

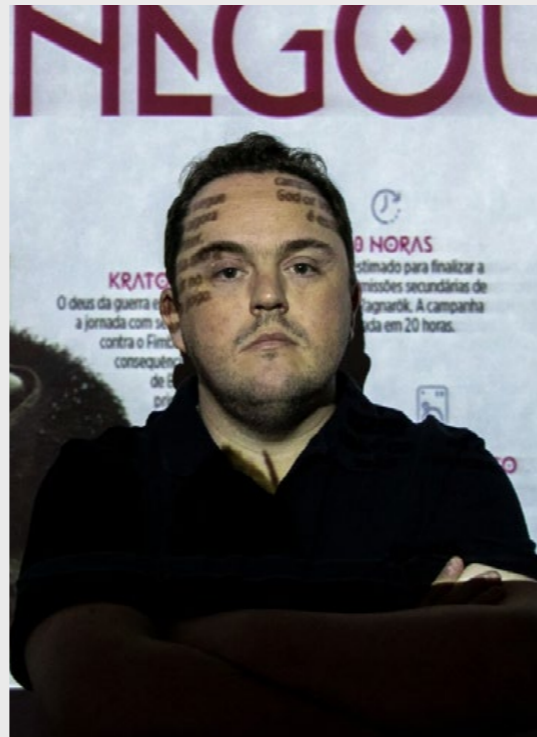


Sobre



A **Infográffi** é uma empresa especializada em infografia e design editorial que foi criada em 2023 para oferecer opções e soluções visuais para histórias, reportagens, dados e demais tipos de conteúdos digitais e impressos.

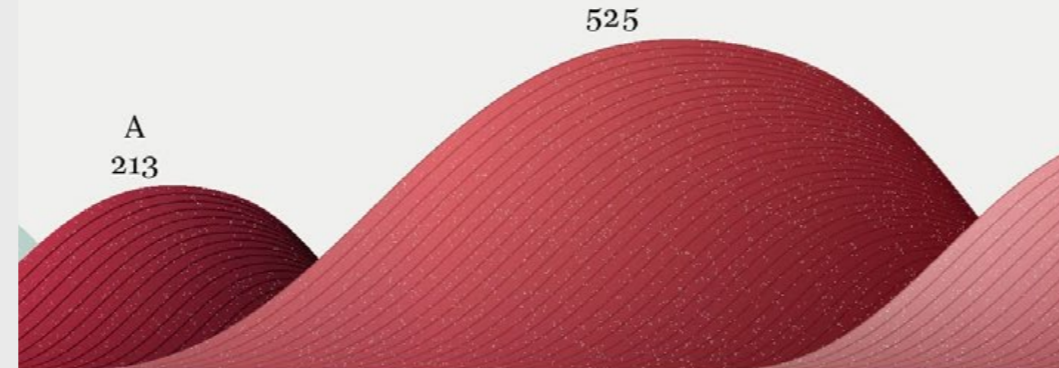
Sobre



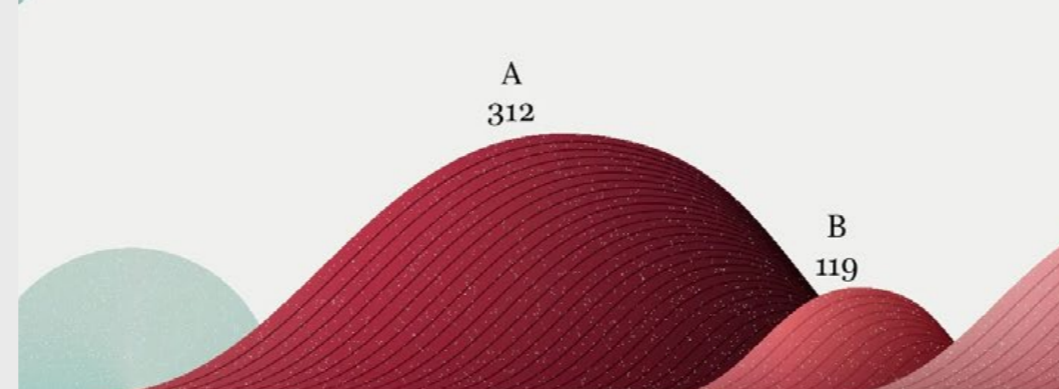
Marcus Vinícius Freitas é jornalista formado (Mtb 0021159/RS) e pós-graduado em Mídias Digitais pela Universidade de Passo Fundo (UPF). Possui mais de uma década de experiência com infografia dentro do NexJor, laboratório do curso de Jornalismo da UPF. Realizou trabalhos para veículos de imprensa, instituições de ensino, organizações, sites de games e podcasts.

Ministra oficinas e cursos sobre infografia. Premiado por projetos multimídias com o Nexjor no 27º e 32º SET Universitário com os especiais: 50 anos do Golpe Militar e 50 anos do pouso na Lua. Também atua com design editorial realizando projetos gráficos digitais e impressos. Foi colunista de games no jornal Diário da Manhã (Passo Fundo-RS) no caderno cultural Blitz de 2010 a 2012. Fundou e editou a revista digital Gamefagia de 2011 a 2016.

Sobre infografia



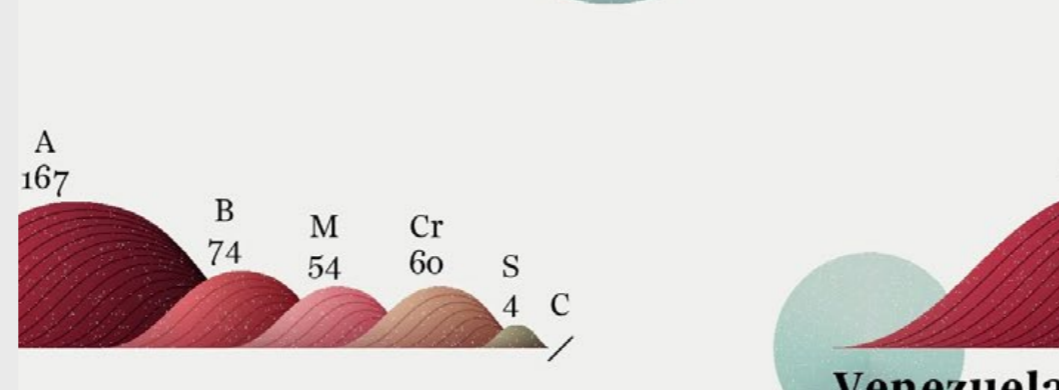
ia



Madagascar
669



Philippines
535



Venezuela
282

A frase **infografia não é arte**, do professor Alberto Cairo, ilustra bem uma situação em que a infografia é erroneamente associada, que ela serve apenas para a finalidade estética. Antes de tudo, um infográfico é um produto jornalístico e deve ser governado pelas mesmas regras éticas, pelo rigor, precisão e seriedade da profissão.

Seguindo nos conceitos do professor Cairo, um infográfico pode sim tomar emprestado artifícios e ferramentas do design gráfico, cartografia, ilustração, computação gráfica e demais disciplinas, mas sua orientação deve ser comunicar da forma mais clara e confiável possível. ▶

“Espécies endêmicas”: Frederica Fragapane (Corriere della Sera, 2020)

Mas ao mesmo tempo em que o foco da infografia é a precisão da informação, não quer dizer que o lado estético fica de lado – pelo contrário. Como exemplo de inspiração visual temos trabalhos fantásticos, como os do jornalista e artista Jaime Serra e da designer de informação Frederica Fragapane. Nomes renomados mundialmente, seus infográficos são peças de exposições em museus e chamam a atenção no primeiro olhar, que convidam o leitor para se aprofundar nas camadas.

Mas então porque usar infográficos? Eles são eficientes em comunicar algo já que suas representações visuais de dados, nas mais variadas instâncias, são capazes de revelar e transmitir informações e histórias que o olhar humano não perceberia. A infografia tem a vantagem de ser posta em formas que o cérebro humano facilmente entende. ■

Nombre	Juana
Primer avistamiento	Fecha 16-10-84 Hora 14.30
Crías identificadas	3
Número de avistamientos en la Península Valdés	6



- Isla posrespiratoria
- Cejas
- Brazola
- Mancha labial
- Isla del hocico
- Isla de la mandíbula
- Bonete
- Barbilla



En las callosidades viven crustáceos llamados siamidos, que son los que le dan el color blanco



Expiración
Expulsan un chorro de vapor de 5m. de altura, en forma de 'V'.

LAS BARBAS

En lugar de dientes tienen 460 barbas de queratina, un tejido similar al de las uñas humanas.



2.6 m

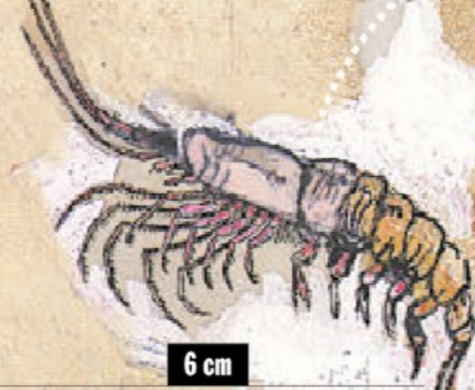


Comparación de tamaño con una persona

COMO COMEN

- 1 Nadando a poca velocidad con la boca abierta.
- 2 La comida entra con el agua.
- 3 El agua es expulsada con la lengua a través de las barbas, donde queda atrapada la comida.

EL ALMUERZO



6 cm

Los grandes bancos de **krill** son su principal alimento. Una ballena franca es capaz de comer más de 300 kilos en una hora.

