EGW

ELECTRONIC GAME WO

Com conteúdo
EDGE
PC GAMER

ASSASSIN'S CREED IV
BLACK FLAG

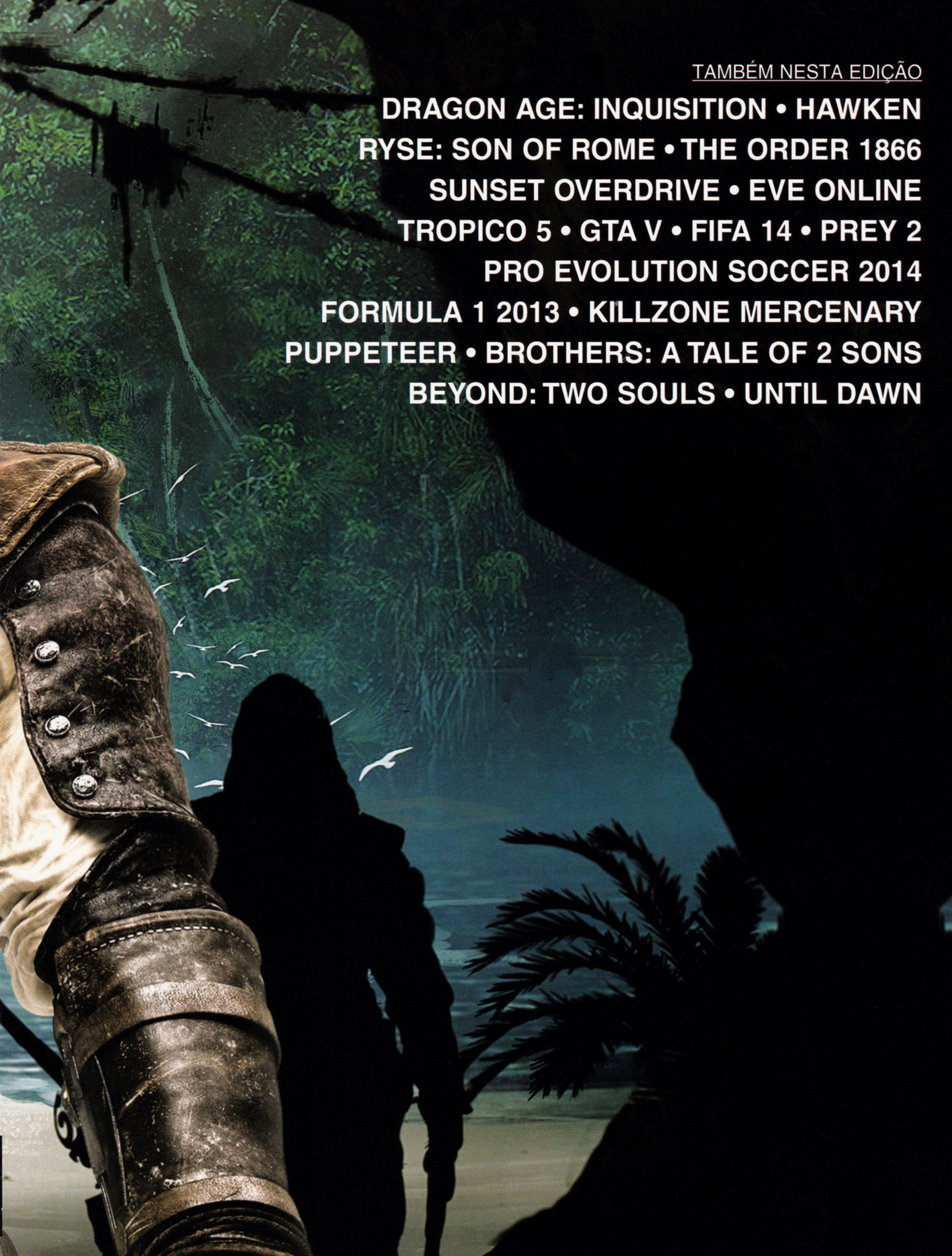
Das armas às batalhas em navios piratas, mudou tudo na série de maior sucesso da Ubisoft – mas há segredos que ainda não foram revelados... Até agora!

SÓ OBRA-PRIMA!
GTA V, Fifa 14, PES 2014, F1 2013 e Beyond: Two Souls: qual é o melhor jogo da temporada?

SEXO NOS GAMES
Desenvolvedores se defendem das acusações sobre cenas picantes

DIABLO III
Conheça a nova expansão Reaper of Souls e o que ela mudará na série clássica

GAMEWORLD.COM.BR Nº 145 R$ 12,90
ISSN 2175-2265
00145
9 772175 226004
TAMBOR


TAMBÉM NESTA EDIÇÃO
DRAGON AGE: INQUISITION • HAWKEN
RYSE: SON OF ROME • THE ORDER 1866
SUNSET OVERDRIVE • EVE ONLINE
TROPICO 5 • GTA V • FIFA 14 • PREY 2
PRO EVOLUTION SOCCER 2014
FORMULA 1 2013 • KILLZONE MERCENARY
PUPPETEER • BROTHERS: A TALE OF 2 SONS
BEYOND: TWO SOULS • UNTIL DAWN

EM DESVANTAGEM
DESARMADOS, MA
NUNCA DERROTAD

saraivaonline | @saraivaonline | @saraivaonline | vendas 4003-3390

CARTÃO DE CRÉDITO SARAIVA
Parcele em até 12x sem juros!
Anuidade grátis².

Os produtos aqui anunciados encontram-se disponíveis para venda no site www.saraiva.com.br e também em algumas de nossas lojas físicas, podendo variar os preços dos produtos entre loja física e

Saraiva plus

Com ele, seus pontos valem mais compras[3].

ja virtual. Consulte antes de comprar. 1. O parcelamento em até 12 (doze) vezes sem juros é válido somente para alguns produtos pagos com o Cartão de Crédito Saraiva. Consulte parcela mínima e produtos parti

CALL OF DUTY® GHOSTS

Por apenas

R$ 199,90

Baixe o leitor de QR Code no seu celular e fotografe o código.

saraiva.com.br

cipantes antes de comprar. 2. Mais informações em www.saraiva.com.br/cartaosaraiva 3. Consulte regulamento em www.saraiva.com.br/saraivaplus

EGW
Com conteúdo EDGE
Encarte PC GAMER

DESTAQUES

08 STEAM MACHINE
Console da Valve promete incomodar Sony e Microsoft

12 WARCRAFT
Começa em janeiro a produção do filme para as telonas

16 HAWKEN
Como vai funcionar o projetão dos robôs gigantes

22 PREVIEWS
Dragon Age: Inquisition, Ryse: Son of Rome, The Order 1866, Sunset Overdrive, Prey 2, South Park: Stick of the Truth

36 HARADA
Entrevista com o homem por trás da lenda de *Tekken*

50 REAPER OF SOULS
Testamos em primeira mão a nova expansão de *Diablo III*

62 BLACK FLAG
Novo jogo da série *Assassin's Creed* abraça a pirataria

72 MEDO DO SEXO
Fomos desvendar o mistério por trás do sexo nos games

78 REVIEWS
GTA V, PES 2014, Fifa 14, Beyond: Two Souls, Brothers: A Tale of 2 Sons, Puppeteer, Killzone Mercenary, Scribblenauts Unmasked

EDITORIAL

Você joga games. E vai ao cinema, sai à noite, vai a shows, assiste séries, ouve música, lê livros. Seu cardápio de entretenimento é variado, com destaque especial – claro! – para os games. Não é porque você tem uma paixão que não tem outros amores: cada um de nós é múltiplo, contém uma multidão. Nenhuma novidade aí, certo?

Agora, compare com música. Ninguém acha que um cara que decorou a discografia completa do Mudhoney, e paga R$ 500,00 pra passar o dia enlameado em um festival, só pensa em música. Compare com futebol. Ninguém que passa 30 horas por semana assistindo jogo e vendo mesa-redonda só pensa em futebol. E tanto é verdade que as maiores empresas do Brasil, as marcas mais conhecidas, quando querem conectar com o público "homem de 18 a 35 anos", sempre usam as mesmas ferramentas: música e futebol.

E os games? Ah, é coisa de gamer, repetem os desinformados. A grande imprensa ajuda a desinformar. Esse ano foi com *GTA V*: puxa, um bilhão de dólares, olha como os games são um grande negócio! Ou essas matérias garantindo que os consoles estão acabando, que agora é tudo no celular e tablet... Ué, game é fenômeno ou fracasso? Outro dia li um artigo decidindo que o Xbox One e o PS4 não têm futuro porque são basicamente uns PCs. Isso quando não culpam os games pela violência.

Nós sabemos que game é pra criança, adulto e daqui a pouco pra terceira idade. Nós sabemos que jogar em console, mobile e computador são experiências diferentes. Nós sabemos que somos o que jogamos, e também somos mais do que jogamos. Devagar, os civis estão aprendendo tudo isso. Uma das maiores evidências foi a explosão de venda de livros ligados a universos dos games. As maiores editoras do Brasil entraram na jogada, e hoje temos livros de *God of War*, *Halo*, *World of Warcraft* e muitos outros. O número mais bestificante é o da coleção de livros *Assassin's Creed*, que passou faz tempo das 250 mil cópias vendidas. Uns meses atrás, Bertrand Cauldron, da Ubisoft, nos contava que é o dobro das vendas da coleção nos Estados Unidos.

Quanto mais envolvidos em ambientes imersivos como o de *Assassin's Creed*, mais valorizamos os universos ficcionais, o conteúdo criativo, o poder das histórias. As pesquisas no mundo inteiro dizem o mesmo. Os gamers abrem mão de uma coisa só, em todo o menu do entretenimento: assistir TV aberta. O que até que prova que a gente está fora da média. Estamos acima...

André Forastieri

ASSA
CRE
BLAC
NOVEMB

FACEBOOK.COM/UBISOFT.BRASIL

SSIN'S
EED® IV
K FLAG™
RO, 2013
FOR|RESULTS
UBISOFT®
18
XBOX ONE
XBOX 360
XBOX LIVE
PS4
PS3
Wii U

STEAM MACHINE

Valve entra de cabeça na guerra dos consoles e promete uma briga boa com a Sony e com a Microsoft pela sua sala de estar

> *Filipe Siqueira*

Sony e Microsoft acabam de ganhar oficialmente um concorrente de peso na Guerra pela sua sala de estar: a Valve, com o Steam Machine. A dona do Steam não ataca apenas com uma máquina qualquer, mas com uma filosofia nova e completa na forma de enfrentar os concorrentes, o que envolve sistema operacional de código aberto, hacks, promoções e componentes poderosos.

A Valve é uma empresa pequena, sem qualquer pressa ou vontade de dar passos maiores do que as pernas dela permitem. Mostra disso foi a paciência corporativa para, aos poucos, preparar o terreno que culminou com uma trinca de revelações iniciadas em 23 de setembro último. O primeiro passo foi dado há um ano, com o Big Picture, uma versão do Steam adaptada para exibição em televisores, com ícones (bem) grandes e navegação facilitada para joysticks.

A evolução desse conceito veio com a primeira das revelações da Valve em setembro: o SteamOS, um sistema operacional baseado em Linux. A empresa não divulgou muitos detalhes sobre a forma como ele funcionará depois que for instalado na máquina (um usuário comum enfrentará dificuldades para instalá-lo em uma máquina com Windows? – essa foi a principal dúvida de todos), mas expressões como "hacks" e "código aberto" já arrancaram sorrisos de uma comunidade ávida por novidades.

Ele não é exatamente lindão, mas parece ser bem funcional

SIM, É 100% GRATUITO

O SteamOS é totalmente gratuito, tanto para desenvolvedores quanto para jogadores e, segundo a Valve, possui sistemas que garantirão "aumentos significativos de desempenho gráfico" e ainda receberá melhorias na latência e nos componentes de áudio.

Há também toda uma filosofia colaborativa por trás do desenvolvimento do SteamOS – a Valve desde já está preocupada em vender essa ideia.

A principal função do sistema, por hora, é o streaming de games e conteúdo em redes caseiras. A função dispensa todo aquele malabarismo de fios que envolve trazer um PC do quarto ou escritório para a sala, quando se deseja uma sessão de *BioShock Infinite* em frente à TV de 42" da sala.

O SteamOS será também compatível com os indispensáveis serviços de conteúdo, como Netflix e Hulu, e

SteamOS vai encontrar uma concorrência ferrenha no mercado

"suporte a melhorias contínuas, inclusive dos próprios usuários".

Para embarcar esse poder de fogo, a Valve nos apresentou dois hardwares: o Steam Machine e o Steam Controller. O Steam Machine ainda não tem aparência – as especificações já foram reveladas, no entanto – mas causou uma correria insana após a Valve anunciar que 300 usuários do Steam receberiam a versão beta do console para testes. Em menos de 20 minutos, mais de 10 mil usuários já haviam se inscrito para concorrer a uma das máquinas, numa corrida que lembra o sadismo sutil de Willy Wonka, em *A Fantástica Fábrica de Chocolate*.

O último componente desse novo universo da Valve – e que possui a missão mais complexa e ingrata – é o Steam Controller. Apesar dos joysticks do Xbox 360 e PlayStation 3 servirem muito bem para games de PC, o Steam Controller não poderia se contentar em simplesmente adaptar os comandos do mouse e teclado em suas funções – ele precisava substituir a dupla. E aí reside sua razão de ser.

O design final do controle parece um pouco desengonçado se levarmos em conta a padronização de joysticks de consoles, mas em seu conceito ele parece suprir o que todos esperam dele. O Controller consiste em duas grandes superfícies táteis, rodeada por quatro botões, e ao centro, uma tela sensível ao toque, que também serve para exibir detalhes adicionais, como mapas, status do personagem e outras coisas que os desenvolvedores podem inventar.

A substituição dos analógicos – que dão a aparência de um Dual Shock com design extraterrestre – faz sentido quando o acessório foi feito mirando os acostumados com mouse e teclado, e existe nas superfícies circulares o que a empresa chamou de "atuadores lineares ressonantes duplos". A falta de resposta física ao comando das superfícies táteis ainda pode ser um problema, mas a Valve afirma que já pensou nisso e o dispositivo contará com uma "nova geração de feedback tátil superpreciso, empregando dois atuadores lineares ressonantes".

Já a tela "fornece um canal de informação vital ao jogador – oferecendo informes de jogo sobre velocidade, limites, limiares, texturas, confirmações de ações ou qualquer outro evento que os desenvolvedores de jogos queiram que os jogadores notem". O joystick possui 16 botões e é espelhado, o que facilita a vida dos canhotos.

ESSA BAGAÇA VAI SER CARA

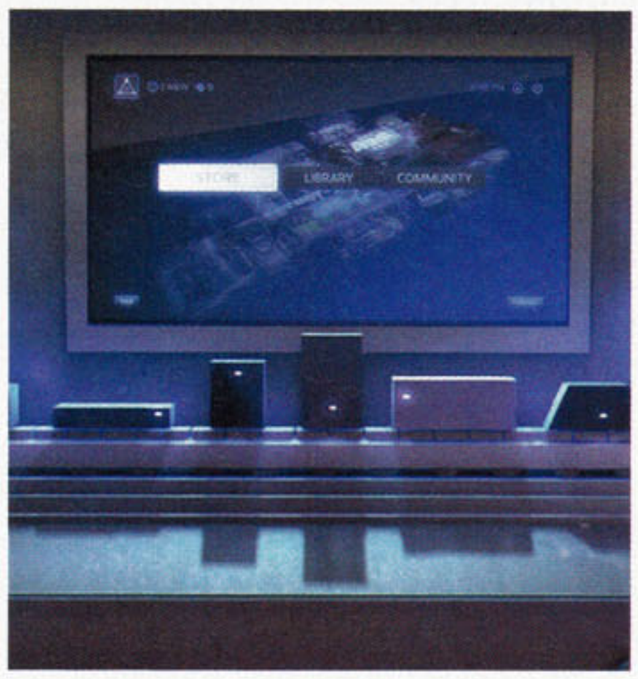
Para termos uma parâmetro corporativo dos riscos que envolvem o Steam Controller, basta analisarmos que a Valve afirmou que demorou um ano para desenvolver o joystick, enquanto a Microsoft torrou US$ 100 milhões e dois anos e meio num acessório que nada mais é que uma evolução do joystick do Xbox 360.

Segundo a Valve, "centenas de games" funcionarão nativamente no SteamOS, enquanto outros milhares necessitarão de algum grau de adaptação. Esse processo provavelmente ocorrerá de forma automática, o que deixa para os jogadores a tarefa de configurar tudo como melhor lhes aprouver. Com a API do acessório liberada, a ideia da Valve é que os próprios jogadores troquem esquemas de configurações entre si e façam o trabalho pesado que nenhuma empresa no mundo faria sozinha.

O maior problema deve ser o preço. Pelas especificações liberadas do beta, o Steam Machine deve custar caro – apostamos em algo perto dos US$ 990 que o Piston custou. Ou talvez até mais. Porém, como a Valve deixou claro, existirão diversos modelos e configurações de Steam Machine, fabricados por diversas empresas diferentes.

Essa pulverização pode ser uma complicação extra para a empresa trabalhar futuramente (pergunte ao Google e ao Android), já que precisará entrar na mesa de negociações para manter os games em certo patamar de exigência para as Steam Machines de entrada não defasarem em menos de cinco anos, pelo menos – um mar em que Sony e Microsoft já navegam muito bem.

O lançamento está marcado para algum momento de 2014, mas a correria já começou. Código aberto, hacks, comunidades e API liberadas? Seja benvinda à sala de estar, Valve!



PODER DE FOGO

Especificações técnicas do modelo beta do Steam Controller:

GPU: Algumas unidades virão com NVidia Titan, outras com GTX780, outras com GTX760 e outras com GTX660

CPU: Algumas virão com chipsets Intel i7-4770, outros com i5-4570 e outros com i3

RAM: 16 GB DDR3-1600 (CPU), 3 GB DDR5 (GPU)

Armazenamento: 1 TB/8 GB Hybrid SSHD

Fonte: 80 Plus Gold de 450W, interna

Dimensões: aproximadamente 30,48 x 31,50 x 7,37 cm

VÁ EM PAZ, TOM

Tom Clancy se foi, mas deixou um imenso legado na literatura, no cinema e nos games, especialmente nas séries *Splinter Cell, Ghost Recon* e *Rainbow Six*

> *Flávio Croffi*

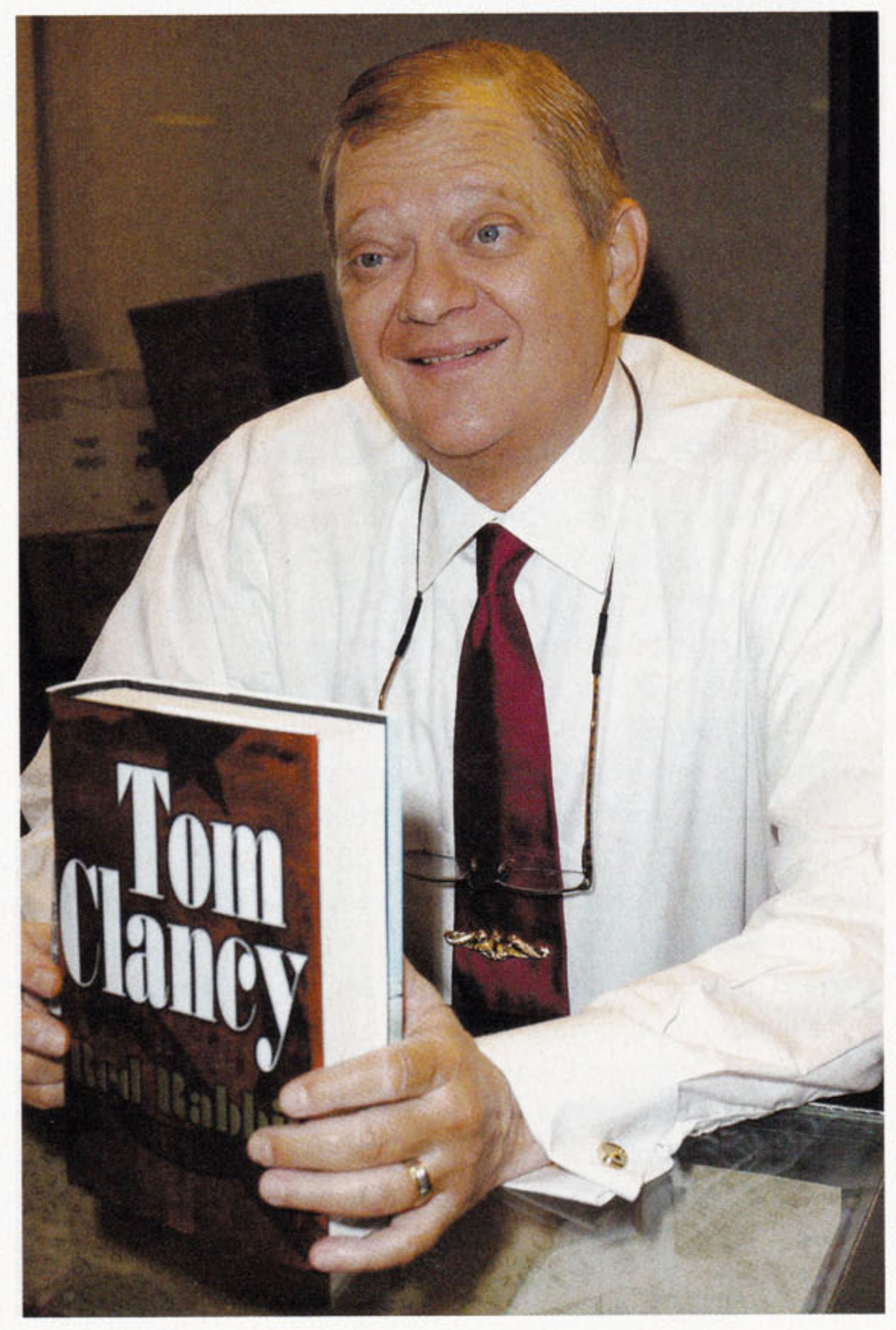
Chegou a hora de Tom Clancy. Mais um dos ícones e criadores de grandes franquias dos games se foi. De professor de inglês a corretor de seguros, de rejeitado na Marinha americana a um dos maiores escritores contemporâneos dos Estados Unidos. Este é Tom Clancy, que morreu aos 66 anos no último dia 1º de outubro, deixando diversos filmes e jogos inspirados em seus livros.

