfera *noir* inspirada nos anos 1940

É NÓIS NA FITA

Dois jogos brasileiros também surfaram bonito na onda dos financiamentos coletivos

ADVENTUREZATOR: WHEN PIGS FLY

DESENVOLVEDORA: Pigasus Games

META: US\$ 20 mil

VALOR ARRECADADO: US\$ 24,2 mil

PREVISÃO DE LANÇAMENTO: verão de 2015

WEBSITE: pigasusgames.com

Este não será apenas um videogame. *Adventurezator* permitirá que o usuário invente seu próprio jogo de aventura, incluindo a criação de personagens, a elaboração do enredo e até a montagem do cenário

GRYPHON KNIGHT EPIC

DESENVOLVEDORA: Cyber Rhino Studios

META: US\$ 18 mil

VALOR ARRECADADO: US\$ 19,8 mil

PREVISÃO DE LANÇAMENTO: abril de 2015

WEBSITE: cyberrhinostudios.com

Mistura de *shoot'em up* e exploração, vai contar a história da luta de um cavaleiro medieval e seu grifo de estimação contra diversas criaturas. O objetivo será descobrir o que há de errado com o reino onde eles vivem

O QUE JÁ SAIU DE BOM

Três jogos animais que chegaram ao mercado este ano e foram subsidiados pelo público

THE BANNER SAGA

DESENVOLVEDORA: Stoic

META: US\$ 100 mil

VALOR ARRECADADO: US\$ 723,9 mil

LANÇADO EM: fevereiro de 2013

WEBSITE: stoicstudio.com

RPG baseado em turnos que narra a história de um grupo de vikings (suas tradições, suas viagens e suas guerras de conquista). As escolhas do jogador afetam sua relação com o grupo e determinam o destino de todos

OCTODAD: DADLIEST CATCH

DESENVOLVEDORA: Young Horses

META: US\$ 20 mil

VALOR ARRECADADO: US\$ 24,3 mil

LANÇADO EM: janeiro de 2014

WEBSITE: octodadgame.com

Um polvo tenta convencer seus parentes humanos de que é um homem normal. O personagem é tão difícil de controlar que até tarefas do dia a dia ficam hilárias, como ir ao supermercado ou levar a família para um passeio

AMONG THE SLEEP

DESENVOLVEDORA: Krillbite Studio

META: US\$ 200 mil

VALOR ARRECADADO: US\$ 248,3 mil

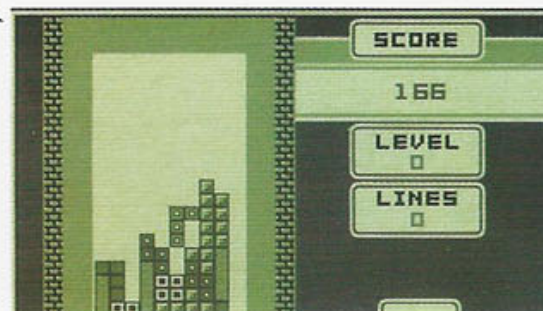
LANÇADO EM: maio de 2014

WEBSITE: krillbite.com

Game de terror que coloca o jogador no controle de uma criança. Ela acorda no meio da noite e resolve descobrir a origem de estranhos barulhos em sua casa. Não há como saber o que é real e o que não passa de imaginação

Qual foi o primeiro jogo de celular?

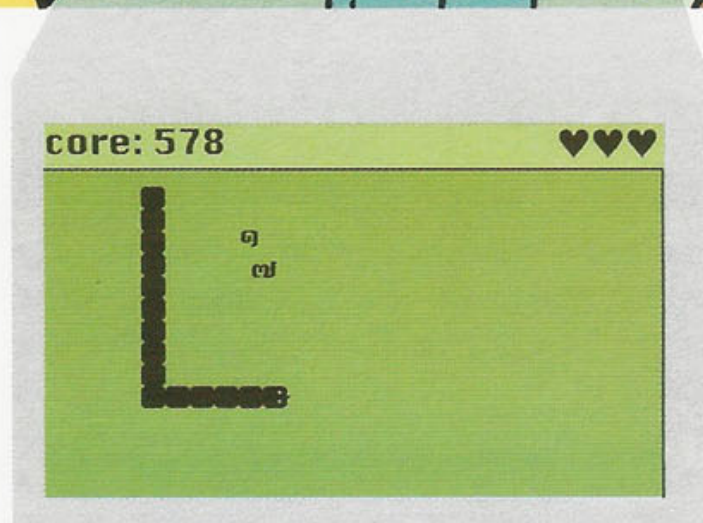
O pioneiro acaba de completar 20 anos! Foi o **Tetris**, que àquela altura já era considerado um clássico. Em 1994, ele ganhou uma versão para o aparelho Hagenuk MT-2000, um tijoloço de fabricação dinamarquesa que nunca chegou a ser vendido no Brasil. Totalmente em preto e branco, o jogo não chegava nem aos pés da versão popularizada pelo Game Boy, que já estava no mercado desde 1989. Mesmo assim, divertiu muita gente no ônibus e na sala de espera do médico.



TEXTO Renato Almeida ILUSTRAÇÃO Estúdio Monga

DA COBRINHA AO PÁSSARO MALUCO

Em duas décadas, a evolução foi impressionante. Confira alguns marcos



SNAKE (1997)

Onze em cada dez pessoas botaram suas mãos no clássico que vinha junto com o lendário Nokia "tijolo". O quebra-cabeças da cobrinha fez sucesso instantâneo e entrou para a história como o primeiro jogo multiplayer para celulares



AYRTON SENNA POLE POSITION (2006)

Desenvolvido pela Tec Toy, serviu de homenagem ao herói brasileiro da Fórmula 1 e foi um passo importante para o mercado brasileiro de jogos voltados para aparelhos de telefonia móvel



SONIC THE HEDGEHOG 2 (2006)

Até hoje a Nintendo se nega a ceder seu grande mascote, Mario, para os *mobile games*. A Sega não foi tão conservadora e levou, em 2006, seu mascote Sonic para equipar celulares japoneses

SORCERY (2003)

Adaptado de uma série de livros escritos por Steve Jackson, *Sorcery* inovou ao trazer a complexidade dos RPGs para os celulares ainda monocromáticos, mas também por ser um jogo episódico, já que três livros ganharam adaptações



CREATURES OF THE DEEP (2008)

Foi um dos poucos sucessos do aparelho N-Gage, da Nokia, que tentava fisgar o público jovem com uma mistura de telefone e game portátil. A ideia era boa, mas as vendas do celular não decolaram



ANGRY BIRDS (2010)

Exterminar porcos atirando pássaros. Essa ideia aparentemente bizarra da Rovio deu origem a dezenas de sucessos, levando a indústria de games a considerar o mercado *mobile* como um trunfo para aumentar a base de jogadores



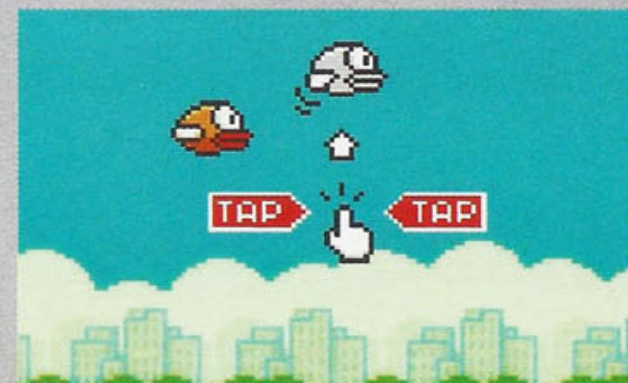
CANDY CRUSH SAGA (2013)

Altamente viciante, *Candy Crush* revolucionou a lógica dos quebra-cabeças com um matador conceito de recompensas. O título conquistou tamanha popularidade que acabou virando companhia fiel até de quem jura odiar games



KNIGHTS OF PEN AND PAPER (2013)

Sucesso de crítica e de público, o game desenvolvido pelo estúdio brasileiro Behold deu nova cara aos RPGs com uma mecânica convidativa e gráficos baseados em *pixel art*



FLAPPY BIRD (2014)

O colossal sucesso de *Flappy Bird* anda de asas dadas com a polêmica envolta no jogo. Acusações de plágio e de uso de uma mecânica oportunista levaram o criador do título a retirá-lo das lojas on-line e passar por uma crise de consciência

Programador de videogame ganha bem?

A remuneração depende de alguns fatores, como o sucesso de algum jogo que o profissional tenha programado e a fama da empresa que o contrata. No Brasil, a chance de ficar rico é bem remota. Segundo Cleber Tavares Jr., produtor da Harmonia Games Studio e professor de Jogos Digitais no

Senai, a faixa média de rendimentos vai de R\$ 1.000 a R\$ 5.000. É por isso que a maioria no setor costuma ter uma segunda fonte de renda. “A verdade é que nenhum título brasileiro explodiu mundialmente ainda”, diz Tavares. “Quando isso acontecer, os salários provavelmente vão aumentar.”

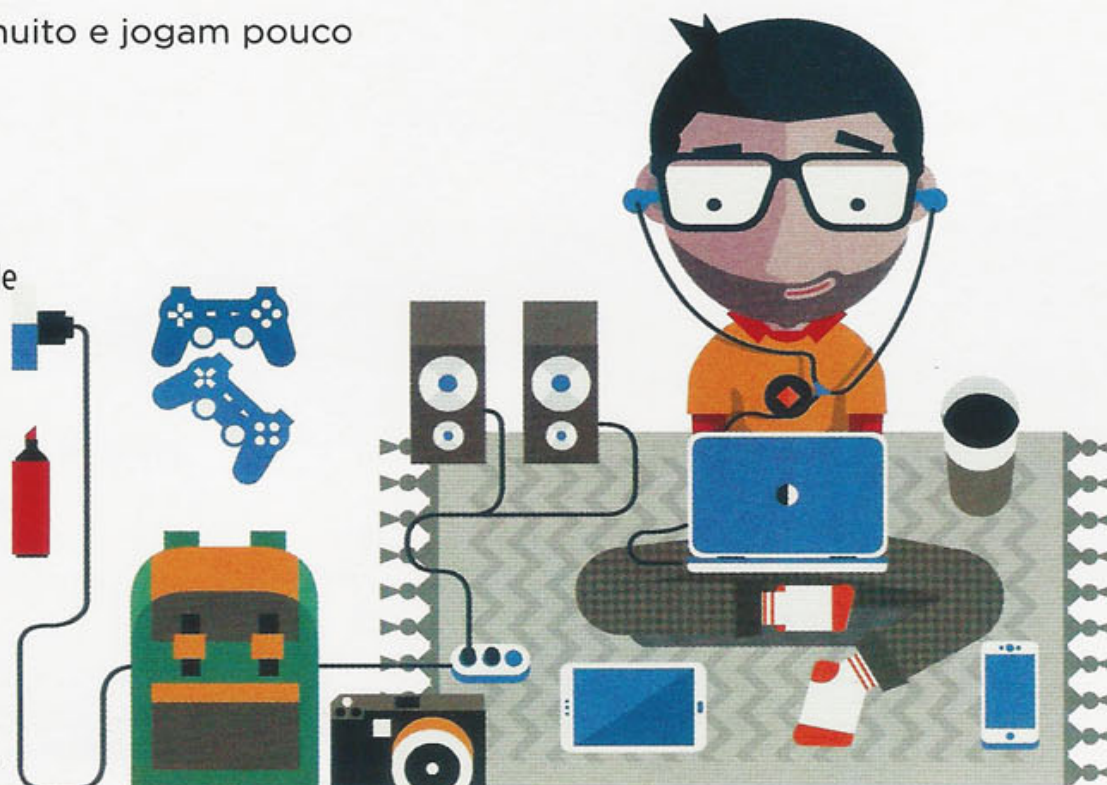
TEXTO Thiago Parijiani

NÃO SE ILUDA

Programadores trampam muito e jogam pouco

TRABALHO VS. DIVERSÃO

Para Cleber Tavares Jr., programar videogames pode ser uma atividade gratificante, mas é trabalho duro. “Muita gente acha que é só ficar jogando o dia todo, sem levar em consideração que ele programador tem de estar sempre a postos para apagar incêndios técnicos.” Segundo Tavares, esses profissionais são “operários do entretenimento” e jogam pouco. “Pode ser legal”, diz o professor, “mas há dias bem chatos também”



HOJE VS. 10 ANOS ATRÁS

Na última década, o surgimento das *engines* (motores) facilitou a vida dos programadores e ajudou a melhorar tanto o enredo quanto a fluidez dos videogames. Em compensação, hoje o desenvolvimento dos jogos exige profissionais mais sofisticados. “A preocupação já não está em como fazer o som tocar no Android ou no iOS, as *engines* eliminaram esse tipo de problema”, diz Tavares. “Agora, a gente se preocupa muito mais com a escolha da música que vai ficar melhor”

MANDRAKARIA

O que é cel-shading?

