

revista digital

Edição 10

ARKADE

www.arkade.com.br

PREVIEW
FABLE 3

REVIEW
RED STEEL 2

HALO REACH

E AINDA:

• X360: SPLINTER CELL: CONVICTION
• DS: WARIOWARE D.I.Y. • PC: MAFIA 2

**CONHEÇA MAIS SOBRE
OS RPGS TRADICIONAIS**

ISSN 2175-7407

PARCEIROS



a nova geração dos games
gamesgeral.com

Goluch
com.br

Rock Games
"Por que games é o nosso rock!"

NERDS
SOMOS
NOZES

PLAYER TWO

OPS!FORUM
.COM.BR

GAME TOTAL
www.gametotal.com.br

BAIXE A REVISTA ARKADE GRATUITAMENTE APENAS PELO SITE OFICIAL: WWW.ARKADE.COM.BR



Editor Chefe:

Raphael Castro Cabrera

Equipe Editorial:

Eduardo Mello
Vitor Rossi Castro
Robson Acir Kawiski

Design/Ilustração

Erick Drefahl
Felipe Zimmermann

Redação/Revisão:

Fábio Torres

Colaboradores:

Alan Ignácio
Eduardo Feliz
Ubirajara Padilha
Yuri Al'Hanati

Animações de séries de games

Na edição número 2 publicamos uma matéria sobre a péssima qualidade dos filmes baseados em jogos. Entretanto ser crítico não é apenas falar mal do que não presta, mas também saber reconhecer o que é bom. Estive assistindo à série de desenhos animados Halo: Legends e, lembrando também de outras que já havia visto, cheguei à conclusão que, se por um lado o cinema gamer é ruim, por outro as animações em vídeo são excepcionalmente boas. Muitos jogos já ganharam bons OVAs (Original Video Animations): Street Fighter, Resident Evil, Fatal Fury, Tekken, Final Fantasy e várias outras. A grande maioria destas possuem boa qualidade gráfica e, ao contrário do que acontece nos filmes, são fiéis às histórias dos jogos. Halo: Legends por exemplo, que é uma coleção de oito episódios sobre o universo de Halo, possui um visual muito bonito (principalmente a versão em alta definição, disponível em blu-ray) e conta vários detalhes sobre a história da série que não são mostrados durante os jogos. Se você é um fã de Halo, assista assim que puder, com certeza não se decepcionará. Motivados por estas impressões, faremos uma matéria especial sobre o assunto em uma futura edição, ressaltando as melhores animações e contando um pouco de cada uma. Fique ligado!

Raphael Cabrera

Revista Arkade- Rua Lamenha Lins, 62, 3º Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br



ZERO ÁRVORES FORAM CORTADAS PARA A PUBLICAÇÃO DESTA REVISTA.
EMPRESA VERDE - RESPONSABILIDADE COM O MEIO AMBIENTE.

SUMÁRIO

Cartas

Variedades

Personagem do mês

Akuma

Bitbox

RPGs Clássicos

Reviews

Splinter Cell: Conviction

Warioware: D.I.Y.

Red Steel 2

Networks

Clássicos

Yo! Noid

Previews

Fable 3

Halo: Reach

Mafia 2

Geek Stuff

Celular

Galaxy on Fire

Consciência

Energia Geotermal





Halo: Reach



Mafia 2



Fable 3

SEU ANÚNCIO AQUI

CONHEÇA AS VANTAGENS DE ANUNCIAR NA
REVISTA ARKADE **CLICANDO AQUI**

ERRAMOS

Na página 35 da revista Arkade nº9 (recém lançada) o texto do review sobre o Final Fantasy XIII diz que: "... as Shiva Sisters viram uma motocicleta, a qual Sazh pode utilizar durante a batalha." mas quem utiliza as Shiva Sisters é o Snow e não o Sazh.

Bruno

Arkade - Valeu a correção, Bruno, nós realmente trocamos os nomes dos personagens.

DICAS E DETONADOS

Quando tomei conhecimento desta revista pela internet, fiquei impressionado pela qualidade, e me tornei leitor assíduo, gostaria de sugerir que fosse incluído detonado e dicas de jogos, assim tornaria mais completa esta revista que não deixa nada a desejar para tantas outras pagas.

Alexandre S. P.

Arkade - Olá, Alexandre, já estamos estudando a possibilidade de fazer alguns detonados para o blog, ou mesmo edições especiais com detonados, mas como esse tipo de matéria requer muito tempo para ser feita, isso terá que ficar para o futuro.

ARKADE NO IPHONE

Olá pessoal da Arkade, gostaria de saber se tem alguma forma de ler a revista Arkade no iPhone?

Tiago S.

Arkade - Olá, Tiago, já estamos trabalhando em uma versão da revista para ser lida tanto no iPhone quanto para outros leitores digitais, em breve você poderá levar a revista Arkade para onde você quiser.

FAN ART



Fan art enviada por **Rodrigo Araujo**.

Envie sua carta para contato@arkade.com.br
Se preferir, comente no nosso blog em arkade.com.br
Siga-nos no twitter: twitter.com/revistaarkade

CURIOSIDADE

Michael Jackson teve diversas participações no mundo dos games, seja com sua música ou com sua "imagem". De uma forma ou de outra, ele já apareceu em: Sonic 3, Ready 2 Rumble Round 2, os dois Space Channel 5, GTA: Vice City e obviamente em Moonwalker.



EASTER EGGS

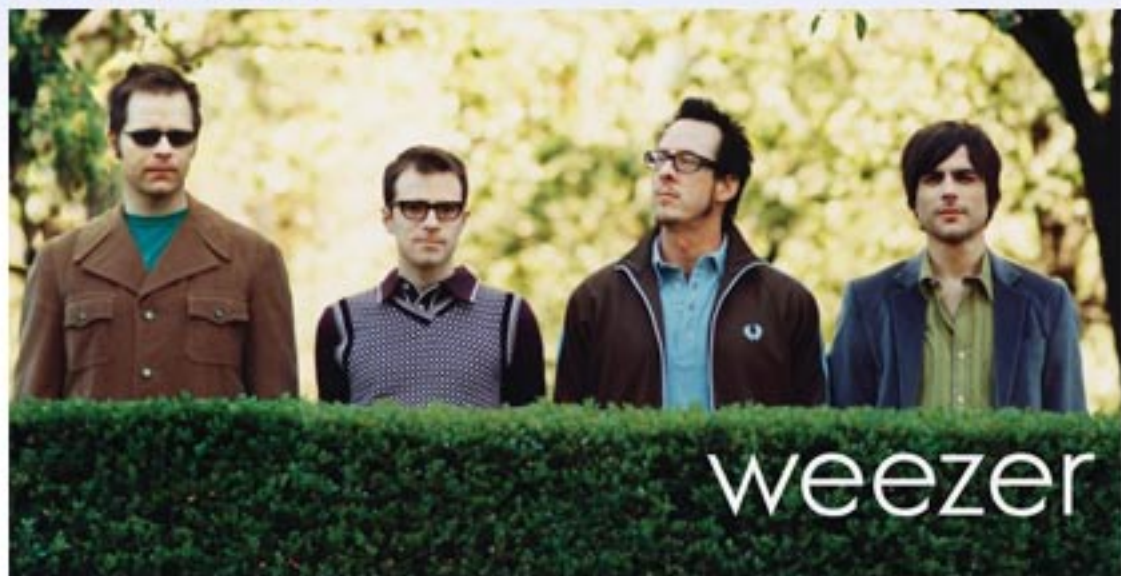
Em Fable: Lost Chapters você pode encontrar a lápide de Peter Molyneux (criador do game) em Snowspire. Se você cavar em seu túmulo encontrará uma tatuagem com a marca da Lionhead Studios, que pode ser colocada nas costas de seu personagem.



JOGOS EM FLASH - NEON RIDERS

Neon Riders é uma pedida para quem quer relembrar e já esquentar o motor para Tron Legacy, sequência do clássico Tron. O jogo exige reflexos rápidos do jogador. Você controla uma moto num percurso todo feito de neon colorido. Para acelerar, use W, o freio é no S e as teclas A e D inclinam a moto para frente ou para trás. Até aí, tudo tranquilo. A partir da terceira fase é que a coisa complica. A pista muda de cor em determinados trechos e sua moto só conseguirá permanecer na pista se for da mesma cor. Para isso, cada seta do teclado corresponde a uma cor (esquerda: vermelho, cima: verde, baixo: azul, direita: amarelo). Aperte corretamente e na hora certa e a moto segue o caminho até o final.

CULTURA: WEEZER



Formada em fevereiro de 1992, a banda norte-americana Weezer é o que podemos chamar de ícone do geek rock, um subgênero do rock alternativo que condiz mais com a atitude e vestuário dos músicos do que com a música em si (apesar de possuir características únicas, como o uso da ironia e várias referências à cultura pop ou geek). Liderada pelo vocalista e guitarrista Rivers Cuomo, a banda já lançou sete álbuns, um EP, um DVD e uma versão remasterizada do seu primeiro CD com músicas raras e inéditas. Uma das marcas registradas da banda são os clipes, sempre irreverentes. O clipe da música Buddy Holly, por exemplo, foi feito utilizando imagens da série de comédia Happy Days (este vídeo também foi inserido no CD-ROM do Windows 95). Outros clipes da banda também contam

com a participação dos Muppets, de Hugh Hefner (lendário dono da Playboy) e de subcelebridades da web (presentes no clipe de Pork and Beans).