Clancy começou a escrever livros tarde, aos 37 anos, com *Caçada ao Outubro Vermelho* (1984), romance no qual apareceu pela primeira vez Jack Ryan, agente da CIA e um dos famosos personagens que também estrelou outros livros dele.

A obra fez tanto sucesso que até Ronald Reagan, então presidente dos EUA, não poupou elogios ao trabalho, o que fez com que o romance até fosse transformado em um filme de sucesso com Sean Connery e Alec Baldwin, em 1990.

A peculiaridade de Tom Clancy está nas suas ideias mescladas com um estilo de escrita bem detalhado. Ele insere elementos de mistério, suspense e dá informações precisas sobre localidades, personagens e equipamentos.

O autor inclusive ficou conhecido por ter um estilo próprio, que aborda espionagem e tecnologia avançada militar em suas histórias, o que pode ser claramente visto nos jogos e franquias inspiradas em suas obras, como *Rainbow Six, Ghost Recon* e *Splinter Cell*.



Clancy sempre foi muito astuto ao criar suas histórias, que tinham um tempero político da direita conservadora americana. Suas obras até ganharam uma nova roupagem depois de ele ter fundado a Red Storm Entertainment, em 1996, onde transportou suas ideias para os jogos. Hoje, são mais de 40 títulos com o nome dele.

ATENTO AOS DETALHES

As séries *Rainbow Six* e *Ghost Recon*, atualmente, contam juntas com 26 títulos (17 e 9, respectivamente), incluindo as expansões. Ambas colocam o jogador no comando de equipes táticas militares. Já *Splinter Cell* tem 7 jogos lançados, sendo o mais recente *Blacklist*.

O autor já conta também com o seu nome em um jogo para a próxima geração de consoles: *The Division*. Trata-se de um game multiplayer massivo em terceira pessoa e terá como destaque a participação dos jogadores em um mundo online, para contribuir na reconstrução da cidade de Nova York depois de um ataque químico.

The Division promete trazer a identidade literária de Tom Clancy – espionagem e tecnologia – para um mundo online aberto e interativo, que tanto fazem sucesso hoje em dia. Isso é algo benvindo, principalmente com títulos como *Grand Theft Auto V* e *Watch Dogs*.

Mistérios, tiros, batalhas, espionagem e um mundo militar que beira a realidade: o realismo fantástico de Tom Clancy fará muita falta.

O LEGADO DE TOM

- Rainbow Six (1998)
- Rainbow Six: Rogue Spear (1999)
- Ghost Recon (2001)
- Ghost Recon: Desert Siege (2002)
- Ghost Recon: Island Thunder (2002)
- Rainbow Six 3: Raven Shield (2003)
- Splinter Cell (2004)
- Ghost Recon: Jungle Storm (2004)
- Ghost Recon 2 (2004)
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow (2005)
- Ghost Recon 2: Summit Strike (2005)
- Rainbow Six: Lockdown (2005)
- Rainbow Six Vegas (2006)
- Splinter Cell: Chaos Theory (2006)
- Ghost Recon Advanced Warfighter (2006)
- Splinter Cell: Double Agent (2007)
- Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (2007)
- Rainbow Six Vegas 2 (2008)
- Endwar #1 (2008)
- Splinter Cell: Conviction (2009)
- H.A.W.X. (2009)
- Ghost Recon: Predator (2010)
- H.A.W.X. 2 (2010)
- Ghost Recon: Future Soldier (2012)
- Ghost Recon Online (2012)
- Splinter Cell: Blacklist (2013)
- Rainbow Six Patriots (2014)
- The Division (2014)

Sam Fisher, o herói de *Splinter Cell*

LOJAS AMERICANAS

Todo Mundo Vai.

A maior variedade em GAMES

todo mundo encontra aqui!

XBOX 360 + KINECT + JOGO*2, 3

250GB: R$ 1.399,00 cada

10x sem juros nos cartões de crédito*1 R$ 139,90

4GB: R$ 1.199,00 cada

10x sem juros nos cartões de crédito*1 R$ 119,90

XBOX 360 SLIM 4GB*2

R$ 899,00 cada

PLAYSTATION 3 250GB NACIONAL SONY*2

R$ 1.099,00 cada

PLAYSTATION 2 SLIM + 1 JOGO*2, 3

R$ 599,00 cada

CONTROLE XBOX S/ FIO MICROSOFT*2

R$ 199,90 cada

CONTROLE PS3 DUALSHOCK 3 PRETO SONY*2

R$ 199,90 cada

LANÇAMENTOS

GAME PS3 OU XBOX FIFA SOCCER 14*2

R$ 199,90 cada

GAME PS3 OU XBOX GRAND THEFT AUTO V*2

R$ 199,90 cada

GAME PES 2014*2

PS3: R$ 179,90 cada

XBOX: R$ 199,90 cada

GAME PS3 BEYOND TWO SOULS*2

R$ 149,00 cada

PLAYSTATION PORTÁTIL 3000/3010 CORE*2

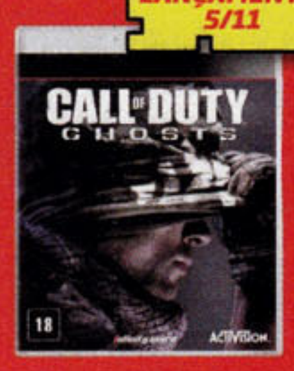
R$ 599,00 cada

LANÇAMENTO: 31/10

GAME PS3 OU XBOX BATTLEFIELD 4*2

R$ 199,90 cada

LANÇAMENTO: 5/11

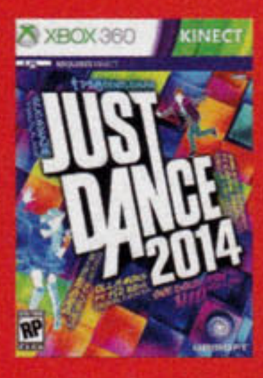


GAME PS3 OU XBOX CALL OF DUTY - GHOSTS*2

R$ 199,90 cada

GAME PS3 OU XBOX DIABLO III*2

R$ 159,90 cada



GAME XBOX JUST DANCE 2014*2

R$ 159,90 cada

GAME XBOX MINECRAFT*2

R$ 59,99 cada

Ofertas válidas para todo o Brasil, nas lojas físicas até 17/11/2013, ou enquanto durarem os estoques dos itens. Imagens meramente ilustrativas. (*1) Parcelamento em até 10x sem juros válido para compras acima de R$ 199,00 realizadas nos cartões de crédito. (*2) Nem todos os produtos são encontrados em todas as lojas. (*3) O game é um brinde que vem dentro da embalagem. (*4) O serviço 4003 tem custo de ligação local + impostos locais, conforme o Estado de origem, para telefones fixos e, para celulares, custo de ligação + impostos conforme operadora; tais custos serão cobrados na conta telefônica.

americanas.com

A maior e mais completa loja da internet brasileira.

Compre também pelo telefone 4003-1000*4

WARCRAFT

FILMAGENS COMEÇAM EM JANEIRO

A Universal Pictures e a Legendary começam a produção do filme baseado no game de maior sucesso da Blizzard

> *Fernando Souza Filho*

Com tantos títulos novos de games sendo transportados para a tela dos cinemas, chegou a hora da obra-prima da Blizzard também usufruir das produções hollywoodianas. Depois de *Tomb Raider, Assassin's Creed* e *Splinter Cell*, agora é *Warcraft* que chega às telas do cinema, com produção da Legendary e da Universal Pictures.

Com filmagens agendadas para começarem no próximo dia 13 de janeiro, o filme tem previsão de chegar aos cinemas em dezembro de 2015. Ele será dirigido e escrito por Duncan Zowie Jones, diretor britânico filho de David Bowie – que imortalizou o dia de seu nascimento com a música *Kooks*, do álbum *Hunky Dory*, de 1971. Duncan hoje é conhecido por ter feito os filmes *Lunar* e *Contra o Tempo*.

O roteiro do filme foi feito em parceria de Duncan com Charles Leavitt, autor de scripts cinematográficos famosos, como *Diamante de Sangue, K-Pax* e *Sunchaser*.

A produção da película será dividida entre oito mãos: Charles Roven e Alex Gartner (da Atlas Entertainment), e Thomas Tull e Jon Jashni (Legendary). Stuart Fenegan, Jillian Share e Brent O'Connor serão os produtores executivos, enquanto Chris Metzen, da própria Blizzard, assume a co-produção do projeto.

PROJETO DE LONGA DATA

A transposição da história épica do mundo de Azeroth para o cinema não é uma ideia nova: o projeto teve sua semente plantada nos idos de 2006. Inicialmente, o roteiro seria baseado na era de *Warcraft: Orcs and Humans*, mas ele foi descartado porque pareceria demais com *Senhor dos Aneis*. O formato atual do filme é baseado no romance *Warcraft: The Last Guardian*.

Após muitos debates entre a equipe, Chris Metzen chegou a dizer em 2007 que o protagonista do filme seria um personagem novo, um Anti-Thrall, e toda a história viria sob a perspectiva da Aliança, ainda que o próprio Metzen seja assumidamente fã da Horda.

O roteiro começou a ser escrito um ano depois disso, em 2008, e um ano mais tarde Sam Raimi (*Evil Dead, Oz, Xena – A Princesa Guerreira, Homem-Aranha 1, 2* e *3*) foi anunciado como seu diretor. Mas ele próprio desistiu do cargo em 2012, porque estava com outros trabalhos grandes em andamento.

O projeto chegou a esfriar depois disso, mas voltou a esquentar a todo vapor quando Duncan Jones entrou na parada, em janeiro deste ano. A Blizzard então tirou o roteiro de Robert Rodat e colocou tudo nas mãos do filho de David Bowie. Depois disso, o filme voltou a engrenar a toda velocidade.

O elenco de atores ainda não está confirmado, mas Colin Farrell (*Coração Louco, Minority Report, Demolidor, Exterminador do Futuro, Sete Psicopatas e um Shitzu*) e Paula Patton (*Hitch – Conselheiro Amoroso, Déjà-vu, Missão Impossível: Protocolo Fantasma, Preciosa*) estão em negociação final para protagonizar a película.

Paul Dano (*Cowboys & Aliens, Looper*), Travis Fimmel (*A Experiência*), Anson Mount (*Privacy Policy*) e Anton Yelchin (*Star Trek, Os Smurfs 1* e *2*) também estão na lista principal do elenco.

As perspectivas são as melhores possíveis, mas haja paciência para controlar a ansiedade até lá...

Duncan Jones, escritor e diretor

Colin Farrell

Paula Patton

iSales Games

O SEU CANAL DE NEGÓCIOS NO MERCADO DE VIDEOGAMES

Cadastre-se já
www.iSalesgames.com.br

AS PRINCIPAIS VANTAGENS PARA O LOJISTA FAZER PARTE DO NOSSO GRUPO

- Previsibilidade e planejamento
- Aumento na capacidade de compra
- Melhor rentabilidade na margem
- Risco zero
- Fortalecimento junto a indústria de entretenimento
- Gerenciamento de informação – *Forecast* e Giro
- Produtos *Geek*

TUDO ISTO E MUITO MAIS EM UM CANAL EXCLUSIVO

Mais informações
comercial@isalesgames.com.br

GREEN FARM 3

A premissa é similar à de *Farmville*, mas aqui a administração da fazenda é mais complexa e a interação social é mais profunda do que no Facebook

> *Fernando Souza Filho*

Em um primeiro momento, *Green Farm 3*, lançado no Brasil pela Gameloft, lembra um pouco o fenômeno efêmero *Farmville*, que tomou o mundo via redes sociais e perdeu relevância com a mesma velocidade com que a ganhou. Mas *Green Farm* é mais divertido, melhor polido e consegue obter nos mobiles uma performance muito superior ao que *Farmville* oferecia nas redes sociais.

O segredo aqui é que a Gameloft não colocou as atividades de fazendeiro como gameplay principal, preferindo inteligentemente levar a coisa para o lado de administração da fazenda, com diversas opções de interação social. Você pode, por exemplo, fazer tortas e bolos e vender para os amigos para coletar Coins (moedas).

Para falar um pouco mais sobre o jogo e sobre a nova linha de jogos que podem ser baixados em qualquer lugar, em alguns segundos, conversamos com Aurélie Hassen, gerente de produtos da Gameloft.

"Nossa prioridade é acessibilidade. Desenvolvemos uma linha de jogos com arquivos que podem ser baixados em 10 segundos"

Aurélie Hassen

EGW: Como exatamente funciona esse novo sistema de downloads da Gameloft?

Aurélie Hassen: Nossa prioridade é a acessibilidade. No mundo moderno, as pessoas esperam ter as coisas de forma mais eficiente, por isso, desenvolvemos uma nova linha de jogos com arquivos muito pequenos – média de 15 MB –, mas com alta qualidade. Usando uma conexão 3G convencional, esses jogos podem ser baixados em menos de 10 segundos. Isso torna o acesso ainda mais fácil, mesmo se você estiver na rua, no seu carro ou mesmo no metrô.

Isso vale também para aparelhos mais simples?

Sim. O público que joga nos celulares está crescendo e é importante criarmos jogos de que todos possam desfrutar. Ao mesmo tempo, estamos mantendo a incrível experiência de jogo, que é a marca registrada da Gameloft. Ao aperfeiçoar gráficos e animações, toda a qualidade é organizada em uma experiência compacta e eficiente.

***Green Farm 3* está nessa nova safra?**

Esse é um novo título da nossa franquia de simulação, em que os jogadores descobrem o prazer de cuidar de uma fazenda em um incrível ambiente social. No início do game, você herda uma mansão antiga do seu tio e deve completar as missões para reformá-la e deixá-la bem bonita.

Como funciona a interação social?

Graças às funções avançadas que ele oferece, você pode se tornar amigo dos seus vizinhos e pedir que eles te ajudem nos seus objetivos. Nós melhoramos os controles de varredura de tela para que você possa realizar diversas tarefas de uma só vez: o jogo tem todas as funções de um título avançado de fazenda, incluindo colheita, produção de itens e muito mais. Não é pouco para um jogo que tem apenas 13,5 MB.

***Dragon Mania* também virá nessa nova safra de jogos mais "leves" para fazer o download?**

Sim. *Dragon Mania* é uma aventura na qual você usa os dragões que criou para enfrentar seus amigos online.

Plataforma: Mobiles (Android, iOS) | **Desenvolvedora:** Gameloft | **Editora:** Gameloft | **Lançamento:** 19/9/2013

Admake WWW.ADMAKE.COM.BR

COMPRE ONLINE: WWW.DATISHOP.COM.BR

SUPER LIQUIDAÇÃO
MÊS DAS CRIANÇAS

JOGOS PARA PC
A PARTIR DE
R$ 29,90
5% DE DESCONTO
NO BOLETO OU DEPÓSITO BANCÁRIO

JOGOS XBOX 360, PS3 E WII
A PARTIR DE
R$ 49,90
PARCELE EM ATÉ 6X
SEM JUROS NO CARTÃO

*PROMOÇÃO VÁLIDA ATÉ 31/10/2013 OU TÉRMINO DOS ESTOQUES.

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL!

TELEVENDAS:
(11) 4063-5029
ATENDIMENTO DE SEGUNDA A SEXTA DAS 9:00 AS 18:00

VISITE NO FACEBOOK /DATISHOP

HAWKEN

Robôs gigantes e batalhas épicas ganham um novo capítulo com a finalização do projeto da Adhesive

> *Edge Magazine*

Hawken é um jogo que pune o egoísmo. Pune por todo o poder dado aos pilotos dos robôs Mechas gigantescos, aqueles que colocam a glória acima da camaradagem e logo se transformam em "colheitadeiras". Você pode até ser poderoso, mas todos são também – e se você busca proteção, suas chances de sobreviver são pequenas. É um paralelo apropriado, visto quão envolvida a comunidade está na formação da estreia da Adhesive Games.

A discussão em mão dupla gerou ajustes e balanceamento contínuos durante o beta do jogo, resultando em um game que soa singularmente cooperativo tanto no gameplay quanto na própria essência. Uma sessão de contagem de mortes é tão importante quanto seu número de assistências. A relação existente entre desenvolvedor e jogador culminará em uma grande revisão do sistema de progressão do game.

A atual configuração permite que você lentamente melhore o Mecha que adquire com três árvores de melhorias – ataque, defesa e mobilidade – usando os Optimisation Points, ganhos através dos resultados de batalhas. Esses pontos são adquiridos muito lentamente, tornando difícil de justificar o uso de mais de um Mecha no campo de batalha – apesar das diferentes habilidades deles – enquanto o sistema de classe é bastante prejudicado por cada uso repetido da árvore de habilidades.

"Novos jogadores tendem a ir direto para o Deathmatch primeiro, porque têm medo das partidas multiplayer"

Jason Hughes

A resposta da Adhesive, de forma simples, sugere cortar a progressão em dois: Pilots e Mechas agora ganham XP (pontos de experiência) independentemente, enquanto o rearranjado e renomeado sistema de Tuning Points fornece acesso a mais melhorias especializadas.

"Nossa nova progressão para Pilots, Mechas e desbloqueios de itens para robôs funcionam juntos para criar uma experiência mais profunda", afirma o presidente e diretor de criação da Adhesive, Khang Le. "Muitos fãs pediam por coisas assim, eles sentiam que o game não tinha complexidade e riqueza suficientes, o que é um dos nossos principais objetivos."

ALIMENTE SEUS ROBÔS

Talvez a diferença mais importante é que separar a progressão dos Pilots gerará um conjunto de Turning Points que pode alimentar cada Mecha que você possuir. Isso remove a necessidade de decidir onde um simples e precioso ponto será utilizado.

A Adhesive espera que isso encoraje os jogadores a alternarem entre diferentes classes durante os combates. Pilots podem evoluir através de 30 níveis – mais do que os atuais 25 – divididos entre três camadas, em que cada nível garante um Tuning Point, o acesso a um novo equipamento e um novo Mecha. As camadas podem também ser usadas para fortalecer ainda mais o sistema de aprimoramento.