Esse é o nome dado às técnicas usadas para transformar gráficos 3D de um objeto, cenário ou personagem em imagens bidimensionais — mais leves e menos realistas. Isso é feito, principalmente, com a redução de detalhes de iluminação e com o reforço dos traços, aproximando-se do visual das HQs. Considerado por alguns como um retrocesso gráfico, o efeito proporciona um estilo peculiar e permite movimentações convincentes sem exigir muito dos processadores de consoles e PCs. O primeiro game em *cel-shading*, em 2000, foi *Jet Grind Radio* (Dreamcast). Vários títulos da série *The Legend of Zelda*, como *The Wind Waker*, também foram desenvolvidos com o uso dessa técnica

TEXTO Thiago Parijiani



VISUAL DE HQ

Cinco jogos desenvolvidos com o recurso

PRINCE OF PERSIA (2008)

Neste jogo, o príncipe da Pérsia precisa livrar o mundo da maldição de Ahriman, um deus aprisionado pelo irmão Ohrmazd

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS

Ao lado de Linebeck, Link se depara com um misterioso navio fantasma que invadiu o reino de Tetra

THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

Zelda é morta, e Link assume a triste missão de seguir até a Torre dos Espíritos para recuperar seu corpo

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

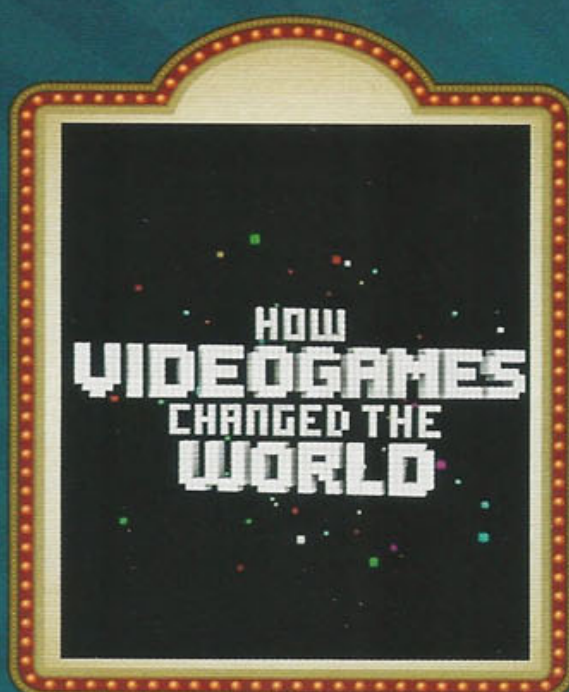
Link desce do seu lar acima das nuvens para resgatar Zelda, feita refém por forças demoníacas

OKAMI

Amaterasu, deusa do Sol, protege o vilarejo de Kamiki em cenários que passam uma rasteira nos que julgam *cel-shading* um recurso feio e empobrecedor

Quais são os melhores documentários sobre games?

TEXTO Renato Almeida e Maurício Manuel



HOW VIDEOGAMES CHANGED THE WORLD

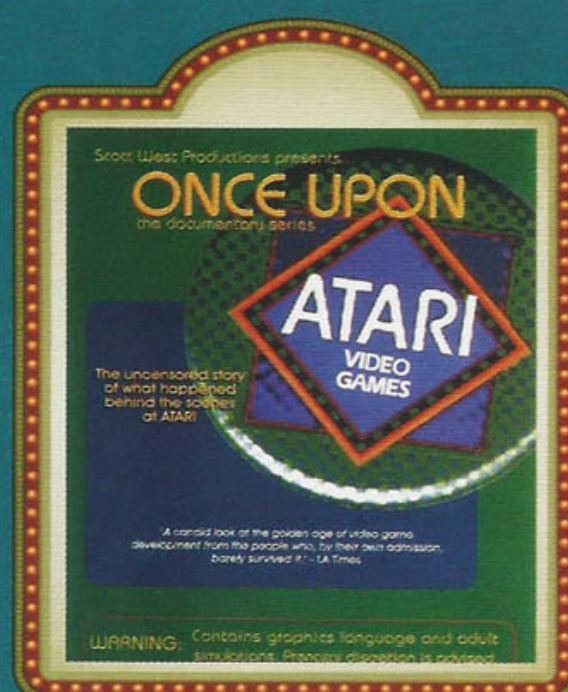
ANO 2003

Diretor Charlie Brooker

Duração 97 min

Esse especial de TV feito pelo britânico Channel 4 analisa 25 games essenciais, do paleolítico *Pong* ao recente *The Last of Us*. E ainda mostra como a indústria influenciou nosso estilo de vida

LINK bit.ly/GamesChanged



ONCE UPON ATARI

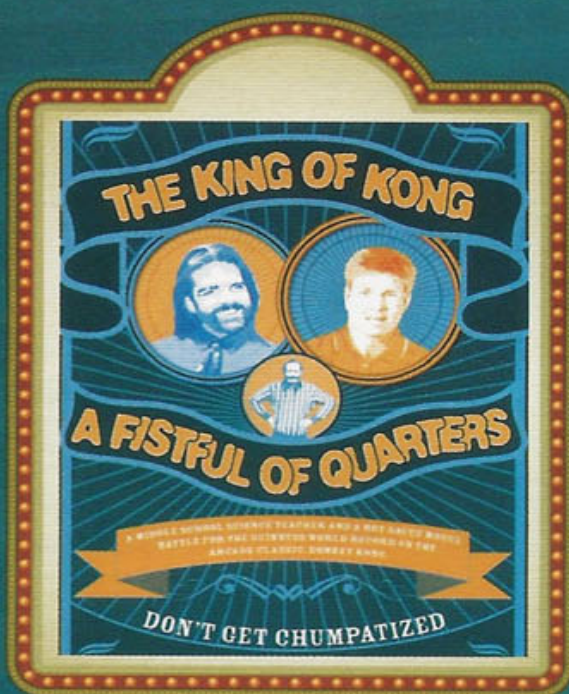
ANO 2003

Diretor Howard Scott Warshaw

Duração 120 min

Programador e ex-funcionário da Atari, o diretor conta algumas histórias bizarras da empresa: do cheiro de maconha que começava logo às 9 da manhã às maluquices de um dos pais do *Pac-Man*, que tentava andar pelas paredes

LINK bit.ly/OUAtari



THE KING OF KONG: A FISTFUL OF QUARTERS

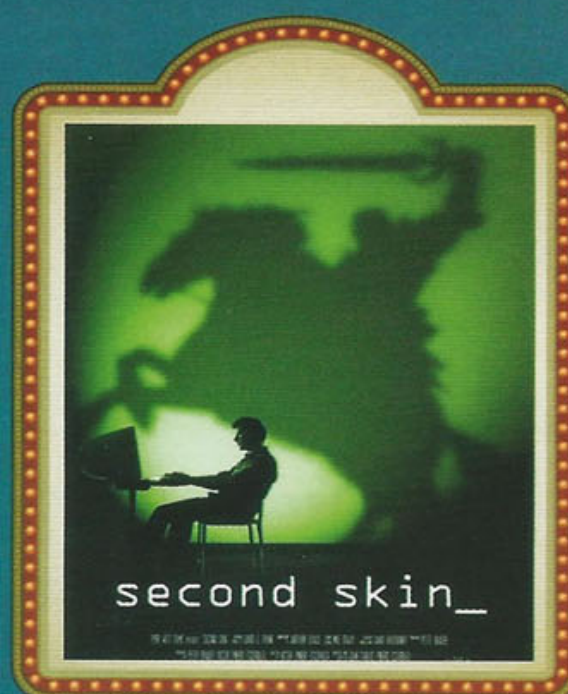
ANO 2007

Diretor Seth Gordon

Duração 79 min

Narra a histórica rivalidade entre os americanos Billy Mitchell e Steve Wiebe, lá nos anos 1980, pela disputa de melhor no *Donkey Kong*. Teve crítico que defendeu sua indicação ao Oscar

LINK bit.ly/KKongVideo



SECOND SKIN

ANO 2008

Diretor Juan Carlos Escoriza

Duração 95 min

As histórias de pessoas que passaram por transformações profundas por causa da relação com games de MMO estão aqui. Entre elas, duas figuras que torram mais de 40 horas por semana e um casal que se conheceu jogando *EverQuest II*

LINK bit.ly/SSkinVideo



I AM STREET FIGHTER

ANO 2012

Diretor Area5

Duração 72 min

De todos os itens da caixa que comemorou os 25 anos de *Street Fighter*, este documentário é o melhor. Ele fala sobre a trajetória da franquia, os profissionais envolvidos e a perspectiva de jogadores profissionais

LINK bit.ly/IamSFighter



INDIE GAME: THE MOVIE

ANO 2012

Diretores James Swirsky e Lisanne Pajot

Duração 103 min

Feito por gamers e para gamers, esse longa-metragem foi premiado no Festival de Sundance e conta os perrengues de três jogos indie: *Braid*, *Super Meat Boy* e *Fez*. Imperdível

Link bit.ly/IGMovie

Como foi a participação brasileira no mundial de LoL?

À primeira vista, nossa participação no Campeonato Mundial de *League of Legends* foi um desastre, equivalente aos 7 a 1 que tomamos da Alemanha no futebol. A equipe brasileira KaBuM! perdeu 5 das 6 partidas disputadas em Cingapura, onde aconteceu o torneio. Ficou em último lugar no seu grupo. E voltou precocemente para casa. Só que não. Esse balanço não corresponde à realidade. Apesar do resultado negativo, os 6 rapazes que integram o

time fizeram história! Afinal, foi a primeira vez que o Brasil conseguiu se classificar para a fase de grupos da competição. E mais: na última das 6 partidas, eles venceram a Alliance, nada menos que a atual campeã europeia de LoL. Foi no dia 28 de setembro passado, uma data para nunca mais ser esquecida. Parabéns a Danagorn, Dans, Lep, Minerva, Tinowns e bit1, heróis das arenas de batalha on-line. Fica aqui nossa homenagem.

TEXTO Thiago Parijani

DANIEL "DANS" DO NASCIMENTO
Idade: 24 anos
Função: Support

PEDRO "LEP" MARCARI
Idade: 18 anos
Função: Top Laner

THIAGO "TINOWNS" SARTORI
Idade: 17 anos
Função: Mid

DANIEL "DANAGORN" DRUMMOND
Idade: 22 anos
Função: Jungler

COLECIONADORES DE TROFÉUS

De 2013 para cá, só dá KaBuM! nos circuitos brasileiro e latino-americano

WORLD CYBER GAMES

Em outubro de 2013, a KaBuM! venceu a etapa brasileira do WCG numa eletrizante série de partidas disputadas contra a equipe Keyd. Essa vitória garantiu aos rapazes o direito de representar o país na final mundial do evento, que aconteceu na China

CIRCUITO BRASILEIRO

Diante de 8 mil fãs de LoL que lotavam o ginásio do Maracanãzinho, em julho passado, a KaBuM! bateu de virada a equipe CBN e faturou o título nacional da temporada 2013-2014. A melhor de cinco acabou na quarta partida, com 3 a 1 no placar

WILDCARD

Um mês depois do troféu no Circuito Brasileiro, a KaBuM! levou o título do International Wildcard, equivalente a um campeonato latino-americano. Ao derrotar a equipe PEX por 3 a 0, carimbaram o passaporte para o Mundial de Cingapura



QUEM É QUEM NA ARENA

Entenda a função de cada atleta na equipe

LEAGUE OF LEGENDS

Support
Jungler
Top Laner
Mid
AD Carry

SE FOSSE FUTEBOL

Zagueiro
Volante
Meia ofensivo
Segundo atacante
Centroavante

GUSTAVO
"MINERVA" ALVES
Idade: 18 anos
Função: AD Carry

Bruno Fukuda,
que não aparece nas
fotos, é uma espécie de
"quinto Beatle" da KaBuM!:
já foi jungler da equipe;
hoje, é técnico



A RECEITA DO SUCESSO

Um dos segredos é treinar, treinar e treinar



GAME HOUSE

Os integrantes do time moram todos juntos numa casa grande e confortável em Limeira, interior de São Paulo. Além de comida e roupa lavada, lá eles têm uma sala de treinos com PCs de alto calibre disponíveis 24 horas por dia



PATROCÍNIO

Cada integrante recebe um salário dos patrocinadores. "Com essa grana, ninguém precisa se preocupar com as contas no fim do mês", diz Bruno "bit1" Fukuda, atual técnico da equipe. "Nossa única preocupação é jogar bem"



ALIMENTAÇÃO

Uma nutricionista planeja semanalmente o cardápio dos rapazes, com refeições sempre balanceadas. Só assim para evitar que a *game house* da KaBuM! acabasse se transformando no império dos doces e da *junk food*



TREINAMENTO

A rotina é rígida: treino coletivo (e supervisionado) a partir das 13 horas, de segunda a sexta. No fim do dia, os atletas são liberados para treinar habilidades específicas individualmente. Descanso, só depois das 22 horas



TERAPIA

Quem cuida da cabeça dos cyber-atletas, principalmente nos momentos de crise, é Fukuda (o mais velho da equipe, com 24 anos). "Não sou psicólogo, mas tento usar minha experiência para segurar a barra da turma"



PRIVAÇÕES

A saudade dos pais, dos irmãos, da namorada e do cachorro é um problema, assim como eventuais estresses entre os integrantes do time por causa do excesso de convivência. Mas ninguém pensa em abandonar a carreira

Quais são os jogos com maior número de finais alternativos?