O último CD de inéditas da banda foi lançado em outubro do ano passado e se chama Raditude. O nome do álbum foi sugerido a Cuomo pelo ator Rainn Wilson, o Dwight da série The Office. O CD varia bastante da temática mais melancólica dos álbuns mais antigos e conta com faixas bastante animadas e variadas, como Can't Stop Partying (em parceria com o rapper Lil' Wayne), Let It All Hang Out e Love is the Answer (que conta com forte influência da música indiana). Raditude já produziu dois singles: (If You're Wondering If I Want You To) I Want You To e I'm Your Daddy.

Akuma

Um dos personagens mais cruéis e poderosos a figurar no elenco de Street Fighter é, sem dúvidas, Akuma. Irmão mais novo de Gouken (mestre de Ryu e Ken), Akuma iniciou seu treinamento juntamente com Gouken em uma técnica cruel que não possuía nome. Em certa altura, os irmãos se desentenderam a respeito da técnica, e Gouken abandonou Akuma, que permaneceu treinando.

Akuma então conheceu a técnica Shun Goku Satsu, ou Assassinato do Inferno Instantâneo, um ataque poderosíssimo, mas que pode matar o próprio usuário. Então, para poder usar o ataque, Akuma resolve abraçar o estilo Satsui no Hadou, ou Intenção de Matar. O Satsui no Hadou só é possível atingir quando a pessoa está tão focada na vitória que está disposta a matar. Desta forma, a pessoa corre o risco de perder sua humanidade, se tornando assim um guerreiro voltado apenas para as lutas. É esse o estilo que fez surgir também o Evil Ryu.





Apesar de tanto poder, Akuma segue um código de honra muito estrito. Tirando seu mestre, Goutetsu, e seu irmão Gouken, ele nunca enfrentou um lutador a não ser que fosse desafiado. Ele luta apenas para testar sua força e encontrar um páreo. Por isso, Akuma fica bastante interessado em Ryu, o único que chegou perto de derrotá-lo. Em SFIV, Akuma disputa a "tutela" de Ryu com Gouken, a fim de poder treiná-lo no Satsui no Hadou.

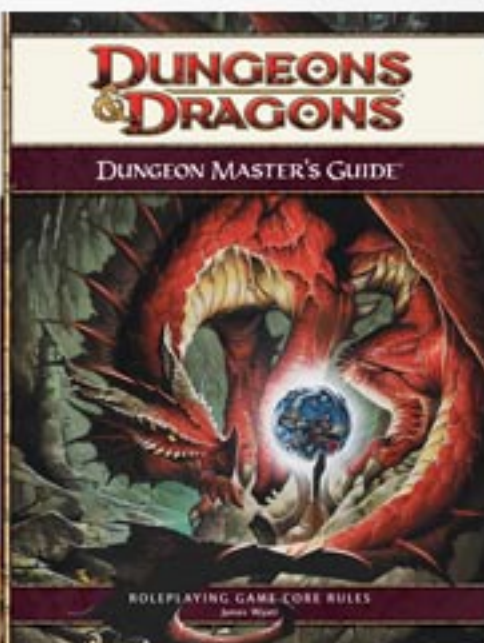
Dentro dos games, Akuma geralmente é um chefe escondido ou um personagem que pode ser liberado ao final. Por ser tão superior aos outros personagens, Akuma é banido em alguns torneios de Street Fighter nos Estados Unidos e no Japão. Algumas pessoas na América do Norte chegam a afirmar que ele consegue ser até 10 vezes mais forte que qualquer outro personagem da série. •

RPGS CLÁSSICOS

CONHEÇA MAIS SOBRE OS JOGOS DE MESA QUE DERAM ORIGEM AOS RPGS QUE JOGAMOS HOJE EM DIA



Dragon Age, Mass Effect, Final Fantasy, World of Warcraft, Diablo. Todos estes RPGs, ainda que distintos uns dos outros, fazem um sucesso tremendo no mundo todo, ganhando expansões ou novas versões praticamente todo ano - e consequentemente ganhando mais fãs. No entanto, eles talvez não existiriam se não fossem os "avós" deles, os RPGs tradicionais, que, mesmo tendo perdido espaço para seus "netos" virtuais, continuam sendo jogados por pessoas no mundo todo.



CONCEITO

O RPG é um jogo onde o jogador encarna um personagem e desenvolve suas habilidades. Podem participar de uma sessão quantas pessoas quiserem, mas o número normalmente é de 4 a 6 pessoas. Existem dois tipos de jogadores: o jogador personagem e o GM, também conhecido mestre ou narrador. Cada jogador cria o seu personagem baseado num mundo e em regras pré-estabelecidas. Ao término de cada aventura, o personagem recebe pontos de experiência (XP), que representam o seu aprendizado e que podem tornar o personagem mais forte.

O mestre é quem define os inimigos, os desafios, se os jogadores disputarão entre si ou não, etc. Como em uma aventura de RPG existem eventos aleatórios, existem regras para definir o sucesso ou fracasso de uma ação. Quando um jogador tenta fazer algo como, por exemplo, lutar, um teste com dados deve ser feito para decidir o sucesso ou fracasso. Além dos dados, uma sessão de RPG também pode requerer: uma cópia da ficha de personagem, onde se anotam as informações do personagem e as mudanças ocorridas; lápis e papel para anotações; e, às vezes, miniaturas de personagens, cenários, entre outros.

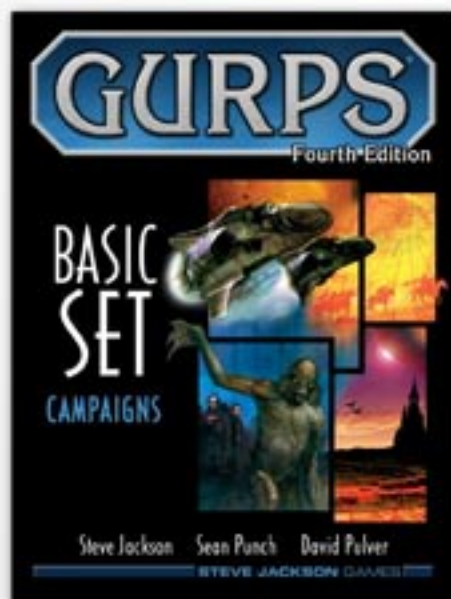
E quem ganha a aventura? Depende. Nem sempre uma sessão de RPG termina com apenas um vencedor. Na visão dos jogadores de RPG, todos ganham. O objetivo de cada aventura é superar os desafios, ganhando pontos de experiência e histórias na vida de seu personagem.

HISTÓRICO

Podemos dizer que a história dos RPGs de mesa é a mesma que a de Dungeons & Dragons. Criado em 1974 por Gary Gygax e Dave Arneson, D&D era inicialmente apenas um complemento do jogo Chainmail. Há poucos registros confirmados, mas há uma especulação que Gary e Dave criaram o RPG quando jogavam um WarGame (jogo de batalha entre miniaturas). Com isso, surgiu a primeira aventura controlando um pequeno grupo de personagens e consequentemente começou a interpretação individual e não apenas de exércitos. Poucos anos depois, foram surgindo outros RPGs de menor expressão, mas com gêneros distintos, tais como super-heróis, ficção científica e cyber-punk.

Em 1986, a Steve Jackson Games lançou o GURPS, o primeiro sistema de regras genérico que poderia ser usado com qualquer cenário. O GURPS ajudou a popularizar o jogo, mas com isso se teve uma fragmentação muito grande, com o surgimento de várias empresas e vários jogos, o que diminuiu o lucro das editoras e a qualidade dos títulos disponíveis.

O mercado dos RPGs ganhou um fôlego novo quando, no ano 2000, a Wizards of the Coast publicou o Open Game License, que permitia, a partir de então, a criação e publicação de conteúdo compatível e derivado de D&D. Falando em termos tecnológicos, com o OGL, o maior RPG de todos os tempos havia virado "open source". Desde então, a empresa tem revisado e publicado novas edições do OGL.





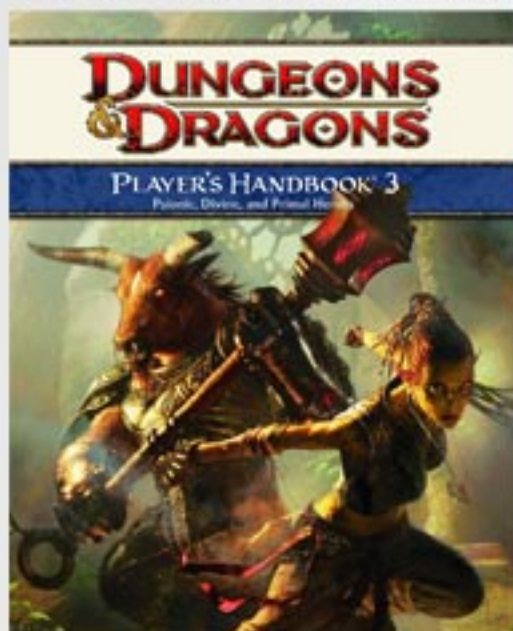
TIPOS DE RPG

Existem quatro tipos principais de RPG: o de mesa, o livro-jogo, o Live Action e o eletrônico. O RPG de mesa é o mais tradicional de todos - é ele que envolve o mestre, os jogadores, o cenário e todos os elementos citados. Já o eletrônico é o mais comum hoje em dia, com a popularização dos videogames e jogos para computador: Final Fantasy, World of Warcraft, etc. Dentro dos eletrônicos, ainda existem subgêneros, como single-player, multiplayer, online, dungeon crawlers, turn-based, action RPG e outros.