Itens especiais e armas ainda exigirão slots internos de cada Mecha, mas você agora ganhará mais slots cada vez que ganha mais experiência como piloto – e alguns tipos de equipamento precisarão não apenas de um, mas de dois, três ou quatro slots, dependendo da potência.

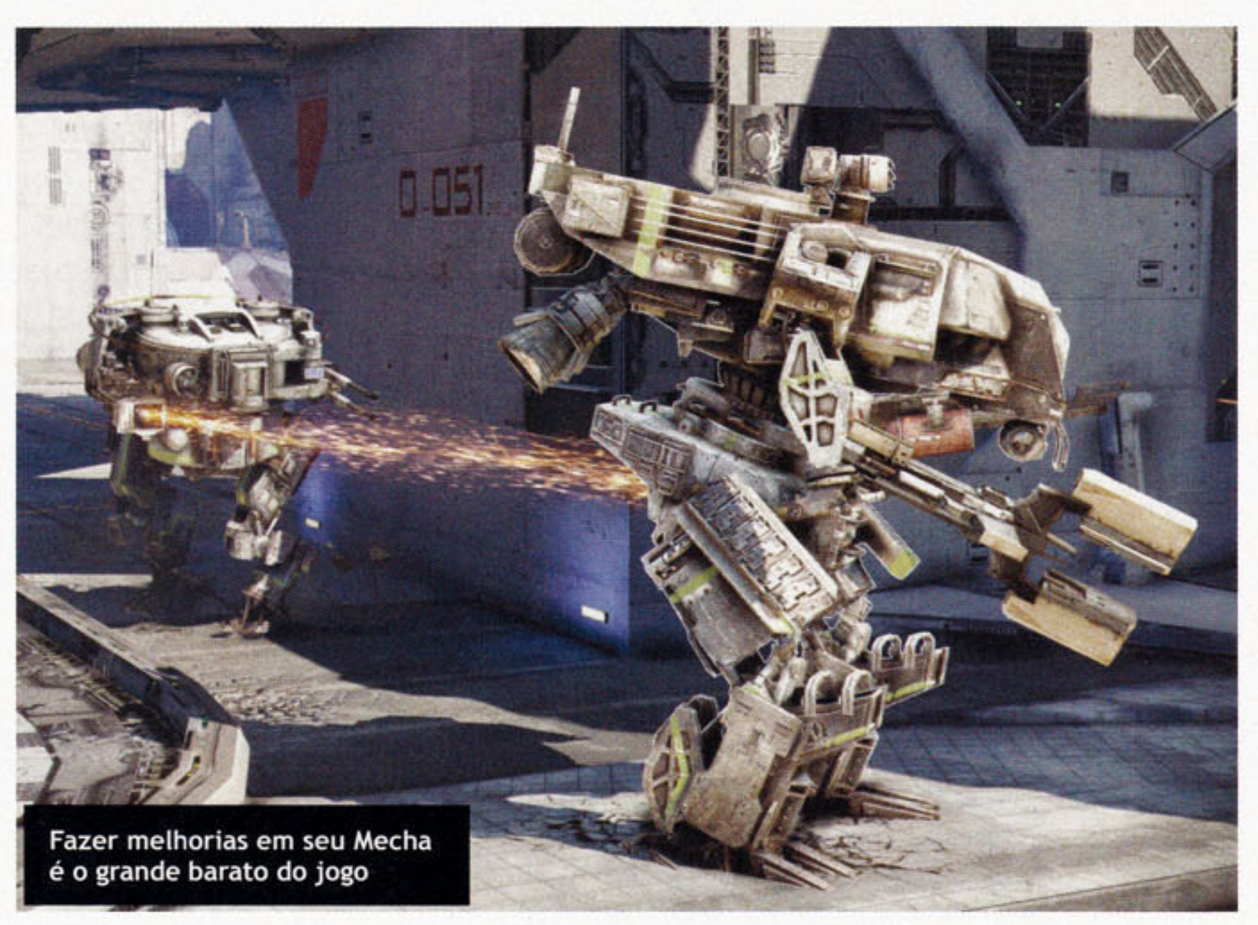
O sistema de Tuning, entretanto, é muito mais amplo do que a árvore de Otimização existente indica. Algumas categorias, como a armadura de impulso, é compartilhada em todas as unidades, mas existirão também algumas novidades específicas unicamente para algumas subclasses. O Technician, por exemplo, possui uma árvore inteira dedicada às habilidades de cura, que melhoram o processo de reparo dos equipamentos de todo o time.

Uma vez que será impossível deixar no máximo todas as árvores – já que existe um limite de 30 Tuning Points –, Mechas da mesma classe poderão ser bem diferentes, baseados na escolha do jogador.

Porém, enquanto seus Tuning Points acumulados podem ser usados em todos os seus Mechas, você ainda tem que atualizar cada um deles em uma ordem para conseguir vantagem máxima na sua progressão de Pilot. Eles também estão vinculados por níveis que limitam o número de Tuning Points que você pode utilizar neles: alcançar uma nova camada exigirá um único pagamento de Hawken Credits, ganhos durante o jogo, ou Meteor Credits, comprados com dinheiro real – ambos também podem ser usados para comprar novos Mechas ou equipamentos a qualquer momento. Cada camada traz recompensas e atualizações adequadas para cada classe.

Você ainda será capaz de conseguir XP, mesmo em um Mecha com todas as melhorias – qualquer ponto ganho dessa forma

Treine sempre sua mira: você vai precisar dela



Fazer melhorias em seu Mecha é o grande barato do jogo

será automaticamente transferido para um conjunto de pontos de reserva, que pode trazer melhorias para qualquer uma de suas máquinas.

É um sistema atraente que permite aos jogadores ficarem com seus Mechas favoritos, ao mesmo tempo que encoraja a experimentação com outras classes e subclasses. Você pode até mesmo ter múltiplas versões da mesma unidade, adaptada para diferentes estilos.

As formas em que as progressões de jogadores e Mechas interagem parecem bastante complexas no papel, mas o estúdio promete que uma Inteligência Artificial retrabalhada fará a maior parte do trabalho pesado para os jogadores, permitindo que um sistema profundo seja entendido facilmente. Naturalmente, iniciantes terão um monte de outras decisões a serem tomadas, muito mais que os jogadores que já estão no jogo há algum tempo.

Atualmente, jogadores novos completam um rápido tutorial, assistem um par de vídeos e pulam direto para a jogatina online. Não compreender o funcionamento dos sistemas do jogo resulta em destruições rápidas de seu Mecha. Há um modo Deathmatch para facilitar sua vida, mas essa não é a experiência completa de Hawken.

"Estamos trabalhando no treinamento para novos jogadores", afirma o produtor Jason Hughes, "refazendo completamente nosso tutorial para novos usuários e, em seguida, passando pelos movimentos mecânicos, tiroteios, superaquecimento e assim por diante. Estamos adicionando um modo de treino onde você luta contra os Bots."

O próximo passo será fazer um novo modo cooperativo de treino, que também coloca você contra os Bots, e deve ajudar a incutir o (possivelmente romântico) sentimento de equipe nos jogadores. "Novos jogadores tendem a ir direto para o Deathmatch primeiro, porque têm medo de encarar partidas multiplayer", continua Hughes. "Achamos que esses passos ajudarão a colocar mais pessoas nas partidas reais e diminuir a barreira para conseguir se divertir com os outros."

PONTOS EXTRAS

Esta revisão é um passo convincente para tornar *Hawken* um game completo, e que atrairá muito mais jogadores. Esse cuidado é específico para ajudar na acentuada curva de aprendizado do jogo, e garantir um menor número de situações caóticas, em que você enfrente um Mecha que supere o seu em demasia. Há ainda mapas que, mesmo belos, podem dificultar a navegação e fazê-lo sentir-se sobrecarregado, sem a companhia dos jogadores; mas um ícone que sempre mostra a posição de seu time é uma forma de diminuir possíveis frustrações. O ritmo único de *Hawken* e sua habilidade de construir alianças revelam que a Adhesive é capaz de fazer mais do que tecnologia inteligente.

Plataforma: PC | **Desenvolvedora:** Adhesive | **Editora:** Meteor Entertainment | **Lançamento:** Novembro/2013

10 MELHORES JOGOS PRA RELAXAR

Pra que essa pressa toda? Separamos uma lista com 10 jogos para você ficar "easy-breezy", "numa nice", "só no relax"... São títulos para você relaxar mesmo!

> *Paula Romano*

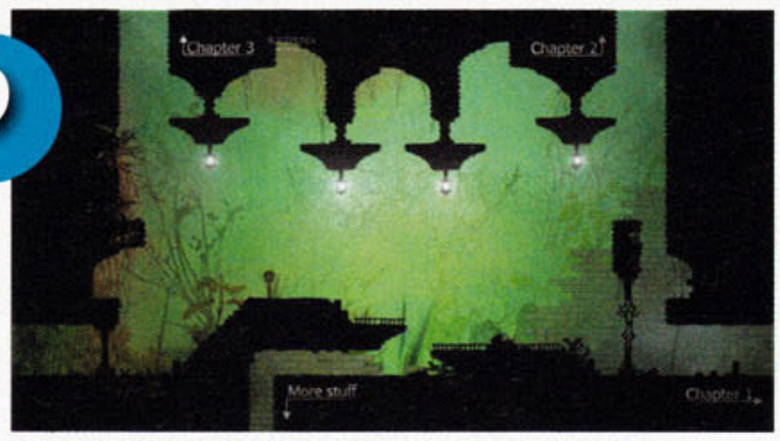
10

THE UNFINISHED SWAN

PS3 | Sony | 2012

The Unfinished Swan é um jogo independente criado pela empresa norte-americana Giant Sparrow, que se descreve como "uma empresa de jogos, pequena focada na criação de experiências surreais que as pessoas nunca tiveram antes". No título, o jogador está correndo atrás de um cisne que foi parar em um reino surreal. A jornada começa em um espaço completamente em branco, em que se deve lançar bolas de tinta preta para revelar o mundo ao redor.

9

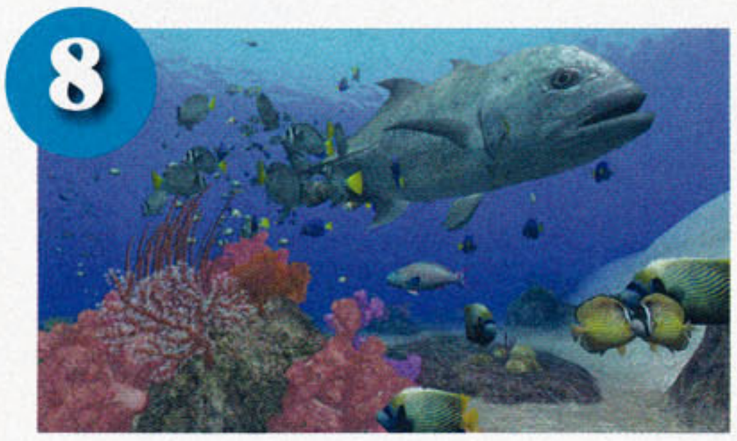


KNYTT UNDERGROUND

PC, PS3, PSV | Ripstone | 2012

Knytt Underground é um título de plataforma em que o jogador controla uma garota em um mundo subterrâneo, que busca encontrar o caminho de casa. Durante a jornada, o jogador estará em um labirinto obscuro. É preciso estar atento e identificar quais objetos ferem a personagem e quais proporcionam poderes e habilidades. O aspecto do jogo é sereno, os cenários são obscuros e a trilha sonora imita os sons da natureza.

8

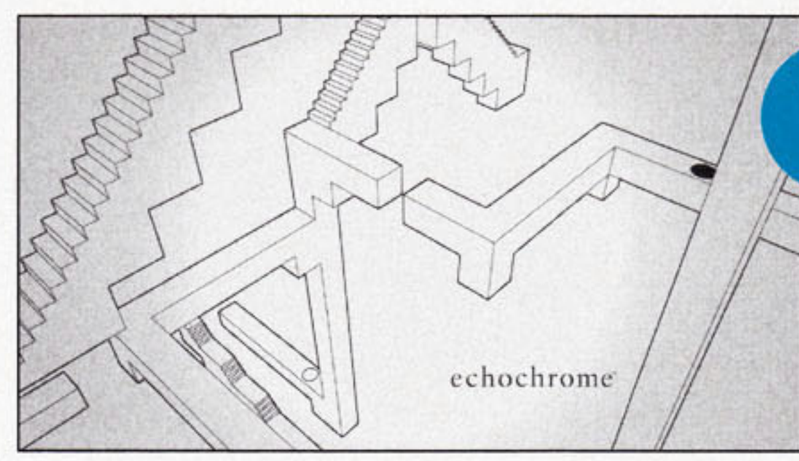


ENDLESS OCEAN

Wii | Nintendo | 2007

Exibido na E3 2007 sob olhares incrédulos, *Endless Ocean* é um título exclusivo do Nintendo Wii em que os jogadores controlam um mergulhador em um mar imaginário, em busca de tesouros escondidos e de vida subaquática. *Endless Ocean* também permite que vários jogadores mergulhem em conjunto, por meio do Nintendo Wi-Fi Connection. É ótimo para quem gosta de mar e de relaxar.

7



ECHOCHROME

PS3, PSP | Sony | 2008

Inspirado nas obras do artista holandês M.C. Escher, *Echochrome* é um jogo de quebra-cabeças diferente: o gameplay é baseado em ilusão de ótica – os jogadores utilizam cinco simples leis de perspectivas para seguir adiante, se esconder dos perigos e criar novos desenhos. Uma vez dominada as cinco leis, é possível criar seus próprios níveis e compartilhar com os amigos usando um editor de nível personalizado.

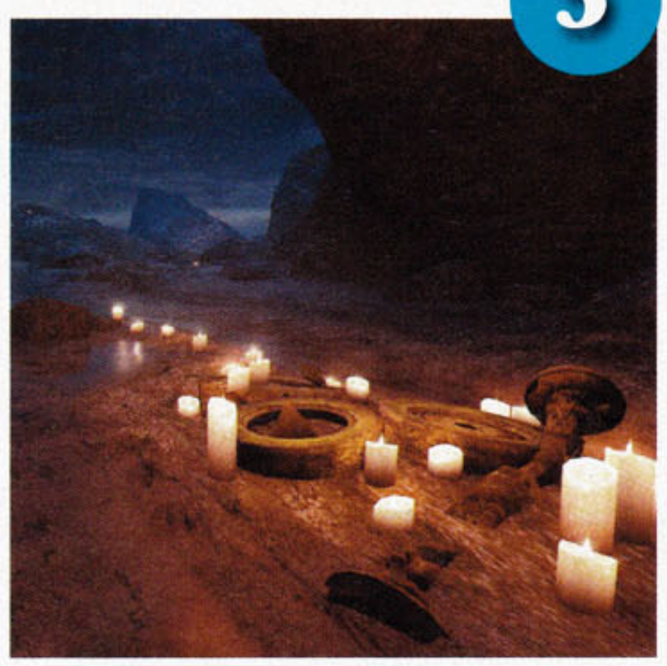
6

STARRY SKY

PC, Mobiles | Honeybee | 2009

Starry Sky não é um game fácil: trata-se de um título de exploração, com ritmo lento, em que segredos devem ser revelados para que se possa refletir sobre eles. Em um ambiente calmo e abstrato, o jogador faz as suas escolhas, assiste ao que acontece, destrava um segredo e depois reflete sobre como se sentiu. O escopo narra uma metáfora sobre a vida de um homem, cuja jornada tem altos e (muitos) baixos.

5



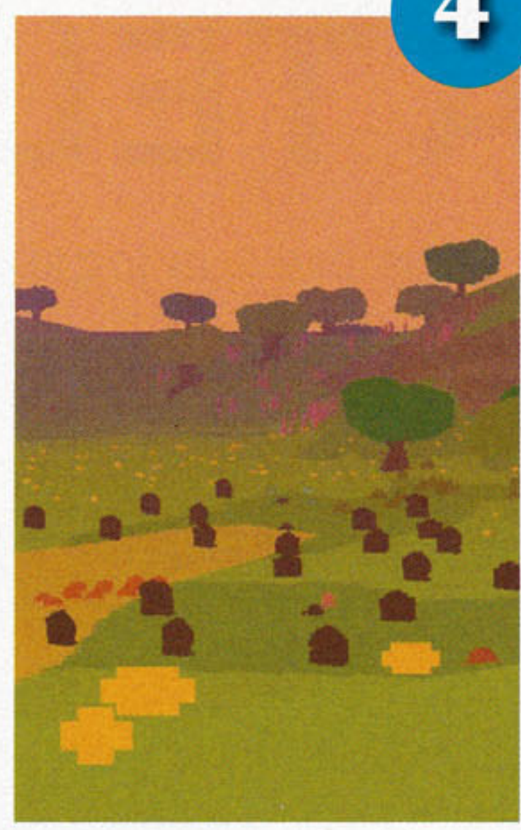
DEAR ESTHER

PC | The Chinese Room | 2012

Dear Esther é um FPS experimental em que as convenções dos jogos eletrônicos foram destemidamente excluídas. O game não envolve barras de energias, vidas, chefes ou puzzles: o jogador é colocado em perspectiva de primeira pessoa e à sua frente há uma ilha inexplorada de vegetação rasteira. Para se guiar, o jogador ouve – por meio de um narrador não-identificado – uma série de cartas fragmentadas de uma mulher chamada Esther, que morreu em um acidente de carro.

O game foi desenvolvido para fazer o jogador contemplar a beleza da natureza. O mais interessante é que cada um pode ter a sua própria experiência, já que as ações são escolhidas de maneira totalmente aleatória.

4



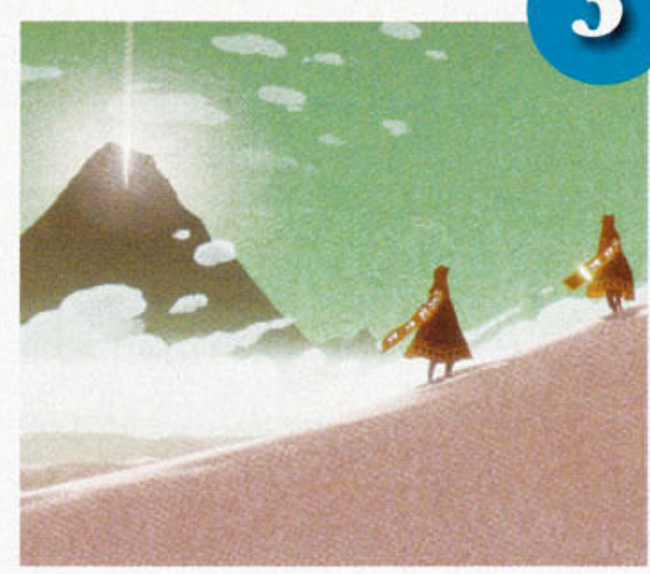
PROTEUS

PC | Twisted Tree | 2013

Proteus é um jogo de exploração produzido unicamente por Ed Key, com trilha sonora de David Kanaga. Rotulado por seus criadores como um título de exploração, mistério, cor e som, *Proteus* coloca o jogador em uma perspectiva em primeira pessoa, em uma ilha deserta para desbravar um mundo que se parece com um sonho.

A atmosfera de *Proteus* é gerada de forma diferente a cada partida, dando ao jogador experiências distintas.