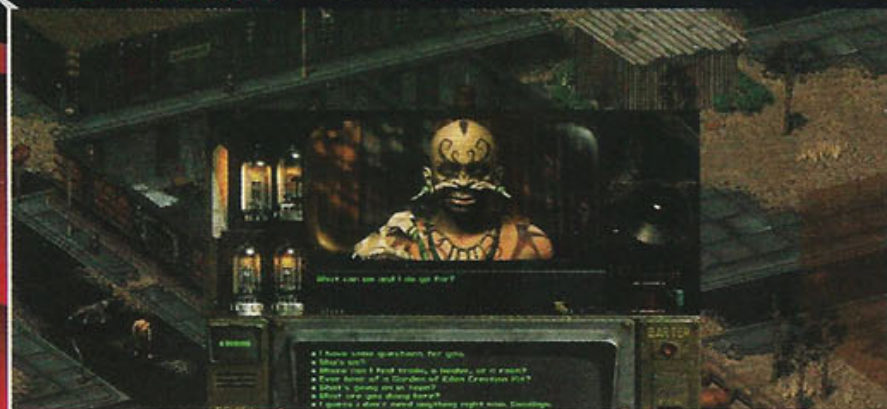
TEXTO Saulo Sobanski

46 FINAIS — FATE/STAY NIGHT



Como uma autêntica *visual novel*, este game para PC faz o jogador tomar decisões pelo personagem, que pode se dar mal logo no início ou sobreviver até fim. Com 46 possibilidades de desfecho, ele rendeu uma franquia que conta com mais quatro jogos

47 FINAIS — FALLOUT 2



Em *Fallout 2* (PC e Mac), as ações do jogador são avaliadas moralmente e classificadas como boas ou ruins. Com o término do enredo principal, são mostradas as principais decisões do personagem e seu resultado. No total, pode-se chegar a 47 finais

74 FINAIS — PRINCESS MAKER 2



Princess Maker 2 (Sega Saturn, PC, PS2 e SNES) permite ao jogador criar uma garotinha de 10 anos, fazê-la ir à escola, se exercitar e arranjar um emprego. Quando completa 18 anos, o jogo mostra a pessoa que ela se tornou, criando um total de 74 desfechos

85 FINAIS — 428: FŪSA SARETA SHIBUYA DE



Neste game (Wii, PS3, PSP, Android e iOS), o jogador pode assumir o controle de diferentes protagonistas que, sem conhecimento uns dos outros, investigam um mistério em Tóquio. Dependendo das escolhas do jogador, o game pode terminar de 85 formas diferentes

100 FINAIS — STAR OCEAN: SECOND EVOLUTION



Todo RPG que se preza tem de ter mais de um final, mas nenhum é mais prolífico em desfechos do que *Star Ocean: Second Evolution* (PSP). A relação entre o jogador e seus companheiros altera a evolução do enredo e das batalhas. Resultado: 100 finais alternativos

PORRADA DE DESFECHOS

Jogos de luta podem ter um final para cada lutador

O grande número de personagens nos jogos de luta permitem que seus desenvolvedores criem histórias diferentes para cada um deles. Em *BlazBlue: Continuum Shift Extend* (PS3, PS Vita, PSP e Xbox 360), por exemplo, há 62 finais diferentes que podem ser alcançados de acordo com o lutador e o resultado dos confrontos. Já em *Tekken Tag Tournament 2* (PS3, Xbox 360 e Wii U), são 59 personagens e 58 desfechos possíveis. Isso também acontece em *Ultimate Marvel vs. Capcom 3* (PS3, Xbox 360 e PS Vita), título no qual a pancadaria entre os personagens dos quadrinhos da Marvel e dos games da Capcom rola solta do início ao fim. São 50 personagens, cada um com seu próprio final

BYE BYE BRASIL

Como fazer uma faculdade de games?

Nos últimos anos, a explosão do número de cursos superiores voltados para a produção de videogames deixou esse sonho bem mais próximo da realidade, tanto no Brasil (*leia mais no quadro abaixo*) quanto nos Estados Unidos – afinal, é lá que estão as principais empresas do setor. A maioria das instituições norte-americanas exige dos estudantes estrangeiros testes de proficiência em inglês (TOEFL ou IELTS), além de uma comprovação de que o aluno pode arcar com os custos do curso. Mas há faculdades que mantêm bolsas para quem tira altas notas nos testes SAT e GRE, que são uma espécie de Enem de lá e podem ser feitos por estudantes do mundo inteiro. O financiamento é essencial, já que as despesas podem chegar a quase R\$ 300 mil por dois anos de estudo em lugares como a Southern Methodist University, uma das melhores do mundo e segunda colocada no ranking da Universidade Princeton em parceria com a revista *PC Gamer*.

TEXTO Jones Rossi

ILUSTRA Bruno Algarve

SEM SAIR DO PAÍS

Já existem no Brasil algumas boas opções

Há cursos superiores na área de videogames em todas as regiões do Brasil, do Pará ao Rio Grande do Sul. A maioria está em instituições de ensino particulares, com mensalidades que variam de R\$ 392 (caso da Universidade Cruzeiro do Sul, em Brasília) a R\$ 1.750 (na Universidade Anhembí Morumbi, em São Paulo, cuja escola de Design de Games foi considerada a melhor do Brasil na mais recente avaliação feita pelo *Guia do Estudante*). As únicas opções de formação gratuita estão todas concentradas nas Fatecs paulistas, mantidas pelo governo estadual e com cursos de Jogos Digitais em cinco cidades do interior de São Paulo: Lins, Ourinhos, Americana, Carapicuíba e São Caetano



AS BOAS DA GRINGA

Cinco cursos superiores nas áreas de Design e Desenvolvimento de Games. Escolha o seu!

UNIVERSITY OF SOUTHERN CALIFORNIA

Considerada uma das melhores dos Estados Unidos nessa área, fica em Los Angeles e tem seu curso voltado mais para o lado “científico” da coisa. Simulação de emoções, por exemplo, é um dos conteúdos explorados nas aulas

SOUTHERN METHODIST UNIVERSITY

Fica em Dallas, no Texas. Quase a totalidade do curso é dedicada à produção de jogos. Primeiro, os alunos desenvolvem um game 2D. Depois, passam para o 3D básico. No fim, criam coletivamente um título em três dimensões bem mais sofisticado

FULL SAIL UNIVERSITY

Seus cursos de mestrado e bacharelado em desenvolvimento de games são essencialmente práticos, com o intuito de formar profissionais para a indústria dos jogos eletrônicos. O campus da Full Sail fica em Winter Park, perto de Tampa, na Flórida

UNIVERSITY OF CENTRAL FLORIDA

Fica na cidade de Orlando. Sua graduação em Game Design conta com uma estrutura invejável, incluindo um fenomenal estúdio para captura de movimentos – igual ao utilizado no desenvolvimento de jogos como *Fifa*

DIGIPEN INSTITUTE OF TECHNOLOGY

A instituição se autoproclama “líder mundial” em educação para o desenvolvimento de games e tem três *campi*: um em Redmond, no estado norte-americano de Washington; outro em Bilbao, na Espanha; e o terceiro em Cingapura, na Ásia



Quanto custa montar um quarto gamer de última geração?

Se você comprar todos os itens reunidos aqui, vai gastar a bagatela de R\$ 145.852. Parece uma fortuna, e é mesmo. Com essa grana, daria para levar para casa um Mercedes-Benz C 180 0 km e ainda sobalaria um belíssimo troco. Mas há de se levar em consideração que este não seria um cômodo gamer qualquer.

Ao contrário: ele seria um verdadeiro sonho, com tudo o que há de melhor, mais sofisticado e original. Boa parte dos produtos que a gente selecionou não está à venda no Brasil. Valores em moeda estrangeira foram convertidos e não levam em conta as despesas com frete e imposto de importação.

TEXTO Renato Almeida

ORÇAMENTO PARRUDO

Veja só o cômodo gamer que daria para montar com essa bolada

ACESSÓRIOS

TOTAL
R\$ 145.852!!!
*Mesmo preço de um Mercedes C 180
(e ainda sobalaria uma grana)*

HEADSET

MODELO ASTRO A50

R\$ 677

Com capacidade para reproduzir 7 canais de áudio, este verdadeiro home-theater portátil ainda investe forte na tecnologia de comunicação para as partidas cooperativas

[LINK bit.ly/HeadsetA50](http://LINK.bit.ly/HeadsetA50)

COCKPIT

MODELO EMPEROR LX

R\$ 52.300

Ele até pode parecer uma cadeira de dentista do futuro, mas é o máximo que se pode desejar para jogar games de corrida. Só precisa de um cômodo com bastante espaço

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

CADEIRA

MODELO X ROCKER PRO

R\$ 420

Aqui reside o conforto necessário para longas jornadas de jogatina. Além do design anatômico, vem com caixinhas de som embutidas para completar o pacote

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

MODELO SONY VPL-VW

R\$ 68.110

Com este equipamento, você faz uma projeção digna das melhores salas de cinema. Além de reproduzir tudo em 4K, ele extrapola, e muito, aquelas polegadinhas de nada da TV

[LINK bit.ly/SonyVPL1100](http://LINK.bit.ly/SonyVPL1100)

CONTROLE ARCADE

MODELO QANBA Q2

R\$ 377

Desenhado para proporcionar máxima ergonomia, tem um visual que se pode chamar de retrô chic, só para humilhar os adversários também no quesito "estilo"

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

DECORAÇÃO

Na parede, *Super Mario*. Sobre a mesa e no sofá, os clássicos *Tetris* e *Nintendinho*. Ali num cantinho, uma autêntica máquina de pinball do *Twilight Zone*. Fala sério: esse não seria o cômodo gamer perfeito?



1. PAPEL DE PAREDE SUPER MARIO

R\$ 122 [LINK bit.ly/ParedSuperMario](http://bit.ly/ParedSuperMario)

2. INTERRUPTORES ARCADE LIGHT

R\$ 87 [LINK bit.ly/LuzArcade](http://bit.ly/LuzArcade)

3. LUMINÁRIA TETRIS

R\$ 97 [LINK bit.ly/LuzTetris](http://bit.ly/LuzTetris)

4. PINBALL

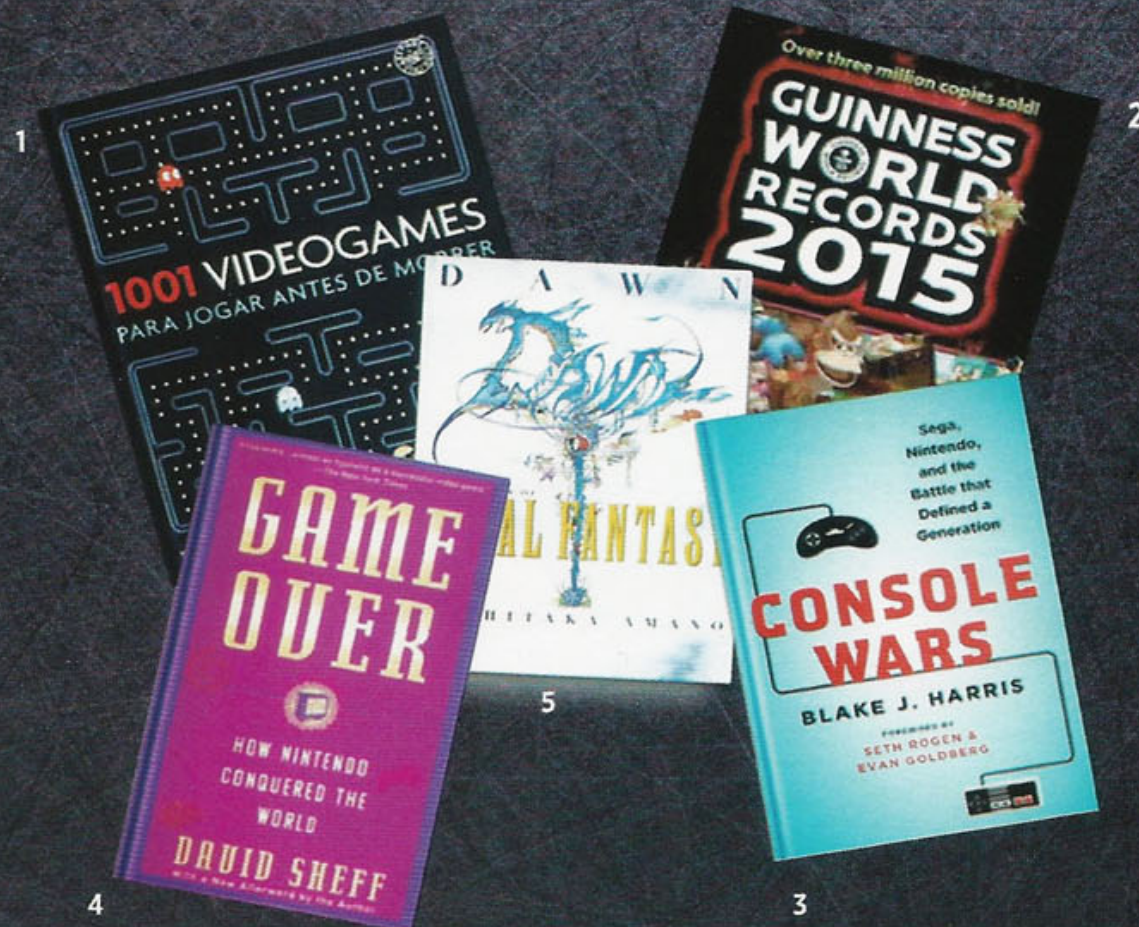
Twilight Zone R\$ 19.460 [LINK bit.ly/pinballTZ](http://bit.ly/pinballTZ)

5. ALMOFADAS NINTENDINHO (par)

R\$ 122 [LINK bit.ly/almofadaNin](http://bit.ly/almofadaNin)

BIBLIOTECA

No momento da pausa para descansar um pouco os dedos, uma boa leitura pode ir muito bem. Se o tema dos livros for videogame, então, melhor ainda. Afinal, o descanso é para os dedos, não para o cérebro



1. 1001 VIDEOGAMES PARA JOGAR ANTES DE MORRER

R\$ 50 [LINK bit.ly/Livro1001games](http://bit.ly/Livro1001games)

2. GUINNESS WORLD RECORDS 2015 - GAMERS EDITION

R\$ 25 [LINK bit.ly/GuinnessGamers](http://bit.ly/GuinnessGamers)

3. CONSOLE WARS

R\$ 45 [LINK bit.ly/LivroConsoleWars](http://bit.ly/LivroConsoleWars)

4. GAME OVER: HOW NINTENDO CONQUERED THE WORLD

R\$ 97 [LINK bit.ly/LivroGameOver](http://bit.ly/LivroGameOver)

5. DAWN - THE WORLDS OF FINAL FANTASY

R\$ 56 [LINK bit.ly/DawnFinalFantasy](http://bit.ly/DawnFinalFantasy)

VIDEOGAMES

Com todos os novos consoles em versões especiais e um quarto equipamento com o melhor de gerações passadas, você poderá desafiar desde o seu vizinho ultra-antenado até o tiozão que viu o Atari nascer



1. HYPERKIN RETRON 5 (NES, SNES, MEGA DRIVE, GAME BOY ADVANCE E.FAMICOM)

R\$ 380 [LINK bit.ly/Hyperkin](http://bit.ly/Hyperkin)

2. PLAYSTATION 4 METAL GEAR SOLID V DIAMOND DOGS VERSION

R\$ 1.094 [LINK bit.ly/PS4metal](http://bit.ly/PS4metal)

3. XBOX ONE SUNSET OVERDRIVE EDITION

R\$ 973 [LINK bit.ly/XboxSunset](http://bit.ly/XboxSunset)

4. WII U ZELDA LIMITED EDITION

R\$ 730 [LINK bit.ly/WiiZelda](http://bit.ly/WiiZelda)

BRINQUEDINHOS

Arremate a decoração do seu cômodo gamer com a sensualidade explícita das três *action figures* abaixo. E se algum decorador disse que isso tudo é de extremo mau gosto, ignore. Ele não sabe de nada



1. METROID: OTHER M - SAMUS

R\$ 236 [LINK bit.ly/MetroidSamus](http://bit.ly/MetroidSamus)

2. DRAGON'S CROWN SORCERESS

R\$ 148 [LINK bit.ly/DragonsSorceress](http://bit.ly/DragonsSorceress)

3. DRAGON QUEST - DRAGONLORD

R\$ 246 [LINK bit.ly/Dragonlord](http://bit.ly/Dragonlord)

* Valores convertidos para real pela cotação de 19/10/14.