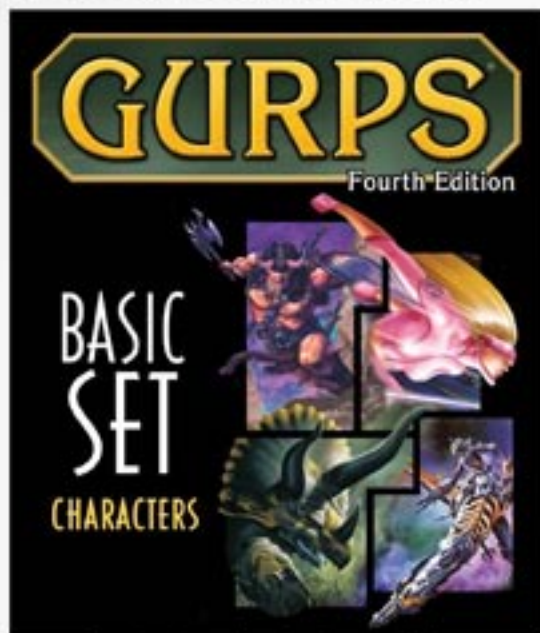
O livro-jogo é uma versão mais prática para quem gosta do RPG clássico mas tem dificuldade para juntar os amigos. Neste tipo, o livro faz o papel de mestre e dita as ações do jogador. O "jogador-leitor" progride no jogo conforme supera os desafios, podendo passar por diferentes enredos dependendo de suas escolhas durante o jogo.

Já o Live Action é a variação mais interessante do RPG. Nele, você não imagina o cenário narrado pelo mestre, mas utiliza o espaço à sua volta. Você representa o seu personagem como um ator representaria um papel - a diferença é que esses personagens foram construídos com ajuda do narrador. Quando existe a necessidade de testar alguma habilidade do personagem, ao invés dos dados, existe apenas uma comparação rápida entre os atributos. Algumas vezes, essas disputas são feitas também usando a brincadeira de "pedra, papel e tesoura" ou então usando espadas e armas de espuma.

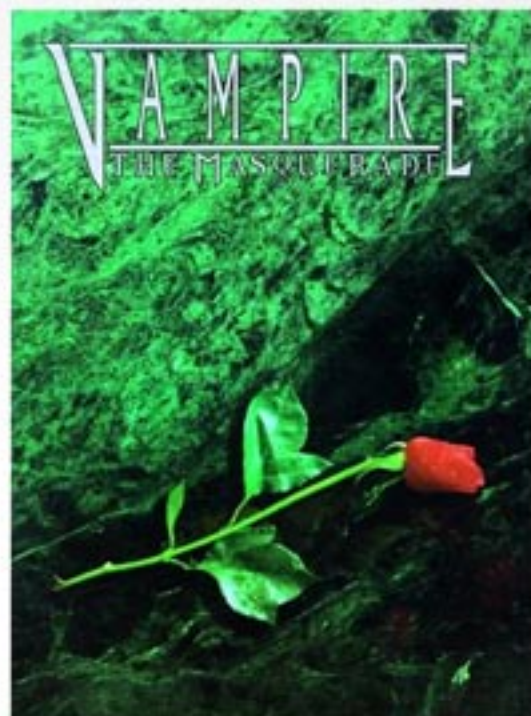
CONHEÇA OS PRINCIPAIS SISTEMAS E CENÁRIOS



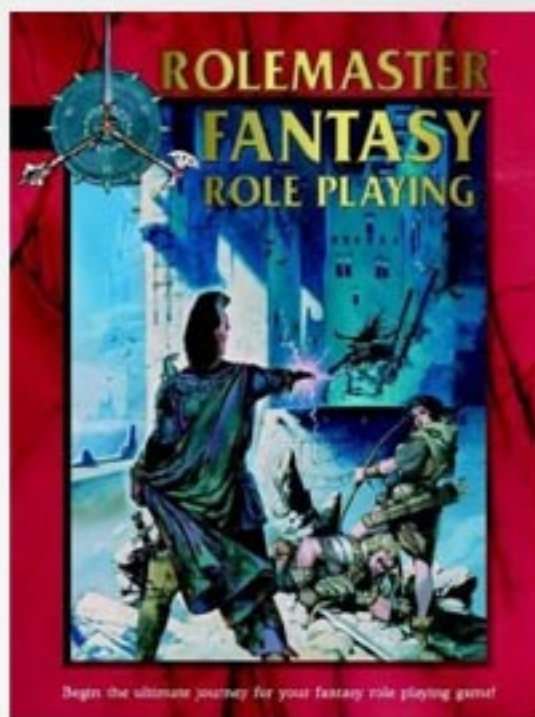
Dungeons & Dragons é, sem dúvidas, o RPG mais famoso de todos. Criado em 1974 por Gary Gygax e Dave Arneson, hoje o jogo é publicado pela Wizards of the Coast. Desde seu lançamento, D&D dominou a indústria americana de RPG. Baseado em elementos medievais, como cavaleiros, dragões e castelos, o jogo fez bastante sucesso, inspirando três filmes (dois com o próprio nome Dungeons & Dragons) e a famosa série de desenho animado Caverna do Dragão. Em 1977, o jogo foi dividido em duas versões: uma mais simples e uma mais complexa, Advanced Dungeons & Dragons (AD&D). Em 2000 a versão mais simples foi descontinuada, e a versão complexa foi renomeada como Dungeons & Dragons. Atualmente, o jogo se encontra já na quarta edição.



GURPS é uma sigla que significa Generic Universal Role Playing System (Sistema Genérico Universal de Interpretação de Papéis). O que começou em 1986, com a editora Steve Jackson Games, se tornou um dos principais sistemas de jogo do mundo, famoso por sua versatilidade, abrangência, dinamismo e detalhismo. Também na sua quarta edição atualmente, o GURPS tem sido até mesmo utilizado como base para a criação de videogames e simuladores. No Brasil, o GURPS é publicado pela Devir Livraria desde 1991 e já conta com mais de 20 publicações, divididas entre o GURPS tradicional e o Mini-GURPS. O sistema também conta com uma série de RPGs baseados na história do Brasil, como Quilombo dos Palmares e O Descobrimento do Brasil.



Vampiro: A Máscara é um dos cenários de RPG mais famosos que existe. Baseado no sistema Storyteller, a história é centrada em vampiros num mundo punk-gótico. Publicado em 1991, Vampiro: A Máscara ganhou uma segunda edição em 1992 e uma edição revisada em 1998. Ele ganhou o prêmio Origins de Melhores Regras de RPG em 92. A série de jogo foi descontinuada em 2004 e foi substituída por Vampire: The Requiem, que conta com um novo cenário e regras revisadas. O nome do RPG A Máscara tem dois motivos: um é a tentativa de Camarilla (personagem do jogo) de esconder os vampiros dos humanos, de seus governantes e da mídia; já o outro é o esforço dos vampiros para se convencerem de que eles não são os monstros que se tornaram.



Dentre os vários sistemas de jogo criados, Rolemaster é sem dúvidas o que mais possui regras. Publicado pela Iron Crown Enterprises, Rolemaster é outro sistema que já está na sua quarta edição, nomeada Rolemaster Fantasy Role Playing (RMFRP). O número absurdo de regras fez com que as variações de Rolemaster estejam entre os conjuntos de regras mais detalhados que existem. Praticamente todas as ações possíveis de serem realizadas contam com uma regra específica. O dano, por exemplo, varia em tipo (corte, arranhão, punhalada, etc) e gravidade (variando de A até E, sendo que E é o mais grave). Tanta complexidade, no entanto, não impediu que Rolemaster se tornasse um dos sistemas de jogo mais interessantes que existem.

O RPG NO BRASIL - ENTREVISTA COM CARLYLE S.

Para entendermos um pouco mais sobre como está o RPG no país, nós entrevistamos Carlyle Sguassabia, que joga e mestra sessões de RPG (e todas suas variações) a 20 anos, colabora com blogs e fanzines e é um dos organizadores do World RPG Fest.

Arkade: Como está a cena do RPG hoje em dia no Brasil? E no mundo?

Carlyle: O RPG é um hobby um tanto elitizado por que envolve a compra de livros quase sempre caros e acessórios que na sua maioria são importados. A Internet facilita muito o acesso dos jogadores à informação, a outros jogadores, a materiais distribuídos gratuitamente - basta ter acesso. No Brasil temos diversas iniciativas que vão da informalidade dos blogs à precisão de grandes empresas. No restante do mundo, é um mercado que tem seus altos e baixos, mas o público é fiel e sempre está disposto a tentar novos jogos e versões de velhos sistemas.



Carlyle já jogou mais de 100 RPGS

Arkade: O que mudou das décadas de 70 e 80 para hoje?