3

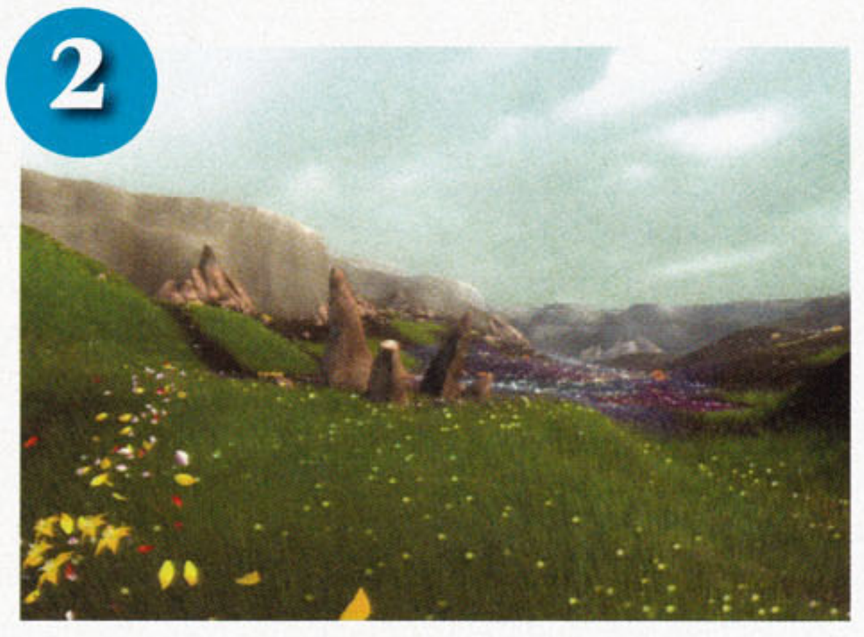


JOURNEY

PS3 | Sony | 2012

Esse é um jogo independente que deu certo. Ele coloca o jogador no controle de uma criatura encapuzada, no meio de um vasto deserto. O objetivo é chegar ao topo da montanha que está localizada ao fim do percurso. Durante a aventura, outros jogadores podem se juntar à viagem e a sua única forma de comunicação é um grito sem palavras. Os gritos podem deixar o véu do protagonista em um tom de vermelho mais intenso; ação que permite que o personagem sobrevoe os ambientes. Com um visual belo, contemplativo e uma trilha sonora – composta por Austin Wintory – que representa a grandeza do seu arco emocional, *Journey* nasceu com intenção de evocar sentimentos de insignificância e admiração nos jogadores – e que forjasse uma conexão emocional com os outros jogadores.

2



FLOWER

PS3, PSV | Sony | 2009

Sucessor espiritual de *Flow, Flower* coloca o jogador a soprar uma pétala de flor pelo ar por meio de comandos de movimentos. O objetivo é despertar emoções nos jogadores por meio de uma atmosfera viva. Voar perto de flores faz com que a pétala seja seguida por outras. As flores unidas também podem levar uma cor vibrante a um campo morto ou ativar moinhos de vento.

O jogo não possui nenhum texto ou diálogo, a narrativa acontece unicamente por meio das representações visuais e estímulos emocionais. A trilha sonora – composta por Vincent Diamante – é um item importante e potencializa as ações e os estímulos emocionais do jogador.

1

FLOW

PC, PS3, PSP | Sony | 2006

Flow é um dos jogos mais interessantes já produzidos. Extremamente relaxante, o título coloca o jogador no comando de um pequeno organismo aquático que deve evoluir para se tornar mais desafiante dentro da cadeia alimentar. É necessário colher os pedacinhos de criaturas presentes na biosfera e evoluir conforme as ingere. A ação acontece em cenários individuais de uma das cinco criaturas disponíveis.

Todos os aspectos do jogo, incluindo a música, são feitos para deixar o jogador submerso em uma atmosfera muito tranquila.

> TECH

JOGO NA TELINHA

Notebooks e um tablet: novas opções pra sua jogatina e de toda a família

> *Fernando Souza Filho*

PREMIER G1310

O novo notebook da Avell chega ao mercado prometendo qualidade de imagem, peso levíssimo e belíssimo teclado retro-iluminado. Com foco primordial no público gamer, o Premier G1310 tem tela de 13.3" Full HD LED, placa de vídeo NVIDIA GeForce GTX 765M com 2 GB e processador Intel Haswell 4ª Geração.

"A mobilidade deste produto é a sua principal característica, pois seu peso é de apenas dois quilos. Além disso, tem um design moderno, clean e prático, que facilita o manuseio do equipamento pelo usuário, tanto em situações de trabalho como de lazer", garantiu Emerson Salomão, diretor da Avell.

A configuração do G1310 promete uma jogatina tranquila até mesmo em jogos que exigem um poder de processamento mais pesado.

Fabricante: Avell

Preço médio: R$ 3.770,00

SPACE BR 7"

O novo tablet de 7 polegadas da Space BR mira o público infanto-juvenil. O aparelho roda jogos e conta com duas câmeras, uma frontal e uma traseira, permitindo que você use a criatividade para criar vídeos e fotos.

O aparelho possui dois processadores, 1 GB de memória RAM, uma câmera traseira com 2 megapixels e uma frontal de 0,3 megapixels. Com 8 GB de armazenamento, a capacidade pode ser expandida para até 32 GB. O sistema operacional é o Android 4.2 e ele possui conexão wi-fi.

Fabricante: Space BR

Preço médio: R$ 289,00

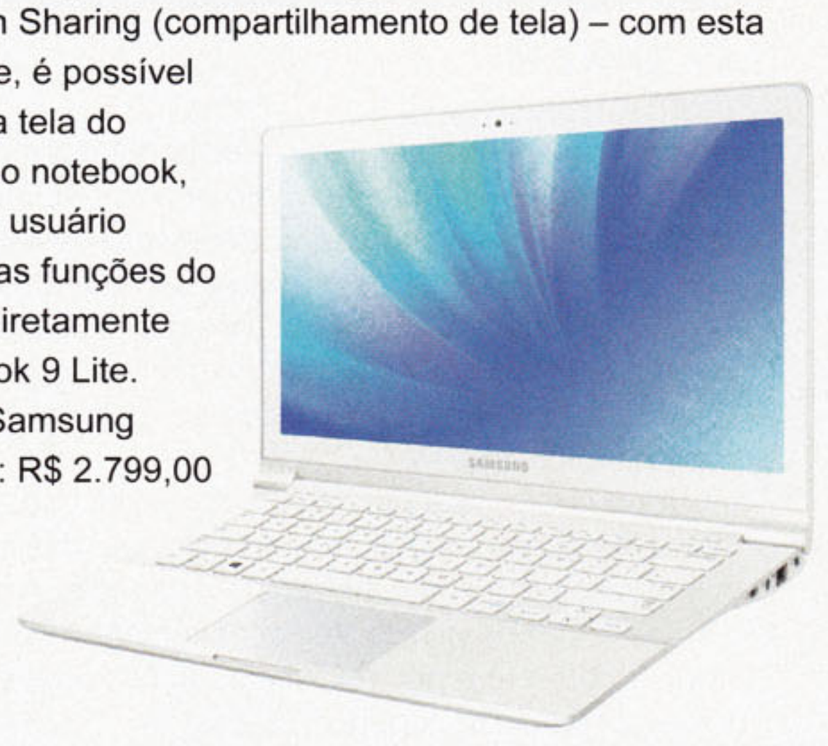
ATIV BOOK 9 LITE

A principal preocupação do novo notebook da Samsung é a praticidade: ele é leve, fácil de manusear e de levar para qualquer viagem. O Lite possui a função SideSync, que oferece a integração perfeita entre o notebook, smartphone e tablet. Esse recurso possibilita a conexão do computador portátil com outros aparelhos para a realização de atividades sem interrupções.

Com apenas 1,74 cm de espessura e peso de 1,58 Kg, ele tem memória com tecnologia SSD, que oferece segurança e robustez mesmo quando se está viajando. Ele também tem o Phone Screen Sharing (compartilhamento de tela) – com esta funcionalidade, é possível compartilhar a tela do smartphone no notebook, permitindo ao usuário utilizar todas as funções do smartphone diretamente na tela do Book 9 Lite.

Fabricante: Samsung

Preço médio: R$ 2.799,00



A RIXTY LHE DÁ COBERTURA NO CAMPO DE BATALHA DO CROSSFIRE AMÉRICA LATINA!

O FPS mais competitivo do Brasil

BR.CROSSFIRE.Z8GAMES.COM

PROMOÇÃO EXCLUSIVA RIXTY CROSS FIRE
Receba até 26.800 ZP em itens in-game dependendo do pacote escolhido, válido apenas com Rixty.

Itens podem variar

facebook.com/RixtyBrasilOficial

Ao usar Rixty na sua compra de créditos em qualquer um dos 100 mil pontos de recarga espalhados pelo Brasil, cartões presente Rixty, boleto, cartão de crédito ou débito via Rixty, você recebe um Bônus grátis com vários itens in-game extremamente valiosos! Promoção exclusiva para usuários Rixty! Aproveite!

Visite o nosso website para mais informações.

Ensine seus amigos. Rixty se pronuncia "Riquisti".

Copyright @ 2000-2013 G4box Inc. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. Copyright @ 1997-2013 Smilegate Inc. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.
Copyright @ Neowiz Corp. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. Todas as demais marcas registradas pertencem aos seus respectivos proprietários.

DRAGON AGE:

Parece um mundo aberto, age como um mundo aberto, mas é o RPG de sempre que ganhou novo gameplay dentro de seus cenários

> *Edge Magazine*

Crestwood está sob ataque e a culpa é nossa. Escalado como Inquisidor, à frente de um grupo que busca a causa dos distúrbios em Ferelden, nosso protagonista se estabeleceu em uma bela área rural, em um pequeno vilarejo. Mas isso atraiu a atenção dos puritanos do Red Templars, uma das duas facções antagônicas (a outra se chama Mages) cujas diferenças polarizarão a moral e as posições filosóficas que influenciarão as decisões do Inquisidor.

Mas, por enquanto, precisamos nos preocupar com decisões mais imediatas: os Red Templars atacaram Crestwood para desviar a atenção das forças da Inquisição, que precisou dividir sua linha de frente para mandar reforços para ajudar o lugarejo. É nessa hora que precisamos tomar essa primeira decisão estratégica: mandamos mais reforços para Crestwood ou trazemos de volta quem já estava lá, para reforçar o grupo principal de soldados? Devemos mandar um pessoal extra para ajudar os feridos?

"Queremos que você mostre em *Dragon Age* o tipo de líder que você é", explica o produtor Cameron Lee, durante nosso teste, ao mesmo tempo que a própria BioWare parece se perguntar que tipo de game ela quer fazer.

Dragon Age: Inquisition pode ser uma sequência do tipo convencional, mas não é exatamente o game que você estava imaginando. O projeto de baixo orçamento focado em um único personagem e os equívocos de *Dragon Age 2* ficaram para trás, pois a BioWare transformou *Inquisition* em uma sequência de *Dragon Age: Origins,* e não de seu predecessor.

QUESTÃO DE ESCOLHAS

Você pode mais uma vez escolher entre raças de personagens (Humano, Gnomo, Anão), sendo que agora os chifrudos Qunaris pela primeira vez são jogáveis. O Tactical View também foi refeito, permitindo que você congele o tempo, liste instruções e planeje manobras complexas no campo de batalha.

Nesse nosso primeiro contato com a nova geração do RPG da BioWare, escolhemos deixar o vilarejo de Crestwood à própria sorte, apesar da consternação de outros membros de nossa equipe. É uma decisão bem pragmática, para não perdermos o controle da região. Porém, ao chegarmos no topo da colina e vermos os templários destruindo o que sobrou de Crestwood, não dá para disfarçar o arrependimento pela decisão.

Mas deixamos a tristeza de lado e vamos em frente, pois o mapa de *Inquisition* é muito vasto, graças ao fantástico engine Frostbite, da Dice. E há muita coisa para explorar: levamos exatos 15 minutos contados no relógio para atravessar exclusivamente a área que estamos testando – que nem é tão grande assim.

No meio do caminho, nos deparamos com outra daquelas pequenas maravilhas do Frostbite: a destrutibi-

Os chifrudos Qunaris agora são jogáveis

INQUISITION

O combate aos templários vermelhos ficou ainda mais violento

lidade. Devidamente escondido, nosso protagonista destrói com bombas incendiárias e tochas alguns dos barcos usados pelos Red Templars para chegar ao local. Os mundos de fantasia geralmente são estáticos, estéreis, com arenas limitadas, por isso, essa mecânica de destrutibilidade pode efetivamente criar inúmeras opções táticas no campo de batalha.

Em nossa demo, a Inquisição conseguiu manter sua base intacta, mas ao voltarmos ao vilarejo de Crestwood foi muito triste ver todos aqueles cadáveres e a terra destruída.

No geral, trata-se de uma retomada de todo o potencial que parece ter sido esquecido lá atrás, ainda no primeiro jogo, quando a tecnologia ainda não era suficientemente avançada para abordar temas como liderança de grupos e consequências de suas escolhas, que são tão recorrentes nos títulos atuais.

Plataformas: PC, PS3, PS4, X360, XO | **Desenvolvedora:** BioWare | **Editora:** EA | **Lançamento:** Março/2014

MUNDO ABERTO

A BioWare está estruturando seu RPG de forma similar a um game de mundo aberto. Quase todas as regiões de Ferelden têm uma entrada, uma posição estratégica controlada pelos Meges ou pelos Templars, deixando bem claro por quais caminhos você pode optar.

Tome um castelo, por exemplo, e você terá que escolher se vai se especializar em diplomacia, em comércio ou se usará o local como uma base militar, uma fortaleza para seus aliados.

Não estranhe se você tiver a sensação de já ter visto esse tipo de gameplay em algum lugar: *Mass Effect 3* vai exatamente por esse caminho também.

Outra ação típica de mundos abertos é que você pode interagir diretamente com o cenário, inclusive reconstruindo monumentos destruídos, abrindo rotas alternativas para seus soldados – desde que você tenha recursos financeiros para isso, é claro. E vale lembrar que todas essas opções extras desbloqueiam missões paralelas.

RYSE: SON OF ROME

Mistura de *300* com *Gladiador* ganha o toque clássico da Crytek para o Xbox One

> *Flávio Croffi*

Ryse promete usar todo o poderio gráfico do Xbox One

A Crytek tem um currículo de invejar qualquer produtora: os caras simplesmente criaram jogos que servem como plataforma de testes para verificar se computadores realmente aguentam a "bronca" – como é o caso de *Crysis*. Além de muitos outros títulos excelentes, a empresa fez sucesso em 2012 com *Far Cry 3* e, agora, se prepara para entrar na nova geração de consoles com *Ryse: Son of Rome*.

O título coloca o jogador na pele de um brutamontes chamado Marius Titus, comandante de um exército romano que tem a "simples" missão de devastar qualquer ser que cruzar o seu caminho. Falando desta forma, dá até para lembrar de Kratos e não podemos negar que, pelo que pudemos ver até agora, certamente há algum elemento ou outro que lembra *God of War* – principalmente porque o game foca em guerras épicas.

Mas o diferencial mais marcante é que desta vez não estamos na pele de um semideus, pois Titus é um cara comum. Bem, na verdade "comum" não é bem a palavra, mas pelo menos ele não tem nenhum poder mágico bizarro ou especial. O que queremos dizer é que ele é um herói de guerra, pronto para devastar seus inimigos com a força de suas mãos e suas lâminas. É um exímio gladiador.

A FORÇA DO XBOX ONE

Além de abusar das novidades gráficas do Xbox One, com cenários gigantes e bem trabalhados, *Ryse* explora muito as cenas de combate. O jogador interage diretamente com os inimigos de formas distintas para criar cadeias de combos e detonar seus adversários de maneira brutal.

E isso vale também para eventos surpresa que aparecem entre uma cena e outra, em batalhas épicas que prometem dar a sensação de que estamos no Dia D da Roma antiga.

No jogo, será possível trabalhar com seus soldados para criar formações especiais no front, explorar estratégias distintas e se defender da melhor forma possível. Em determinado momento, por exemplo, Titus comanda seu exército para formar uma grande "rocha" de escu-

Duelos em grande estilo na Roma Antiga: o objetivo é continuar vivo

dos para se defender de tempestades de flechas, enquanto avança passo a passo em direção aos inimigos, até finalmente chegar ao ponto de ataque e eliminar cada "alma miserável" para cumprir seus objetivos.

O sistema de combate é o ponto forte e há distintos tipos de inimigos, desde simples soldados até habilidosos mestres das artes marciais. Enquanto um deles pode ser facilmente abatido, eles estipulam estratégias para atacar em grupo.

Como não atacam um de cada vez, cabe ao jogador "ler" esses movimentos e realizar com destreza seus golpes para permanecer vivo na história.

Titus pode desviar, contra-atacar, defender ou simplesmente cravar a espada na cabeça de seus inimigos. Frequentemente o game insere mais ação nos combates com cenas que aproximam o jogador da ação e fazem com que realmente tenhamos que lutar para nos mantermos de pé.

AO ESTILO HOLLYWOODIANO

Cada botão realiza um tipo de golpe ou uma ação específica. À medida que você luta com os inimigos, um símbolo de caveira surge na tela, indicando que ele pode ser executado. Aí, cada execução exibe um banho de sangue e ação no estilo dos melhores filmes épicos de Hollywood.

Ryse é certamente um dos grandes a chegar ao Xbox One em seu lançamento. A impressão que temos é que finalmente vamos poder entrar em uma mistura de filmes como *Gladiador* e *300*, mas com uma pequena diferença: a briga agora será em larga escala, sem perder o fio da meada histórico.

Plataforma: XO | **Desenvolvedora:** Crytek | **Editora:** Microsoft | **Lançamento:** 22/11/2013

THE ORDER: 1886

Quando carruagens e rifles elétricos se misturarem na Era Vitoriana, o estilo steampunk promete mostrar sua cara mais uma vez – agora no PlayStation 4

> *Bruno Capozzi*

Londres é uma das metrópoles mais icônicas do mundo e, em breve, será cenário para um dos mais aguardados títulos exclusivos da próxima geração de consoles. No entanto, os mistérios sobre este novo jogo são tão densos quanto as névoas que cobrem a capital inglesa.

Ao ser revelado na E3 2013, este título para PS4 deixou muita gente animada e ansiosa. Porém, passados alguns meses e alguns eventos do mercado de games, foram poucos os detalhes e novidades que os desenvolvedores deixaram escapar.

Em *The Order: 1886*, quem estiver com o Dualshock 4 em mãos terá a responsabilidade de proteger a humanidade em uma versão diferente do século 19. Nesta releitura da Era Vitoriana, fatores reais como construções e pessoas famosas coexistem com ameaças obscuras que põe os seres humanos em risco. Seria algo como a participação de Leonardo da Vinci em *Assassin's Creed*? Talvez. Mesmo assim, o time da Ready At Dawn Studios está totalmente focado em trazer um universo que faça sentido e que, acima de tudo, seja crível para o jogador.

Para isso, nada melhor do que o século 19 britânico. A Revolução Industrial possibilitou a criação de muitas novas invenções e engenhocas que serão coerentes com toda a atmosfera criada para o jogo. O que teremos em nossas telas será uma Londres com Zeppelins gigantes flutuando sobre o céu, rifles que usam tecnologia semelhante a uma Torre de Tesla e inimigos sobrenaturais. Tudo no melhor estilo Steampunk.

Estilo steampunk nos cenários, nas roupas e nas armas vitorianas

Até então, apenas o trailer de lançamento foi revelado e, com ele, nada de gameplay. Porém, com o passar do tempo, alguns poucos detalhes foram revelados sobre a jogabilidade de *The Order*.

O jogo será um TPS (tiro em terceira pessoa) que possibilitará uma grande interatividade com o ambiente. Tudo poderá ser destruído, explodido ou alterado de certa forma. Na demo técnica apresentada na Gamescom 2013, os aspectos físicos do título e a mira sobre o ombro do protagonista foram muito elogiados.

TIRO EM TERCEIRA PESSOA

The Order está sendo desenvolvido no novo engine para a nova geração da Ready At Dawn Studios, o RAD 4.0. Com ele, os produtores dizem alcançar o nível de qualidade esperado e também levar o PS4 ao limite. É algo meio complicado para o começo de uma geração...

Esse novo título encoberto por mistérios deve chegar às prateleiras em 2014, porém seus detalhes têm sido muito bem guardados. Fica a dúvida do porquê de uma demo final ainda não ter sido apresentada, mesmo faltando menos de um ano para o lançamento do game. Será que tudo ficará pronto a tempo de cumprir o combinado?