Como é organizada uma convenção de videogames?

Grandes eventos como a E3, a Tokyo Game Show, a Gamescom e a Brasil Game Show exigem um planejamento que se estende pelo ano inteiro. A organização envolve, por baixo, algumas dezenas de pessoas. A produção, centenas. Afinal, é preciso pensar em cada detalhe, da venda de espaço para

os expositores à programação de shows e competições. Se incluirmos nessa conta as pessoas que trabalham nos stands, nas lojas e nas conferências, o número de envolvidos passa fácil dos quatro dígitos. Veja a seguir quanta coisa precisa ser planejada para que uma convenção de games seja um sucesso.

TEXTO Christian Costa ILUSTRAÇÃO Fido Nesti

PARECE UM HOSPÍCIO

É muita gente e muita coisa acontecendo ao mesmo tempo

ESTANDES DE JOGOS ESPECÍFICOS

Títulos importantes ganham um stand só deles. O lugar geralmente vira uma festa, com distribuição de brindes e garotas bem bonitas atraindo visitantes

LOJAS

Cercados por um mar de gente jogando e respirando videogame, os lojistas nem precisam fazer muita força para vender. Há de tudo que se possa imaginar relacionado a games

PRAÇA DE ALIMENTAÇÃO

É sempre o lugar mais movido. Os organizadores preferem tê-la dentro do pavilhão para evitar que o visitante saia da feira. Nessa área também costuma ficar a enfermaria

ÁREA DE CAMPEONATOS

É aqui que o evento pega fogo. Valem torneios de um jogo só, como *League of Legends*, ou competições por gênero, com games de luta e de futebol

ESTANDES DE CONSOLES

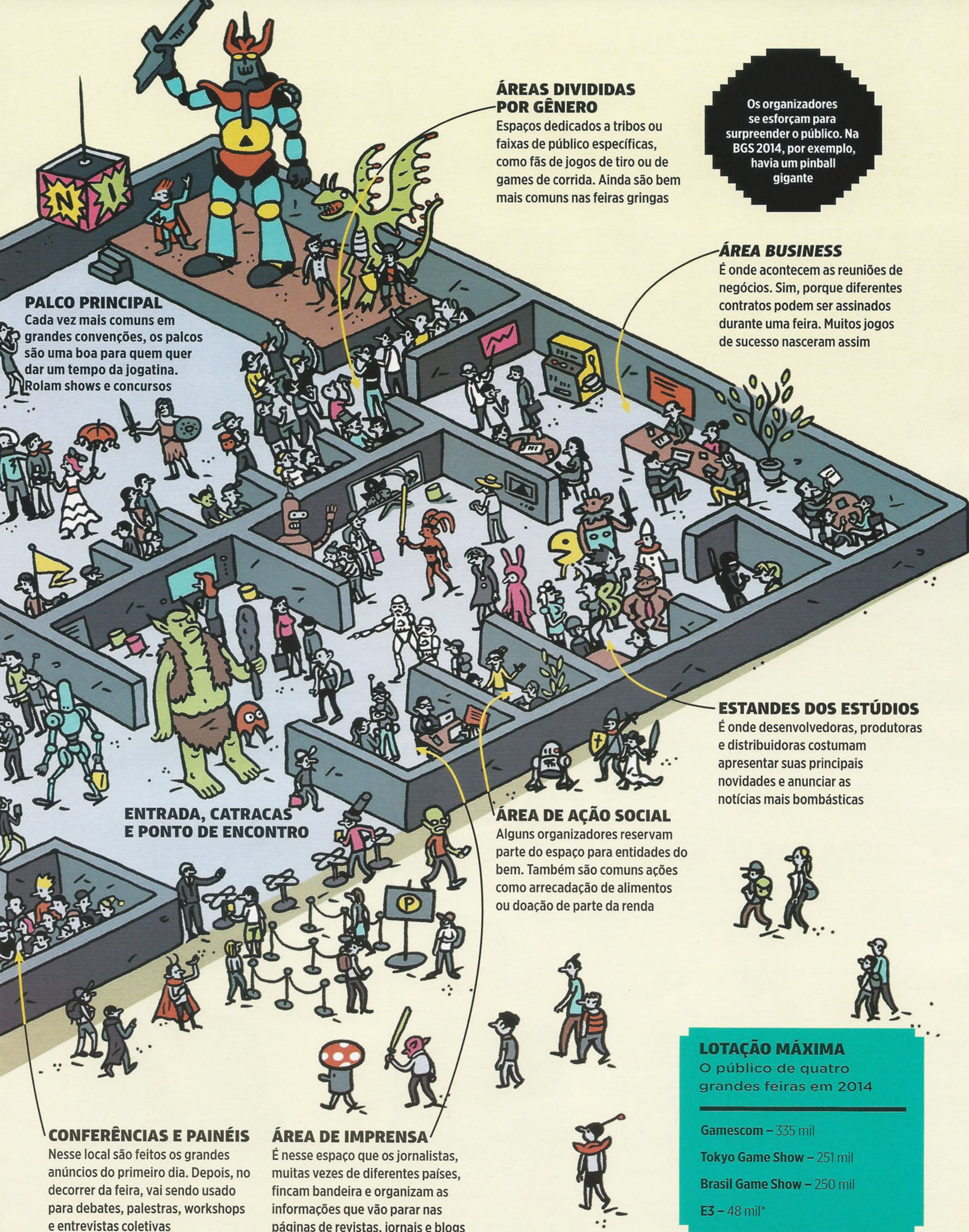
Costumam ser o prato principal. Uma arena na qual Microsoft, Sony e Nintendo apresentam suas armas, disputando ombro a ombro a preferência dos consumidores

EXPOSIÇÕES

Como videogame também é cultura, alguns eventos abrem espaço para exposições, como a Brasil Game Show fez em edições passadas ao contar a história dos consoles

PRODUÇÃO

Há um cantinho nos bastidores reservado à organização. É nesse QG que as equipes responsáveis pelo evento resolvem todos os pepinos que vão aparecendo durante a feira



ÁREAS DIVIDIDAS POR GÊNERO

Espaços dedicados a tribos ou faixas de público específicas, como fãs de jogos de tiro ou de games de corrida. Ainda são bem mais comuns nas feiras gringas

Os organizadores se esforçam para surpreender o público. Na BGS 2014, por exemplo, havia um pinball gigante

ÁREA BUSINESS

É onde acontecem as reuniões de negócios. Sim, porque diferentes contratos podem ser assinados durante uma feira. Muitos jogos de sucesso nasceram assim

PALCO PRINCIPAL

Cada vez mais comuns em grandes convenções, os palcos são uma boa para quem quer dar um tempo da jogatina. Rolam shows e concursos

ESTANDES DOS ESTÚDIOS

É onde desenvolvedoras, produtoras e distribuidoras costumam apresentar suas principais novidades e anunciar as notícias mais bombásticas

ÁREA DE AÇÃO SOCIAL

Alguns organizadores reservam parte do espaço para entidades do bem. Também são comuns ações como arrecadação de alimentos ou doação de parte da renda

ENTRADA, CATRACAS E PONTO DE ENCONTRO

CONFERÊNCIAS E PAINÉIS

Nesse local são feitos os grandes anúncios do primeiro dia. Depois, no decorrer da feira, vai sendo usado para debates, palestras, workshops e entrevistas coletivas

ÁREA DE IMPRENSA

É nesse espaço que os jornalistas, muitas vezes de diferentes países, fincam bandeira e organizam as informações que vão parar nas páginas de revistas, jornais e blogs

LOTAÇÃO MÁXIMA

O público de quatro grandes feiras em 2014

Gamescom – 335 mil

Tokyo Game Show – 251 mil

Brasil Game Show – 250 mil

E3 – 48 mil*

* Aberta apenas para profissionais da área

Celebridades em ação

Série que coloca famosos se enfrentando no YouTube vai para a terceira temporada



Os criadores da série inventaram em 2013 o Dia do TableTop, que este ano foi celebrado em mais de 80 países

Está confirmada a terceira temporada de *TableTop*, uma espécie de *reality show* dos jogos de tabuleiro que faz o maior sucesso no YouTube. Os programas já estão sendo gravados e irão ao ar em 2015, com data de estreia ainda indefinida. A nova temporada repetirá o formato das anteriores: celebridades

da TV, da web e do mundo dos games se enfrentando. Para viabilizá-la, seus criadores foram de *crowdfunding*. Esperavam levantar US\$ 500 mil. Acabaram arrecadando quase três vezes mais

GUERRA DAS ESTRELAS

Conheça alguns dos astros que já passaram pelo *TableTop*



JORDAN MECHNER

Criador de *Prince of Persia*, ele se deu mal ao disputar uma partida do jogo de cartas *Star Fluxx*

LINK bit.ly/episodio16



SETH GREEN

Ator, fez o filho do Dr. Evil em *Austin Powers*. Detonou os adversários numa partida de *Star Wars X-Wing*

LINK bit.ly/episodio8-2



TROY BAKER

O dublador oficial do Coringa levou a melhor sobre a atriz Erin Gray no jogo de tabuleiro *Unspeakable Words*

LINK bit.ly/episodio14-2

FAÇA VOCÊ MESMO

Caso esteja insatisfeito com as opções disponíveis nas lojas, saiba que você pode criar seu próprio jogo de tabuleiro. E não é preciso ser um profissional do ramo, não. O site GameCrafter (em inglês) dá uma força. Nele, encontram-se dicas sobre desenvolvimento e produção de jogos independentes. De quebra, ainda dá comprar todo tipo material necessário para inventar o seu jogo, de pedaços de cartolina em diferentes formatos a peões e dados dos mais variados tipos

LINK thegamecrafter.com

5 razões para jogar...



- 1 Pode ser jogado por até 10 pessoas. Alguns participantes jogam como espiões, sabotando os demais. Sua missão é identificá-los
- 2 Ele é bem simples, baseado em turno e com regras descomplicadas. O mais legal é que todos acabam desconfiando de todo mundo
- 3 O preço que não é dos mais salgados (R\$ 69 em média). E o melhor: apesar do título em inglês, foi traduzido para o português
- 4 *The Resistance* é um jogo rápido e dinâmico. Suas partidas têm no máximo cinco rodadas e não duram mais do que 30 minutos
- 5 Não é preciso usar peças, o que o torna o jogo atraente para quem costuma ter preguiça de encarar muitas fichas, dados ou peões

...e uma dica

! Para se dar bem, é preciso ser cara de pau e mentir com desenvoltura. Se você se entrega facilmente, esqueça

EU QUERO!