Carlyle: O que mudou além da maioria do publico foi a globalização. A Internet nos conecta a jogadores, mestres, autores, celebridades e pessoas comuns; nos anos 80 muitas pessoas tinham telefone, jogos eram jogados até por carta e com isso demoravam semanas para avançar nos seus objetivos. Hoje, todos podem se conectar, compartilhar imagens, sons e responder pelos seus personagens e coordenar ações em tempo real, mesmo que nenhum dos jogadores sequer esteja no mesmo país.



Carlyle (ao fundo) e seu grupo de RPG

Arkade: Aproximadamente, quantos sistemas de RPG você já jogou? Quais são os mais interessantes?

Carlyle: Já tive a oportunidade de jogar mais de 100 títulos. Os mais interessantes pra mim foram 7th Sea, pois é um jogo dinâmico e heróico que resgata a possibilidade de assumir riscos para se alcançar os objetivos; Rolemaster, pela quantidade absurda de regras exploram as mínimas possibilidades e tornando-as possíveis de serem alcançadas com um simples rolo dos dados; Call of Cthulhu na categoria de RPG de horror e, como cenário, Forgotten Realms, pela abrangência e detalhamento de um mundo fantástico.

Arkade: Para você, quais as vantagens e desvantagens de um RPG tradicional para os eletrônicos?

Carlyle: Os RPGs eletrônicos são, sem dúvida, cativantes visualmente e sozinho (você) poderá passar horas de diversão a um custo relativamente baixo, mas somente com o RPG tradicional é que terá a oportunidade rara e única de viver uma aventura que é só para você e seus amigos. Digo isso pois cada grupo responde à mesma aventura das formas mais variadas possíveis. A interação com as pessoas do grupo de jogo normalmente se estende também para fora da mesa de jogo. Posso dizer que meu grupo de jogo é como uma segunda família, nós comemoramos juntos, nos entristecemos quando algo ruim acontece a alguém do grupo,

exatamente como numa família. E principalmente não existe júbilo maior que após vencer as adversidades impostas numa sessão, alcançar a vitória e ver seus personagens evoluírem, literalmente mudarem a história fazendo parte dela.

Arkade: Principalmente nos anos 2000, o número de RPGs eletrônicos aumentou bastante e isto, obviamente, diminuiu a popularidade dos RPGs tradicionais. Qual seria sua mensagem para os jovens que jogam MMORPGs hoje, mas que nunca jogaram os RPGs clássicos?

Carlyle: Experimentem, não tenham preguiça de ler um livro de regras ou ambientação, mesmo quando você estiver online jogando com seus amigos, você somente saberá que a verdadeira graça em jogar em volta de uma mesa olhando para as pessoas, rindo, dividindo uma pizza e refrigerantes é o que faz e fez o RPG ser um jogo tão interessante, pois lá vocês terão a chance de se provarem os heróis. O RPG tradicional dá mais trabalho para se iniciar, mas também dá muito mais recompensas a você como pessoa. Enquanto o computador ou videogame estimula sua coordenação da mão e olhar, no RPG tradicional você estará estimulando todos os sentidos ao aprender história de uma maneira divertida, aprenderá como a tecnologia funciona no jogo, aprenderá outras línguas e principalmente fará bons amigos que poderão lhe acompanhar pelo restante de sua vida. •

X360, PC



TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL CONVICTION

SAM FISHER ESTÁ BRAVO

**DIFERENTE DE SEUS ANTECESSORES, SPLINTER CELL:
CONVICTION MISTURA STEALTH E AÇÃO COM SUCESSO**

Anunciado quatro anos atrás, Splinter Cell: Conviction passou por uma completa reformulação nos últimos dois anos, sendo bastante diferente de seus predecessores. Para nossa sorte, todas as mudanças que a Ubisoft fez (e olha que não foram poucas) valeram a pena, melhorando bastante este jogo, exclusivo para Xbox 360 e PC.

Conviction é sequência direta de Double Agent e começa com Sam Fisher em busca de vingança pela morte de sua filha, Sarah. Alguns amigos e conhecidos dão dicas para o agente sobre onde e quem procurar, e, tão logo Fisher começa sua busca, ele se vê envolvido em uma grande trama que envolve terroristas e a segurança dos Estados Unidos.

Toda a raiva de Fisher afeta bastante a jogabilidade. Como qualquer pessoa nervosa, ele não tem muita paciência, o que faz com que o jogo todo seja mais violento e rápido. Ao invés de ficar preso ao stealth de sempre e esperar os inimigos mudarem de direção, Fisher está bem mais violento e não perdoa os inimigos. Isso tudo acarreta em um jogo mais curto: o modo campanha pode ser finalizado em seis horas se você não poupar a vida de ninguém (a história pode se estender em uma hora a mais se você optar por ser mais silencioso).

Conviction traz muitas novidades para a série. Os objetivos, ao invés de aparecerem num menu a parte, são mostrados no cenário, nas paredes, muros ou canos,

SPLINTER CELL: CONVICTION

Ação 2 jogadores online

CELL
CONVICTION



REVIEW



conforme o jogador vai avançando. Apesar de parecer forçado, tudo flui naturalmente e as letras não atrapalham o jogo. Outro ponto interessante é o novo sistema de stealth. Quando Fisher está completamente escondido, sem que seus inimigos possam vê-lo, tudo fica preto e branco. Caso contrário, o jogo continua colorido normalmente. No entanto, quando o jogo fica em preto e branco, alguns cenários e detalhes ficam difíceis de distinguir, o que complica um pouco a jogabilidade.

O sistema P&B é apenas uma parte do sistema de stealth de Conviction. A outra parte é o sistema de cobertura. Ao contrário de Gears of War, onde você fica "grudado" contra a parede, em Splinter Cell basta apertar e segurar o gatilho



SPLINTER CELL: CONVICTION



esquerdo perto de uma parede ou muro que você se esconde. Solte o gatilho e você sai da cobertura. Outro fator novo é o Last Known Position (Última Posição Conhecida). Conforme Fisher se move, uma silhueta dele fica pra trás, mostrando quando foi a última vez que os inimigos o viram. Os inimigos vão atrás de onde está a silhueta, o que permite ao jogador surpreender os inimigos ou até mesmo fugir.

Uma das novidades mais controversas de Conviction é o sistema Mark & Execute. Você pode "marcar" um inimigo por vez e executá-lo apertando apenas um botão. Parece fácil, não? Seria se não fossem alguns pequenos detalhes. É necessário realizar um "movimento stealth" com sucesso para poder realizar um Mark & Execute. E, mesmo assim, é possível marcar e executar apenas um inimigo por vez - e dificilmente você terá apenas um inimigo na sua frente. Como realizar um Mark & Execute deixa Fisher totalmente exposto, você terá que quebrar bastante a cabeça para acertar tudo sem ser morto.

Conviction também traz outros modos de jogo além do single-player. Um deles é um teste de habilidades stealth, onde você tem que realizar as manobras corretamente para ganhar pontos. O mais interessante, no entanto, é o modo multiplayer cooperativo, que conta com quatro modos distintos: a Campanha, Hunter, Infiltration e Last Stand, que podem ser jogados via tela dividida, online ou conexão de sistemas.