Plataforma: PS4 | **Desenvolvedora:** Ready At Dawn | **Editora:** Sony | **Lançamento:** 2014

UNTIL DAWN

Jogo de terror bem ao estilo de filmes dos anos 1990 promete muito, muito sangue

> *Paula Romano*

"I don't wanna die!" é o grito de horror que se ouve no trailer de anúncio de *Until Dawn*. O vídeo, liberado na Gamescom 2012, recebeu muitos elogios, principalmente por se tratar de um jogo de terror compatível com o esquecido PlayStation Move.

Exclusivo para PlayStation 3, o jogo passou um bom tempo sem notícias, favorecendo os rumores de que ele poderia ter sido cancelado. Mas a Supermassive Games garantiu: o game está em produção e vai sim ganhar vida.

Until Dawn insere o jogador em uma narrativa de terror adolescente na qual oito amigos estão sozinhos em uma montanha e precisam sobreviver a um misterioso (e mortal) perigo. Sob os cuidados dos roteiristas Larry Fessenden (*Colapso no Ártico*) e Graham Peznick (*I Can See You*), o jogo promete um clima bastante tenso e angustiante – parecido com o dos clássicos filmes de terror dos anos 1990, como *Pânico, Lenda Urbana* e *Eu sei o que Vocês Fizeram no Verão Passado*.

Pode esperar por muitos sustos, cenas apelativas e sangue gratuito. Conforme mostrado em uma versão demo durante a New York Comic-Con 2013, o gancho da história se dá quando o casal Jessica e Michael deixam seus companheiros para trás para buscar um pouco de privacidade. Este é o recorte ideal para algo dar errado. E dá.

SANGUE, SANGUE, SANGUE

Enquanto ri e brinca, o casal caminha por uma trilha sem iluminação quando se depara com um corpo mutilado. Mesmo entendendo que há algo de muito errado por ali, os dois não se deixam abalar e seguem em busca de uma cabana para saciar seus enlouquecidos hormônios adolescentes.

Porém, segundos antes de consumar o ato sexual, algo misterioso invade a janela e acerta Jessica, perfurando o seu abdômen. A moça é levada para fora e seu namorado fica estático, apenas ouvindo os gritos e vendo o rastro de sangue se espelhar pelo caminho. O jogo vai se desenvolver durante a madrugada e a história se adaptará ao que está acontecendo no momento.

Esse tipo de narrativa normalmente vai matando os personagens um a um, mas aqui o que acontecerá com os personagens dependerá unicamente de você. Suas escolhas afetarão o desenvolvimento da história e vão apresentar conclusões diferentes, dependendo do que acontece no seu caminho – mais ou menos como vimos em jogos como *Heavy Rain*.

A produtora afirma que *Until Dawn* terá uma campanha de sete horas de duração e todo o controle do jogo será feito por meio do PS Move. O periférico funciona como uma espécie de lanterna que ilumina a escuridão do caminho e ajuda a concluir os quebra-cabeças que aparecerão durante a aventura. Manter seus companheiros vivos dependerá unicamente de você.

Com muita expectativa e um enredo envolvente, o jogo ainda não tem data de lançamento oficial, mas seu desenvolvimento está a todo vapor e ele deve acontecer já no próximo ano.

Hormônios adolescentes e tensão de filme de terror: mais anos 1990 é impossível...

Plataforma: PS3 | **Desenvolvedora:** Supermassive Games | **Editora:** Sony | **Lançamento:** 2014

SUNSET OVERDRIVE

Monstros e alienígenas com um toque hipster: Insomniac pega a experiência de *Fuse* e de *Resistance* e coloca na poderosa next-gen da Microsoft

> *Flávio Croffi*

A Insomniac Games começou a sua carreira com a plataforma PlayStation lançando um jogo após o outro, que resultaram em grandes sucessos: do pequeno dragão rosa Spyro até os divertidos Ratchet & Clank, passando pelos mais recentes lançamentos direcionados para o tiroteio, como *Resistance* e *Fuse*. Agora, a empresa aposta em algo um pouco mais dinâmico com *Sunset Overdrive*.

O massacre de alienígenas está de volta, como presente em diversos dos jogos da produtora. Porém, agora os jogadores contam com personagens em forma de caricatura (com mãos e pés grandes) para dar cabo a uma legião de extraterrestres que assola um mundo do futuro.

De acordo com a Insomniac, *Sunset Overdrive* é um jogo de mundo aberto que vai contar ativamente com a participação dos próprios jogadores para oferecer novidades como missões e o que acontece de fato no ambiente do game.

"Queremos que os jogadores conversem sobre o que acontece no game, sintam-se realmente engajados e conectados, pois nunca se sabe o que vai acontecer", disse Ted Price, o fundador do estúdio.

Diferente dos jogos da atual geração, será possível interagir diretamente com os jogadores (pela nuvem, por exemplo), para que novos recursos sejam imediatamente adicionados ao game.

"Queremos que os jogadores conversem sobre o que acontece no game, sintam-se realmente conectados, pois nunca se sabe o que vai acontecer"

Ted Price

Entre as mudanças possíveis de ocorrer, por exemplo, está o fato de uma nova espécie e linhagem de alienígenas surgir no mundo, ou simplesmente um desastre ambiental ou eventos em tempo real que modificam o rumo da narrativa.

Sátiras e personagens caricatos marcam *Sunset Overdrive*

UMA SÁTIRA, UMA PIADA

Price comentou também que se trata de um jogo satírico, ou seja, haverá comentários sociais e brincadeiras inseridas no pano de fundo. Tudo para usar o tema hipster do game em favor da interação dos jogadores com o mundo virtual.

O impacto dos eventos também pode atingir uma pequena gama de jogadores – ou todos eles, depende da intensidade da inserção de elementos que a produtora resolverá inserir na brincadeira.

Os fãs dos jogos da Insomniac provavelmente vão gostar da nova proposta, afinal, a série *Ratchet & Clank* conta com um senso de humor específico, e que foi responsável por grande parte de seu sucesso. *Fuse*, porém, não fez tanto jus aos outros games da empresa, apesar de oferecer um título prático, com ideias interessantes, como a troca de personagens. Esse recurso foi usado inclusive no megasucesso *Grand Theft Auto V*, mas em uma escala muito maior, é claro.

Sunset Overdrive tem tudo para trazer um pouco mais de originalidade ao ato de explorar um mundo aberto e caçar alienígenas. Se o ritmo frenético e a trilha sonora do trailer apresentado pela empresa se mantiverem no restante do game, ele tem tudo para dar certo. E aí, a Insomniac começa com o pé direito na nova geração de consoles.

Plataforma: XO | **Desenvolvedora:** Insomniac Games | **Editora:** Microsoft | **Lançamento:** 2014

PREY 2

Sucessor do divertido game lançado em 2006 ainda deixa muitos mistérios no ar, mas promete novidades surpreendentes

> *Bruno Capozzi*

Desde seu anúncio em 2011, *Prey 2* ficou sempre rodeado por uma névoa densa sobre o futuro do novo jogo e da franquia. Após dois anos de controvérsias sobre seu desenvolvimento e muita falta de informação, pouca coisa mudou e muitos acharam que o jogo havia sido cancelado. Mas agora parece que vai.

Sucessor indireto do título de 2006, esse próximo game deve manter o universo alienígena apresentado no primeiro *Prey*, porém, contando a história de outro protagonista. Deixando o nativo-americano Tommy de lado, *Prey 2* colocará os jogadores no papel de Killian Samuels, um agente federal que foi abduzido por alienígenas e enviado para o planeta Exodus.

Diferente do herói indígena visto no primeiro jogo, Killian se adapta à nova vida e se transforma em um caçador de recompensas. Porém, em um mundo aberto com diversos desafios e sidequests das mais diversas, não será tarefa fácil capturar todos que fogem do agente.

Como um bom título de FPS, *Prey 2* não tem a pretensão de reinventar a roda, no entanto, o protagonista terá um grande arsenal ao seu dispor para deixar tudo mais interessante. Misturando armas extraterrestres com outras já conhecidas, Killian conseguirá explodir e destruir seus inimigos de modo que sua adrenalina não deve baixar.

GAMEPLAY DIFERENTE

Em uma demo apresentada meses atrás, algumas curiosidades relacionadas ao gameplay foram reveladas. Dentre elas estão a criação de um escudo e um campo antigravidade que fará seus inimigos flutuarem e ficarem indefesos. Resta-nos saber se estes elementos são habilidades próprias do personagem ou se são apenas armas de alta tecnologia.

Os pontos altos de *Prey 2*, no entanto, residem em sua beleza gráfica e perseguições frenéticas pelo planeta de Exodus. Em meio a ambientes futuristas repletos de neon e bares interestelares, Samuels embarcará em tiroteios dignos de grandes FPSs, elegantemente misturados à movimentação do aclamado *Mirror's Edge*.

Mesmo com poucas informações reveladas e muita curiosidade dos fãs, tanto a publisher quanto os desenvolvedores continuam evitando divulgar mais novidades sobre o jogo. Qual seria o motivo para tanto mistério?

Com tantas controvérsias sobre seu desenvolvimento, o título deve ser lançado em 2014 com todo o espírito eletrizante prometido pelo time da Human Head Studios. Vamos aguardar ansiosamente.

Plataformas: PC, PS3, X360 | **Desenvolvedora:** Human Head Studios | **Editora:** Bethesda | **Lançamento:** 2014

RAYMAN® Legends

UM MUNDO SURREAL!!!

facebook.com/ubisoft.brasil

Saraiva Walmart GEEK Shop Time pontofrio.com livraria cultura Carrefour

© 2013 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Rayman, Rayman Legends, the character of Rayman, Ubisoft,Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS3", "PlayStation Vita" and the PlayStation Network logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Wii U is a trademark of Nintendo. © 2013 Nintendo.

FOR|RESULTS

SOUTH PARK
THE STICK OF THE TRUTH

Depois da falência da THQ, o humor nonsense e politicamente incorreto da animação da TV finalmente chega para os fãs pelas mãos da Ubisoft

> *Paula Romano*

A Ubisoft pode ser considerada uma das produtoras atuais mais surpreendentes da indústria por trazer ao mercado títulos excelentes, como *Assassin's Creed, Rayman, Far Cry, Splinter Cell* e *Just Dance*. Felizmente, a empresa sacou quão grande era o potencial do game *South Park: The Stick of the Truth* e comprou os direitos do jogo no leilão da extinta THQ.

Em desenvolvimento há mais de dois anos pela Obisidian, *South Park: The Stick of the Truth* é um título de RPG que promete ser fiel ao famoso desenho original, tanto no seu visual quanto nos dubladores e no humor nonsense e politicamente incorreto. O game está sendo trabalhado em companhia dos roteiristas originais da série, Trey Parker e Matt Stone, que já se declararam conscientes do passado negro dos jogos da franquia e não pretendem "repetir a dose".

NOVOS CONCEITOS

O título se passa na cidade de South Park e os jogadores assumem o papel de um novo garoto que se mudou para a rua de Kyle Broflovski, Stan Marsh, Eric Cartman e Kenny McCormick. Como todo pré-adolescente, o seu principal objetivo é conseguir se enturmar, além de acumular pontos de experiência e subir de nível. Para conquistar a amizade do grupo, será preciso entrar em batalhas para recuperar a The Stick of Truth, uma relíquia que iniciou uma guerra histórica entre os seres humanos e os elfos.

O conceito principal do jogo é usar das particularidades do gênero de RPG personalizadas a partir das características da série. Sendo assim, o item de cura do personagem – que normalmente seria uma magia ou uma poção – aqui é uma garrafa de refrigerante.

As mecânicas de combate funcionam por meio de batalhas em turno e o jogo permite uma ampla possibilidade para interagir com os objetos dos cenários e resolver quebra-cabeças.

É possível atacar, bloquear e manejar ataques especiais com ações bem humoradas, no estilo clássico de *South Park*. O especial de Eric Cartman, por exemplo, é um dos mais divertidos: ele abaixa as calças, vira o traseiro e solta... Uma luz de fogo! O mais legal é que o suporte para o Kinect permite que você insulte e inicie ataques a partir de comandos de voz. Se você chamar o Cartman de "bunda gorda", ele saberá que você está fazendo isso e mostrará a você o quanto "gostou" do adjetivo.

Arma "secreta" de Cartman...

A guerra de *The Stick of the Truth* está dividida entre duas facções e o jogador precisará escolher qual lado irá ficar. Em uma ponta, temos os elfos liderados por Stan Marsh e Kyle Broflovski; na outra, estão os humanos, com Eric Cartman e Kenny McCormick.

O interessante é que a dupla criadora da série revelou que nunca havia pensado na geografia da cidade de South Park, mas com o desenvolvimento de *The Stick of the Truth* isso foi necessário. Então, pela primeira vez o mapa da cidade ganhou vida.

South Park: The Stick of the Truth foi desenvolvido para parecer um novo episódio da série – só que jogável. É possível lutar, empunhar armas, subir de nível, completar objetivos, realizar quests para fazer o jogador conquistar a amizade dos moradores da cidade de South Park, com toda a loucura e bizarrice da série.

Plataformas: PC, PS3, X360 | **Desenvolvedora:** Obisidian | **Editora:** Ubisoft | **Lançamento:** 10/12/2013

JOGO DE DANÇA

#1 NO MUNDO

VEM PARA A PISTA!

AGORA COM IVETE SANGALO

A 1ª ARTISTA BRASILEIRA NO JOGO

Lady Gaga • Katy Perry • David Guetta • One Direction • Daft Punk • Ricky Martin

JUST DANCE® 2014

Ivete Sangalo • PSY • Pitbull • Rihanna • Chris Brown • e muito mais!

UBISOFT

facebook.com/ubisoft.brasil

KINECT for XBOX 360 XBOX LIVE XBOX ONE PS4 PS3 Wii U Wii

BROTHERS IN ARMS: FURIOUS 4

Spin-off da famosa franquia sobre a Segunda Guerra promete uma versão muito bem-humorada, com inspiração no filme *Bastardos Inglórios*

> *Bruno Capozzi*

Brothers in Arms: Furious 4 foi anunciado na E3 de 2011 e desde então a Gearbox adotou uma postura de falar pouco sobre o jogo. Com a aproximação do ano da Copa do Mundo, fica claro que algo aconteceu no desenvolvimento deste novo título que tinha seu lançamento inicial indicado para 2012. Mas afinal, do que se trata *Furious 4* e o que está acontecendo com a sua produção?

A Gearbox Softtware, responsável por *Borderlands* e por *Aliens: Colonial Marines*, vem desenvolvendo a franquia *Brothers in Arms* desde 2005. Conhecida por ser uma representação violenta da Segunda Grande Guerra, *Brothers in Arms* possui uma legião de fãs que gostam de viver o drama e as batalhas vividas pelos soldados daquela época.

No entanto, *Furious 4* toma um rumo completamente diferente quando comparado ao restante da série. Neste spin-off, toda a seriedade será deixada de lado e dará espaço a personagens caricatos, em um ambiente exageradamente caótico – e até mesmo cômico. A ação acontece no ano de 1944, perto do final da guerra, e seguirá a história de um grupo com quatro integrantes em busca de uma vingança sangrenta contra os nazistas.

Dentre os personagens deste seleto grupo, teremos: Stitch, um soldado agressivo que ataca seus inimigos com uma arma de choque; Crockett, que gosta de marcar o estado no Texas na testa dos nazistas usando ferro quente; Montana, um grandalhão que definitivamente dá trabalho pra quem aparece em seu caminho; Chok, o mascarado que ataca os vilões com uma espécie da machadinha Nativo-Americana.

NA TRILHA DOS BASTARDOS

Independente das semelhanças entre o jogo e o filme *Bastardos Inglórios,* de Quentin Tarantino, *Furious 4* deve aproveitar tudo o que a Gearbox aprendeu desenvolvendo *Borderlands 1* e *2* para criar um FPS que fica ainda mais divertido ao ser jogado com os amigos.

Esta estrutura de jogo realmente nos faz acreditar que este novo título terá sua jogabilidade voltada para ação cooperativa.

Mesmo sendo inicialmente anunciado como um game da série *Brothers in Arms*, os desenvolvedores confirmaram durante a PAX Prime de 2012 que o jogo não levaria mais o nome *Brothers in Arms* e se tornaria um IP totalmente novo. De acordo com a equipe, o projeto evoluiu muito e está hoje em um patamar muito diferente quando comparado ao início de sua produção. Podemos aguardar por um FPS com elementos de RPG e muitas armas nazistas bem diferentes neste novo título.

No momento, a única coisa a se fazer é esperar por novidades.

Plataformas: PC, PS3, X360 | **Desenvolvedora:** Gearbox | **Editora:** Ubisoft | **Lançamento:** 2014/2015

www.pontofrio.com.br
site 100% seguro
Ofertas exclusivas e atendimento personalizado nas redes sociais. @pontofrio facebook.com/pontofrio Curtir 897 mil

PlayStation.

BEYOND
TWO SOULS™

18

quantiodream

SONY

O BRASIL VIVE EM ESTADO PLAY

pontofrio.com

HARADA

O HOMEM POR TRÁS DE TEKKEN

O tutor da saga *Tekken* explica como se mantém uma série viva por quase 20 anos e especula sobre o free-to-play nos jogos de luta

> *Edge Magazine*

Katsuhiro Harada, diretor de projetos da Namco Bandai e face criativa mais proeminente de *Tekken*, é um dos criadores de games mais inquietos e malcomportados do Japão. Integrante da equipe de desenvolvimento de *Tekken* desde os primórdios da série, Harada não tem o menor receio de esculhambar os rivais – incluindo um amigo próximo, Yoshinori Ono, produtor do *Street Fighter* – ou de fazer aparições públicas como cosplay do mascote da sua adorada série.

No entanto, por trás da imagem ao mesmo tempo arrogante e bonachona, Harada é, como seria de se esperar, um designer e marqueteiro dos mais hábeis. Proibido de jogar videogames quando criança, seus primeiros contatos com os jogos eletrônicos foram sorrateiros e ilícitos: suas dissimuladas visitas à loja de fliperamas da vizinhança eram, quando descobertas, rapidamente frustradas por integrantes da Associação de Pais e Mestres local.

Embora tenha focado toda a sua carreira em uma única série, seu entusiasmo por ela não diminuiu. Conversamos com ele sobre seu recente desaparecimento, o desapontamento que causou aos pais e a natureza cíclica dos jogos de luta.

EGW/Edge: Você virou notícia recentemente por ter desaparecido durante uma semana. O que de fato aconteceu?

Katsuhiro Harada: Não era minha intenção sumir daquele jeito. Eu apenas precisava tirar alguns dias de folga porque vinha trabalhando demais. Porém, aprendi uma lição muito valiosa por conta desse episódio: no mundo de hoje, se você deixar o seu celular desligado durante algum tempo – por menor que seja –, as pessoas vão achar que você "desapareceu".

Quando criança, você passava muito tempo jogando videogames?

É interessante, porque talvez tenha sido daí que se originou a coisa toda – meu trabalho e minhas obsessões. Porque, quando eu era criança, os videogames eram encarados no Japão com uma desconfiança muito grande. Se frequentasse fliperamas, a Associação de Pais e Mestres imediatamente ficava de olho em você: você se metia em problemas. Meus pais jamais comprariam um console pra mim, por isso, eu acabava indo escondido ao fliperama. Fui descoberto e retirado de lá à força inúmeras vezes. Esse círculo vicioso se manteve por muito tempo, mas, em relação à maioria das coisas, eu obedecia às regras. Esforçava-me ao máximo nos estudos e consegui entrar em uma universidade de grande prestígio. Então, assim que entrei na universidade, percebi que os adultos não poderiam mais palpitar a respeito do que eu fazia no meu tempo livre. A partir daí, comecei a jogar videogames constantemente e a procurar um emprego no qual pudesse fazer a mesma coisa. Acho que foi uma compensação por todas aquelas regras rígidas que tive de seguir quando era mais novo.

Quando você teve certeza de que queria ganhar a vida desenvolvendo games?

Eu não tinha qualquer plano de me tornar desenvolvedor de games. Quando estava no ensino médio, passei uma semana inteira copiando códigos de uma revista e tentando fazer um game, mas os resultados eram sempre péssimos [risos]. Por isso, deduzi que a melhor coisa a fazer era procurar algum tipo de emprego que me permitisse ganhar a vida simplesmente jogando os games.