ALETA PECTO

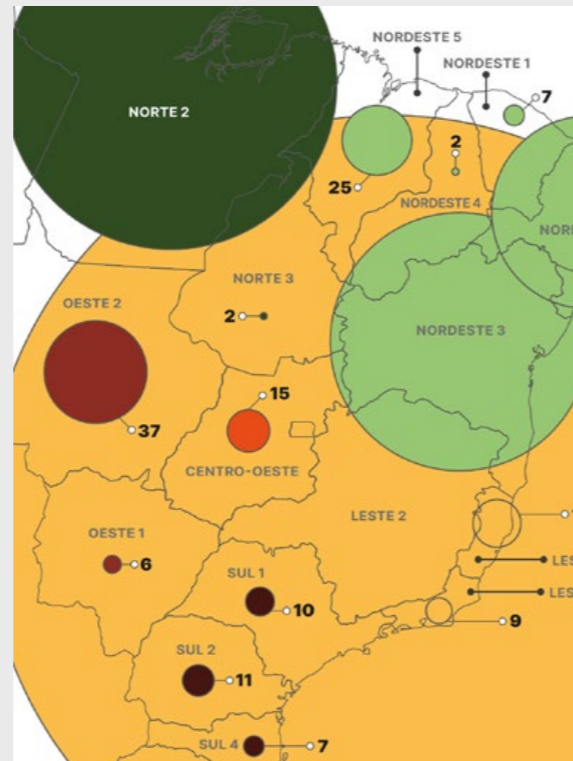
Aparentemente es m... pata de un mamífero... es muy parecida. Tie... huesos, pero adapta

"A Baleia Franca": Jaime Serra (Jornal Clarín, 1995)

Por que usar infografia?

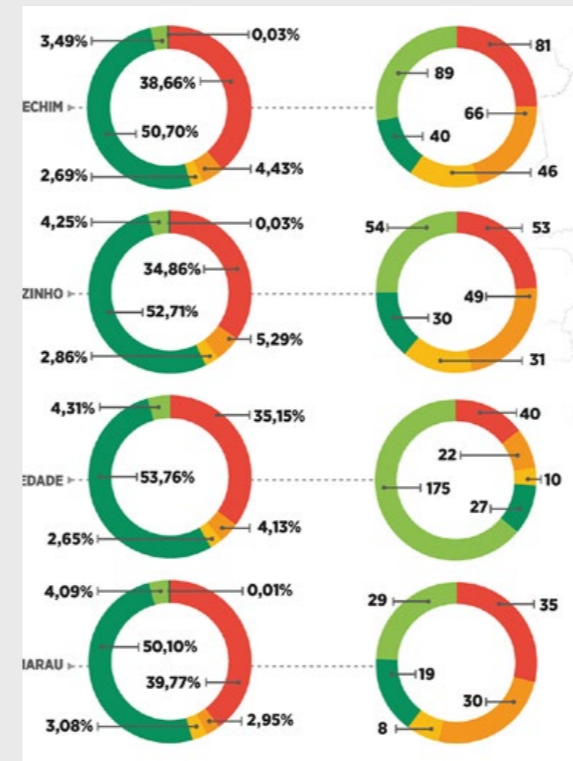
Visualizar

Uma infografia pode ser a forma ideal de representar visualmente uma grande quantidade de dados



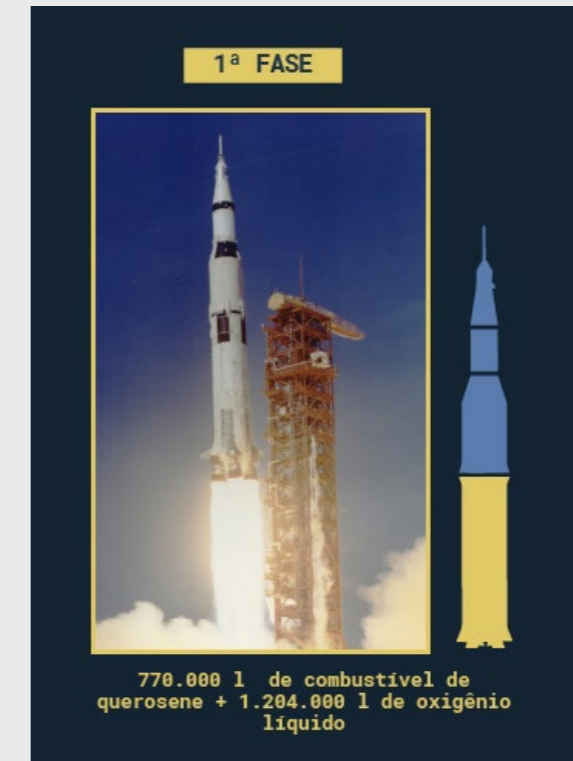
Informar

Transmitir um conteúdo da forma mais confiável e com precisão, rigor e seriedade jornalística



Comunicar

A infografia pode destacar elementos que normalmente passariam despercebidos pelo olhar



Serviços



Da ideia até o final

Um serviço completo de infografia, desde a concepção inicial até a versão final do infográfico ou projeto gráfico. Cuidamos de cada etapa, incluindo ideias, redação, rascunhos e layout final. Transformamos dados ou sua pauta em infográficos claros para que a sua mensagem seja transmitida com eficácia visual.



Cursos e oficinas

Ofereceremos oficinas e treinamentos personalizados e focados nas necessidades da equipe para projetos mais longos e que envolvam um maior número de profissionais.



Orientação e mentoria

Orientação especializada para equipes que vão criar infográficos. Trabalhamos em conjunto com designers, jornalistas e outros profissionais, orientando e sugerindo soluções para um determinado projeto, desde a conceituação até a produção.

Portfólio

SEKIRO

Liberalmente, Sekiro significa "Tobo de um braço só". Nosso protagonista shirabi foi resgatado da morte ao um braço na batalha. Levado ao Templo Daikoku, no lugar de membro amputado ganhou um braço prostético. Entretanto, sua essência no ramo de resgatar seu jovem mestre.

EMMA

Lembra a Maiden in Black de Demon's Souls? Ela ajudou Sekiro durante a jornada, mas trabalha para um mestre cuja identidade ela recusa revelar.

THE OWL

Um shirabi resgatado. Como mentor, ficou Sekiro ainda criança de um campo de batalha e lhe segue estritamente o Iron Shinobi Code.

COM ASALINA

Aparente ser o principal ou pelo menos um dos principais antagonistas. Foi ele que matou a primeira vez e cortou o braço esquerdo do Sekiro.

DIVINE HER

O mestre do Lobo e de uma linhagem misteriosa e foi sequestrado pelo comandante do clã Ashina. Sua principal missão é resgatá-lo, custe o que custar.

MEMBRO PROSTÉTICO

Criado pelo Sulpitor, você pode fazer upgrades e adicionar armas do braço. Nos Sulpitor's Idol, você poderá trocar de ferramentas.

SHURIKENS E FIRECRACKERS

Essas artimanhas são usadas para facilitar e aumentar os ataques. No entanto, elas também podem ser usadas para causar danos críticos.

POSTURA

Sem stamina, sua mecânica é similar ao parer a barra e preencher ao definir, apesar de não ter stamina. Completada, atempas com dano crítico.

SHURIKENS E FIRECRACKERS

Essas artimanhas são usadas para facilitar e aumentar os ataques. No entanto, elas também podem ser usadas para causar danos críticos.

MEMBRAS DO BLOODEBORN

Uma recomendação vai servir para quebrar escudos e forjar defesas. Tem um mecanismo para pular, parecido com o cutelo usado em Bloodborne.

2001 PS3
TENCHU: THE EDGE OF THE ASSASSINS
Metacritic: 58

2005 PS2
TENCHU DARK
28 DE JUL. DE 2005

2006 PS2
TENCHU
6 DE ABR. DE 2006
Metacritic: 37

2007 X360
TENCHU
5 DE OUT. DE 2006
Metacritic: 56

2008 X360
SHADOW ASSAULT: TENCHU
6 DE OUT. DE 2008
Metacritic: 46

2008 Wii, PS3
TENCHU: SHADOW ASSASSINS
23 DE OUT. DE 2008
Metacritic: 69

INVERNO CHEGOU

RAGNARÖK
"Destino dos deuses". Batalha do final dos tempos na mitologia nórdica, precedido de "Tomb Raider".

Fimbulvinter
"Inverno da guerra". Uma invenção que dura três anos, os lobos Skoll e Naf e correm o céu e a terra, fazendo escurecer o mundo.

Kratos e Atreus ainda têm certas contas para acertar em Midgard. **God of War Ragnarök** é o principal lançamento exclusivo da Sony para 2022. O game é o capítulo final da franquia da Santa Monica Studio na mitologia nórdica. Neste infográfico vemos algumas novidades do game que chega para PS4 e PS5 no dia 9 de novembro.

Revisão: Fabrício Barbosa | Infografia: Marcus Freitas

JOGAZERA

40 HORAS
é o tempo estimado para finalizar a campanha e missões secundárias de **God of War Ragnarök**. A campanha é estimada em 20 horas.

ARMAZENAMENTO
104,9 GB Ver. 1.01
84 GB Ver. 1.00/1.000

4223 itens

104,9 GB Ver. 1.01
84 GB Ver. 1.00/1.000

MAPA
Mapa do mundo de Midgard

Yggdrasil
A árvore do mundo nórdica, conectando os nove mundos.

KRATOS
O Deus da guerra escandinavo segue a jornada com seu filho agora contra o Fimbulvinter, consequência da morte de Baldur no primeiro jogo.

ATREUS
O deus filho de Kratos com Freya, uma das gigantes do gelo. Agora mas velho, Atreus participa mais ativamente nas batalhas com seu pai.

YGGDRASIL
Em Ragnarök será o poder espartano bruto os nove mundos: Midgard, Asfheim, Helheim, Jotunheim, Muspelheim, Niflheim, Vanheim, Svartalfheim e Asgard.

ARMAS
Espada GUARDIÃO
Espada STONEWALL
Machado LEVIATÃ
Lanças de CAOS
Arco de TALON
FACA

SIGNATURE MOVES
Ao apertar **A** com a arma equipada, Kratos pode tributar seu fogo e gelo para novos golpes: "Vind Availed" com o Machado Leviatã e "Whisper" com as Lanças de Caos.

STONEWALL
Um dos novos escudos disponíveis é o "StoneWall", que absorve mais dano e é melhor para o estilo tanque, mas desabilita o parry.

DAUNTLESS
Voltado para jogadores experientes no combate, o escudo "Dauntless" faz um ataque esmagador ao acertar o parry no último instante.

PERSONAGENS
FREYA
Antiga rainha dos Valquirias, mãe de Baldur e ex-esposa de Odin. Agora antagonista, busca vingança pela morte do filho.

TYR
O Deus da guerra nórdico, nome irmão de Thor, Baldr, Hodi e Hugi.