REVIEW

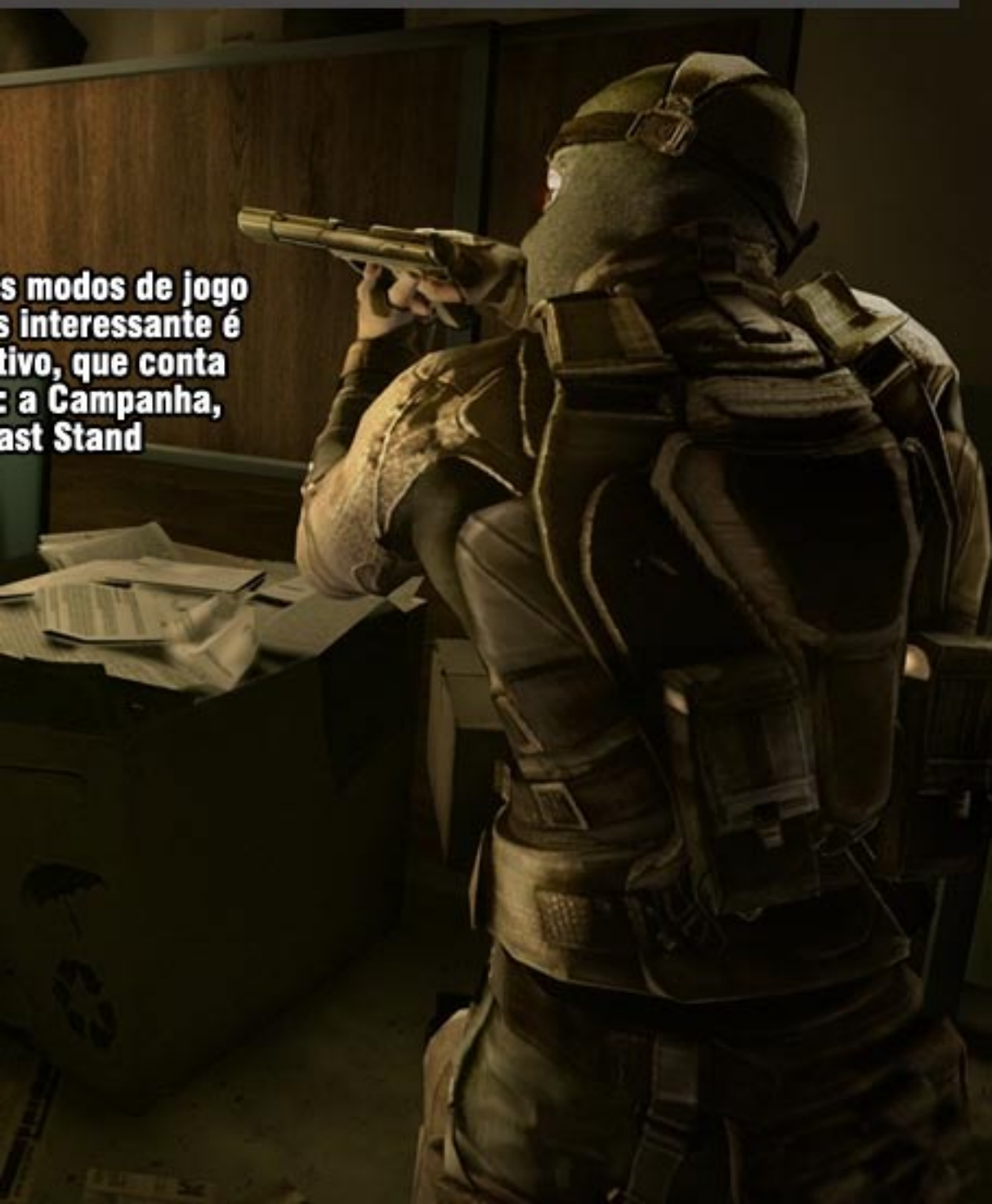


Conviction também traz outro além do single-player. O mais o modo multiplayer cooperativo com quatro modos distintos: Hunter, Infiltration e L

A DODGE

SPLINTER CELL: CONVICTION

Os modos de jogo
são interessantes e
diversos, que conta
com a Campanha,
Last Stand



REVIEW

Com uma história diferente do single-player, que serve como prequel pra história principal, a campanha do modo cooperativo acompanha uma dupla de agentes, o americano Archer, do Third Echelon, e Ketrel, da agência russa Voron. A dupla está atrás de armas de destruição em massa (WMD) que sumiram. Apesar de ser bastante divertida, a campanha cooperativa consegue ser ainda mais curta que a single-player, durando apenas duas horas.

Tanto Archer quanto Ketrel possuem os mesmos movimentos que Sam Fisher, mas ambos precisam trabalhar juntos para sobreviverem. Se um dos dois morre, é game over e é preciso começar tudo de novo. O interessante é notar que a cooperação dos dois vai além de "temos que sobreviver juntos". Se um dos dois for pego por um inimigo, ele pode tentar se desvencilhar para o outro poder atirar no inimigo e, se um dos dois marcar um inimigo, o outro poderá executá-lo. O curioso é que os dois espiões podem executar um inimigo marcado, o que gera alguns headshots duplos.

Apesar de ser um pouco curto no geral (a soma do single-player com o multiplayer não passa de 10 horas), Splinter Cell: Conviction é um grande jogo, com diversas mudanças bem sucedidas que dão cara e fôlego novos para a série de Sam Fisher. É violento? É. Tem ação? Muita. Vale a pena jogar? Com certeza.



SPLINTER CELL: CONVICTION



Avaliação

Gráficos	★	★	★	★	★
Gameplay	★	★	★	★	★
Diversão	★	★	★	★	★
Audio	★	★	★	★	★

Nota Final: **90**



MARIO PAINT VERSÃO 2.0

NOVO GAME DA SÉRIE WARIOWARE PERMITE AOS JOGADORES CRIAREM SEUS PRÓPRIOS MICROGAMES E DISTRIBUÍ-LOS

A série WarioWare sempre foi onde os designers e produtores da Nintendo "endoidavam" e abandonavam um pouco os limites que a empresa define. Quero dizer, tirando o antigo Boogerman, do SNES, onde mais nós veríamos games (ou microgames) onde o objetivo é tirar meleca do nariz ou então enfiar o dedo no olho de alguém? Com WarioWare D.I.Y., a Nintendo tira essa liberdade de criação dos designers e a dá para você, gamer, fazer o que bem entende.

WARIOWARE D.I.Y.

Puzzle, 1 jogador



D.I.Y. vem da expressão Do It Yourself, que significa Faça Você Mesmo em português e a intenção do jogo é exatamente esta, que o jogador coloque as mãos na massa e faça seus próprios microgames. Os microgames são uma característica única da série WarioWare, pois eles não duram mais do que cinco ou dez segundos, mas divertem tanto quanto outros jogos. Como base, D.I.Y. conta com menos de 100 joguinhos - menos do que outros WarioWares, mas com razão: o cartuchinho conta com espaço para você criar mais de 90 outros microgames.

À primeira vista, D.I.Y. é praticamente uma versão 2.0 do antigo Mario Paint, um jogo para SNES onde o jogador podia desenhar e pintar utilizando um mouse específico da Nintendo. No novo game do DS, ao invés de suas criações ficarem paradas, elas são microgames que podem inclusive serem compartilhados por meio da conexão wireless do DS ou então pela internet Wi-Fi. Para montar seus joguinhos, o game conta com uma interface bastante caprichada, funcional e fácil de entender. É possível escolher os elementos, as cores, as músicas, as ações - enfim, tudo depende de você. Para entender tanta coisa, no entanto, D.I.Y. conta com um extenso tutorial de mais de duas horas de duração (!) que, apesar da longa duração, é necessário para você poder aproveitar tudo que há de bom no game.

Mesmo assim, existem algumas limitações em D.I.Y.. O jogo todo utiliza apenas a stylus nos microgames e apenas a ação de tap (tocar) - não é possível arrastar objetos pela tela sensível ao toque. Esta "limitação" interfere um pouco na criação dos jogos, mas faz a gente quebrar a cabeça para criar joguinhos divertidos, que usem isso de maneira criativa. Outro ponto que a Nintendo falhou é a não-compatibilidade com a câmera do DSi e DSi XL (que foi lançado simultaneamente com o game e parece ser perfeito para o D.I.Y., já que conta com uma tela maior, o que facilita na hora de desenhar e desenvolver os microgames). Não é possível tirar fotos e utilizá-las nos joguinhos. D.I.Y. nem mesmo permite importar fotos via cartões SD.

WarioWare D.I.Y. é o equivalente a seu pai lhe dar as chaves do carro pela primeira vez - a Nintendo lhe deu as chaves do seu "carro" (desenvolver games) e não se importa com o que você faz (já existem vídeos de alguns microgames bastante violentos na internet, onde o objetivo é matar alguém ou um animal). Juntamente com a versão do DS, foi lançada também uma versão para WiiWare, onde você pode jogar os microgames criados no portátil na televisão, além de importar novos joguinhos para serem dissecados no DS. Seja como for, WarioWare D.I.Y. traz muitas, mas muitas opções para os gamers da Nintendo se divertirem. •



Avaliação

Gráficos	★	★	★	★	★
Gameplay	★	★	★	★	★
Diversão	★	★	★	★	★
Audio	★	★	★	★	★

Nota Final: **83**

ADICIONE A ARKADE TAMBÉM NO facebook

facebook Home Prof



Revista Arkade Empresa lança jogo de plataforma inédito para NES <http://migre.me/141a>

Wall Info Photos Discussões Links

Write something...

Attach:    [Share](#)

Revista Arkade + Fans [Revista Arkade](#) Just Fans

 **Revista Arkade** Empresa lança jogo de plataforma inédito para NES <http://migre.me/141a>
Yesterday at 9:02pm via twitterfeed · Comment · Like

 **Revista Arkade** FarmVile ultrapassa a marca de 80 milhões de usuários <http://migre.me/13nP>
Yesterday at 5:00pm via twitterfeed · Comment · Like

[Suggest to Friends](#)

CLIQUE PARA ACESSAR

ARKADE

RED STEEL

SAMURAI DO VELHO OESTE

FINALMENTE UM BOM JOGO DE AÇÃO COM DETECÇÃO DE MOVIMENTOS É LANÇADO

Desde 2006, quando anunciaram o Nintendo Wii, gamers ao redor do mundo imaginaram como seria imersiva a jogabilidade quando um jogo de espada fosse lançado. A primeira decepção veio com Red Steel, um dos primeiros títulos lançados para o console. A sensibilidade do Wii-mote não era o suficiente para dar a sensação que o fabricante prometia de estar com uma espada na mão, e o jogo se tornou mais um "waggle game" (waggle é o movimento rápido e sem precisão, aquela famosa "chacoalhada" no Wii-mote).

Entretanto, a Nintendo ouviu nossas reclamações e lançou o Wii-Motion Plus, um periférico que aumenta sensivelmente a detecção dos movimentos no controle. O lançamento de Red Steel 2, o primeiro

jogo de ação com suporte ao periférico, marca uma nova era em jogos de ação e espada. Para a nossa sorte, o jogo não é uma continuação ao primeiro, tudo foi feito do zero, inclusive a história. O personagem principal, um herói sem nome, é uma espécie de samurai do velho oeste que, armado de espadas e revólveres, tem o objetivo de vingar a morte de sua família.