Que tal experimentar os *boardgames* mais antigos da história? Esta *Enciclopédia de Jogos* vai levá-lo ao passado em uma viagem ao redor do mundo. Ela reúne 35 títulos, entre eles *Bagha-Chall* (do Nepal), *Dou Shou Qi* (China), *Oware* (Gana), *Senet* (Egito), *Jarmo* (Mongólia) e *Kharbaga* (Marrocos). Mas calma, você não é obrigado a comprar todos de uma vez. Eles também são vendidos individualmente

DISTRIBUIDORA Mitra

R\$ 39,90 a 82,90 cada

LINK bit.ly/TabAntigos

Direto da terrinha

Sabia que os portugueses, assim como nós, adoram jogos de tabuleiro? Ou melhor: não só adoram como também inventam os seus próprios. Alguns títulos são especialmente bons. E a boa notícia é que você pode comprá-los pela internet. Além de ensinar um pouco da história de Portugal, eles têm a vantagem adicional de trazer as regras no nosso idioma



QUINTO IMPÉRIO

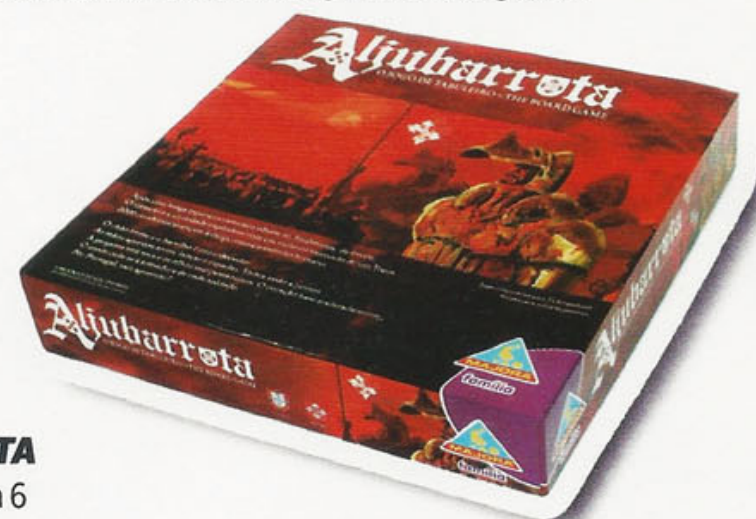
JOGADORES 4

DESENVOLVEDOR David Mendes

R\$ 106*

LINK bit.ly/QuintoImperio

Você pode assumir o papel de D. Afonso Henriques (primeiro rei de Portugal), do poeta Luís de Camões, da rainha Maria 2ª ou da fadista Amália Rodrigues, entre outros personagens. Ganha quem acumular mais riquezas durante as grandes navegações



ALJUBARROTA

JOGADORES 3 a 6

DESENVOLVEDOR Gil D'Orey

R\$ 72*

LINK bit.ly/BatAljubarrota

Esse nome esquisito batiza a região na qual ocorreu uma das mais importantes batalhas da história de Portugal. O jogador escolhe uma das 12 famílias que tiveram importância decisiva no confronto (incluindo os Silva, tão comuns aqui no Brasil)

O QUE ESTOU JOGANDO

MC Guimê

Guilherme Aparecido Dantas Pinho, o MC Guimê, é um dos precursores do gênero Funk Ostentação. Suas letras falam de luxo, carrões, mulheres e curtição. Por falar em curtir, videogames ocupam lugar de destaque na vida do funkeiro desde que ele tinha cinco anos de idade. “Comecei a jogar na época em que o Mega Drive bombava, então, curti muito *Sonic*, *Street Fighter II* e jogos de futebol”, diz Guimê. Hoje, ele esquento o processador do seu PlayStation 4 rodando *GTA V*. “Fico fascinado com o mundo de possibilidades dentro de um mesmo jogo. O mapa aberto permite brincar, nadar, pilotar e distrair a cabeça. Isso é o maior barato.”

TEXTO Thiago Parijiani

pingue-pongue

MUNDO ESTRANHO GAMES: Jogar videogame ajuda a bolar rimas?

MC GUIMÊ: Sem dúvida, o videogame desperta o raciocínio rápido e outras habilidades em uma fase legal do crescimento da criança. Sinto essa ajuda e também é um incentivo para aprender inglês e se dar bem em alguns trechos da composição em que a gente simplesmente empaca.

MEG: Qual foi o jogo que você mais curtiu até hoje?

MCG: Acho que foi o *Winning Eleven* do PlayStation 2. Esse game marcou muito a minha vida. Virar a noite com os amigos fazendo campeonatos era top. O mais bacana era a inteligência artificial que permitia jogadas que nos jogos de futebol de antes não rolavam. Cruzamentos para cabeceios perfeitos, pedaladas e tabelinhas estão na minha memória até hoje.

MEG: Como seria um game com o Guimê como protagonista?

MCG: Certeza que seria na onda do *GTA V*. Iria adaptar o enredo de um modo em que encaixasse meu estilo de vida. Seria um jogo em tela aberta, em São Paulo. As missões teriam relação com o universo *mainstream* e envolveriam cantores e atores do mundo todo. Não sei se ficaria legal, mas eu curtiria demais (risos).

"É A MUNDO ESTRANHO GAMES, DE PLAYSTATION NÓS ENTENDE. COM O MC GUIMÊ E COM OS FÂS DE VIDEOGAME. DEIXO UM SALVE PROS MELIS MANOS, UM BEIJO PRAS MENINAS. É O FUNK OSTENTAÇÃO NO VIDEOGAME E NAS RIMAS"

Shopping geek

Brinquedinhos e acessórios bem bacanas para gamers descolados

TEXTO Carol Salles

PRÁ LÁ E PRÁ CÁ

O estojo Pull and Go acomoda seu Nintendo 3DS, Nintendo DS Lite ou Nintendo DSi e mais 24 jogos. O case interno é removível. O estojo fechado tem 21 cm X 21 cm X 7 cm. Disponível no Submarino

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

R\$ 99,90



ACELERA!

Quem não tem Ferrari, dirige com réplica. Este volante, para Xbox One ou PC, reproduz o da Ferrari 458. Fabricado pela Thrustmaster, tem preço meio salgado. Mas é silencioso, preciso e responde rápido aos comandos do usuário.

À venda na Americanas.com

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

R\$ 3.599,90



GAME OVER

A capinha em neoprene Pop 3D faz presença e ainda protege seu iPad dentro da mochila, da bolsa ou da mala. A parte de trás é lisa, na cor preta, e o case tem 20 cm por 25 cm. À venda no iBacana

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

R\$ 30,48



BACK TO THE 80'S

Que tal dar um toque retrô à produção? Estes óculos, à venda na Amazon, têm armação em plástico colorido imitando pixels. As lentes protegem os seus olhos contra raios UVA e UVB

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

R\$ 19,30*



PRONTOS PARA A GUERRA

O superveículo AT-AP, de *Star Wars*, tem canhão de laser, disparador acionado por mola e pernas extensíveis. Vem com quatro figuras (Clone Gree, Chefe Tarfful, Battle Droid e Super Battle Droid). É fabricado pela Lego

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

R\$ 399,99



TINHOSO

A figura do Lord of Terror, do game *Diablo III*, tem 23 cm de altura e mais de 25 pontos de articulação. Ou seja: diversão sem fim para os fãs do jogo. Na Toyshop

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

R\$ 149,99



GRAMPO LEGAL

Para enfeitar a mesa e deixar seu escritório menos chato, o minigrampeador em formato de Pac-Man é uma ótima pedida. Tem pezinhos de borracha para ficar equilibrado e vem com 1.000 grampos. Vendido pela Geek.etc.br

[LINK bit.ly/1DoxMSc](http://LINK.bit.ly/1DoxMSc)

R\$59,90

Um museu itinerante

Ele está prontinho para rodar o Brasil em 2015

Criado há mais ou menos cinco anos pelo jornalista Cleidson Lima, o primeiro museu do videogame do país vai finalmente cair na estrada. Depois de meia década instalado em um shopping de Campo Grande (MS), ele percorrerá oito cidades em 2015, incluindo capitais como Recife, Fortaleza, Belém, Curitiba e Porto Alegre. Entre as preciosidades do acervo estão o primeiro console produzido no Brasil (o Telejogo Philco Ford, de 1977) e o esquisitíssimo Nintendo Virtual Boy (foto), um portátil da década de 1990 que não podia ser jogado por mais de 30 minutos sob pena de provocar dor de cabeça no usuário.

O Museu do Videogame reúne 220 aparelhos e 6 mil jogos. "Entre todas essas peças", diz Lima, "minha preferida é o jogo *Hero*, do Atari"



UM ACERVO DE RESPOSTA

Consoles – 220

Jogos – 6 mil

Console mais antigo

Magnavox Odyssey (1972)

Visitantes em 2014 – 162 mil

top 5

Cara de um, focinho de outro

Celebridades parecidas com personagens do mundo virtual

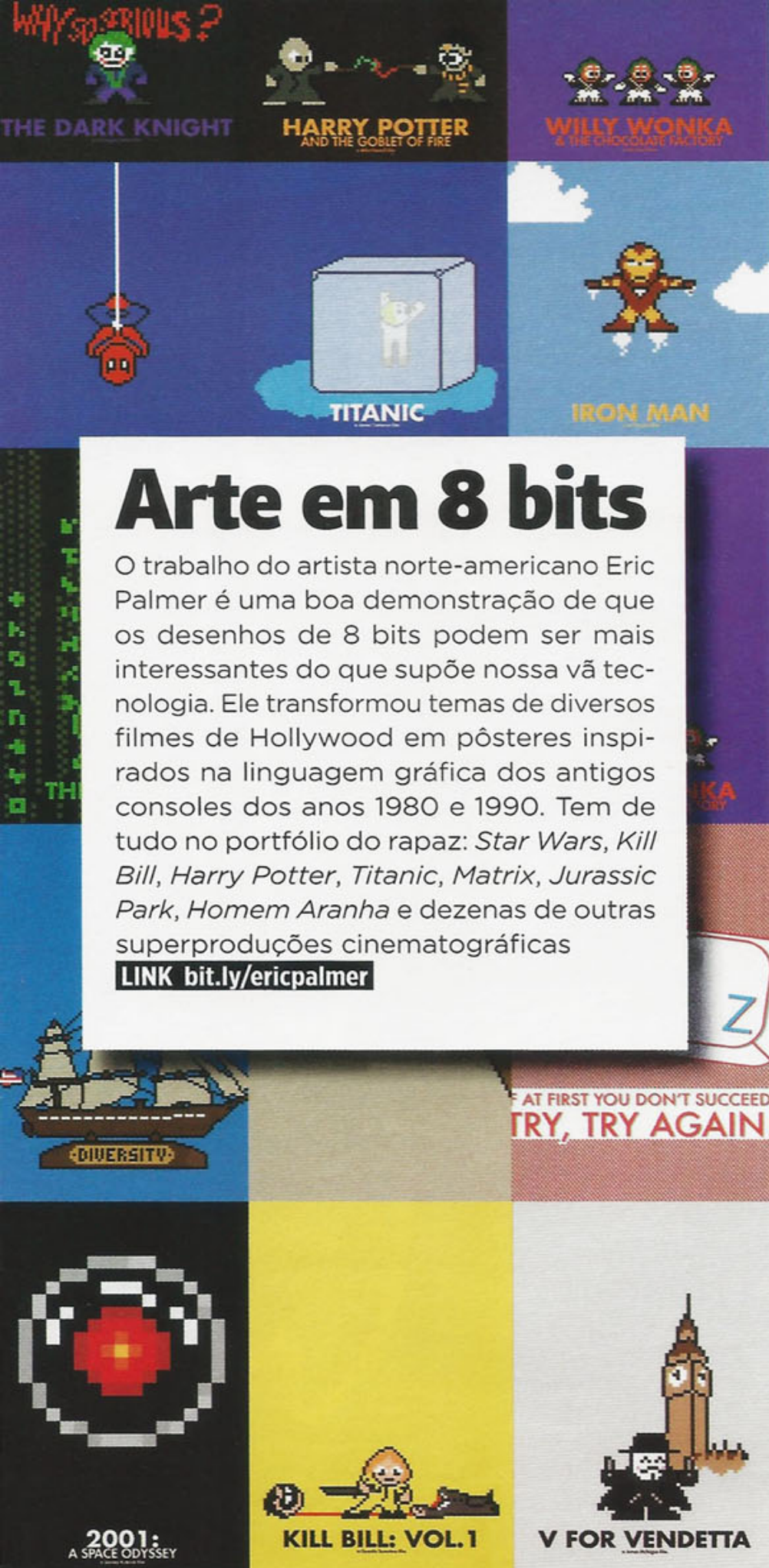


JOHN TRAVOLTA

Sempre bem à vontade no papel de um sujeito durão, como o policial Sean Archer no filme *A Outra Face*, de 1997, John Travolta se parece um bocado – pelo menos na fisionomia – com o personagem **Marcus Fenix**, do jogo de tiro em primeira pessoa *Gears of Wars*

CHARLIE SHEEN

A semelhança entre o ator Charlie Sheen e o herói **Gordon Freeman**, protagonista da série *Half-Life*, fica só na fisionomia mesmo. O primeiro tem fama de ser falastrão e explosivo. Já o segundo é bem caladão, como convém a um físico teórico de origem alemã



Arte em 8 bits

O trabalho do artista norte-americano Eric Palmer é uma boa demonstração de que os desenhos de 8 bits podem ser mais interessantes do que supõe nossa vã tecnologia. Ele transformou temas de diversos filmes de Hollywood em pôsteres inspirados na linguagem gráfica dos antigos consoles dos anos 1980 e 1990. Tem de tudo no portfólio do rapaz: *Star Wars*, *Kill Bill*, *Harry Potter*, *Titanic*, *Matrix*, *Jurassic Park*, *Homem Aranha* e dezenas de outras superproduções cinematográficas

LINK bit.ly/ericpalmer

DUBLADORES DE LUXO

Quatro atores famosos que botaram sua voz em videogames



LIAM NEESON

Fallout 3

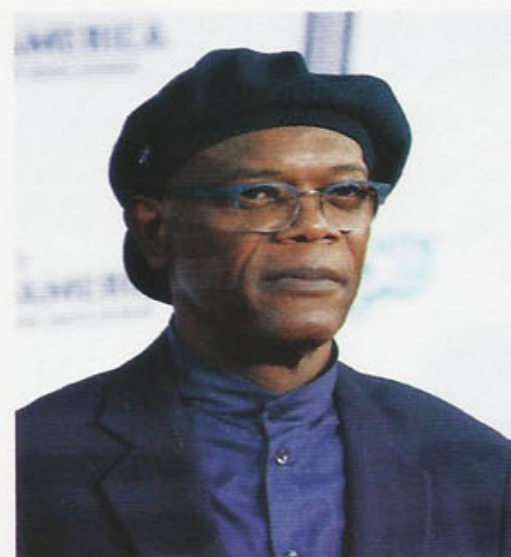
Entrou não apenas com a voz do personagem James, pai do protagonista do jogo. Emprestou também alguns de seus trejeitos