ANGRSBODA
Uma das gigantes, na mitologia é a mulher de Loki e mãe de Fenrir, Hel e Jörmungandr.

THOR
Um dos antagonistas do jogo, o Deus do Trovão e Filho de Odin e pai de Magni e Modi - mortos no primeiro jogo.

EXPLORAÇÃO
Além do tradicional barco a remo, Kratos e Atreus contam com um tremo puxado por cães para se movimentarem entre os locais mais distantes.

LINEA DO TEMPO
Vendas dos jogos da franquia (em milhões de unidades) por ordem cronológica de lançamento.

Ano	Jogo	Vendas (milhões)
2005	God of War	4.677.350
2007	God of War II	4.246.130
2008	God of War: Chains of Olympus	2.764.790
2009	God of War: Collection	2.478.000
2010	God of War III	7.900.000
2011	God of War: Ascension	2.574.000
2012	God of War: Origins Collection	2.574.000
2013	God of War: Ascension	2.574.000
2014	God of War: Ascension	2.574.000
2015	God of War III Remastered	890.000
2017	God of War	25.000.000
2018	God of War	25.000.000

Fontes de pesquisa: SuperData e Mundo Educação, PlayStation Blog, God of War Wiki, Fandom, GameInform, Asem Head, Push Square, Game of War, Game of War, The Last of Us, The Elder Scrolls.

O RETORNO À MIDGAR

São literais décadas de espera que chegarão ao fim. Em breve, iremos voltar ao mundo de um dos principais RPGs de todos os tempos. **Final Fantasy VII Remake** chega no dia 10 de abril, primeiro para PS4 e depois para demais plataformas. Para amenizar a espera, preparamos um infográfico especial para relembra uma das principais sagas da história iniciada por Shinjiro Sakaguchi.

Infográfico: MARCUS FREITAS | Textos: CHADY HAMMOUD, LUCAS AUGUSTO, MARCUS FREITAS | Uma produção: JOGAZERA

LANÇAMENTO: 10 jan. 1997 (PS1) | 7 set. 1997 (Super Nintendo)

CLOUD STRIFE
O líder de cabelo espetado mais famoso dos games. Foi parte da elite de soldados da Shinra "Soldado", mas agora atua como mercenário para o produtor terrorista Avalanche. Lançado no mês de julho de 1997, "It's a Wonderful Life" não está interessado.

FF VII foi o primeiro game 3D de fantasia. A versão original de PS1 ocupava 3 CDs de 700MB cada, um tamanho considerado de décadas nos anos 90. Os primeiros dois games da série para PS4, Final Fantasy VII e IX, ocuparam 4 CDs cada.

O conceito inicial de FF VII virou Parasite Eve
Na primeira ideia de FF VII, ainda viviam no Super Nintendo, a trama seria em Nova York e era inspirada por um detetive. O conceito foi abandonado depois, mas foi usado em Parasite Eve, que saiu em 1998. Vale dizer que o diretor de FF VII Remake, Yoshinori Kitase, afirmou recentemente que seria um desfecho não retornar o universo de Parasite Eve.

MAIORES ORÇAMENTOS DE PRODUÇÃO E MARKETING
(em milhões de USD, sem correção de inflação)

Jogo	Orçamento (milhões de USD)
DESTINY	500 M
CITIZENSHIP	265 M
COOL: MODERN WARFARE 2	200 M
STAR WARS: THE OLD REPUBLIC	200 M
FINAL FANTASY VII	145 M

MÉDIAS DE NOTAS PELO METACRITIC

Jogo	Nota (de 100)
FF VII	79
FF III	77
FF IV	85
FF V	83
FF VI	92
FF VII	92
FF VIII	94
FF IX	90
FF X	92
FF XI	85
FF XII	92
FF XIII	83
FF XIV	83
FF XV	85

EVOLUÇÃO GRÁFICA

SEPHIROTH
Depois dele, os vilões japoneses de outros jogos, nunca mais foram os mesmos. Com sua espada Masamune de quatro lâminas, o lendário SOLDADO também ameaça a trama. Durante a jornada, sempre assombrado por sua presença.

AERIS GAINSBOROUGH
A última sobrevivente de uma raça extinta, esta doce garota possui habilidades mágicas extraordinárias. Dona de uma misteriosa beleza e ternura, vai demorar o coração de muitos jogadores. Sua bondade será a maior do que sua queda por mãos de SOLDADO.

BARRET WALLACE
Líder energético da Avalanche e companheiro de confiança, esta doce garota possui habilidades mágicas extraordinárias. Dona de uma misteriosa beleza e ternura, vai demorar o coração de muitos jogadores. Sua bondade será a maior do que sua queda por mãos de SOLDADO.

TIFA LOCKHART
Melhor amiga de Cloud desde a infância e produtora americana, esta doce garota possui habilidades mágicas extraordinárias. Dona de uma misteriosa beleza e ternura, vai demorar o coração de muitos jogadores. Sua bondade será a maior do que sua queda por mãos de SOLDADO.

VENDAS POR JOGO LANÇADO (em milhões de unidades)

Jogo	Vendas (milhões)
FF I	2 M
FF II	1,8 M
FF III	4,23 M
FF IV	2,45 M
FF V	3,48 M
FF VI	12,3 M
FF VII	9,6 M
FF VIII	5,5 M
FF IX	14 M
FF X	1,03 M
FF XI	7 M
FF XII	2,56 M
FF XIII	8,9 M

(Esq.) Infográfico sobre o jogo "God of War: Ragnarök", publicado 4 de novembro de 2022 no site Jogazera. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A3 (297x420mm).

(Dir.) Infográfico sobre Final Fantasy VII Remake disponível e publicado no site de games Jogazera. Produzido e editado no Adobe Illustrator e Adobe Photoshop no tamanho A3 (297x420mm).

O CÉU NÃO É O LIMITE

Infografia por **MARCUS FREITAS**
 Produzido por **JOGAZERA**

A espera vai acabar! Seis anos após *Breath of the Wild*, Link retorna para salvar Hyrule em *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* (TOTK), candidato a jogo do ano que chega para expandir a liberdade do título anterior. Aqui no infográfico destacamos novidades, números da série, mecânicas e mais. TOTK é exclusivo para Nintendo Switch e chega oficialmente no dia 12 de maio.

EVOLUÇÃO GRÁFICA

1986, 1991, 1998, 2002, 2011, 2017

VELHOS CONHECIDOS?

TOTK pode trazer personagens que estiveram em BOTW (como Tulin, Sidon e Rja) que apareceram nos trailers. Contudo, ainda não sabemos se irão participar de fato da história ou são apenas flashbacks.

DISPOSITIVOS ZONAI

São balões, ventiladores, foguetes, baterias e outros dispositivos automáticos que precisam de baterias para funcionar. São encontrados em máquinas estilo pachinko espalhadas pelo mundo.

MAPA

O mapa de Hyrule agora é dividido em duas abas, uma para a superfície e outra para o céu com as ilhas flutuantes. Segundo prévias e trailers, o visual do mundo segue similar ao de BOTW, mas com grandes e várias mudanças - além das ilhas. Fãs também especulam que hajam partes subterrâneas em Hyrule.

GANONDORF

Os trailers mostram o retorno de Ganondorf, a versão mais humana de Ganon, cuja última aparição foi em *Twilight Princess* em 2006.

Ganon: Forma demoníaca
 Ganondorf: Forma humana

HISTÓRIA

KOTK acontece tempo depois de BOTW, quando uma presença maligna novamente toma conta de Hyrule. No trailer, Zelda e Link estão em uma caverna e parecem acordar algo sobrenatural. Segundo o produtor Eiji Aonuma, a trama deve ser mais sombria que o anterior.

BRAÇOS E MÃOS

Em TOTK, Link está com seu braço direito transformado e usa as mãos para soltar suas novas habilidades. Aliás, elas são um tema grande no jogo. Para o diretor Hidemaro Fujibayashi e produtores, o tema mãos também está presente no visual e até nos sons do jogo, além de expressar a ideia de "conectar".

AS NOVAS HABILIDADES

- ASCEND**: Permite que Link crie atalhos subindo por dentro de tetos, encostas e inimigos.
- RECALL**: Reverte o movimento de algo atrás, seja armas, objetos ou projetos.
- FUSE**: Usa magia para fundir itens e objetos nas armas, capacetes ou flechas.
- AUTOBUILD**: Agiliza a construção da Ultrahand, útil para criar muitas construções.
- ULTRAHAND**: Pega, move, junta e rotaciona objetos.

TAMANHO DO JOGO EM GB: **16.3**

JOGOS DA FRANQUIA

Legenda: Vendas (em milhões de unidades), Título, Nota do Metacritic. PS: jogos com ■ não possuem informação de nota ou de número de vendas.

Título	Ano	Vendas (milhões)	Nota do Metacritic
Twilight Princess	06	9.970.000	95
The Legend of Zelda	86	6.500.000	84
The Adventure of Link	87	4.380.000	73
A Link to the Past	91	4.810.000	95
Link's Awakening	93	3.800.000	85
Ocarina of Time	98	7.600.000	98
Majora's Mask	99	3.360.000	85
The Wind Waker	03	4.430.000	86
Four Swords	05	4.430.000	85
Four Swords Adventures	06	4.430.000	86
The Minish Cap	06	4.430.000	89
Twilight Princess	06	9.970.000	95
Phantom Hourglass	07	4.760.000	90
Spirit Tracks	07	2.900.000	87
Skyward Sword	09	3.870.000	93
A Link Between Worlds	13	2.920.000	91
Tri Force Heroes	15	1.140.000	73
Breath of the Wild	17	28.240.000	97
Link's Awakening Remake	18	4.190.000	87

FONTES DE PESQUISA: SITE OFICIAL DA NINTENDO, NERDUNLINK, THE ENEMY, ZELDA.FANDOM.WIKI, WIKIPEDIA, IGN BRASIL, TECHLUDO, GAMESRADAR, NINTENDO REACT E UP PODCAST.

Infográfico sobre o jogo *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom*, publicado no dia 9 de maio de 2023 no site Jogazera. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A3 (297x420mm).