A combinação de armas de curto e longo alcance deu muito certo e a rápida troca garante um gameplay rápido e dinâmico. Uma grande variedade de golpes permite ao jogador se sentir na pele de um ninja, seja cortando seus inimigos em todas as direções possíveis, cravando a espada em seus peitos ou executando-os com tiros à queima roupa.

RED STEEL 2

FPS, 1 jogador

RED STEEL 2



REVIEW

O gameplay se inclina muito mais para a espada do que revólver. A batalha com espadas é complexa na medida certa, envolvendo tanto defesa quanto ataque, esquivas e golpes especiais, tudo facilmente executado com um treinamento básico. Combos e golpes finalizadores também são possíveis. Além disso, as armas ainda podem receber upgrades e também podem ser adquiridas novas armas, armaduras e habilidades durante o jogo.

Red Steel 2 possui gráficos excelentes em cel-shading e não seria exagero dizer que possivelmente os melhores já vistos no console. A animação é lisa e muito bem feita. A trilha sonora também não deixa nada a desejar, misturando música japonesa e ocidental, que encaixam perfeitamente no clima "samurai do velho-oeste" do jogo.

Apesar de tudo, se você é do tipo sedentário assumido, daqueles que preferem sentar e ficar jogando sem mover um músculo além dos dedos para jogar, este jogo definitivamente não é para você, Red Steel 2 utiliza obrigatoriamente o Wii-Motion Plus e detecta precisamente seus movimentos e força, traduzindo diretamente em ataques fracos e fortes. Mesmo com golpes poderosos ao seu dispor, inimigos mais fortes exigirão movimentos repetitivos e rápidos e farão você literalmente suar para matá-los.

Pode apostar suas calças que Red Steel 2 é o jogo de espada mais sensível já lança-



Recomendado
Arkade

RED STEEL 2



do, mas não elimina totalmente o waggle motion, já que ele não reproduz seus movimentos em todo momento. Dá pra perceber também, já pelas opções do menu e pelo gameplay, que Red Steel 2 é um jogo raso, sem muitos modos nem multiplayer, mas isto não tira sua diversão. Red Steel 2 entra na história como primeiro jogo decente de ação com detecção de movimentos. Se você tem um Wii, não hesite em jogá-lo. •



Avaliação

Gráficos	★★★★☆
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★★☆
Audio	★★★★☆

Nota Final: **85**

CAVE STORY WII SHOP



Cave Story é um jogo do NES nos dias de hoje. Ele possui gráficos 8-bits e jogabilidade similar a de Metroid e Blaster Master, mas o que o separa de seus antepassados é a história, que apesar de simples, é surpreendente e cativante. Você é um menino que acorda em uma caverna e tenta descobrir o motivo de estar lá. Ele conhece uns animais chamados Mimigas e resolve ajudar os bichinhos, que estão sofrendo na mão de um doutor malvado. O menino tem que derrotar o doutor e resgatar uma mimiga chamada Sue. O menino encontra ainda diversas armas durante o jogo, que podem evoluir de acordo com os pontos de experiência que os inimigos deixam pra trás. Você também pode controlar uma menina chamada Curly se preferir. Cave Story custa 12 dólares.

HAMSTERBALL PSN



Lembra do jogo lançado em 2001 para Gamecube e arcade chamado Super Monkey Ball? Você controlava um macaquinho preso dentro de uma bola por diversos circuitos e modos de jogo. Agora pense num jogo igual, mas com um hamster no lugar do macaco. Pronto, você tem Hamsterball, jogo lançado no fim de março para PSN. O jogo, feito pela TikGames, é claramente inspirado (ou seria copiado?) por Super Monkey Ball. São 50 pistas diferentes repletas de curvas fechadas e obstáculos que podem ser jogadas em três modos distintos: o tradicional single-player, multiplayer 1 contra 1 com a tela dividida e o Sumo Mode, que é um multiplayer online para até seis jogadores similar aos modos King of the Hill de outros jogos. Hamsterball custa 9,99 dólares.

RAGE OF THE GLADIATOR

WII SHOP



Se você gostou de Punch Out! para Wii, você certamente gostará de Rage of the Gladiator. O jogo segue o mesmo esquema do clássico de boxe: você assume o papel de um lutador e deve enfrentar vários chefões. A diferença está na temática. Ao invés do boxe, o jogo todo se passa numa espécie de coliseu romano, você empunha um escudo e uma espada e enfrenta um encantador de cobras, um minotauro e até mesmo a Medusa! RotG é todo em 3D, com gráficos meio caricatos, similar a Punch Out! A cada golpe desferido, você aumenta uma barra de energia. Quando ela estiver cheia, você pode lançar magias e combos poderosos. Levando em conta o limite de 40Mb para jogos do WiiWare, Rage of the Gladiator é um jogo surpreendente. O jogo custa 10 dólares.

ARKEDO SERIES

LIVE



A Arkedo Series, do estúdio homônimo, é composta por três jogos criativos, divertidos e o melhor: baratos (cada jogo custa 3 dólares). O primeiro deles é Jump!, um jogo de plataforma em 8-bits com um ar bastante old-school, não só pelos gráficos como também pelos elementos: é uma mistura de Pitfall com Indiana Jones, com uma influência de Mario. O segundo jogo é Swap!, um puzzle daqueles viciantes no qual você tem que mudar quadrados de posição até conseguir enfileirar quatro ou mais deles. Já o terceiro game é Pixel! (foto), que é mais um criativo jogo de plataforma que é formado inteiramente por pixels brancos num fundo azul. Apesar do visual simples, ele é bastante viciante, muito bem feito e possivelmente o melhor da série Arkedo.

YO! NOID

Ainda não havia chegado a época gloriosa dos videogames e os patrocínios poderiam vir de qualquer parte, e não só de ligas esportivas milionárias como acontece hoje em dia. A famosa rede norte americana de pizzarias Domino's patrocinou então um jogo lançado em 1990 pela Capcom para o saudoso NES, mal desconfiando que este se tornaria um dos jogos mais inesquecíveis do console. Yo! Noid impressionou pelo cuidado na imagem, pela trilha sonora e pela excelente jogabilidade digna de um clássico de plataforma. Através de fases referentes a diversas localidades da cidade de Nova Iorque, o mascote da pizzeria, Noid, luta para chegar até o fim armado apenas com seu ioiô e derrotar Mr. Green, seu sócio do mal, em troca da segurança dos habitantes (e de muita pizza, é claro).



Ao final de algumas fases, Noid enfrenta um torneio de comer pizza contra algumas de suas réplicas do mal, onde o que importa mesmo é saber manejar suas cartas e seus bônus coletados com seu ioiô ao longo da fase, como se já não fosse difícil o bastante atravessá-la sem levar danos, já que Noid não possui barra de energia e o simples contato com o inimigo é suficiente para perder uma vida. O que pouca gente sabe é que Yo! Noid é quase idêntico a um jogo lançado para o Famicom no mesmo ano chamado Kamen Ninja Hanamaru, no qual o personagem é um ninja e os concursos de pizza são substituídos por simples batalhas de cards. O roteiro do jogo era inexistente e por isso Yo! Noid foi a versão imortalizada. Isso sem falar que atrás do manual do jogo vinha um desconto de um dólar em uma pizza Domino's. Fácil agradecer assim, não? •

PROMOÇÃO



GANHE UMA CAMISETA DO STREET FIGHTER IV

**CLIQUE AQUI E DESCUBRA
COMO PARTICIPAR**

APOIO: **TGS** the game shop
www.thegameshop.com.br

FABLE

UM RPG SEM CARA DE RPG

**FABLE PASSARÁ POR VÁRIAS MUDANÇAS QUE CERTAMENTE
DIVIDIRÃO OPINIÕES**

Imagine um RPG que, na verdade, não tem nada de RPG. Este é Fable III, a terceira parte da série exclusiva para Xbox 360, que, segundo Peter Molyneux, o cabeça por trás do jogo, irá irritar muitas pessoas quando sair, no final de 2010.

A história de Fable III se passa 60 anos após a de Fable II, durante o início da Revolução Industrial. Desta vez, você assume o papel do filho do personagem principal do segundo jogo, que está em sua jornada rumo ao trono de Albion. Devido a isso, o arquivo do segundo jogo poderá ser utilizado dentro deste jogo, com suas decisões em FII afetando o rumo da história em FIII - similar a Mass Effect 1 e 2.

Uma das principais mudanças em Fable III

será a inexistência do HUD, aquela "central" que mostra barra de vida, de magia, dinheiro, etc. Também não existirão os pontos de experiência propriamente ditos em Fable III - a evolução do personagem se dá por meio da evolução das armas, que se transformam e crescem conforme você as utiliza. Por exemplo, se você matar muitos inocentes com a sua espada, ela vai ganhando um visual mais "dark" e sangrento. No entanto, se você usar sua lâmina apenas contra criminosos e inimigos (ou seja, em prol da justiça), ela adquire um estilo mais "celestial". Outro fator que influi na evolução dos personagens é o número de seguidores que você tem - pois todo monarca que se preze tem seguidores. Quanto maior for a quantidade de súditos, maior é a sua "experiência".