Você começou a testar jogos, então?

Não, não foi bem isso. Fui contratado por um fliperama para ser promotor: eu planejava eventos no local, torneios de *Street Fighter*, coisas do tipo. Em decorrência da minha formação em Psicologia, eu era fascinado pelo comportamento humano. Eu mudava as máquinas de lugar, posicionando-as em determinadas áreas do fliperama para ver se, com elas ali, os jogadores se saíam melhor. Houve uma época em que tentei descobrir se certos tipos de

Marshall Law, de *Tekken*: qualquer semelhança com Bruce Lee...

"As companhias japonesas estão todas focadas em obter lucros no curto prazo, mas, quando falamos de videogames, é difícil pegar sua ideia e transformá-la em algo que as pessoas possam ver e comprar"

bebida faziam com que o tempo gasto por cada jogador no fliperama aumentava ou se influenciavam na quantidade de dinheiro que eles gastavam lá. Fiquei obcecado com isso.

O que seus pais achavam disso tudo?

Quanto contei-lhes pela primeira vez o que eu fazia, eles ficaram desolados, desabaram em lágrimas. Mas logo no meu primeiro ano de trabalho com os arcades da Namco, pulverizei os recordes de venda em dois meses consecutivos. Cheguei a receber um prêmio do presidente da Namco por causa disso. Foi a primeira vez que isso aconteceu com um funcionário ainda em seu primeiro ano na companhia. Então, embora meus pais tenham chorado quando souberam que eu trabalhava em uma empresa de jogos eletrônicos, seus sentimentos mudaram consideravelmente quando foram informados a respeito desse meu sucesso.

Como ocorreu a transição entre seu trabalho no fliperama e o seu trabalho como desenvolvedor?

Eu passei um ano inteiro batendo papo com os clientes, descobrindo nessas conversas o que eles gostavam e não gostavam em certos jogos. Comecei a pensar que provavelmente poderia criar um jogo muito mais bem-sucedido do que aqueles que muitos desenvolvedores vinham fazendo na época. Afinal, eu sabia o que as pessoas queriam encontrar em seus games e sabia o que as afastava deles. Graças ao prêmio que ganhei, eu tinha uma desculpa para me aproximar da chefia e pedi que eles me promovessem ao setor de criação. Então, ao final do meu primeiro ano na Namco, eles me deram um cargo na equipe do primeiro *Tekken*. Meu trabalho era ajustar o game, cuidar do timing e dos frames das lutas – em suma, fazer ajustes de sintonia para que o potencial do jogo pudesse ser explorado ao máximo. *Tekken* não era um jogo de luta no começo, era mais um veículo para o desenvolvimento de modelos 3D, quase um título de teste para isso. Também era um meio para testarmos animações. Enfim, a companhia queria provar que era capaz de criar personagens tridimensionais que respondessem aos comandos de um jogador, por isso, sob muitos aspectos, o primeiro *Tekken* era um jogo bem básico. Se você jogá-lo hoje, vai ver que não tem nada a ver com o game em que se transformou posteriormente. Inclusive, ele era bastante falho: havia certos golpes que não podiam ser bloqueados.

Eddy Gordo: tem até capoeirista brasileiro em *Tekken*

Como vocês esperavam diferenciar o *Tekken* do *Virtua Fighter*, que também foi um dos primeiros jogos de luta tridimensionais a chegar ao mercado?

Em seus níveis mais fundamentais, nós realmente não tentamos tanto assim diferenciar o nosso jogo do *Virtua Fighter*. Nosso foco principal era levar ao limite a tecnologia disponível. Por exemplo, *Ridge Racer* foi um dos primeiros jogos em que uma textura foi aplicada a um modelo em polígono. *Tekken* foi uma tentativa de pegar esse princípio e aplicá-lo a personagens em 3D. Nós também queríamos ver se era possível desenvolver um jogo de luta que rodasse a 60 frames por segundo. *Virtua Fighter* rodava com metade dessa velocidade, portanto, como você pode perceber, o foco estava mais na tecnologia do que no design do game de modo geral. Aliás, o diretor e designer principal, Seiichi Ishii, havia trabalhado anteriormente como designer de movimentos na Sega, com a equipe do *Virtua Fighter*. Ishii concentrou-se totalmente no 3D, nos modelos e na velocidade de frame. Tudo isso mudou mais tarde, mas naqueles complicados primeiros dias, o nosso foco era completamente diferente.

"Quando contei aos meus pais pela primeira vez o que eu fazia, eles ficaram desolados, desabaram em lágrimas"

Como você consegue se manter interessado e comprometido com *Tekken* depois de tantos anos trabalhando na série?

Para mim, o apelo do jogo encontra-se na excitação de se lutar contra um oponente humano. É isso que me interessa e motiva. Começou lá atrás com *Double Dragon* – a cena final na qual você tem de lutar contra o seu parceiro – e foi se desenvolvendo com *Street Fighter*. A sensação de exultação total que você experimenta quando ganha e a raiva que te consome quando perde... Além dos jogos de luta, não há tantos gêneros assim que causem emoções tão poderosas em um espaço de tempo tão curto. Não é que eu precise necessariamente fazer jogos de luta apenas e tão somente, mas eu não consigo me ver trabalhando em outros estilos que não lidem com esse nível tão elevado de emoções intensas. No momento, isso significa trabalhar com jogos de luta, porém, pode ser que eu também trabalhe em algo diferente no futuro. Entretanto, se você está desenvolvendo um jogo que considera empolgante, é como se tivesse encontrado um atalho para manter-se interessado pela criação de games no longo prazo.

Você é um dos poucos desenvolvedores que trabalhou durante todo o processo de ascensão e queda dos jogos de luta. Estava lá no auge de *Tekken 3* e *Street Fighter III*, no ocaso que rolou do começo até meados dos anos 2000 e no ressurgimento do gênero com *Street Fighter IV* e *Street Fighter x Tekken*. O que deve ser feito para manter esse tipo de jogo em evidência?

Depende muito. *Tekken* nunca foi absurdamente gigantesco e de repente desabou – ele sempre teve uma margem de vendas constante e uma base de jogadores mais ou menos estável. Criar um jogo direcionado especialmente ao pessoal que participa de competições é... Bem, talvez eu exagere se disser que é fácil, mas a verdade é que se trata de uma abordagem que demanda apenas que você preencha os requisitos da comunidade de jogos de luta. No entanto, para atrair uma audiência

maior, é necessário agradar também aos jogadores de outros estilos – e talvez não seja esse o tipo de jogo que o pessoal das competições procura para si...

De que forma esse "balanceamento" vem mudando?

Tivemos *Street Fighter II*, que foi imensamente popular. Então, a Capcom atualizou a série de acordo com aquilo que o pessoal das competições queria, chegando a *Third Strike*. Esse jogo foi muitíssimo bem recebido pelos fãs da franquia que participavam de campeonatos, mas o público mais geral não se impressionou da mesma forma. Sendo assim, decidiu-se que o game deveria retornar às raízes. A equipe de desenvolvimento adotou uma abordagem parecida com a dos primeiros jogos da série e o resultado foi *Street Fighter III*. As coisas talvez não tenham sido tão dramáticas assim com *Tekken*, mas vimos que o terceiro game atraiu para a série uma quantidade imensa de jogadores, cujo número diminuiu quando lançamos o quarto. Com *Tekken Tag Tournament 2*, nós agradamos aos fãs mais radicais; já com o game mais recente, *Tekken Revolution*, nosso intuito é atrair pessoas que talvez nunca tenham jogado um título de luta antes. Há uma espécie de ciclo no cenário dos jogos de luta. De repente, um determinado título atrai um número gigante de jogadores. Então, os games subsequentes acabam ficando mais refinados e bem acabados para se aproveitar das habilidades agora mais desenvolvidas dos jogadores.

O último *Tekken* para PlayStation 3 adota um modelo free-to-play. Na sua opinião, o que torna os jogos de luta apropriados para esse modelo de negócio? Você acha que essa abordagem continuará sendo adotada pelos games do gênero?

Não houve nenhuma decisão interna na Namco Bandai no sentido de se adotar o modelo free-to-play em todos os nossos jogos de luta no futuro. De certa maneira, estamos fazendo uma experiência, queremos ver como os jogadores responderão a esse tipo de modelo. Podemos descobrir várias coisas diferentes como resultado desse teste. Como nos meus velhos tempos de fliperama, quero ouvir o feedback dos fãs a esse respeito e, caso vejamos que é apropriado, ajustar nossa abordagem. Dependendo do que acontecer, pode ser que haja algum tipo de influência exercida por essa experiência nas decisões futuras da empresa, mas nós não vamos fazer o próximo título da série no modelo free-to-play só porque fizemos isso neste.

Com as mudanças nos modelos de negócio e a introdução de novas plataformas de hardware – algumas delas digitais –, estamos passando por tempos turbulentos na indústria de games. Qual é o maior desafio que se impõe ao mercado japonês neste momento?

É uma pergunta difícil de responder, pois há muitos, muitos desafios à nossa frente. Não que haja uma carência de ideias por parte dos desenvolvedores japoneses, mas o sistema todo mudou. As companhias japonesas estão todas focadas em obter lucros no curto prazo, mas, quando falamos de videogames, é muito difícil pegar aquela sua ideia e transformá-la em um formato acabado, que as pessoas possam ver e comprar. Isso demanda muito dinheiro e meses de trabalho árduo. Antigamente, uma única companhia aparecia com uma ideia, desenvolvia essa ideia, lançava-a no mercado e, então, se ela fosse um sucesso, era melhorada em uma continuação que se baseava no feedback do público. Agora, as coisas ficaram muito mais divididas para que o risco seja compartilhado. Então, uma companhia tem a ideia, outra desenvolve o jogo e uma terceira fica responsável por comercializá-lo e promovê-lo diretamente junto ao público. Na minha opinião, essa ausência de um processo criativo unificado teve um efeito profundo sobre a indústria de que nós fazemos parte.

Julia Chang é uma das musas de Harada em *Tekken*

CURRÍCULO

A trajetória de Harada no mundo dos videogames é incomum, mas, apesar da falta de treinamento formal, ele foi capaz de se consolidar como parte crucial de uma série famosa. À semelhança de muitos de seus colegas japoneses, ele atualmente vive em uma estranha linha entre o desenvolvedor recluso e o gerenciador de uma movimentada comunidade no Twitter – onde ele responde às perguntas e comentários dos fãs de forma (quase sempre) bem-humorada.

Em 2011, ele acompanhou Yoshinori Ono na exaustiva turnê mundial de divulgação de *Street Fighter x Tekken*, cuja agenda fez o representante da Capcom ir parar no hospital. Atualmente, Harada coordena na Namco Bandai o desenvolvimento de *Tekken x Street Fighter*, que, por ora, sequer possui data de lançamento prevista – por mais vaga que seja.

Você tem nas costas 20 anos de uma carreira de sucesso na Namco Bandai. No início, sua família lamentou quando soube que você escolhera esse caminho. O que eles acham disso agora?

Eles mudaram de opinião. É necessário um esforço considerável para chegar à posição de que venho desfrutando nos últimos vinte anos, portanto, acho que eles valorizam isso. Porém, eu acredito que o fato de trabalhar com videogames seja irrelevante. Na minha cabeça, não importa o que se faça para ganhar a vida: você tem de produzir resultados – ou ninguém vai dar bola pra você. Eu ainda sou louco por resultados.

> DNA GAMER

O PÃO E O CIRCO

O que de fato causa os altos preços de videogames no mercado brasileiro?

> Guilherme Camargo

Nada mais difícil do que entender o impacto das taxas que incidem sobre os produtos no Brasil e, em especial, na categoria videogames. Nada mais inacreditável do que a importação de uma máquina de caça-níquel ter uma carga tributária inferior à de um videogame.

Esse cenário vem se perpetuando desde o início dos anos 1990, quando se criou uma política protecionista para garantir o êxito da parceria Gradiente-Nintendo na fabricação local dos aparelhos de videogame. Essa relação comercial entre os japoneses e a empresa local não durou muito e todo o ônus desse insucesso foi repassado para as gerações de consoles posteriores, já que a importação ficou praticamente inviável devido às taxas.

Houve um grande hiato da indústria até que a Microsoft decidiu entrar no mercado oficial em 2006. A empresa que menos tinha crédito ou conhecimento no país, comparada aos concorrentes, botou a cara na rua, apanhou, aprendeu e foi a responsável pela virada do mercado já que, após a sua entrada, não apenas os concorrentes, mas as publicadoras começaram a ver o Brasil como um país promissor, mesmo com as dificuldades de se fazer negócio por aqui.

QUANTO CUSTA MESMO?

Mas por que é tão caro um videogame importado? Se você pesquisar na internet, verá que o imposto para os jogos é superior a 70%. Isto está errado. Primeiramente, o mercado de games tem ao menos 4 categorias: 1) console 2) jogos 3) acessórios 4) cartões de pontos/assinatura de serviços online. Para cada uma dessas há uma classificação específica e muitas vezes não clara, já que as leis vigentes ainda consideram jogos como cartucho.

Vou usar um exemplo básico para ilustrar o porquê é tão caro importar um console. Existem vários impostos que incidem sobre o produto nessa cadeia. Primeiro, existe o imposto de importação, o II, que é 20%.

Nada mais inacreditável do que a importação de uma máquina de caça-níquel ter uma carga tributária inferior à de um videogame

Depois, é necessário inserir o IPI do produto que, neste caso, é 50% (um dos mais altos de todas as categorias existentes). Há também o imposto estadual, o ICMS – que pode chegar a 25% – e, por último, PIS/COFINS de 9,25%.

Tudo isso é cascateado, ou seja, se o videogame custasse US$ 100, ele chegaria aqui com um valor quatro vezes maior. Fabricação local é um modo de baratear alíquotas e é uma tendência, mas, mesmo com esse "benefício", há impostos significativos além da obrigação de usar insumos produzidos no país, que são mais caros do que se feitos na China, por exemplo.

Muitos culpam a ganância das empresas ou as margens do varejo como explicação para os preços altos. Essa definitivamente não é a culpa dos preços altos: o Custo Brasil é que é fora do comum e é isso que tem que ser mudado no médio prazo.

Quando a geração que vivenciou o Atari de perto estiver em cargos de decisão no governo, quem sabe ela possa acabar com essa visão distorcida do mercado, já que este não recebeu o benefício similar ao criado para o comércio de computadores (conhecido como Medida Provisória do Bem), que barateou componentes, colocou o mercado paralelo à nocaute e fortaleceu as marcas que investiam no país, assim como o canal oficial do varejo, que hoje já representa a grande maioria das vendas de computadores.

Quando você ler este texto, algum novo tributo já foi criado para que essa equação financeira das taxas se torne mais complexa e menos atrativa para o consumidor. E caberá aos advogados das empresas interpretarem esse fato novo para que a ginástica contábil entre em ação, com o intuito de causar o menor impacto para o consumidor final. Para os gamers, a política brasileira do "pão e circo" não é válida. Nem só de pão vive o homem.

Guilherme Camargo é publicitário, sócio da Sioux e professor do curso Game Marketing na ESPM. No passado, ele dirigiu a divisão Xbox da Microsoft no Brasil

Saraiva
OFERECE

THE WORLD'S Nº1 MAGAZINE

PC GAMER

#13

DIABLO III
REAPER OF SOULS

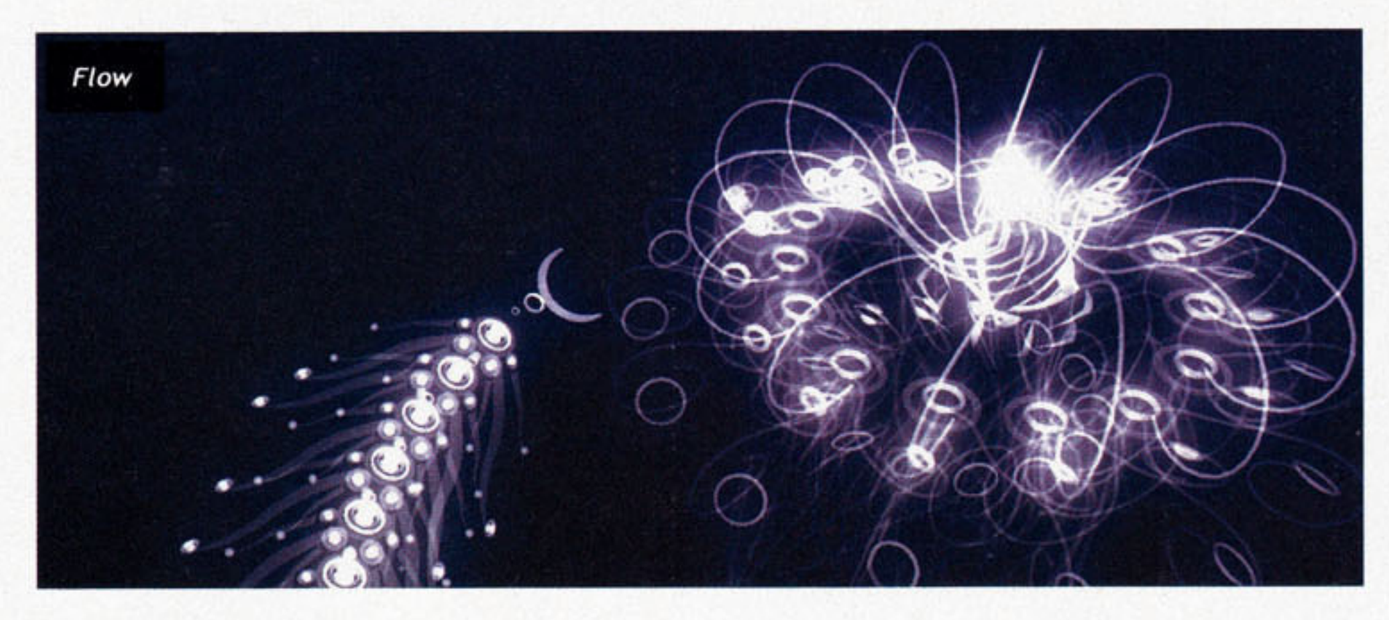
Testamos em primeira mão a nova expansão da gigantesca série da Blizzard: ela está matadora!

PC GAMER Nº13 É UM ENCARTE INTEGRANTE DA REVISTA EGW Nº 145

JOGOS GRÁTIS PARA SEU NAVEGADOR

> *Paula Romano*

Nem sempre precisamos um aparelho de última geração para jogar: basta ter em mãos um computador com acesso à internet e é possível jogar bons jogos no próprio navegador. Para que você passe bons momentos entre uma navegada e outra, selecionamos alguns títulos que merecem a sua atenção. E ainda são gratuitos!


Flow

Pandemic 2

FLOW

Thatgamecompany

Além da versões para consoles PlayStation, *flOw* pode ser jogado pelo próprio navegador na página oficial do game. O game coloca o jogador no comando de um pequeno organismo aquático que deve se tornar mais desafiador dentro da cadeia alimentar. É necessário colher os pedacinhos de criaturas presentes na biosfera e evoluir conforme as ingere. *flOw* oferece uma atmosfera absolutamente serena feita para o jogador relaxar.

Onde jogar: http://interactive.usc.edu/projects/cloud/flowing

PANDEMIC 2

DarkRealm Studios

Continuação do clássico game de navegador, *Pandemic 2* coloca o jogador na pele de um vírus, uma bactéria ou um parasita com a função de exterminar toda a população terrestre e seus bilhões de habitantes. Para isso, precisa infectar pessoas em todos os continentes e evoluir para sobreviver às alterações do tempo e às soluções médicas. *Pandemic 2* é um jogo rápido – as partidas duram no máximo 20 minutos – e é preciso trabalhar estrategicamente para que, você, o perigo biológico, se espalhe pelo planeta.

Onde jogar: http://www.kongregate.com/games/DarkRealmStudios/pandemic-2

TRIBAL WARS

InnoGames

Tribal Wars é um game de navegador ambientado na idade média. O jogador é o administrador de uma aldeia e o seu objetivo é cuidar do progresso do lugar para agregar poder e expandir os seus territórios, ao estilo *Civilization*. É possível construir mais de 15 tipos diferentes de edifícios e utilizar o exército para ações ofensivas ou defensivas. O game possui um multiplayer em que os jogadores se enfrentam e colaboram entre si.