ONDE OS FRACOS NÃO TÊM VEZ

FOI UMA ESPERA DE DITO ANOS PARA RETORNAR AO VELHO DESTE DE MUNDO ABERTO DA ROCKSTAR. AGORA MAIOR, MAIS DETALHADO E COMPLEXO. ENTRE BALAS, BOURBON E ASSALTOS, NESTE INFOGRÁFICO VEREMOS UM POUCO MAIS SOBRE RED DEAD REDEMPTION 2. DISPONÍVEL A PARTIR DE 26 DE OUTUBRO

ARTHUR MORGAN
O ano é 1899 e iremos ver a trama de RDR2 pelos olhos e ações de Morgan, um dos principais homens do bando de Dutch e que sempre viveu como um fora da lei. Todas as ações vão influenciar a moral e a honra, deixando ao jogador escolher o seu próprio senso de bem e mal.

ATIVIDADES ESSENCIAIS
CAVALO | CAÇA E PESCA | MAPA E NPCs

Muito mais do que transporte, o jogador se apega e precisa cuidar de seu cavalo. Conforme o andamento, você poderá evoluir atributos do seu amigo, como quantidade de vida e velocidade.

Caçar e pescar são os dois principais meios de subsistência para manter você e seu acampamento bem alimentado, com materiais e protegido contra as intempéries do mundo.

Em RDR2 será possível desligar os pontos de orientação no minimapa e, para completar as missões, você precisa obter informações aos NPCs, o que deve mudar completamente os diálogos e a narrativa.

ALGUNS NÚMEROS

- 2.922 dias (dois anos) de tempo de desenvolvimento
- 192 músicas originais criadas para o game
- 300.000 Animações criadas
- 1.000 Atores trabalharam na produção
- 15.280.000 De cópias RDR2 terá que vender para ultrapassar as vendas do primeiro
- 99 e 107 GBs necessários em HD para instalação no, respectivamente, PS4 e Xbox One
- 2.000 Páginas de roteiro
- 500.000 Linhas de diálogos
- 200 Tipos de animais
- 60 horas modo campanha (aprox.)
- 2 Blu-Rays para versão física
- 50 Armas disponíveis, todas customizáveis
- 19 Raças de cavalos
- 5 Armas que o jogador poderá carregar: 1 faca, 2 pistolas e 2 armas maiores

EVOLUÇÃO GRÁFICA

VELHOS CONHECIDOS

- JOHN MARSTON**: Iremos conhecer como o protagonista do primeiro jogo ganhou suas cicatrizes e conheceu sua esposa, Abigail. Junto com Arthur, é um dos homens de confiança de Dutch.
- DUTCH VAN DER LINDE**: O líder da gangue, um cara idealista, carismático e muito inteligente. Ele realmente acredita no que está fazendo junto de seus foras da lei.
- BILL WILLIAMSON**: Bill é ex-soldado e um dos integrantes mais estourados do grupo, bastante duro e violento. Um dos personagens memoráveis do primeiro game.
- JAVIER ESCUILLA**: O revolucionário mexicano também foi um exímio caçador de recompensas, muito comprometido e leal ao ideais que segue - e também aos ideais de Dutch.

LINHA CRONOLÓGICA POR ÉPOCA EM QUE SE PASSAM OS JOGOS

- 1870**: LINHA CRONOLÓGICA POR ÉPOCA EM QUE SE PASSAM OS JOGOS
- 1880**: RED DEAD REVOLVER (3 de maio de 2004, PS2, Xbox, PS4, 2 milhões de cópias vendidas, Metacritic: 73)
- 1899**: RED DEAD REDEMPTION 2 (26 de outubro de 2018, PS4, Xbox One, 15 milhões e 200 mil cópias vendidas, Metacritic: 85)
- 1911**: RED DEAD REDEMPTION (18 de maio de 2010, PS3, Xbox 360, 15 milhões e 200 mil cópias vendidas, Metacritic: 85)

MUITO MAIS QUE DUAS VEZES

DEPOIS DA SÉRIE SOULSBORNE, A FROM SOFTWARE RETOMA A HISTÓRIA E AS RAÍZES DO SEU PAÍS DE ORIGEM COM SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE. O JOGO É DIFERENTE DOS ÚLTIMOS, MAS MANTÉM O DNA DE COMBATE EQUILIBRADO, PRECISO E DESAFIADOR. SEKIRO VAI SER LANÇADO NO DIA 22 DE MARÇO PARA PC, XBOX ONE E PS4.

PERÍODO HISTÓRICO
1336 PERÍODO MUROMACHI 1392 1467 1573 PERÍODO AZUCHI-MOMOTAMA

MECÂNICAS

Em Sekiro, você pode ressuscitar uma vez ao morrer, mas ao usar esse recurso, ficará um tempo mais vulnerável e irá perder pontos de experiência e outros itens ao morrer novamente. Essa mecânica pode ser uma boa alternativa em certas partes. A cada ressurreição, Sekiro ganha uma cicatriz no rosto. Em caso de muito uso, irá expor uma doença que também afetará os NPCs e suas respectivas ideias.

Com a mecânica da postura e a avaliação de stamina e, principalmente, com o gancho (inabilidade, pulo e balanço), o combate muda consideravelmente. Agora é necessário manter a postura do oponente defletindo seus ataques para abrir a guarda e dar o golpe final. Assim como o parry, segue a janela de frame para tentar aplicar um counter-ataque, corrigindo tomar um grande dano, ou usar esse período para recuar e preparar o próximo ataque.

No progresso do jogo e em sua exploração de cenários, a adição da verticalidade também altera de forma considerável o gameplay. Inclui no combate a possibilidade de alcançar lugares altos dos cenários, como telas, pilas de montanhas, galhos de árvores e outros pontos influencia diretamente na hora de passar por um local sem ser percebido ou montar uma estratégia de ataque.

MACHADO
A arma secundária vai servir para quebrar escudos e fortes defesas. Tem um mecanismo para parir, parecido com o cunha serrada do Bloodborne.

POSTURA
Sem stamina, essa mecânica é similar ao parir a barra e pressiona ao deflutar ataques ou ao tomar dano. Com cuidado, possível e desafiador e ataques com dano crítico.

SHURTREKS E FIRECRACKERS
Essas artimanhas são usadas para furar e confusos os inimigos, importantes nas partes onde você precisa avançar pelo combate ou no modo stealth.

MEMBRO PROSTÉTICO
Criado pelo Sculptor, você pode fazer upgrades e adicionar armas, expandindo a capacidade do braço. Nas Sculptor's Idol você poderá trocar de ferramenta.

DIVINE HEIR
O mestre do Lobo é de uma linhagem misteriosa, e foi sucedido pelo comandante do clã Ashina. Sua principal missão é resgatá-lo, custe o que custar.

COM. ASHINA
Aparente ser o principal, ou pelo menos um dos principais antagonistas. Foi ele que matou a primeira vez e cortou o braço esquerdo do Sekiro.

THE OWL
Um Shinobi resgatado. Como mentor, é o Sekiro ainda criança de um campo de batalha e lhe deu todo treinamento. Segue estritamente o Iron Shikibu Code.

EMMA
Lembra a Maiden in Black de Demon's Souls, ela ajuda Sekiro durante a jornada, mas trabalha para um mestre cujo identidade ela recusa revelar.

TECHU PELA FROM SOFTWARE
Segundo Hidetaka Miyazaki CEO da From Software, Sekiro esteve perto de ser um game do jogo Techu, considerado o jogo como o maior influente para Sekiro.

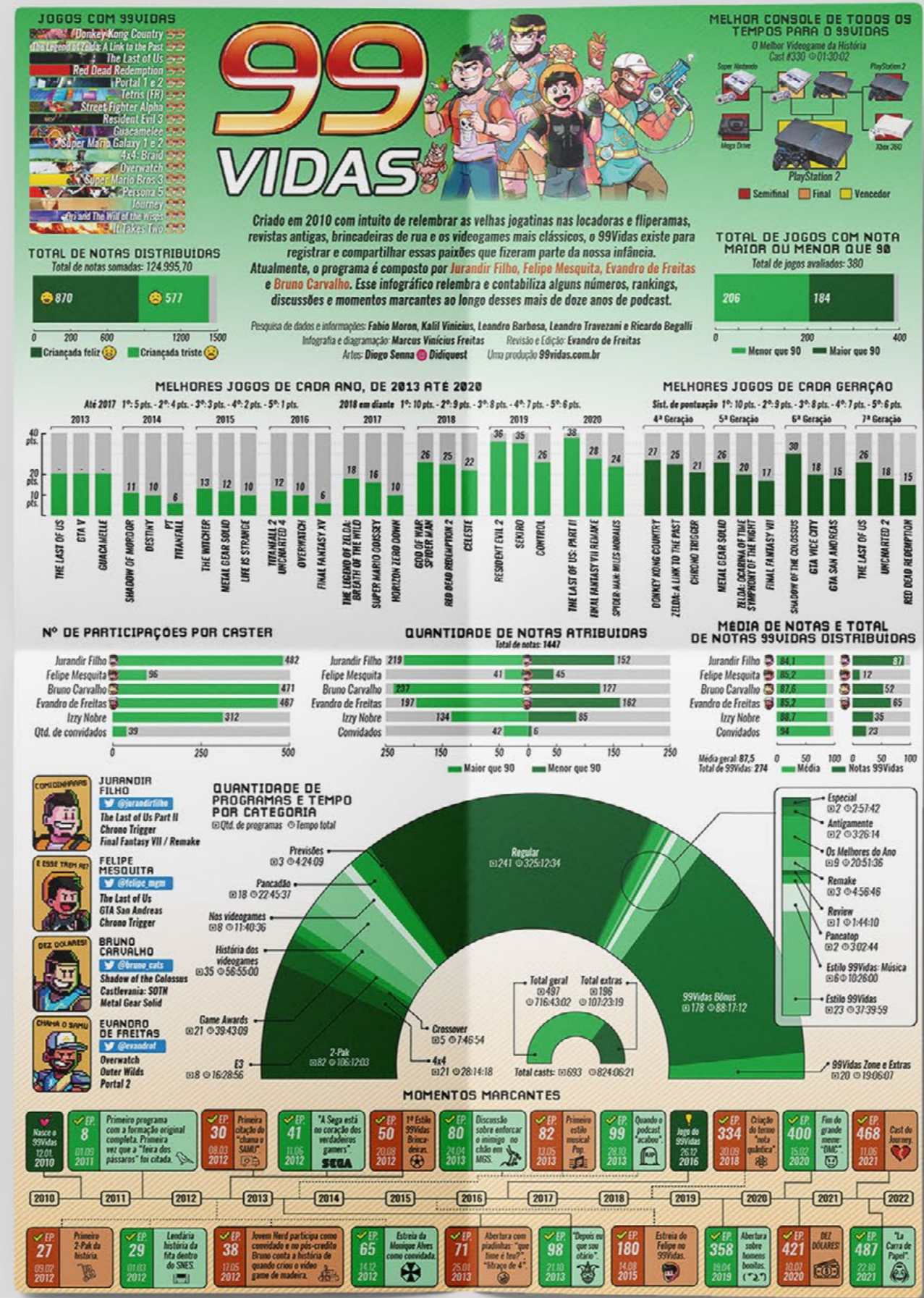
SEKIRO
Literalmente, Sekiro significa "Lobo de um braço só". Nesse protagonista Shinobi foi resgatado da morte ao tentar defender seu mestre, perdendo um braço na batalha. Levado ao Templo Delatado, no lugar do membro amputado ganhou um braço protético, ferramenta essencial na missão de resgatar seu jovem mestre.

SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

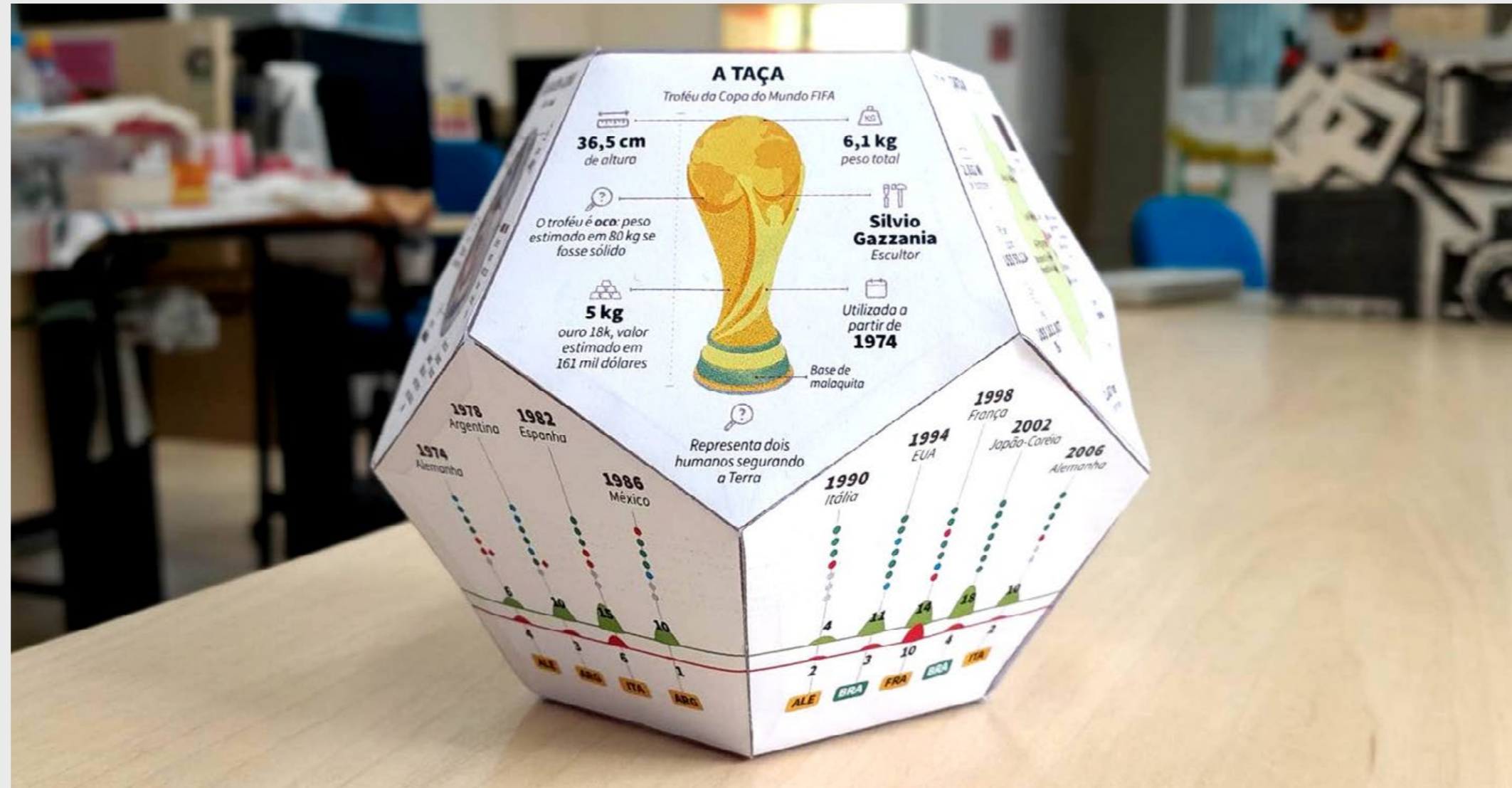
- 2003: TECHU: IN PATH OF HEAVEN (Metacritic: 75)
- 2004: TECHU: FATAL SHADOWS (Metacritic: 61)
- 2005: TECHU: TIME OF THE ASSASSINS (Metacritic: 57)
- 2006: TECHU: DARK SHADOW (Metacritic: 57)
- 2007: TECHU 2 (Metacritic: 56)
- 2008: SHADOW: ASSAULT TECHU (Metacritic: 45)
- 2008: TECHU: SHADOW ASSASSINS (Metacritic: 67)

(Esq.) Infográfico sobre Red Dead Redemption 2, disponível e publicado originalmente no site de games Jogazera. Produzido e editado no Adobe Illustrator e Adobe Photoshop no tamanho A3 (297x420mm).

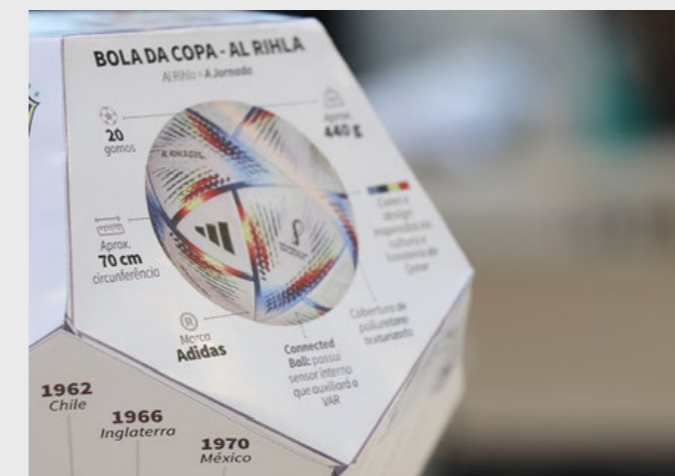
(Dir.) Infográfico sobre o jogo "Sekiro: Shadows Die Twice", publicado dia 20 de março de 2019 no site Jogazera. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A3 (297x420mm).



Infográfico comemorativo dos 500 podcasts do 99Vidas, disponível no site 99Vidas. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A3 (297x420mm). Com pesquisa de dados e informações por Fabio Moron, Kalil Vinicius, Leandro Barbosa, Leandro Travezani e Ricardo Begalli. Infografia e diagramação por Marcus Vinicius Freitas. Revisão e Edição de Evandro de Freitas. Artes de Diogo Senna.



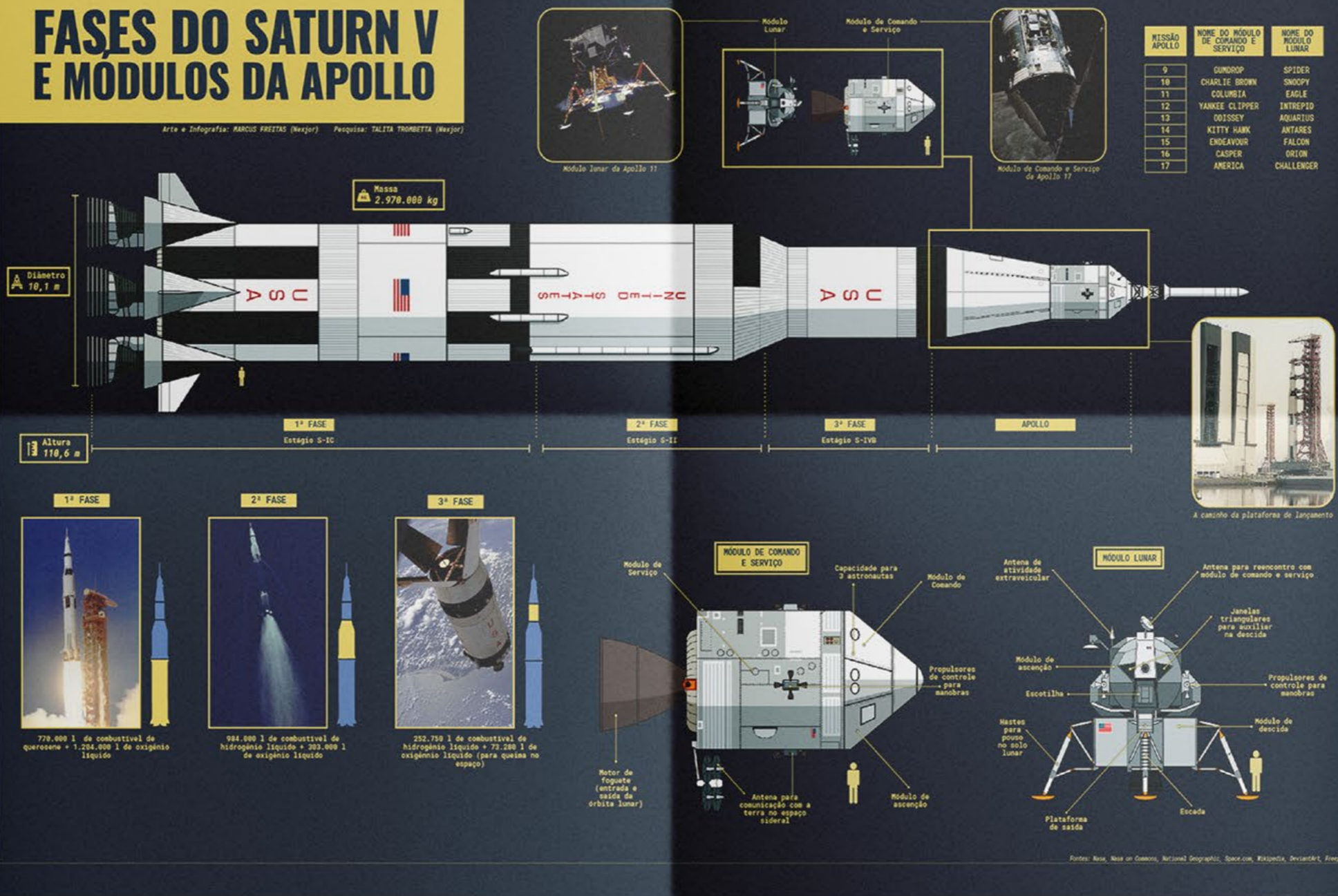
A Bola da Copa Nexjor, especial infográfico desenvolvido pelo Núcleo Experimental de Jornalismo (Nexjor) IHCEC do Curso de Jornalismo da UPF para a cobertura da Copa do Mundo de 2022, realizada no Qatar.