KIEFER SUTHERLAND

Call of Duty: World at War e Metal Gear Solid V

O astro da série *24 Horas* fez voz do sargento Roebuck em *World at War* e a de Snake em *Metal Gear Solid V*



SAMUEL L. JACKSON

Lego Star Wars III: The Clone Wars

No videogame, o ator empresta sua voz ao mestre jedi Mace Windu, mesmo personagem interpretado por ele três vezes no cinema



BILL MURRAY

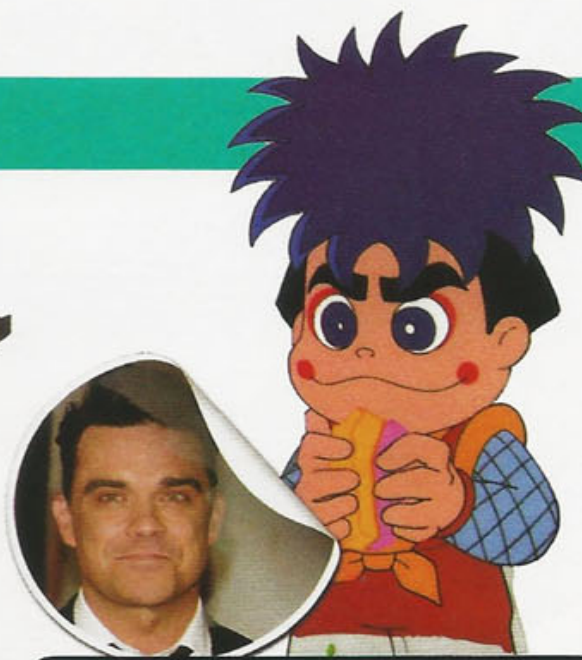
Ghostbusters

Foi um dos protagonistas do filme em 1984 e dublou o personagem Dr. Peter no videogame homônimo lançado 15 anos depois, em 2009



WESLEY SNIPES

O personagem **Raven**, do jogo de luta *Tekken 5*, se parece tanto com o ator Wesley Snipes no papel de Blade, o caçador de vampiros, que a produtora de videogames Namco precisou ir a público em 2005 para explicar que toda essa semelhança não passou de mera coincidência



ROBBIE WILLIAMS

Dê uma boa olhada nas fotos e responda: eles não se parecem demais? O cantor Robbie Williams e o personagem **Goemon**, do game *Mystical Ninja*, têm algo mais em comum além da fisionomia facial. Os dois são chegados a uma musiquinha bem pop, açucarada e pegajosa



KURT COBAIN

O finado vocalista da banda Nirvana era a cara do personagem **Walter Sullivan**, da série de terror psicológico *Silent Hill*. Mas essa não é a única semelhança macabra. Atormentados por fantasmas internos, os dois tiveram o mesmo fim trágico: acabaram se suicidando

Metalmania

MegaDriver toca versões pesadas de clássicos 16 bits

TEXTO Thiago Parijiani e Henrique Sampaio

Alex Kidd, Sonic, Super Mario, Metal Slugs... O negócio da MegaDriver é tocar a trilha sonora desses e de muitos outros jogos com pegada heavy metal. A banda foi criada em 2003 pelo engenheiro de computação Antonio Tornisiello – ou Nino MegaDriver, como é conhecido quando larga o computador e pega a guitarra. No repertório, há vários temas consagrados no console de 16 bits da Sega e que acabou dando nome ao quinteto. Os caras são bons, debulham seus respectivos instrumentos e são criativos na hora de fazer os arranjos. Fomos conversar com Nino para saber um pouco mais sobre a banda.

NO YOUTUBE

Pitfall (2011) [LINK bit.ly/PitfallIMD](http://LINK.bit.ly/PitfallIMD)

Blood Symphony (2011) [LINK bit.ly/bsCastlevania](http://LINK.bit.ly/bsCastlevania)

Pac Man Rock (2012) [LINK bit.ly/PacManRock](http://LINK.bit.ly/PacManRock)

Shou Ken (2013) [LINK bit.ly/skStreetFighter](http://LINK.bit.ly/skStreetFighter)

Sonic Metal (2013) [LINK bit.ly/SonicMetal2013](http://LINK.bit.ly/SonicMetal2013)

pingue-pongue

MUNDO ESTRANHO GAMES: De onde saiu a ideia?

NINO MEGADRIVER: Eu sempre quis tocar as músicas dos meus jogos favoritos em versões metal, desde a adolescência

MEG: Deu certo logo de cara?

NMD: Não, ninguém levava a sério

MEG: E quando deslanchou?

NMD: Em 2003, com a banda montada, lancei o site MegaDriver, postei os conteúdos, e a mídia especializada curtiu. Desde então, batemos cartão em diversos eventos de cultura gamer

MEG: Qual é o perfil dos fãs?

NMD: No site, é gente que viveu a época dos 8 e dos 16 bits

MEG: O público mais jovem também gosta?

NMD: Nos eventos, a maior parte do público é jovem. A gente toca muitas franquias que estão ativas, tipo *Castlevania*, *Street Fighter*, *Final Fantasy*, entre outras

MEG: Quais são os planos da banda?

NMD: Queremos fazer uma turnê internacional. Nos Estados Unidos, já tivemos mais de 2 milhões de downloads

A guitarra que Nino MegaDriver mais usa nos shows é essa, montada por ele mesmo: braço de uma Jackson, ponte Floyd Rose e corpo em formato de Sonic



VIDEOGAME É COISA DE MENINO?

42% dos gamers brasileiros são mulheres

85%

usam o PC para jogar

73%

JOGAM NO SMARTPHONE

66%

gostam mais de consoles

31%

USAM TABLETS

20%

dos homens preferem jogos de tiro

22%

das mulheres preferem os de estratégia

25%

SE DIVERTEM ATÉ NO PC DO TRABALHO

Fonte: Pesquisa Game Mobile Brasil



BOB BURNQUIST'S DREAMLAND

- 1 O jogo é bem-humorado e reproduz com fidelidade as manobras mais radicais do skatista na vida real
- 2 Bastam alguns toques na tela do smartphone ou do tablet para realizar saltos incríveis enquanto Bob coleta itens
- 3 *Bob Burnquist's Dreamland* é simples, fácil de jogar divertido até para quem não anda ou não gosta de skate
- 4 O protagonista solta frases engraçadas em português quando você realiza manobras radicais ou toma um capote
- 5 As cinco fases iniciais (para iOS e Android) são gratuitas. Outras 25 fases estão disponíveis por R\$ 0,99

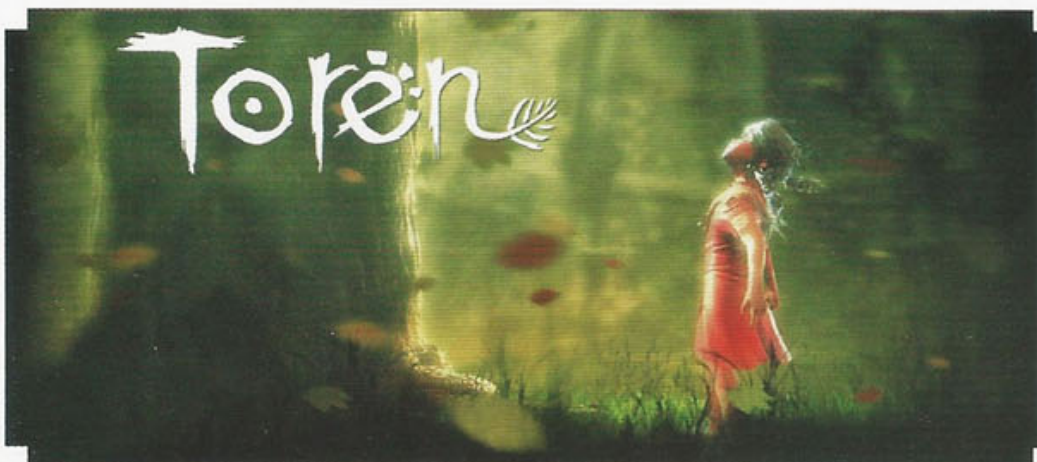
...e uma dica

- !** Ao final de cada percurso, pegue o máximo de velocidade que puder para dar o maior salto e construir uma boa série de manobras

Demorou, mas saiu

Você já deve ter ouvido falar, inclusive aqui, na ME Games, do jogo *Toren*, desenvolvido pelo estúdio independente Swordtales, do Rio Grande do Sul. Ele foi o primeiro a ser

beneficiado pela Lei de Incentivo à Cultura. No último mês de agosto, seu lançamento foi finalmente anunciado. Chegará no início de 2015 em versões para PlayStation 4, PC e Mac



POESIA DIGITAL

Toren é um conto poético interativo sobre a passagem do tempo. Conta a história de Moonchild, uma garotinha aprisionada em uma torre. Os gráficos são belíssimos, dignos do PS4



MAIS UM

Outro título brasileiro que deve chegar logo às plataformas da Sony (PS3, PS4 e PS Vita) é *Ninjin: Clash of Carrots*, da Pocket Trap. Já lançado para iOS, foi inspirado em *Dynasty Warriors*.

LEIA ANTES DE COMPRAR

Aqui você fica sabendo quais são os pontos fortes e fracos dos melhores lançamentos. A gente jogou tudo e dá a letra

TEXTO Gabriel Morato e Maurício Manuel

DESTINY

PLATAFORMAS: PS3, PS4, Xbox 360 e Xbox One • DESENVOLVEDOR: Bungie



Nesta aventura de ficção científica, seres humanos enfrentam alienígenas em batalhas espetaculares que acontecem em diferentes planetas do sistema solar interior. Os jogadores assumem o papel de Guardiões

e podem escolher entre três classes: Titan, Hunter e Warlock. O jogo mistura ingredientes viciantes de *World of Warcraft* com a atmosfera e a ação da série *Halo*, criada pelos mesmos desenvolvedores de *Destiny*

FUTURO PROMISSOR

Cenas cinematográficas e grandes batalhas pré-planejadas, como as da série *Call of Duty* entre outras tantas, fazem uma tremenda falta. Fica a impressão de que o jogo não é capaz de saciar a nossa fome. Por outro lado, o ritmo, a consistência e a enorme quantidade de conteúdo faz de *Destiny* um título bastante promissor – um bom passo inicial na direção de um híbrido de tiro em primeira pessoa e MMO. Não resta dúvida de que ainda há muito espaço para melhorar

EFEITO HIPNÓTICO

A procura constante por itens melhores, para enfrentar chefes que vão absorver cada vez mais dano, funciona muito bem e prende o gamer de forma hipnótica. Ok, pode ser sempre a mesma coisa, mas isso não tira o prazer de encontrar um item épico ou completar ainda mais o grimório on-line que, como um Pokédex, sempre está com algo a ser completado. Uma arma mais potente, uma nave mais veloz ou uma armadura mais eficiente estão sempre esperando

ALGUMAS CHATICES

Os mapas de *Destiny* deixam o jogador maravilhado, exatamente como na série *Halo*. Mas, em vez das grandes cenas bem produzidas, é preciso se contentar com tarefas como enfrentar repetitivos grupos de inimigos, procurar alguns baús escondidos e lidar com um chefe que é uma esponja de balas. A parte narrativa parece estar sempre destacada da ação do jogo, o que reforça a sensação de que você só repete os mesmos movimentos infinitamente, apenas com pessoas diferentes

THE SIMS 4

PLATAFORMAS: PC e Mac • DESENVOLVEDOR: Maxis



Nos 15 anos da franquia, a simulação de pessoas digitais foi sempre ganhando mais opções. Com a complexidade, no entanto, veio também a bagunça. Esta quarta edição põe ordem na casa, com interfaces que deixam tudo mais

fácil de usar. Um novo sistema de simulação baseado em personalidades e micro-humores transformou os *Sims* em pessoas mais realistas. Por exemplo: eles agem de forma diferente quando estão deprimidos ou empolgados

SIMPLIFICADA GERAL

A reorganização teve um preço: *The Sims 4* parece ter sido refeito do zero, quase como se os 15 anos de história da série nunca tivessem existido. Tudo na nova versão foi simplificado ou ficou menor. Em compensação, o jogo ganhou em elegância. As limitações podem até incomodar fãs das antigas, mas também gera menos situações bizarras e proporciona satisfação imediata. É possível, contudo, que o game não se prove tão interessante quanto seus antecessores no longo prazo

EDIÇÃO DA HORA

O editor impressiona. É possível manipular detalhes faciais e cada parte do corpo, por exemplo, simplesmente arrastando o cursor do mouse. A edição das casas também é fácil, dá até para expandir salas mobiliadas (os móveis são rearranjados automaticamente). E mais: a montanha de informação do jogo está intuitivamente espalhada pelos vários submenus que se escondem ao redor da tela

PORTEIRA ABERTA

Apesar da simplificação, *The Sims 4* não é um passo atrás. Na verdade, trata-se do pontapé inicial para os próximos 15 anos da série. Com uma nova integração de elementos sociais, maior acessibilidade, melhor desempenho e uma simulação mais cativante, o clássico agora está de fôlego renovado. Resta torcer para que a Maxis não exagere nos pacotes de expansão, como aconteceu nas edições passadas



MARIO KART 8

PLATAFORMA: Wii U • DESENVOLVEDOR: Nintendo



O novo *Mario Kart* não tenta reinventar a roda. A grande novidade são carros que voam de cabeça para baixo em pistas com *loopings* alucinantes, que desafiam a lei da gravidade. Foram adicionados mais alguns circuitos, muitos personagens e gráficos que fazem justiça ao poder do console. No mais, é basicamente aquilo que já se conhecia das versões anteriores

PRA JOGAR DE GALERA

A graça continua sendo jogar com os amigos: quanto mais gente envolvida na disputa, maiores o caos e a diversão. O título não traz muitas surpresas na modalidade Battle. Em compensação, foram introduzidos replays e um canal on-line, Mario Kart TV (mariokart.tv), que permite compartilhar e assistir a corridas de outros pilotos