Onde jogar: http://www.innogames.com/br/jogos-browser/tribal-wars

KINGDOM RUSH

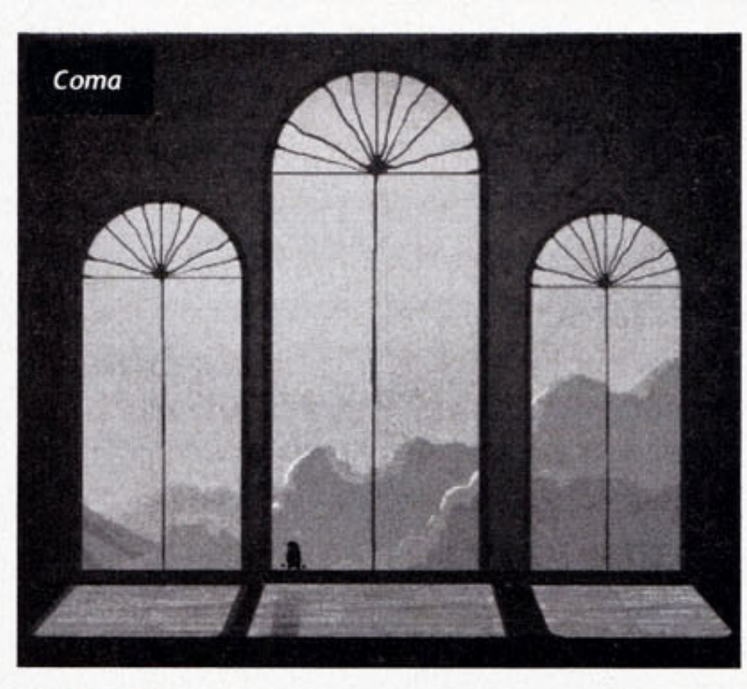
Armor Games

Diferente de outros jogos no estilo tower defense, *Kingdom Rush* força os jogadores a serem mais estratégicos utilizando certos pontos do cenário para inserir armadilhas. Inspirado na época medieval, os inimigos de *Kingdom Rush* invadem os territórios em bandos e é preciso aniquilá-los usando torres de arqueiros, magos, soldados e de bombardeios. As partidas são rápidas e o desenrolar do jogo garante novas armas, instrumentos de defesa e variados inimigos.

Onde jogar: http://www.kingdomrush.com/play.php

Tribal Wars

Kingdom Rush



AXON

3KG/Brain: The Mind as Matter

Axon é um game online gratuito em que o jogador usa seus reflexos para descobrir as mais 100 trilhões de conexões neurais que envolvem o cérebro humano. Produzido como forma de divulgação da exposição britânica Brain: The Mind as Matter (aberta até janeiro de 2014), o game é absolutamente simples e viciante. É preciso criar conexões entre pontos de proteínas e percorrer o cérebro até o máximo que conseguir. Há pontos coloridos que estimulam o percurso e outros que impedem a passagem. O game promete dar uma turbinada na inteligência do jogador.

Onde jogar: http://3kggames.com/puzzle/421/axon

THE SETTLERS ONLINE

Ubisoft

Em *The Settlers Online,* os jogadores terão que construir um reino, batalhar contra inimigos e expandir seu império por meio de conquistas. Ao estilo estratégia em tempo real, a colônia governada pelo jogador é uma rede funcional de distribuição de mercadorias e é preciso garantir que os moradores tenham sempre suplementos suficientes. É possível explorar outras regiões para encontrar itens valiosos e jogar com seus amigos nos diversos modos do multiplayer.

Onde jogar: http://www.thesettlersonline.com.br

ROBOT UNICORN ATTACK EVOLUTION

Adult Swim

Robot Unicorn Attack Evolution é a evolução do cor de rosa e viciante jogo do unicórnio saltitante. Com uma jogabilidade simples, o game oferece dois tipos de comandos (o pulo e o pulo duplo) e o objetivo do jogador é capturar as fadinhas dispostas no cenário. Para isso, precisará saltar por abismos, destruir estrelas e não bater em nenhuma armadilha. A principal novidade desta edição é que há missões específicas que podem transformar o unicórnio em um panda ou em um lobo.

Onde Jogar: https://apps.facebook.com/ruaevolution/

PLANTS vs. ZOMBIES

PopCap

O famoso game de tower defense, que usa plantas para aniquilar zumbis, tem uma versão grátis para navegadores que não deixa a desejar em nada à versões de plataformas. Com a jogabilidade conhecida de *Plants vs. Zombies*, o jogador precisa escolher as plantas certas para não deixar que os zumbis invadam a sua casa e comam os seus miolos. Com traços simpáticos e o bom humor de sempre, esta edição é mais enxuta do que as demais, mas mesmo assim oferece 50 fases e cinco modos de jogo.

Onde jogar: http://www.popcap.com/games/plants-vs-zombies/online

COMA

Atmos Games

Coma é um jogo de plataforma e aventura ao estilo do badalado *Limbo*. O game é todo em preto e branco e o jogador assume o personagem Pete em uma missão para salvar a sua irmã que foi aprisionada. *Coma* brinca com o inconsciente e espelha uma terra de sonhos, com aspectos inquietantes e música calma. Os jogadores passam o jogo tentando descobrir o que é realidade e como o protagonista foi parar ali.

Onde jogar: http://atmosgames.com/coma.html

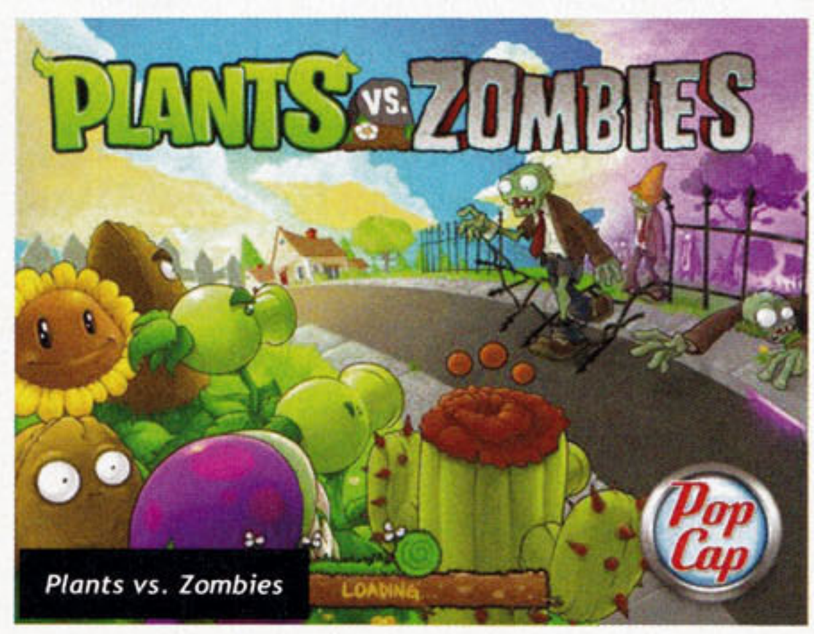
CITY OF STEAM

R2 Games

City of Steam é um MMORPG inspirado na Era Industrial e no subgênero steampunk. No enredo, uma torre desceu do céu e se instalou na terra inserindo seus demônios no comando da região. O jogador escolherá um personagem de uma das quatro classes disponíveis e deverá guiá-lo em um mundo matando monstros, realizando missões, explorando regiões junto e melhorando golpes e armas. O jogo também conta com um robusto modo multiplayer.

Onde jogar: http://cos.r2games.com

The Settlers Online



Plants vs. Zombies

EVE: VALKYRIE

EVE Online expande mais uma vez com seu novo spin-off

> Richard Cobbett

No início deste ano, alguns funcionários do estúdio CCP apresentaram um pequeno projeto despretensioso no evento anual EVE FanFest, em Reykjavik, Islândia. Tratava-se do EVR, um simulador de combate espacial em realidade virtual feito para ser usado com os conhecidos Oculus Rift. Oficialmente, era apenas uma novidade para agradar aos fãs, porém, quem o experimentou percebeu na hora que ele poderia ser muito mais. E em 2014 será! A pequena experiência se transformou em um game completo que vai se chamar *EVE: Valkyrie.*

O projeto original era bem simples: 16 jogadores em suas respectivas naves espaciais passeiam pelo universo e, ocasionalmente, também lutam entre si até a morte. Até então, sua funcionalidade mais legal era mirar no seu inimigo simplesmente olhando para ele (usando o Oculus Rift, é claro) e disparando mísseis ao cerrar os olhos.

Valkyrie expande esse princípio e é a pista mais concreta de que não teremos que esperar tanto para termos em mãos a versão final do Oculus Rift.

O fato é que esse jogo deve ser o grande trunfo para o acessório, afinal, sem games realmente legais ninguém vai se interessar em comprá-lo. E é bom que corram contra o tempo, pois apesar de tanto hype, os jogos em 3D ainda despertam pouquíssimo interesse dos gamers.

Mas o Oculus Rift leva uma vantagem: com ele você pode jogar títulos como *Team Fortress 2* e *Skyrim* usando a realidade virtual. Se você tem 300 doletas para investir na novidade, vá em www.oculusvr.com e experimente o Oculus Rift. Mas lembre-se que a versão final do produto só sairá em 2014.

Plataforma: PC | **Desenvolvedora:** CCP | **Editora:** CCP | **Lançamento:** 2014

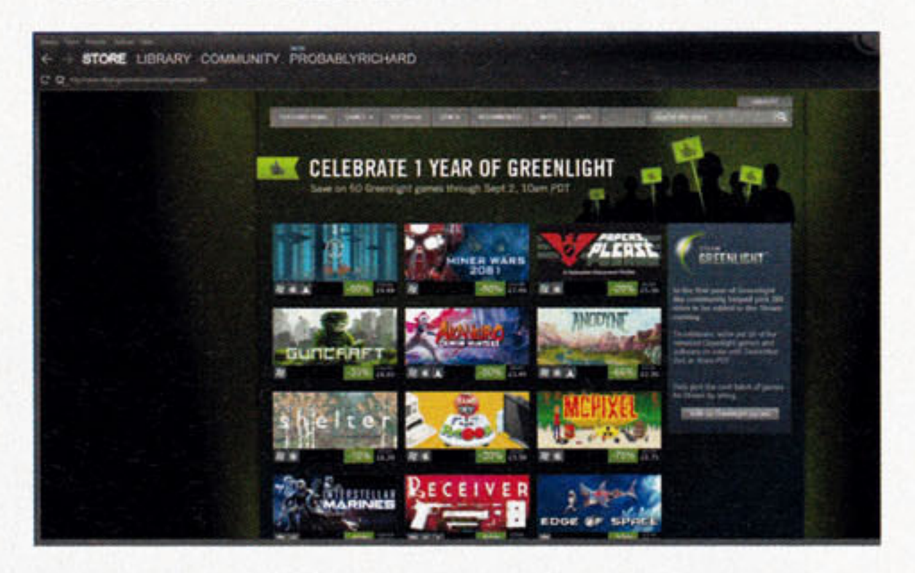
Valkyrie era um projeto despretensioso para *EVE Online*

Em *Valkyrie*, o Oculus Rift permite atirar nos inimigos com os olhos

SERÁ QUE A VALVE FICOU MALUCA?

O serviço de promoção do Steam aprovou 100 novos games: novo sistema permite compartilhamento de conta

> *Richard Cobbett*



Não é segredo pra ninguém que o Greenlight não trouxe os resultados que a Valve imaginava. A ideia inicial era interessante: permitir que os jogadores decidissem o que deveria entrar no serviço de venda de games Steam. Na prática, o que vimos foram jogos bloqueados simplesmente por estarem com determinada editora que alguém não gosta. Foi uma bagunça completa, com uma enorme quantidade de reclamações por parte dos desenvolvedores e dos jogadores.

A Valve então resolveu interferir e liberou 100 títulos de uma só vez, incluindo alguns de qualidade duvidosa, como *Hoodwink*, que recebeu nota média de 2,9 na avaliação do Metacritic. A aparente falta de critério praticamente dobrou o número de títulos disponíveis no Greenlight.

Por outro lado, a Valve deu uma bola dentro com o lançamento do Steam Family Sharing. O novo esquema permite que sua conta seja partilhada com até 10 computadores, no qual boa parte da sua biblioteca de jogos ficará disponível para seus amigos e familiares.

Agora vem a parte realmente interessante: conquistas, troféus e outros itens do seu histórico não serão alterados, pois ficarão vinculados à conta dos usuários. Mas existem algumas limitações compreensíveis: nem todos os jogos poderão ser compartilhados (possíveis regras para isso não foram divulgadas ainda) e apenas uma pessoa pode jogar um game de cada vez. Se por acaso o dono da conta iniciar uma partida com o jogo que um convidado estiver usando, ele terá apenas alguns minutos para salvar e sair dele.

World of Warcraft

WORLD OF WARCRAFT PERDE RECEITA

Segundo uma pesquisa do grupo Superdatareaserch, o faturamento de *WoW* com assinaturas caiu nada menos que 54% nos últimos sete meses: de US$ 204 milhões para US$ 93 milhões. É uma queda assombrosa e, ainda segundo eles, mostra a necessidade da Blizzard adotar urgentemente uma alternativa baseada em microtransações de forma mais ampla. Junto com a queda de receita, o game também continua perdendo sua comunidade.

Mas, nem tudo são más notícias: a base de jogadores do modelo free-to-play do *WoW* continua a crescer e as receitas com microtransações estão estáveis, com expectativa de crescimento.

UM RAPA NA SONY

A Sony Online demitiu um número ainda não confirmado de funcionários que trabalhavam em seus MMOs. John Smedley, presidente da divisão online da Sony, garantiu que essas demissões não afetarão *Planet Side 2* e nem *EverQuest*. Na verdade, antigos funcionários podem ser recontratados para finalizar o novo *EverQuest*. A Sony garantiu ainda que as demissões foram necessárias devido a ajustes orçamentários e não têm nada a ver com baixas vendas dos jogos.

EverQuest

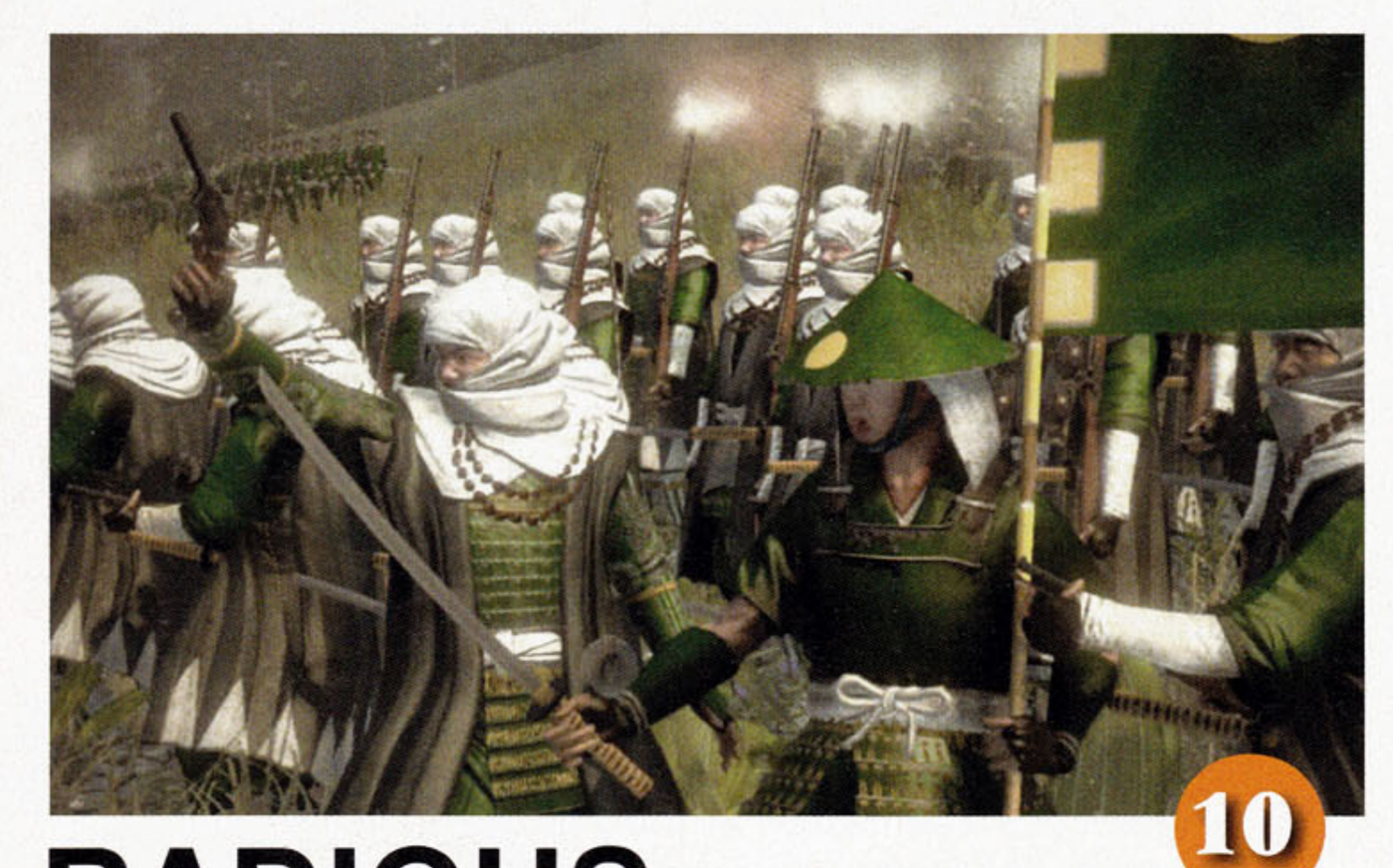
COMO FICAR RICO COM STAR CITIZEN

Você lembra como a Double Fine ganhou as manchetes da imprensa ao levantar US$ 5,5 milhões no Kickstarter? Esqueça essa mixaria. Chris Roberts, criador de *Wing Commander*, anunciou que eles conseguiram levantar nada menos do que US$ 17 milhões para fazer *Star Citizen*. A primeira demo já está disponível para os compradores com o modo Hangar, mas no final do ano a versão Alpha estará online.