Criada no formato de um dodecaedro (12 lados) para imprimir em duas folhas A4, recortar e montar. Dividido em dois hemisférios, a base conta com um gráfico de linha com a participação do Brasil em todas as copas, e a parte superior com dados da seleção, do país sede e da bola oficial.

FASES DO SATURN V E MODULOS DA APOLLO

Arte e Infografia: MARCUS FREITAS (Nexjor) Pesquisa: TALITA THORBETTA (Nexjor)



Série de infográficos criados para o especial multimídia do Nexjor sobre os 50 anos do pouso na Lua, disponibilizado, na época, na página do Atavist do Nexjor. O Nexjor conquistou prêmio de Melhor Projeto Jornalístico Multimídia no 32º SET Universitário pelo especial.

30 anos do PROJETO CHARÃO

Consolidado como uma ferramenta para a preservação da espécie, o projeto tem agora o desafio de manter o incentivo à recuperação do habitat da espécie e a aplicação de estratégias de conservação e reprodução

Pesquisa e informações: Assessoria de Imprensa UPF
Arte e infografia: Marcus Freitas (Nexor FAC)



Papagaio-charão (*Amazona pretrei*)
O papagaio é única espécie migratória do Brasil. Projeto Charão iniciou em 1991 e em 2021 completou 30 anos de história.



Áreas biomas:
 Amazônia
 Pantanal
 Cerrado
 Mata Atlântica
 Pampa



A araucária mede, em média, de 15m a 20m, mas pode chegar até 30m em idades mais avançadas.

O **papagaio-charão** pertence a uma espécie de ave que não constrói o próprio ninho. Para colocar seus ovos, o Charão utiliza espaços criados pelo tempo na natureza, como buracos em troncos de árvores.

Alimentação: a principal são as sementes de araucária. O deslocamento da espécie se dá porque o planalto de SC é uma das principais regiões do Brasil onde há grandes áreas remanescentes de floresta com araucária. As aves se alimentam, principalmente de **pinhão**, mas também de frutos, sementes e folhas de outras espécies vegetais.

Urupema (SC): possui grande concentração de araucárias, por isso o papagaio-charão permanece no local para alimentação nos meses de migração, ocorrendo um grande encontro de pássaros da espécie.

Araucária, a "casa" do charão

Nome científico: *Araucaria angustifolia*
 Família: *Araucariaceae*
 Floração: setembro a outubro
 Frutificação: abril a junho
 Origem: 
 Importância ecológica: espécie pioneira, alimentícia, madeira e reflorestamento

Rotas de deslocamentos (meses):

- Desloc. 1 (dez. a fev.)
- Desloc. 2 (fev. a mar.)
- Desloc. 3 (mai. a ago.)
- Desloc. 4 (jun. a ago.)

Em fevereiro de 2018 foi criada a Reserva Particular do Patrimônio Natural (RPPN) Papagaios de Altitude pelo Projeto Charão /AMA em Urupema. Esta UC protege o papagaio-charão, o papagaio-de-peito-roxo e seus habitats, favorecendo diversas outras espécies.

A espécie habita os dois estados: **RS e SC**. Em solo gaúcho se reproduz e a migração ocorre de abril a julho para aprox. 19 mil aves que se deslocam para a serra catarinense.

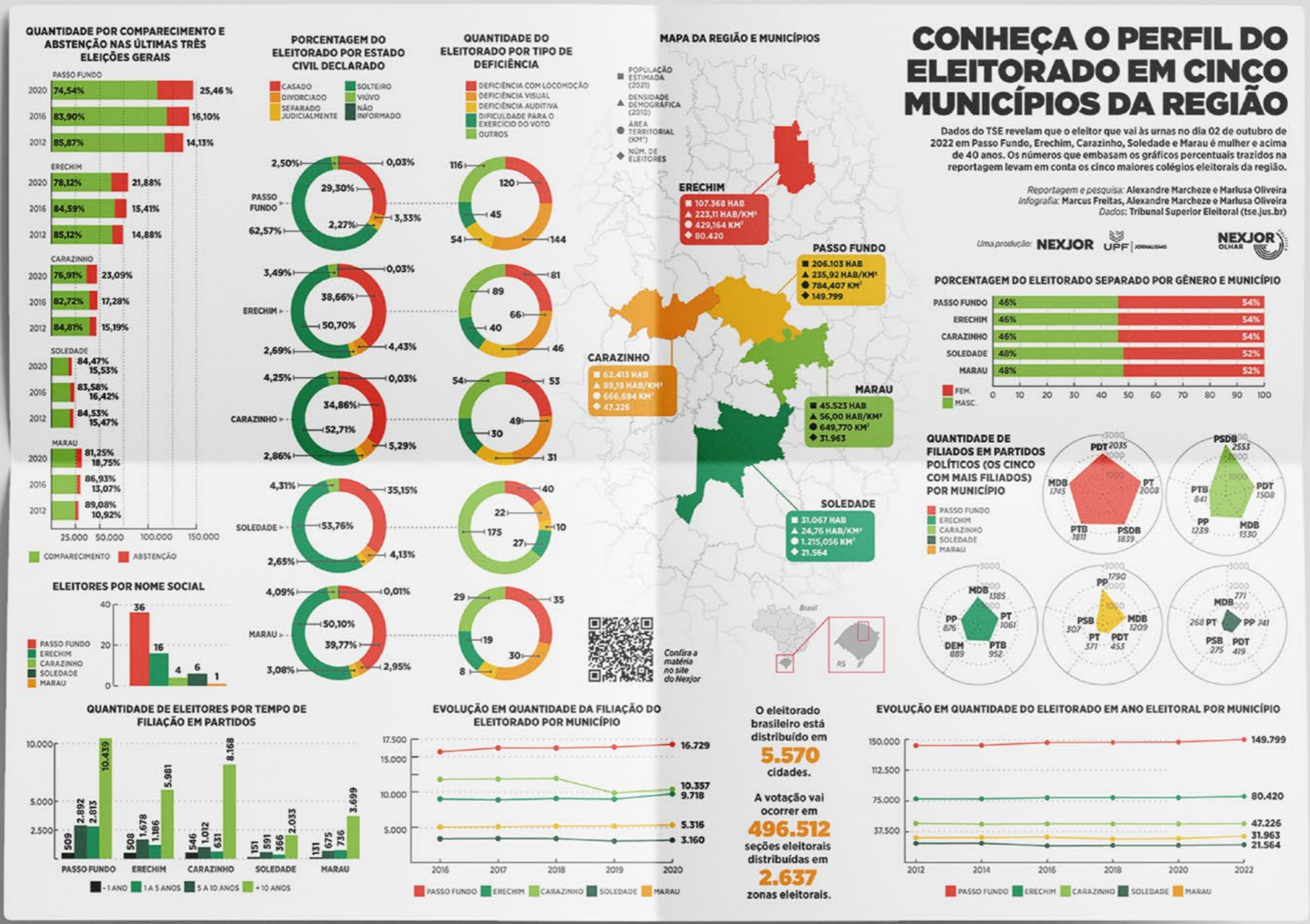
Até meados dos anos 1980, os bandos de charões concentravam-se no nordeste do estado, nas imediações da Estação Ecológica de Aracuri, localizada no município de Muitos Capões.

Principais ameaças: Tráfico de animais com a captura de filhotes, além da perda de habitat, com a falta de áreas com araucárias, que fornecem pinhão, a principal fonte de alimentação dos papagaios, e também pela falta de árvores velhas que servem de ninho para os papagaios.