FABLE 3

Lançamento: 2010



Essa dualidade luz/sombra também está presente no próprio personagem. Se você fizer apenas o que é certo, duas asas de anjo aparecerão atrás de você durante as batalhas, e vice-versa. Uma das novidades também condiz com o sistema de decisões: é o novo sistema de "toque". Um botão específico será designado para tocar os outros personagens. Por exemplo, um mendigo pede dinheiro para você. Apertando o tal botão, você pode pegar o mendigo pela mão, levá-lo para um beco e surrá-lo. "Tá, eu não poderia ter feito isso na rua mesmo?" Poderia, mas aí outras pessoas veriam e sua popularidade seria afetada - lembre-se, você é um monarca agora e todas as pessoas lhe admiram (ou lhe odeiam).

Tantas mudanças se devem ao objetivo imposto por Molyneux à equipe: vender 5 milhões de cópias. Para isso, ele admite ter tentado deixar o jogo mais popular, tornando Fable III mais parecido com um jogo de aventura e ação do que com um RPG. Outra diferença em Fable III é que ele será lançado em forma de episódios. Os primeiros grandes episódios formarão a história principal, enquanto que episódios menores se tornarão DLCs. Molyneux ainda afirmou que os DLCs serão baixados dentro do próprio jogo, já que algumas lojas de Albion possuem conexão com a internet. Fable III ainda terá compatibilidade com o Project Natal - mas jogar com o novo periférico será apenas opcional, o controle do Xbox 360 continua sendo o método principal de comando.



Com tantas mudanças, Fable III certamente não irá agradar gregos e troianos. As mudanças parecem ser interessantes, mas só poderemos acreditar na eficácia delas quando vermos o jogo rodando. Por isto, só nos resta esperar até o final de 2010, que é quando Fable III está previsto para sair.

Expectativa

Alta



FAÇA PARTE DA NOSSA
COMUNIDADE NO

orkut

CLIQUE PARA **ACESSAR:**



Revista Digital Arkade
(75 membros)

- participar
- denunciar abuso
- fórum
- enquetes
- eventos
- membros

Revista Digital Arkade

Início > Comunidades > Jogos > Revista Digital Arkade

descrição: **Revista Digital Arkade - Games & Tecnologia**
Uma revista eletrônica sobre jogos. 100% grátis.
Leia em: www.arkade.com.br

» [Clique aqui para ler a última edição](#)

Lista de Edições:
» [Ver lista de edições](#)

Links:

- » Blog Arkade
- » Site Oficial
- » Twitter
- » Facebook
- » Comunidade Orkut
- » Arkade TV (Canal Youtube)

Equipe:

- » Raphael Cabrera: Editor Chefe
- » Erick Drefahi : Design
- » Fábio Torres: Redação
- » Eduardo Mello: Editor
- » Robson Aze: Editor
- » Vitor Castro: Editor
- » Felipe Z.: Redação

Português (Brasil)

idioma:	Português
categoria:	Jogos
dono:	Raphael C
tipo:	pública
privacidade de conteúdo:	aberta para não-membros
local:	Curitiba, PR, Brasil
criado em:	28 de janeiro de 2009
aniversário:	76

membros (76)

 Fábio	 Pedro Alves	 Adriano
 Raphael	 Felipe	 Leandro
 Dart	 Rafael	 Rafael

[ver membros >](#)

comunidades relacionadas

 Games e Jogos PlayStation 4 PC (12.962)	 Full Games Download (13.923)	 Games Volantes (18.888)
 Resident Evil Games	 Download de Games	 Portal dos Games

ARKADE

HALO REACH

O MELHOR FICA PRO FINAL

ÚLTIMO HALO FEITO PELA BUNGIE, REACH PROMETE SER O
MAIOR E MELHOR JOGO DA SÉRIE

Halo nasceu e cresceu sob a "tutela" da Bungie Studios, empresa que sempre foi sinônimo da famosa série de FPS do Xbox/X360. No entanto, desde julho de 2009 a franquia Halo passou a ser gerenciada pela 343 Industries. Halo: Reach será o último jogo da série feito pela Bungie - e a empresa fará de tudo para que ele seja o mais marcante.

Halo: Reach será uma prequência para o primeiro Halo, lançado em 2001 para Xbox, e se passará no planeta Reach, que era a última linha de defesa dos humanos antes dos Covenant atingirem a Terra. Reach também era o lar do programa Spartan - o programa militar que deu origem aos supersoldados da série e, principalmente, a Master Chief, herói e ícone da franquia.

HALO: REACH

Lançamento: 24/09/2010



PREVIEW



Halo: Reach será o último jogo da série feito pela Bungie - e a empresa fará de tudo para que ele seja o mais marcante

PREVIEW

A Bungie se esforçou para dar um tom mais dark e sombrio ao jogo e para criar uma empatia maior entre os gamers e os personagens da Noble Team - os protagonistas do jogo. O jogador é Noble 6, o novato da equipe, que é liderada por Carter-259. A equipe toda é formada por Spartans-III, com exceção de Jorge-052, o único Spartan-II (mesma classe de Master Chief) e o responsável pelo armamento pesado.

Como os jogadores já sabem o destino de Reach (conforme descrito no livro *The Fall of Reach*, o planeta é dominado pelos Covenants), o grande desafio da Bungie em *Halo: Reach* é fazer com que o jogador continue em frente mesmo sabendo disso. Por isso, a empresa deu uma atenção especial também em mostrar mais detalhes sobre o programa Spartan, além de re-introduzir os Covenants como inimigos fortes e praticamente invencíveis, ao ponto de você temer encontrar os alienígenas. Os elites e jackals foram todos refeitos para serem mais fortes que antes e existe um rumor de um inimigo que inclusive foi extinto antes do primeiro jogo aparecendo em *Reach*.

Novas animações de mortes foram incluídas. Por exemplo, se você subir nas costas de um elite, você pode esfaqueá-lo no pescoço para matá-lo. Também haverá novos veículos e novas armas, tais como a DMR, uma versão modificada do rifle básico, e a Needle Rifle, um fuzil de precisão (sniper rifle) que atira agulhas. A



HALO: REACH



PREVIEW



grande novidade é o fim dos equipamentos de uso único. No lugar deles estão as armor abilities, ou habilidades de armadura, que podem ser usadas mais de uma vez. Um exemplo é o Sprint, que aumenta a velocidade do Spartan por um curto período de tempo. Depois de usada, é só esperar a habilidade recarregar. Também será possível customizar o visual do seu Spartan, comprando acessórios por meio de créditos obtidos durante o jogo.

Tudo isto poderá ser conferido no beta do multiplayer que estará disponível no dia 3 de Maio. Nele estarão disponíveis alguns mapas e modos de jogos, também como algumas armor abilities (ainda que a maioria dos mapas, modos e abilities só seja revelado no lançamento oficial). Todos os mapas são retirados do modo single-player, com uma pequena mudança: enquanto que a história de Halo: Reach se passa toda de noite, os confrontos no multiplayer rolam de dia.

A Bungie também trará outras mudanças no multiplayer. Uma delas é o active roster (elenco ativo, em português). Sempre que você ligar o jogo, você verá uma tela com seus amigos da Xbox Live e o que eles estão jogando. Se você quiser se juntar a eles, é só entrar na "fila" e o jogo lhe coloca na partida automaticamente. Reach ainda terá um novo sistema de votação de mapas, onde o jogo lhe oferecerá 4 opções para você escolher, e um novo ranking, que exigirá um número de batalhas diárias para você subir de categoria (Onyx, Gold, Silver, Bronze e Steel).

HALO: REACH



Halo: Reach tem tudo para realmente ser o melhor jogo da série. Grandes cenários, uma história interessante, multiplayer atrativo e com novidades e o principal: Spartans e Covenantes batalhando por todo o planeta. Se você comprou Halo 3: ODST, você já poderá testar o beta do multiplayer mês que vem. Caso contrário, basta esperar até setembro, que é quando Halo: Reach chega às lojas. •



Expectativa

Muito Alta



PREVIEW

PS3, X360, PC

A promotional image for the video game Mafia II. It features three male characters in a dark, atmospheric setting. The central figure is a man with dark hair, wearing a dark pinstriped suit, white shirt, and a patterned tie. He is holding a large, dark, semi-automatic handgun vertically in front of him. To his left is another man with dark hair, wearing a dark suit, white shirt, and a yellow and black striped tie. To the right is a third man with dark hair, wearing a dark suit, white shirt, and a red tie. The background is dark and indistinct. At the bottom, the word "MAFIA" is written in large, white, bold, sans-serif capital letters. To the right of "MAFIA" is a large, red, stylized Roman numeral "II". Inside the right vertical stroke of the "II" is a black silhouette of a man in a fedora hat, holding a gun, which is the iconic logo for the Mafia video game series.

MAFIA II

SENSAÇÃO DE DÉJA VU

MAFIA II MISTURÁ BELOS GRÁFICOS, BOA JOGABILIDADE E ELEMENTOS DE FILMES (E JOGOS) FAMOSOS

Um jovem italo-americano chamado Vito com problemas na família acaba se envolvendo em uma vida criminoso e, conseqüentemente, com a máfia. É a história de O Poderoso Chefão, não? Quase isso. Trata-se do enredo de Mafia II, jogo de ação em terceira pessoa que sairá em agosto próximo para PlayStation 3, Xbox 360 e PC.