DESCONTO NO PACOTE

Além de um DLC gratuito com carros reais da Mercedes-Benz, já estão em pré-venda dois pacotes de conteúdo extra que adicionarão os personagens Link, protagonista de *The Legend of Zelda*, e Villager, de *Animal Crossing*. Comprados individualmente, custarão US\$ 8 cada um. Juntos, os dois sairão por US\$ 12

TALES OF XILLIA 2

PLATAFORMA: PS3 • DESENVOLVEDOR: Bandai Namco Games



Toda a ação se passa um ano depois dos eventos do primeiro jogo da série. Os jogadores assumem o controle de Ludger Will Kresnik, um jovem que adora cozinhar. No caminho para o seu primeiro dia de trabalho em uma cafeteria, ele esbarra com uma garota chamada Elle Marta. Os dois acabam se envolvendo em um acidente. E esse fato traz sérias consequências para a vida de ambos



MAIS DIVERTIDO

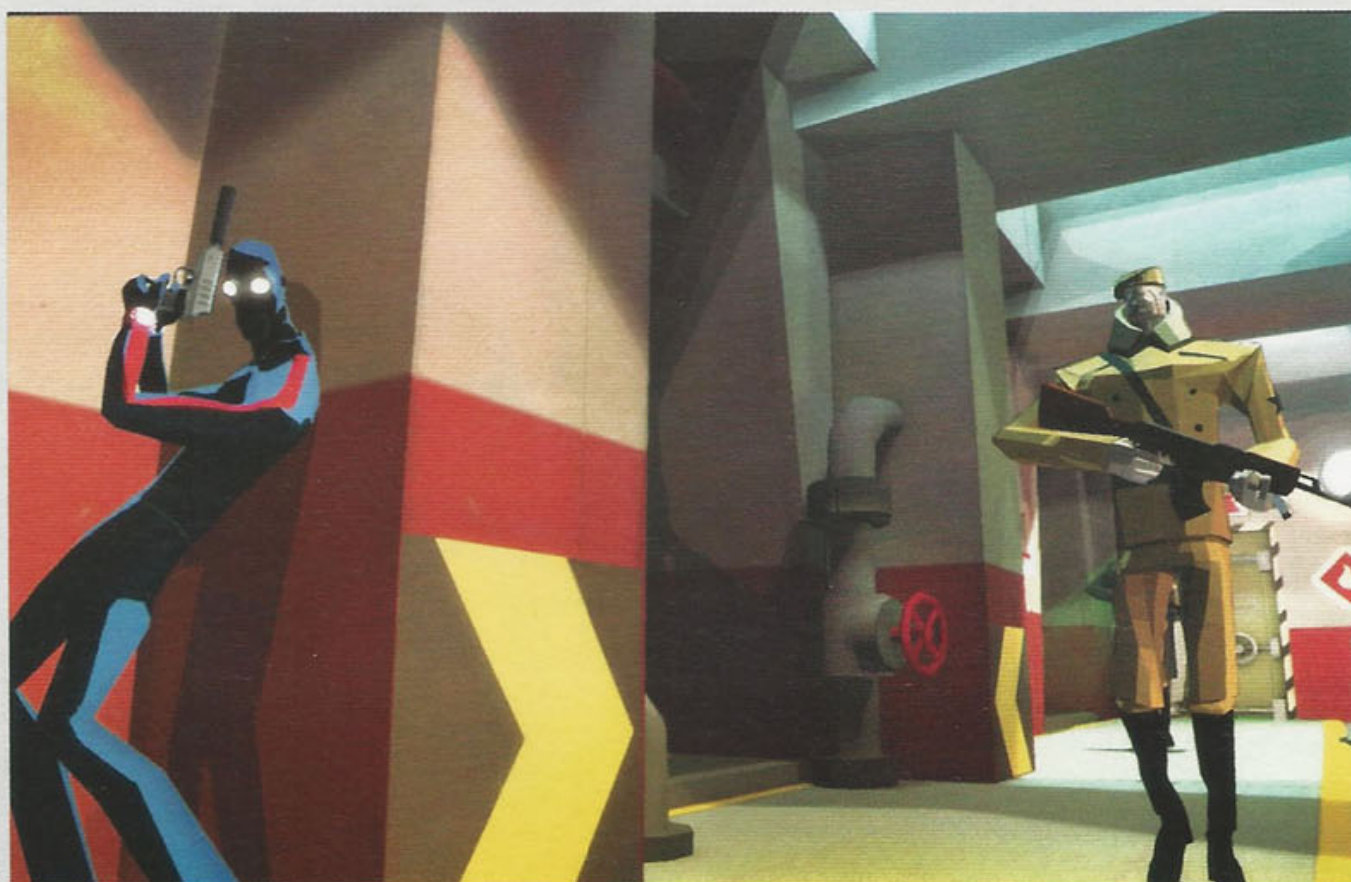
Xillia 2 recicla boa parte do conteúdo de seu antecessor, como o sistema de combate (que é praticamente o mesmo, mas foi aprimorado para ficar ainda mais divertido) e os ambientes explorados pelo jogador. Isso acaba sendo compensado com conteúdo, na forma de missões opcionais de *bounty hunting* (caça de recompensas) e *as fractured dimensions* (universos alternativos)

VOCÊ DECIDE

Uma das boas novidades é a função que permite ao jogador trocar de arma durante os combates. As opções, entre as armas principais, são duas espadas, uma marreta e duas pistolas. Esteja 100% preparado para tomar decisões. Ao longo do game, você fará escolhas que podem determinar diferentes caminhos para a história. Não tenha dúvida de que elas vão influenciar seu destino

COUNTERSPY

PLATAFORMAS: PS3, PS4, PS Vita, iOS e Android • DESENVOLVEDOR: Dynamighty



Misturando elementos de *Metroid* e *Metal Gear Solid*, este título traz fases curtas que servem como doses homeopáticas de furtividade, envoltas em uma direção de arte inspirada na iconografia da Guerra Fria (aquele período histórico, entre os anos 1940 e 1990, marcado pelo enfrentamento entre Estados Unidos e União Soviética). O resultado é um jogo simples, mas bem divertido

RAPIDINHAS

As partidas são realmente breves, ideais para um console portátil. Elas não duram mais do que o tempo que você vai perder na próxima fila de banco que tiver de encarar. As versões para PS3 e PS4 decepcionam um pouco pela falta de conteúdo. Embora as missões sejam sempre diferentes, faria mais sentido criar mapas maiores e mais elaborados

FIQUE ESPERTO

No papel de um espião que luta contra as duas superpotências para evitar uma guerra nuclear, o jogador vai se alternando em diferentes missões. Astúcia é fundamental para se dar bem. Sem uma boa dose de esperteza, fica difícil roubar planos e lidar com guardas fortemente armados

ODDWORLD: NEW 'N' TASTY

PLATAFORMAS: PS3, PS4, PS Vita, Xbox One, Wii U, PC e Mac • DESENVOLVEDOR: Just Add Water



Não faltam *remakes* de clássicos hoje em dia. *New 'n' Tasty*, contudo, está bem acima da média: é um dos melhores entre os lançados nos últimos tempos. Neste quebra-cabeça, cuja versão original chegou ao mercado em 1997, o jogador controla um mudokon chamado Abe. O objetivo é resgatar outros mudokons, que foram feitos escravos e caminham para um fim trágico na maior fábrica de processamento de carne de Oddworld

QUER MOLEZA, É?

O game original tinha um problema: a dificuldade era elevada, o que frustrava muita gente. A nova versão resolveu em parte esse dilema. As habilidades de comandar outros mudokons e manipular o ambiente agora estão mais eficientes, o que torna a experiência bem mais amigável. Não espere, contudo, uma supermoleza. *New 'n' Tasty* também é um jogo dos mais desafiadores

UMA OBRA DE ARTE

Mesmo quem jogou o original vai querer um repeteco – não só pelos gráficos atualizados, mas também pelos controles melhorados. Não é comum ver um game cuja mensagem é tão interessante quanto a sua jogabilidade. *New 'n' Tasty* é um exemplo de como jogos podem ser considerados arte tanto quanto o cinema ou as histórias em quadrinhos

METRO REDUX

PLATAFORMAS: PS4, Xbox One e PC • DESENVOLVEDOR: 4A Games



Se boa relação custo-benefício é o que você mais procura, eis aqui uma ótima pedida. *Redux* é um pacote formado pela remasterização de dois jogos (*Metro 2033* e *Metro: Last Light*), ambos inspirados em romances do escritor ucraniano Dmitry Glukhovsky. É bastante conteúdo por um preço amigável: em média, R\$ 170. Os extras fazem deste título uma compra ainda mais vantajosa

ATMOSFERA SOMBRIA

Metro é uma das mais belas e criativas séries de tiro lançadas nos últimos tempos. Foi ambientada em um mundo pós-apocalipse nuclear, mas bem diferente daquele que nos acostumamos a ver por aí. Toda a ação se passa na rede de metrô de Moscou, em meio a uma atmosfera sombria e um ambiente carregado de medo

BOM DE BALANÇO

Os dois títulos do pacote receberam melhorias gráficas. O upgrade fica mais evidente em *Metro 2033*, lançado originalmente em 2010. As mudanças feitas pelos desenvolvedores em *Last Light*, de 2013, são menos óbvias, mas muito bem-vindas também. O que realmente merece destaque, entretanto, são as opções de balanceamento de dificuldade, presentes em ambos os games

SHOVEL KNIGHT

PLATAFORMAS: Wii U, 3DS e PC • DESENVOLVEDOR: Yacht Club Games



Verdadeira homenagem aos clássicos da era 8 bits, *Shovel Knight* é o jogo de estreia da Yacht Club Games, fundada por veteranos que trabalharam na série *Shantae*. Além de recriar com surpreendente precisão os estilos visual e sonoro desses títulos, eles também capturam perfeitamente bem a essência de sua jogabilidade. O game só saiu graças a uma campanha de financiamento coletivo no Kickstarter



CHEIO DE SEGREDOS

Shovel Knight não vale ser jogado só porque está cheio de referências cômicas a clássicos como *Zelda II*. Controles precisos e fases impiedosas, repletas de segredos, deixam o game tão crocante quanto os *best-sellers* do NES nos quais ele foi inspirado. Saltos e golpes devem ser bem calculados. E os *power-ups* vão colocar um belo sorriso no seu rosto

BEM LEGAL NO 3DS

Este bom representante dos jogos independentes está disponível para download em diversas plataformas. Mas merece destaque a versão para 3DS, cujos gráficos remasterizados têm uma profundidade tridimensional que se encaixa muito bem com o visual pixelado 2D. Mas não importa a plataforma que você escolher: *Shovel Knight* é diversão garantida

DIABLO III: ULTIMATE EVIL EDITION

PLATAFORMAS: PS3, PS4, Xbox 360 e Xbox One • DESENVOLVEDOR: Blizzard



Tradicionalíssimo no PC, *Diablo III* recebeu uma senhora atenção dos desenvolvedores no seu porte para consoles, e esta nova edição é mais uma prova disso. Ela traz em um único pacote todo o conteúdo original, a expansão *Reaper of Soul* e algumas atualizações. É a mais bonita de todas as versões do jogo lançadas até hoje. Ou seja: prato cheio para fãs antigos e recém-chegados

QUE VENHAM AS HORDAS

A integração de multiplayer é excelente, permitindo a entrada e a saída de colegas a qualquer hora. Um capítulo extra para a campanha solo e novos sistemas, como o modo Aventura e as Fendas Nephalem, também merecem destaque. O game está mais dinâmico do que nunca, sem sacrificar nem um tiquinho da emoção de lutar contra as hordas das profundezas

BOIADA PARA INICIANTES

Outra novidade é o modo Aprendiz, que facilita a vida dos novatos porque nivela os atributos de todos os jogadores. Assim, os recém-chegados conseguem encarar os mais experientes, independentemente da fase em que o jogo se encontra ou habilidade de cada um. Nesse modo, o jogo fica bem menos desafiador. Em compensação, torna-se atraente para um número muito maior de pessoas

ULTRA STREET FIGHTER 4

PLATAFORMAS: PS3, Xbox 360 e PC • DESENVOLVEDOR: Capcom



Em mais esta atualização de *Street Fighter 4*, que a Capcom promete ser a última, pequenas adições foram feitas ao sistema de luta. Uma delas é a opção Double, que permite ao lutador levar os dois combos Ultra (em vez de escolher só um no início da batalha). Por um lado, a escolha dessa opção diminui o dano em ambos. Por outro, proporciona mais variedade estratégica

REPLAYS NO YOUTUBE

Há cinco novos personagens em *Ultra Street Fighter 4*: Rolento, Hugo, Elena, Poison e Decapre. No total, são 44 personagens. Também são novidades a incorporação dos estágios de *Street Fighter vs. Tekken* e a possibilidade de compartilhar replays no YouTube, entre outras demandas que os fãs vinham apresentando nos últimos anos

LÁ VEM CONTEÚDO EXTRA

Um DLC com lançamento previsto ainda para 2014 vai adicionar golpes exagerados ao repertório de todos lutadores. Será uma modalidade inédita, o Omega Mode. A intenção da Capcom com isso é desequilibrar propositalmente os combates e tornar o jogo mais divertido do que competitivo. Resta saber se os fãs das lutas tradicionais vão comprar essa ideia

FOI PARAR NO GUINNESS

Curiosidades do mundo dos games que estão na mais recente edição do livro dos records

TEXTO Maurício Manuel

ILUSTRA Raul Aguiar



DE FORA DA ÁREA

No dia 5 de outubro de 2013, o americano Shawn Alvarez conseguiu marcar nada menos do que