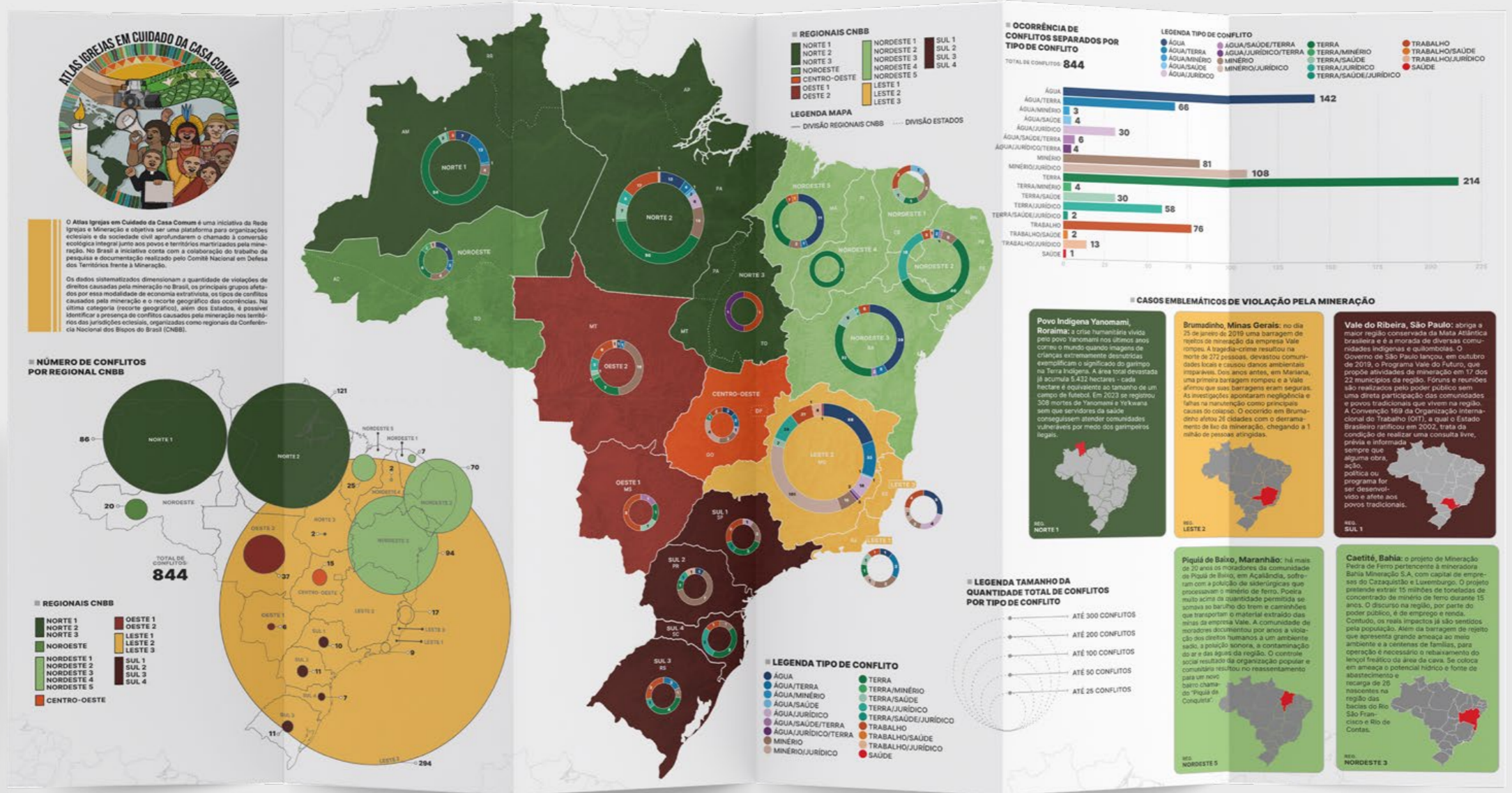
Comprimeto: 32 cm
 Tempo de incubação: 26 a 29 dias
 Tamanho da prole: 2 a 4 ovos
 Massa corporal: 280 g
 Maturidade sexual: 3 a 4 anos
 Longevidade: mais de 40 anos



Infográfico sobre os 30 anos do Projeto Charão da UPF, disponível e publicado originalmente no site institucional da Universidade de Passo Fundo. Produzido e editado no Adobe Illustrator e Adobe Photoshop no tamanho A3 (297x420mm). Textos, informações, pesquisa e revisão gramatical da Assessoria de Imprensa da UPF.



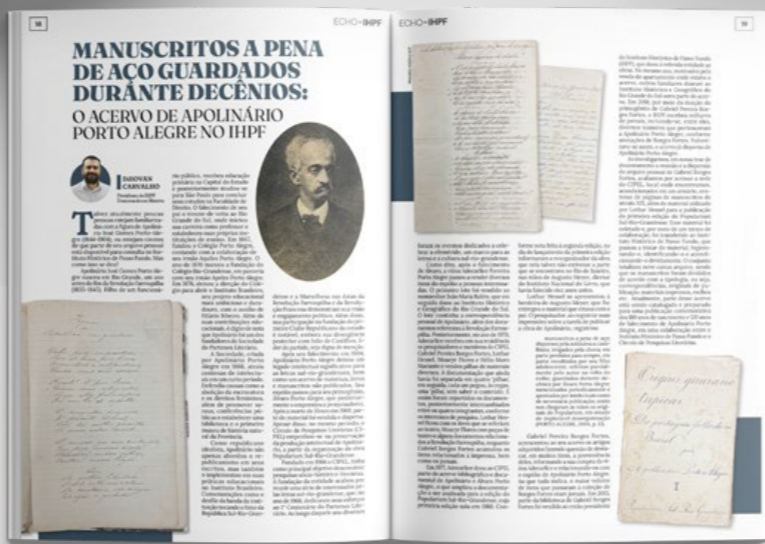
Infográfico sobre o perfil eleitoral para a reportagem "Conheça o perfil do eleitorado em cinco municípios da região", disponível no site Nexjor. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A3 (297x420mm).



Criação de design editorial e infográfico para iniciativa da Comissão para a Ecologia Integral e Mineração (CNBB) e da Rede Igrejas e Mineração em colaboração com o Comitê Nacional em Defesa dos Territórios frente à Mineração. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A1 (841x594mm).



Coleta e sistematização de dados por Comitê Nacional em Defesa dos Territórios frente à Mineração. Coleta de dados e informações sobre jurisdições eclesiais por Elis Barbosa. Textos por Rede Igrejas e Mineração. Coordenação do projeto por Guilherme Cavalli.



Projeto gráfico e diagramação da revista Echo do IHPF, edição nº 4. Textos e pesquisas produzidas pela equipe do IHPF, composta por: Alex Antônio Vanin, Cassiê Haubert Becker, Djiovan Vinícius Carvalho e Fabiana Beltrami da Silva.

BEM-VINDO AO PESADELO DE SILENT HILL

SILENT HILL

2002 | PS2

Protagonista: HARRY MASON
Após sofrer um acidente que o deixou cego, o escritor Harry Mason fez o seu melhor para cuidar do filho de 10 anos, Cheryl. Alguns anos depois, após a morte da esposa, ele se muda para a pequena cidade de Silent Hill. Parte de seu destino, esse sofrimento acumulado na estrada e a carta caída. Quando Harry acorda, descobre que a filha desapareceu e que Silent Hill está completamente abandonada. Lançada por uma densa névoa.

SILENT HILL 2

2001 | PS2, Xbox

Protagonista: JAMES SINDERLAND
James sofre um acidente de trânsito que quebra sua vida. Sua esposa Mary sofre de uma doença progressiva e fatal. Três meses depois, Harry recebe uma carta da Teledoc Mary, convidando-o a voltar a um lugar especial desde que ela não tem mais nada a perder. James se leva a enfrentar os pesadelos e segredos de sua alma.

SILENT HILL 3

2003 | PS2, Xbox

Protagonista: HEATHER MASON
Heather é uma adolescente comum em mais um dia de passado no shopping, até que se vê envolvida por um mundo de pesadelos e sua vida muda abruptamente. A morte de quem ela mais ama inicia uma busca por vingança, e é só que vai descobrir a verdade sobre o mundo.

SILENT HILL 4: THE ROOM

2009 | PS3, Xbox 360

Protagonista: MERRY TRENKARD
Morador do apartamento 302 no Condomínio Southside Heights, o introvertido Merry acaba caindo de uma escada que sua porta de sala está travada por diversas correntes, sem tido de dentro. Ao mesmo tempo em que passa a transformar lentamente as paredes, ele descobre passagens para realidades desconhecidas relacionadas a Silent Hill.

SILENT HILL

In my restless dreams, I see that town... Silent Hill. Lembrar dessa icônica frase evoca uma nostalgia tão triste quanto sedutora, como se Mary estivesse sussurrando em nossos ouvidos tanto sobre sua saudade de tempos melhores que viveu em Silent Hill quanto sobre o fato que os faz sentem de visitar a cidade em que os pesadelos ganham vida. Criada pela Konami, Silent Hill tornou-se uma das maiores franquias de terror da história dos videogames por suas narrativas humanas e trágicas, vividas na solidão de um lugar perdido nos confins dos Estados Unidos, em que seus protagonistas encaram suas próprias falhas, terrores e emoções mais proibidas. Silent Hill se estendeu por muitos jogos, ganhou filmes e inspirou décadas de terror na cultura pop, tornando-se tão eterna quanto os medos que vivem em suas ruas abandonadas e em sua névoa maligna.

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES

2018 | PS4, Xbox One

Protagonista: HARRY MASON
Na reimaginação do primeiro Silent Hill, o jogador segue a jornada de Harry Mason em busca de sua filha em um mundo diferente de Silent Hill. A história é intercalada com um jogo de quebra-cabeças que influencia a narrativa por meio de uma série de cartas com o Dr. K.

SILENT HILL: DOWNPOUR

2016 | PS3, Xbox 360

Protagonista: MURPHY MURPHY
Procurando um trabalho para outra transferência, o policial Murphy sofre um acidente e para em Silent Hill. Murphy consegue fugir e é cercado por pessoas que não conhecem e ainda tem que amarrar porcos mortos ao redor com o demônio do passado e com as memórias que vieram à sua consciência.

SILENT HILL: HOMECOMING

2013 | PS3, Xbox 360

Protagonista: ALEX SHERWOOD
Após uma passagem por um hospital psiquiátrico, Alex retorna à sua cidade natal, Shepherd's Glen, e a investigar o desaparecimento de sua irmã mais nova, Ash, e a busca por ele. Alex e Ash são personagens retratados.

SILENT HILL: ORIGINS

2017 | PS4, Xbox One

Protagonista: TRAVIS BERRY
Travis é um soldado que sofreu um grande trauma que o levou a abandonar a vida militar e a trabalhar em uma loja de roupas. Ele também encontrou o corpo de uma mulher que não se lembra de quem é, que foi a primeira mulher que ele conheceu em um hospital psiquiátrico de Silent Hill. Após alguns dias, ele descobre que Travis passa por Silent Hill e seu passado ressurte para atormentá-lo.

INSPIRAÇÕES

A franquia usa referências de muitas fontes. Na literatura, destacam-se obras de Michael Crichton (O Engano de Amsterdã - 1996, O Parque dos Dinossauros - 1990, O Mundo Perdido - 1995) de Richard Anthony (O Amoreiro - 1993), de Stephen King (O Mistério de Gougeon - 1980), de Foster Stockley (Crime e Castigo - 1866), de Cormac McCarthy (O Menor dos Gatos - 1988), de J.G. Ballard (1948), de Alice (1988) e de Sade (1805). Também se inspira em obras de Scott McCloud e a clássica pintura de Andrew Wyeth, Christian e Marie. Foi a fonte para a criação da casa de família Glimmer na introdução do primeiro jogo.