A história de Mafia II começa em 1945, quando Vito Scaletta, um soldado americano, volta da guerra para passar uns tempos em casa, na cidade fictícia de Empire Bay, para se curar de um ferimento de bala sofrido na batalha. Ao reencontrar sua família, Vito descobre que seu recém falecido pai adquiriu uma dívida muito grande após Vito ter ido embora e, para poder quitar a dívida, Vito pede emprego para seu amigo Joe, que aparentemente está envolvido com a máfia.

É notável a preocupação da 2K Games em não só capturar a essência dos filmes de máfia populares (como O Poderoso Chefão e Scarface) como também em mostrar que Vito começa sua "carreira" como uma pessoa com motivos honrosos que acaba entrando na vida criminoso por acidente.



PREVIEW

Se você jogou algum GTA ou até mesmo o jogo de O Poderoso Chefão, você estará familiarizado com a jogabilidade. É possível roubar carros com apenas um botão, lutar com civis, subornar policiais. Cometer delitos irá afetar seu status de "procurado" - excesso de velocidade, furar sinal vermelho, etc. Essas coisas geralmente passarão despercebidas pelos policiais, mas conforme maior for o seu delito (roubar uma loja ou um carro, por exemplo), maior será a atenção das autoridades.

Os tiroteios, além de comporem uma parte importante de Mafia II, receberam tratamento especial da 2K Games. O sistema de cobertura é amplamente baseado no de Gears of War 2 e Uncharted 2, onde é só apertar um botão perto de uma parede e você se esconde da mira dos inimigos. A partir daí, você pode escolher dar tiros únicos e continuar coberto ou então sair de trás do barril/muro/parede e abrir fogo contra os inimigos.

Os gráficos do jogo já estão muito bem trabalhados e só tendem a melhorar até o lançamento. Tudo é bastante fiel à época e Mafia II ainda conta com um detalhe interessante: a 2K Games fez uma parceria com a Playboy e disponibilizou dentro do jogo mais de 50 edições da revista na época, todas com os pôsteres centrais inclusos nas versões digitais. Pode parecer pouco, mas ajuda na caracterização do jogo.





Mafia II tem tudo para ser um dos melhores jogos do ano, principalmente por misturar elementos de um ícone dos games (GTA) com partes de um ícone dos cinemas (O Poderoso Chefão). Se você se decepcionou com os jogos baseados nas sagas da família Corleone e de Tony "Scarface" Montana, espere ansiosamente por Mafia II.



Expectativa

Média



Miniaturas Futurama



A famosa empresa de toy arts, Kidrobot, lançou uma linha de bonecos da série de desenhos animados Futurama. A empresa vende apenas em "Blind Box", ou seja, você não pode escolher o boneco - a caixa vem fechada com um boneco aleatório. São 12 no total. Boa Sorte!

Preço: US\$ 8.95 cada

Onde encontrar: kidrobot.com

Despertador "Fujão"

Problemas para acordar cedo? A proposta deste despertador é realmente te acordar, não importando o quão nervoso ele vai te deixar. Ao despertar, ele literalmente foge e começa a andar pelo seu quarto, te obrigando a sair da cama para desligá-lo.

Preço: € 39,90

Onde encontrar: getdigital.de



DIVULGUE SEUS PRODUTOS AQUI: CONTATO@ARKADE.COM.BR

Bateria USB

Esta bateria digital promete ensinar você a tocar bateria sem sair do seu PC. Ela é ligada no computador pela porta USB, tem 6 pads e várias configurações disponíveis, além de um software exclusivo.

Preço: US\$ 44.00

Onde encontrar: usbgeek.com



Cabide Cursor

Este cabide de parede em formato de uma mão pixelada (aquela quando você coloca o cursor do mouse em cima de um link) vai segurar suas roupas e bolsas, dando aquele visual moderno para o seu quarto.

Preço: US\$ 19.99

Onde encontrar: meninos.us

Adesivo para parede Estrela da Morte



Decore seu quarto, seu escritório ou até mesmo seu banheiro utilizando este adesivo gigante de parede com a imagem da Estrela da Morte e tenha o lado negro da força presente em seu ambiente.

Preço: US\$ 99.99

Onde encontrar: thinkgeek.com

Galaxy on Fire

Se você sente falta dos jogos de nave shoot'em up no estilo Star Fox, você já tem uma boa alternativa para matar essas saudades e, o melhor de tudo, no seu celular ou iPhone: Galaxy on Fire, lançado em 2006 pela FishLabs e que em 2009 ganhou versão para o aparelho da Apple.

O jogo se passa durante o quarto milênio, durante o qual os seres humanos conseguiram explorar e colonizar outros planetas, iniciando assim uma grande guerra contra o Império Vossk. Durante este período, várias raças alienígenas foram descobertas - algumas se aliaram aos Vossk, outras à Esquadra Espacial Terran. O jogador encarna o papel de Keith T. Maxwell, um piloto mercenário que é contratado pelos Terran para realizar uma série de missões.

Se você ver o número de possibilidades e detalhes do jogo, ficará impressionado se pensar que é apenas um jogo de celular. Com a grana das missões, você poderá melhorar ou comprar outras armas e escudos, adquirir outras naves ou então melhorar a sua própria nave. Apesar de começar o jogo aliado aos Terran, você tem um "medidor" que indica qual lado você está se aliando - humanos ou Vossk. Keith ainda conta com uma reputação, que o impede de assumir missões mais elaboradas (e que pagam melhor) logo no início do



jogo. Entretanto, o game se torna um pouco repetitivo e ocasionalmente trava, sendo preciso reiniciar o jogo.

Para quem ficou interessado, há uma versão Lite de Galaxy on Fire que pode ser baixada de graça pela App Store brasileira. A versão Full custa 5,99 dólares para o iPhone e 4,99 euros no site oficial para outros celulares. •

**ASSINE NOSSO FEED RSS
E RECEBA AS PRINCIPAIS
NOVIDADES DE GAMES**



CLIQUE PARA ASSINAR

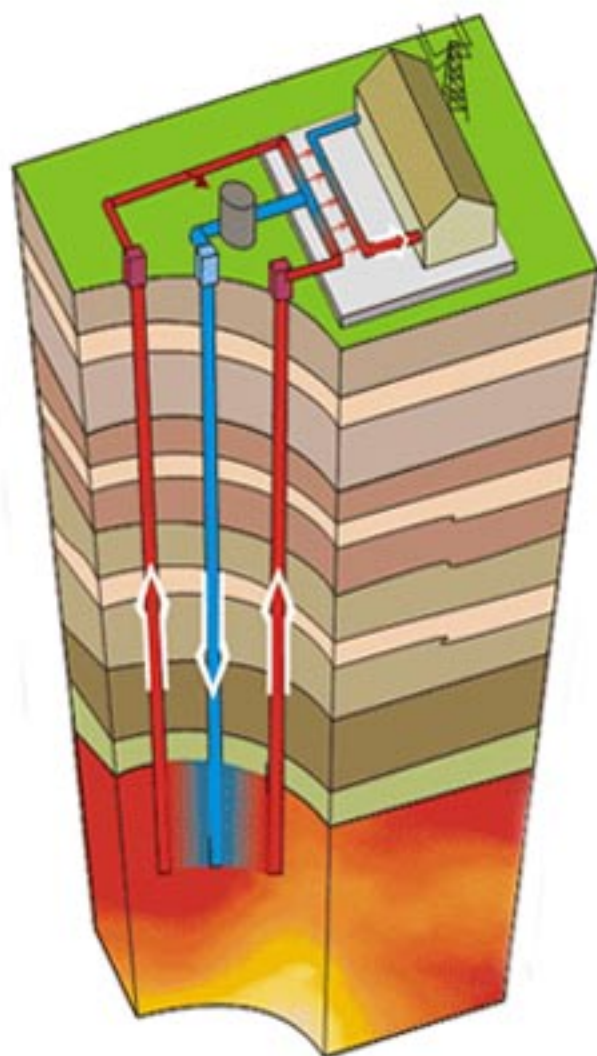
ARKADE

ENERGIA GEOTERMAL

Energia geotermal ou geotérmica é a energia obtida a partir do calor proveniente da Terra, mais precisamente do seu interior. Devido a necessidade de se obter energia elétrica de uma maneira mais limpa (já que os métodos atuais são muito poluentes) e em quantidades cada vez maiores, foi desenvolvido um modo de aproveitar esse calor para a geração de eletricidade.

Para que possamos entender como é aproveitada a energia do calor da Terra devemos primeiramente entender como nosso planeta é constituído. A Terra é formada por grandes placas, que nos mantêm isolados do seu interior, no qual encontramos o magma, que consiste basicamente em rochas derretidas. A temperatura dessas rochas aumenta cada vez mais quanto mais fundo se vai. No entanto, há zonas de intrusões magmáticas, onde a temperatura é muito maior. Essas são as zonas onde há elevado potencial geotérmico.

Este calor pode ser utilizado para gerar vapor d'água, que, por sua vez, é utilizado para mover grandes turbinas que geram eletricidade. Mesmo sendo uma alternativa bem mais barata que as outras, a energia geotermal ainda tem uma demanda muito pequena.*



Game Over

Continue?

Yes

No

NA PRÓXIMA EDIÇÃO



Índice de parceiros nesta edição

Editora e Produções Interativas

Locaweb - www.locaweb.com.br

Pixel 3 - www.pixel3.com.br

PRODUZIDO POR

Pixel3
EDITORA DIGITAL

revista digital
ARKADE
games / tecnologia / cultura