10 GOLFS FORA DA ÁREA

em apenas um minuto nos treinamentos de chute a gol do *Fifa 13*. Oito dias depois, o alemão Patrick Sinner igualou o recorde



O cara não é só bom de bola, não. Ele também é recordista no game *Skate 3* com o mais longo manual de que se tem notícia: 12.832 metros



PAPA-LÉGUAS

A volta mais rápida já feita em Kalimari Desert, no jogo *Mario Kart 64*, foi a do gamer canadense Dan Russell. No dia 21 de agosto do ano passado, ele cravou inacreditáveis

36,73 SEGUNDOS

Para quem duvida, vídeo da proeza de Russell pode ser visto aqui: bit.ly/kalimari



Lançado em 1996 no Japão e em 1997 no resto do mundo, o game *Mario Kart 64* foi o primeiro da série a contar com gráficos em 3D



TIOZÃO EM FORMA

Ultima Online é o MMORPG mais antigo ainda na ativa. Ele foi lançado precisamente no dia 21 de setembro de 1997, há longínquos

17 ANOS

É bem anterior, portanto, ao jogo *EverQuest* (lançado em 1999), *EVE Online* (2003) e *World of Warcraft* (2004). No Brasil, o game nunca teve um servidor oficial



Em dezembro de 1998, *Ultima Online* tornou-se o primeiro Massive Multiplayer Online Role Play Game (MMORPG) a reunir 100 mil jogadores



O PIOR DE TODOS

O RPG mais mal avaliado de todos os tempos pela crítica especializada é *Metal Dungeon*, lançado em 2002 só para Xbox. No site norte-americano GameRankings, sua nota não passa de

43,63

contra 95,77 de *Mass Effect 2*, o videogame com a melhor avaliação entre os RPGs



Uma curiosidade para cinéfilos: os dois únicos personagens negros de *Metal Dungeon* são a cara dos atores Will Smith e Samuel L. Jackson



LIVRO DE PESO

Uma edição especial do guia de *The Elder Scrolls V: Skyrim*, intitulada *Legendary Collector's Edition*, é o maior livro já publicado sobre um videogame. Lançado em junho do ano passado pela Prima Games, ele tem

1.120 PÁGINAS

e pesa inacreditáveis 2,7 quilos



É preciso ter fôlego para ler o livro de cabo a rabo. São mais de 785 mil palavras e descrições detalhadas de pelo menos 500 monstros



SHOW DO BILHÃO

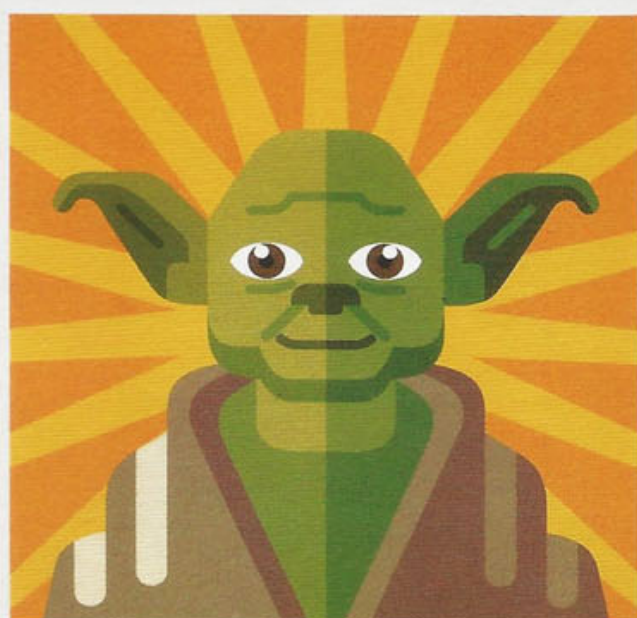
Call of Duty: Ghosts não vendeu tão bem quanto seu antecessor, *Black Ops 2*. Mesmo assim, é o jogo que mais rapidamente chegou à marca de US\$ 1 bilhão em vendas. Lançado no dia 3 de novembro de 2013, ele precisou de

APENAS 24 HORAS

para arrecadar essa respeitável bolada



Antes de *Ghosts*, o recordista nesse quesito era *Grand Theft Auto V*, que levou três dias para atingir a marca de US\$ 1 bilhão em faturamento



GUERRA NAS ESTRELAS

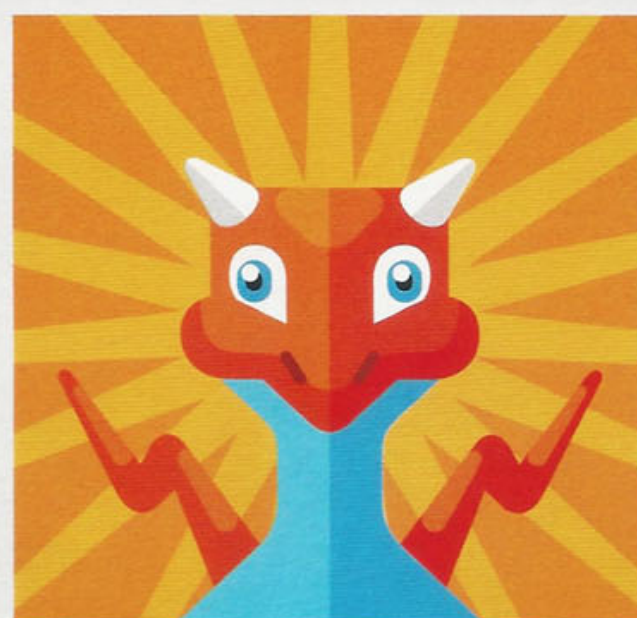
Entre as franquias baseadas em filmes, nenhuma rendeu mais jogos até hoje que *Stars Wars*. No total, já foram lançados

296 TÍTULOS

inspirados na saga cinematográfica protagonizada por Yoda, Darth Vader, Obi-Wan Kenobi e companhia. Detalhe: para nada menos que 44 plataformas diferentes



O mais bem-sucedido desses títulos é *Lego Star Wars: The Complete Saga*, com quase 14 milhões de cópias vendidas desde o seu lançamento, em 2007



REI DO FACEBOOK

O RPG mais popular entre as dezenas de games do gênero que povoam o Facebook é *Dragon City*, com mais de

20 MILHÕES DE USUÁRIOS

ativos por mês. Essa marca já foi maior. Em setembro de 2013, o jogo ultrapassou a barreira dos 25 milhões de usuários mensais



No fim do ano passado, o game chegou a ser jogado por 6,6 milhões de pessoas por dia ao redor do mundo. Hoje, ele tem cerca de 3,8 milhões de jogadores diários



TATUZÃO AMERICANO

O maior túnel já escavado por um jogador em *Minecraft* é obra do americano Eric McCowan. A passagem subterrânea construída por ele tem

10.001 BLOCOS DE EXTENSÃO

(o equivalente a 10.001 metros) e é iluminado por tochas que foram estrategicamente colocadas pelo gamer a cada 10 blocos



O túnel de McCowan pode até ser o mais longo de todos, mas é bem apertadinho. Tem apenas 1 metro de largura por 2 metros de altura



BOM DE TIRO

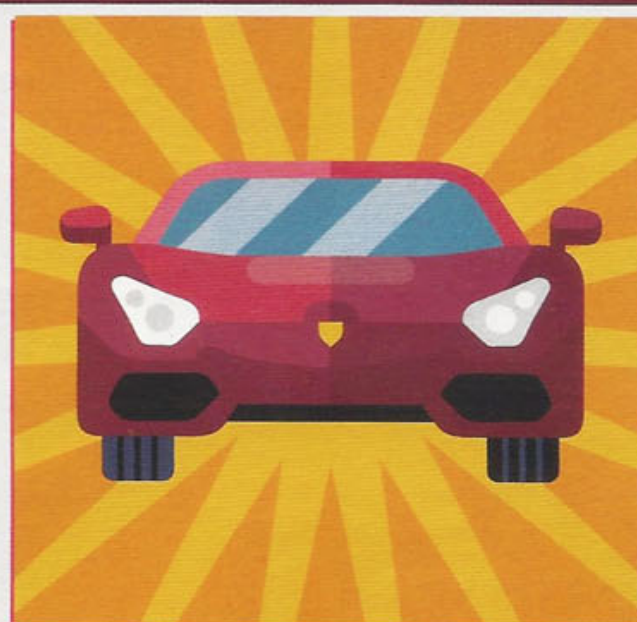
Um britânico que atende pelo nickname *ElitestGamer* é o maior pontuador da história em *Battlefield 3*. No dia 9 de julho de 2013, ele entrou para o livro dos records ao atingir a impressionante marca de

251.186.000 PONTOS

numa versão do game para PlayStation 3



Battlefield 3 é o jogo de maior sucesso da série, com mais de 15 milhões de cópias vendidas. O segundo colocado é *Bad Company 2*, com 6,54 milhões



PURO SANGUE

O carro preferido dos jogadores de *Need for Speed: Most Wanted* é o Lamborghini Aventador LP700-4, um puro sangue italiano com 700 cavalos de potência. Segundo a desenvolvedora, quase

10 MILHÕES DE GAMERS

já disputaram partidas com o modelo, que vai de 0 a 100 km/h em 2,9 segundos



Depois do Aventador, o modelo mais popular é o esportivo alemão Porsche 911 Carrera S, escolhido por mais de 7,7 milhões de jogadores até hoje



TEXTO Maurício Manuel

ILUSTRA Fido Nesti

PEIXE QUE NÃO ACABA MAIS

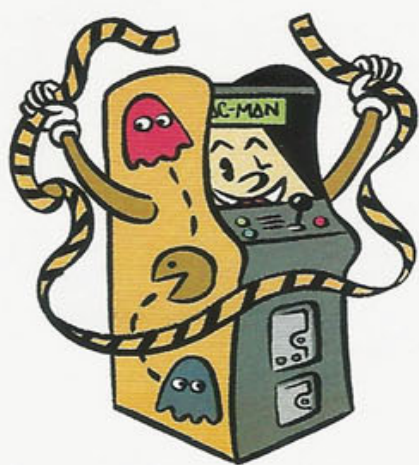
Se todos os peixes fisdos pelos jogadores de *RuneScape* em 2012 fossem alinhados, eles dariam mais de 20 voltas ao redor da Terra. Naquele ano, foram fisdos 8 bilhões de peixes durante as partidas

ENTREGA DE REDONDAS

Em 2005, os desenvolvedores de *EverQuest II* tiveram uma ideia simplesmente genial: incluíram no game um mecanismo para entrega de pizzas. Durante a partida, bastava digitar “/pizza” e pronto, abria-se na tela do PC do jogador a página de *delivery* do Pizza Hut

GTA SALVANDO VIDAS

Charley Cullen, um irlandês de 11 anos, passeava de carro com seu avô quando o velhinho apagou enquanto guiava. E o pior: ele era pé de chumbo, estava a mais de 100 km/h quando rolou o apagão. Pois não é que o garoto resolveu a parada como se estivesse num videogame de ação? Com uma das mãos, assumiu o volante. Com a outra, foi tentando reanimar o vovozinho, que permanecia com o pé enfiado no acelerador. Charley bateu de leve em alguns carros antes que o seu finalmente parasse, mas evitou um acidente que poderia ter sido fatal. Sabe como ele diz ter aprendido a fazer o que fez? Jogando *GTA V*. “Toda a minha experiência [ao volante] vem do *GTA*”, declarou o garoto ao *The Huffington Post*.



O RETORNO DE PAC-MAN

Na pequena cidade norte-americana de Marshfield, as máquinas de arcade estavam banidas por lei desde 1982. Motivo: elas representariam um risco para os jovens, que matariam as aulas e torrariam a grana dos pais em vez de estudar. Agora, mais de 30 anos depois, um plebiscito acabou com a proibição. Mas a votação foi apertada: 203 votos a favor e 175 contra



WII UNIVERSITÁRIO

Na Universidade de Houston, nos Estados Unidos, os alunos ganham créditos para a formatura se fizerem um curso batizado *Wii Performance*. Criado em 2009, ele utiliza jogos como *Wii Fit*, *EA Sports Active* e *Wii Sports Resorts* para ensinar aos estudantes os princípios básicos de uma vida saudável, baseada na atividade física e na alimentação balanceada



XADREZ ON-LINE

Um ladrão acabou sendo preso em Eastbourne, na Inglaterra, graças a uma partida de *Call of Duty: Black Ops 2*. Jay Georgiou invadiu um apê e fez as três pessoas que estavam lá reféns. Mas uma das vítimas jogava *CoD* on-line, e seu parceiro, numa cidade vizinha, ouviu tudo pelo Xbox Live. A polícia foi avisada. E o bandido acabou no xadrez algumas horas mais tarde



CHAMA A SWAT!

Nos Estados Unidos, quem transmite partidas ao vivo corre o risco de ser preso por engano. Jordan Mathewson é um exemplo. Ele transmitia uma partida de *Counter Strike* quando a Swat invadiu sua casa e deu-lhe voz de prisão. Tudo porque alguém que acompanhava o *live stream* ligou para a polícia dizendo que Mathewson já tinha matado duas pessoas

BANDIDO BOM



É BANDIDO ESTÚPIDO



Abril

www.mundoestranho.com.br

MUNDO
estranho

MEDIUNIDADE, COMUNICAÇÃO COM OS MORTOS, EXORCISMO



JÁ NAS
BANCAS!



E OUTROS ASSUNTOS DO ALÉM



RETRO AVENGERS VENCE E VENCE



Em prol da cultura gamer

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

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

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

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

Digitalizado por: **evil_arthas**

Editado por: **Rugal Bernstein**

Revista: **evil_arthas**

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



facebook.com/retroavengers



retroavengers@gmail.com



retroavengers.blogspot.com.br