ITENS E SÍMBOLOS DA SÉRIE SILENT HILL

- ÁREIA DO SÍL:** Símbolo ligado à magia oculta de Silent Hill. As ruínas em seu interior representam a alma humana, o corpo físico e a mente.
- FLAMBUROS:** Um artefato antigo que pode ser empregado pelo jogador.
- SELO DE HEATHEN:** Um selo que pode ser empregado pelo jogador.
- PISTOLA:** Uma arma que pode ser usada para matar monstros.
- LANTERNA:** Uma luz para iluminar o caminho.
- MAIJA:** Uma roupa que pode ser usada para se proteger.

FLMES

- SILENT HILL: THE SHORT MESSAGE** (2009) | PS2
- SILENT HILL: DOWNPOUR** (2016) | PS3, Xbox 360
- SILENT HILL: HOMECOMING** (2013) | PS3, Xbox 360
- SILENT HILL: ORIGINS** (2017) | PS4, Xbox One
- SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES** (2018) | PS4, Xbox One

JOGOS CANÔNICOS E SUAS VENDAS POR ORDEM CRONOLÓGICA

Total de vendas: 7,95 milhões de unidades

Título	Ano	Vendas (milhões)
Silent Hill	2002	1.5
Silent Hill 2	2001	1.5
Silent Hill 3	2003	1.0
Silent Hill 4: The Room	2009	0.5
Silent Hill: Downpour	2016	0.4
Silent Hill: Homecoming	2013	0.4
Silent Hill: Origins	2017	0.4
Silent Hill: Shattered Memories	2018	0.4

NOTAS NO METACRÍTIC

Título	Ano	Nota (de 100)
Silent Hill	2002	88
Silent Hill 2	2001	95
Silent Hill 3	2003	85
Silent Hill 4: The Room	2009	76
Silent Hill: Downpour	2016	74
Silent Hill: Homecoming	2013	74
Silent Hill: Origins	2017	74
Silent Hill: Shattered Memories	2018	74

LEGENDA

- Como Silent Hill: The Short Message e Silent Hill: Downpour, os jogos são lançados em plataformas de vídeo e distribuição.
- Jogos não lançados em plataformas de vídeo e distribuição.
- Unidades variáveis.
- Título do jogo.
- Nota no Metacritic (altura na linha do tempo).
- Ano de lançamento.

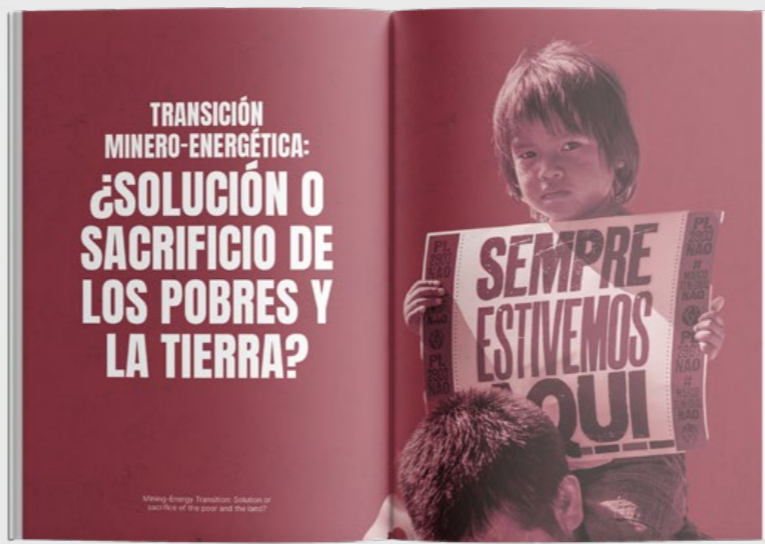
Layout e diagramação de infográfico sobre a série Silent Hill para o Posterzine GameMaster da Editora Europa. Produzido e editado no Adobe Illustrator com medida de 50x70 cm. Pesquisa e textos por Rafaela Andreino. Edição por Humberto Martinez.



Infográfico comissionado para a QUByte Interactive para o lançamento do Top Racer Collection (Nintendo Switch, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S e Steam) no dia 7 de março de 2024. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A2 (420x594mm).



Projeto gráfico, diagramação da cartilha e identidade visual da III Caravana por la Ecología Integral. Cartilha com 56 págs, produzido no tamanho A5 no Adobe InDesign. Produção de montagem para adesivos, peças para redes sociais e sites, pôsteres impressos, camisetas e ecobags utilizando Adobe Photoshop e Adobe Illustrator.



“III Caravana por la Ecología Integral” é um projeto coordenado por Guilherme Cavalli. Assessoria de imprensa por Daniela Andrade. Texto por Darío Aranda e Guilherme Cavalli. Equipe Campanha Desinvestimento em Mineração: Daniela Andrade, Valentina Vidal e Guilherme Cavalli.



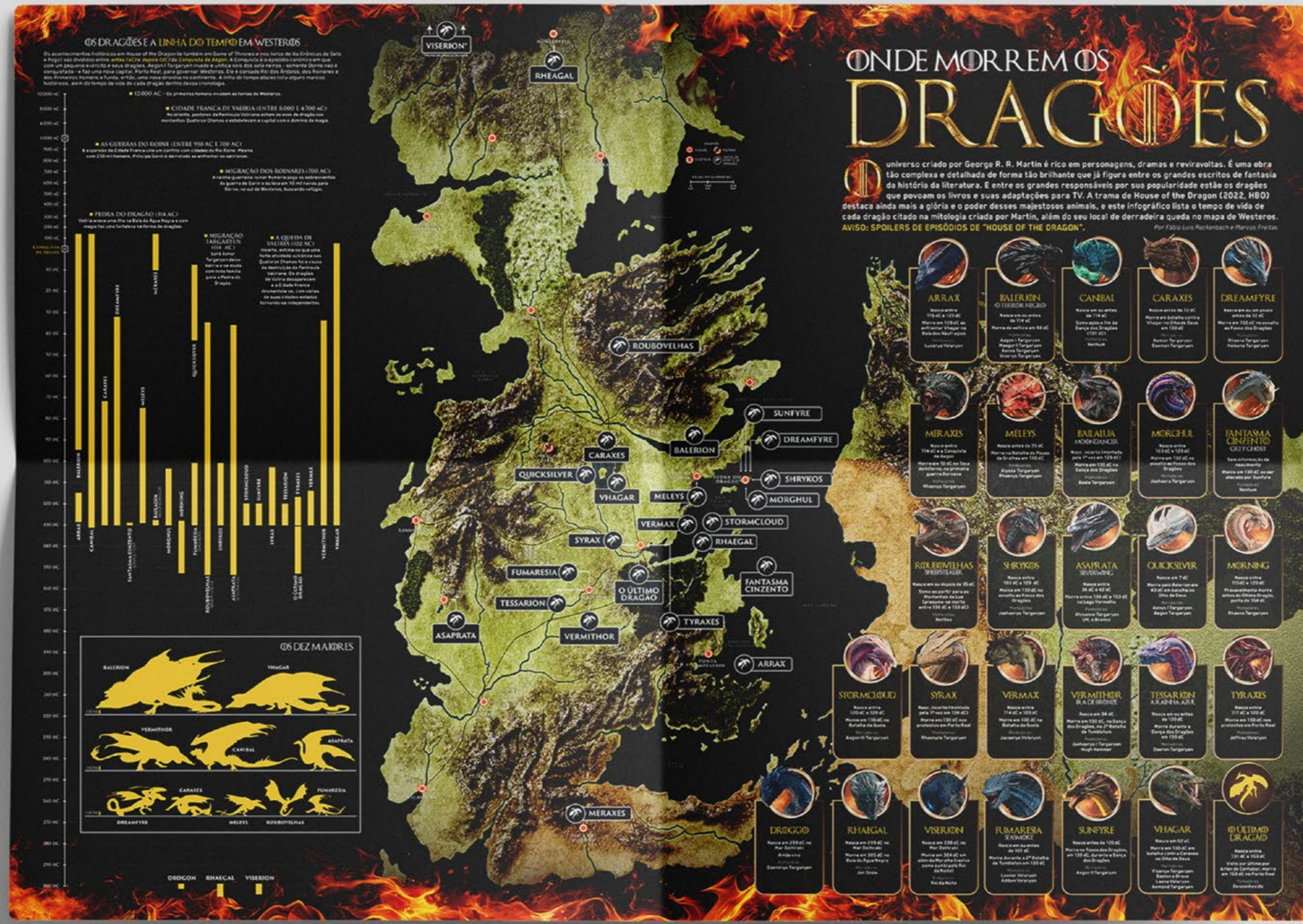
Infográfico comissionado para a QUByte Interactive para o lançamento do metroidvania MARS 2120 (Nintendo Switch, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series X/S, Epic Store e Steam) no dia 1 de agosto de 2024. Editado e revisado por Guilhes Damian e Bruno Carvalho. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho A2 (420x594mm).



Pôster infográfico sobre os chefes do jogo "Elden Ring" para o Bookzine Pôster GameMaster da Editora Europa. Produzido e editado no Adobe Illustrator no tamanho 70x50 cm.



Projeto gráfico e diagramação do Guia de Cultivares Soja e Trigo 2025 da Sementes Butiá. Edição impressa com 48 pág. produzida no tamanho 20x20 cm no Adobe InDesign - edição interativa com 50 pág. Textos e informações por Amanda Veselowski e equipes técnicas da Sementes Butiá.



Infográfico “Onde Morrem os Dragões” sobre a série House of the Dragon e o universo de Game of Thrones para Posterzine da Editora Europa. Conceito, produção, pesquisa e diagramação em conjunto com Fábio Rockenbach (A Experiência do Cinema). Produzido e editado no Adobe Illustrator e Adobe Photoshop com medida de 50x70 cm. Edição por Humberto Martinez.

Clientes e parceiros



Contato

 infograffi.com.br

 contato@infograffi.com.br

 [be.net/marcus-freitas](https://www.behance.net/marcus-freitas)

    [infograffi](#)

Orçamentos sob consulta.