Star Citizen

10 MODs QUE VOCÊ

> *Richard Cobbett*



10

RADIOUS

Total War: Shogun 2

Esse não é apenas o mod mais abrangente da história de *Total War*, mas também o mais completo: sua natureza modular permite que você escolha apenas as mudanças que quer incluir no jogo. A IA do modo Campanha foi totalmente retrabalhado, assim como as habilidades e o sistema de diplomacia e de tecnologia. Há nada menos do que 100 novas unidades, com campanhas mais longas que resultam em muito mais tempo para jogar. Além do mais, o acesso aos extras ficou ainda mais fácil e até o tiro dos rifles ficou com um estampido novo, mais realista. Você pode adicionar todas as novidades do mod ou escolher apenas as que interessam, dependendo do tipo de caminho que você quer seguir para conquistar o Japão.

www.bit.ly/142ufps

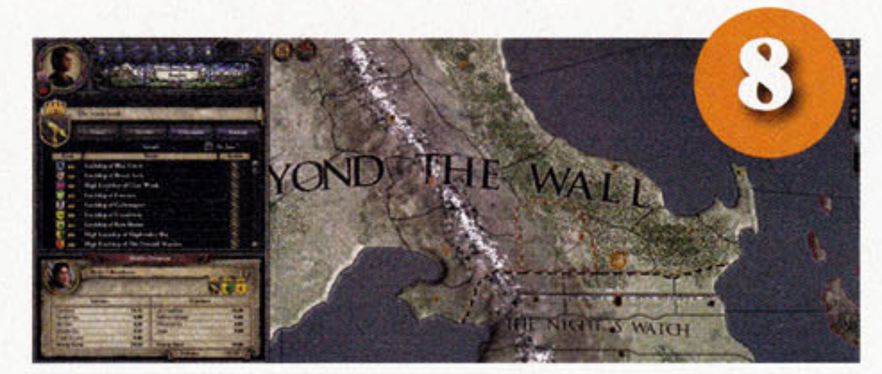
9

REALISTIC WEAPONS

Grand Theft Auto IV

Adivinhe o que esse mod faz: uma nova liga de boliche para Roman? Carros que andam sem motorista? Não, nada disso. Essas novas armas trazem um realismo muito maior ao jogo, ainda que as missões originais não tenham sido desenvolvidas com elas em mente. De qualquer forma, o politicamente incorreto ficou ainda mais insano: é possível matar civis indiscriminadamente nas ruas, com muito mais facilidade – mas a polícia vai chegar pra acabar com a matança mais rapidamente também. As armas novas oferecem alcance maior, munição farta e ampla capacidade de destruição.

www.bit.ly/14CQtBW



8

GAME OF THRONES

Crusader Kings II

A história do livro não mexeu com seu coração? Então, altere todo o elenco de personagens reunindo os Starks, os Lannisters ou os Freys do jeito que você achar melhor. E isso não é apenas uma mudança de nomes de protagonistas, afinal, os cenários são alterados de acordo com as mudanças que você impõe na briga pelo Trono de Ferro.

www.bit.ly/16FAulv

7

THE LONG WAR

Xcom: Enemy Unknown

Aqui nós temos oito novas classes de soldados, muitas missões extras, diversos novos tipos de upgrades e um caminho mais longo rumo à vitória. As naves inimigas estão melhores, as missões deles estão mais organizadas e no campo de batalha há muito mais aliens para atacar sua equipe. Por outro lado, você consegue ter mais Interceptors para ajudá-lo, o Conselho está mais brando e os alienígenas não trapaceiam tanto.

www.bit.ly/1eDQW8q

6

SYNERGIES

Torchlight II

O mod acrescenta um novo ato ao enredo, com centenas de monstros, novos chefes, uma nova classe (Necromancer) e novas bugigangas para enfrentar os inimigos. Há ainda novos desafios após o final do jogo, quando o mundo já está salvo, e você pode atuar com as classes Paladin e Warlock. Esse é o mod mais popular e mais elogiado de *Torchlight II*, mesmo que ainda não esteja 100% finalizado (ainda há alguns bugs nele).

www.synergiesmod.com

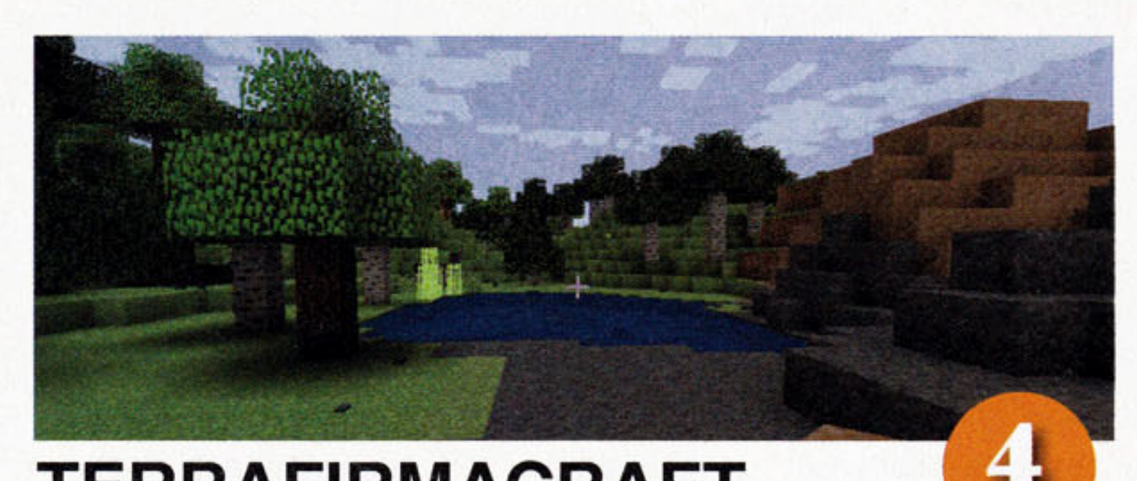
PRECISA CONHECER

5

ZIGGY'S
Far Cry 3

Esse mod deixa a ilha de *Far Cry 3* mais realista ao remover exigências de habilidades extras para determinadas missões, eliminar atalhos para ganhar XPs (pontos de experiência) e sumir com o minimapa, substituindo-o por uma bússola. Além disso, a segunda ilha já está desbloqueada desde o início do jogo e é possível escalar colinas que no game principal eram impossíveis de se alcançar.

www.bit.ly/11YJX7v

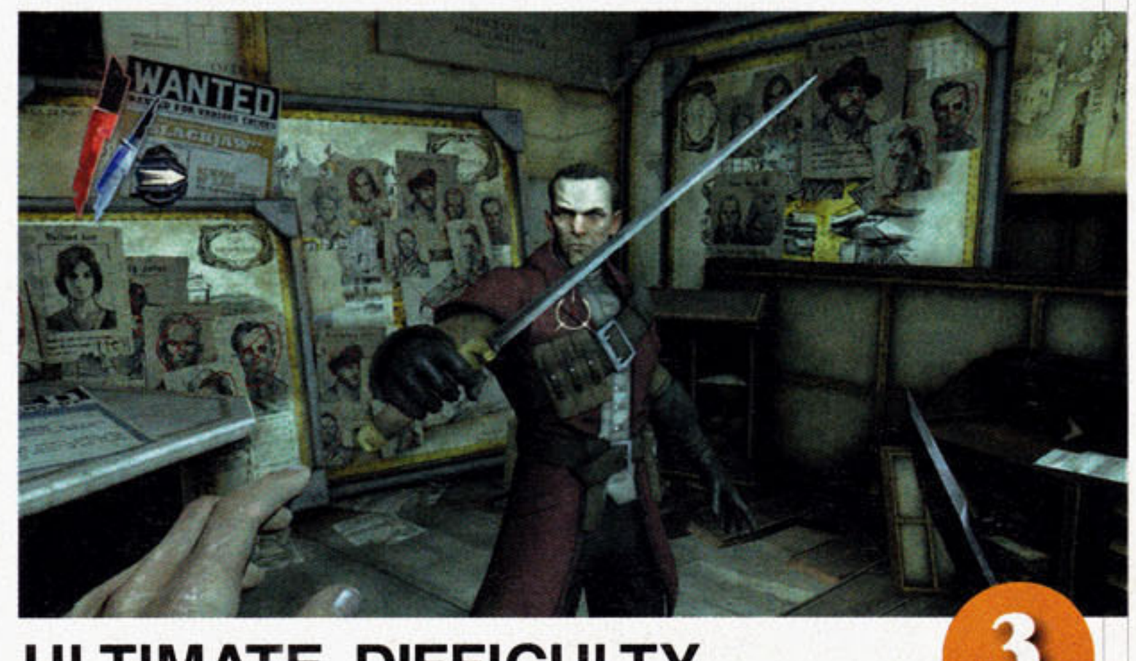


4

TERRAFIRMACRAFT
Minecraft

O modo Survival de *Minecraft* não é tão desafiador assim e Terrafirmacraft se propõe a mudar isso. Primeiro, agora você vai ter que administrar a fome e a sede de seu personagem; segundo, será possível construir vigas de suporte para evitar desmoronamentos; terceiro, há um sistema que determina se as árvores terão ou não frutos. Há outras novidades incluídas, mas só essas três já tornam o Survival muito mais interessante.

www.terrafirmacraft.com



3

ULTIMATE DIFFICULTY
Dishonored

Esse modo deixa os inimigos mais rápidos e tão atentos que qualquer passo a mais revela onde você está. Além disso, qualquer briga vira uma verdadeira guerra na rua, pois mais inimigos aparecerão. Mas a mudança mais significativa está na segunda habilidade mais usada quando se joga *Dishonored*: a Lean (Blink é a primeira, é claro). Agora, Corvo não será mais ignorado quando ficar frente a frente com um capataz inimigo, por isso, algumas vantagens ao se esconder simplesmente desapareceram. Sim, ficou um pouco mais difícil.

www.bit.ly/14CR46K

2

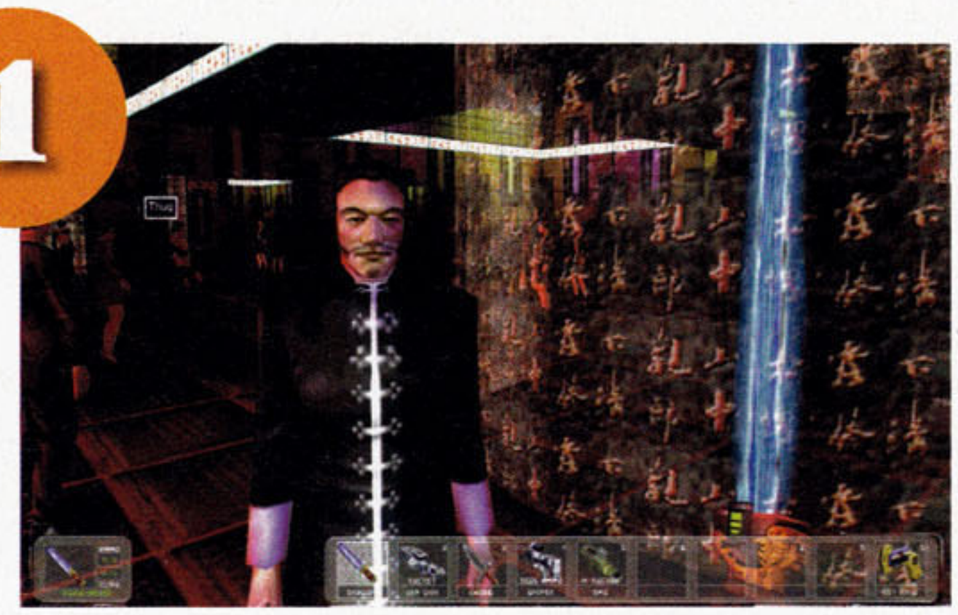
CIVILIZATION NIGHTS
Civilization V

Enquanto *Brave New World* trouxe mudanças profundas para *Civilization V*, para a maioria dos jogadores esse mod continua sendo o mais popular de todos. É um upgrade bem abrangente, que adiciona novas edificações, tecnologia e unidades, com foco em uma IA mais apurada. Mas a mudança mais significativa talvez seja até a mais simples: a forma como o jogo calcula o nível de satisfação dos cidadãos, adicionando alegria pelo simples fato de estar vivo. Logicamente, guerras podem mudar esse quadro.

www.bit.ly/11YK17f

1

HARDCORE
Deus Ex



Novas funcionalidades de realidade aumentada, IA aperfeiçoada, inventários aleatórios. E ainda tem algumas novidades que nos ajudam a economizar tempo, como multitools (várias ferramentas reunidas em uma) e upgrades automáticos. O nível de dificuldade também mudou bastante, que vão do clássico Realistic (com apenas nove slots para inventários) até o Unrealistic, em que JC Denton se transforma em um ciborgue destruidor, uma verdadeira máquina de matar. Nesse modo, é possível dar saltos mortais duplos e comer rapidamente itens que restauram sua saúde.

www.bit.ly/16Kz9LS

Mantenha sua economia sempre saudável

TROPICO 5

Guia pra fazer uma ditadura sobreviver ao mundo moderno

> *Tom Senior*

Golpes políticos são uma estratégia muito perigosa: você mamou nas tetas de uma monarquia matriarcal por décadas, mas agora é hora de virar a mesa, fazer barricadas e abraçar a autocracia. Mas será que você tem comida suficiente pra alimentar a população? Você conseguirá conter o ressentimento da plebe contra os senhores feudais por tempo suficiente para criar uma unidade militar forte e independente? Então seja benvindo a *Tropico 5*, um simulador de ditaduras que permite que você construa do zero o seu próprio paraíso duvidoso.

A mais nova edição da série *Tropico* permite que você crie seu próprio país desde a fundação histórica na Era Colonial até a atualidade, passando pela 2ª Guerra Mundial e até pela Guerra Fria. Como sempre, você terá que administrar a cidade, manter a economia saudável, proteger seus cidadãos e esmagar a oposição. Mas você também terá que atravessar as eras como um político solitário, em um panorama sócio-político instável.

UMA QUESTÃO DE ESCOLHA

A Constituição do país é uma forma de eternizar você no poder e até de definir o tipo de país que você quer criar. Que tal se apenas homens pudessem votar? E se apenas homens do próprio partido do presidente pudessem votar? Mantenha todos na rédea curta e você poderá ter a política mais ditatorial do mundo.

Mas tudo tem sua consequência: à medida que o mundo se moderniza, fica cada vez mais difícil manter essa política extrema sem provocar brigas com outros países ou até mesmo uma intervenção militar estrangeira.

"Queremos que o jogador aprenda a se adaptar às situações novas, às mudanças. O mundo nunca fica estático, tudo muda", lembra o produtor Bisser Dyankov.

O jogo leva você a pensar bastante sobre as decisões a respeito de fidelidades. É hora de juntar-se ao Axis ou às Facções Aliadas na 2ª Guerra Mundial? Será que dá para atravessar a Guerra Fria sem ser absorvido pelas ambiciosas nações superpoderosas?

Você pode pesquisar novas funcionalidades que tornarão suas habilidades diplomáticas mais efetivas ou pode fortalecer muito a sua economia para depender pouco de outras nações. Ou pode simplesmente recorrer à ilegalidade. "Isso é a alma do novo *Tropico*: você pode fraudar o que quiser", avisa Dyankov.

O visual ensolarado não mudou, mas *Tropico 5* é muito mais ambicioso do que seus predecessores. O novo sistema de combate adiciona uma profundidade muito maior aos conflitos e, como se isso não bastasse, o novo modo multiplayer coloca você na rota de outros ditadores que competem por recursos para seus países.

Dá até pra sentir o cheiro dos charutos Havana por aqui

Plataformas: PC, X360 | **Desenvolvedora:** Haemimont | **Editora:** Kalypso | **Lançamento:** 2014

ACELERE SEU JOGO

6 passos para acelerar seus games limpando o lixo do sistema

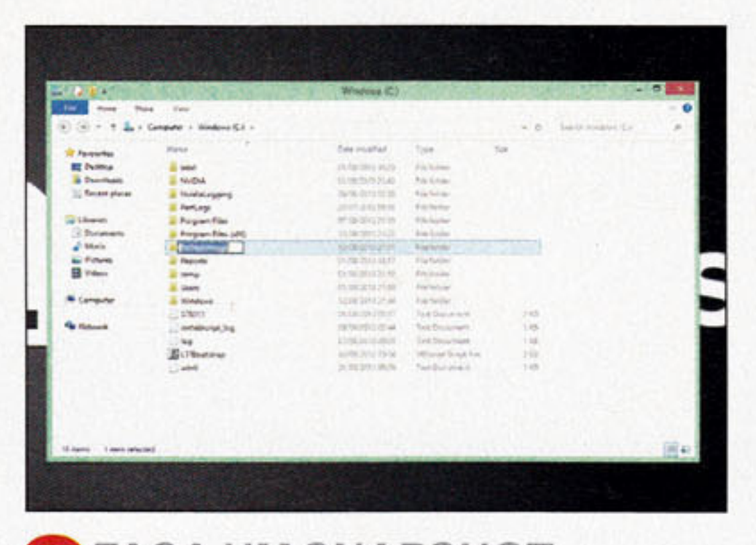
> Dave James

Depois de algum tempo, qualquer Windows começa a ficar bagunçado por causa de alguns aplicativos que o tornam mais lento apenas pelo fato de existirem. O Windows 8 vem com uma opção de Refresh Point que pode ser muito útil, limpando o sistema sem mexer em seus dados pessoais, como games salvos. Infelizmente, porém, ele acaba fuçando onde não deve, como nos próprios arquivos de jogos. E é aí que entra o Recimg, uma ferramenta do próprio Windows 8 que permite que você crie seu próprio Refresh Point customizado.

Isso trará seu Windows a um estado ideal de velocidade, com todos os updates em um único lugar, assim como o Steam e todos os seus jogos favoritos. Dessa forma, quando você usar o Refresh Point, apenas o que for instalado depois dele será perdido em uma limpeza: seus saves de games voltarão ao estado original.

1 ALCANÇANDO O NIRVANA

O primeiro passo é fazer o setup do Windows do jeito que você gosta. Em nosso caso, a primeira coisa que instalamos foi o Steam, seguido de *Football Manager* e *Kerbal Space Program*. É sempre importante também certificar-se de que seu sistema operacional está atualizado através do Windows Update, no Painel de Controle. Por aí limpamos inacreditáveis 32 GB de lixo.



2 FAÇA UM SNAPSHOT

Uma vez que o Windows esteja em seu estágio ideal em termos de leveza e velocidade, faça um snapshot do sistema: crie uma pasta em C:\ chamada RefreshImage para guardar o back-up. Se não houver espaço suficiente no disco, espete um HD externo para continuar o processo. É aconselhável ter um HD externo bem parrudo para completar esses passos.

3 ASSUMA O COMANDO

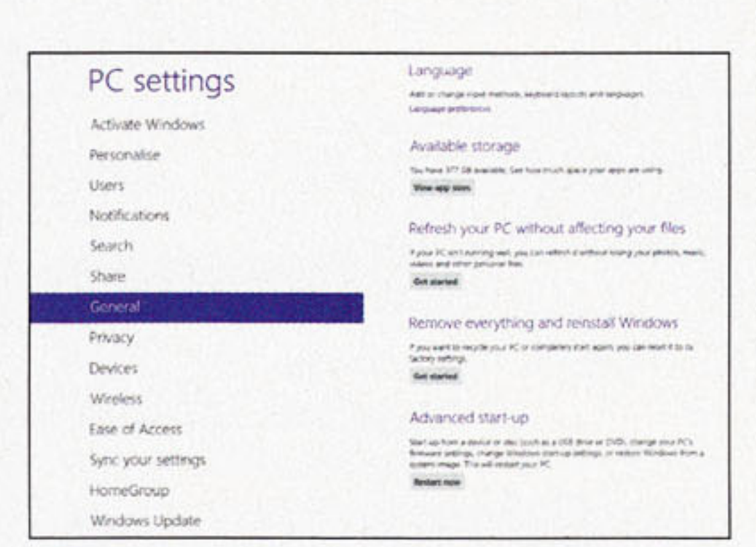
Hora de nos aprofundarmos no mundo sombrio do sorumbático Command Prompt. No Windows 8, o jeito mais fácil de chegar até ele é clicando com o botão direito do mouse no canto esquerdo da tela e digitando recimg-CreateImage C:\RefreshImage. Não se assuste com o jeitão de MS-DOS, pois o velho Command Prompt ainda é uma ferramenta poderosa pra mexer no sistema.

4 O TEMPO É SEU AMIGO

Assim que você pressionar a tecla Enter, o Windows 8 começa a fazer o Snapshot propriamente dito – mas prepare-se, pois isso leva um bom tempo, especialmente em notebooks. Uma instalação de 50 GB leva cerca de 10 minutos nesse processo e, após isso, o próprio Windows registra o arquivo como um novo Refresh Point. Notebooks mais lentos levam mais tempo ainda.

5 DE VOLTA AO TRAMPO

Agora que o Snapshot está salvo, volte a trabalhar normalmente no seu computador. Ao contrário de um processo normal de back-up, você não terá que repeti-lo para atualizá-lo, pois ele não apagará nada do que já está salvo nas suas preferências, inclusive os saves de games. Lembre-se apenas que isso não substitui o back-up convencional de seus arquivos.



6 PREVINA-SE SEMPRE

Mesmo que o Windows sofra um "tilt geral" alguns meses depois desse processo, você será capaz de acessá-lo normalmente via Refresh Point, usando o seguinte caminho: Configurações > Geral (veja a última opção desta janela). Bastaram cerca de 40 minutos para o sistema ser integralmente restaurado através desse processo nos testes que fizemos com ele.

DIABLO III REAPER OF SOULS

Ele está de volta ainda mais soturno: oponha seu Crusader (novidade da franquia!) contra um anjo caído na nova expansão da série da Blizzard

> *Tom Senior e Evan Lahti*

Convenhamos, é difícil incluir Diablo no rol dos maiores vilões da história dos videogames. Suas tramoias são consistentemente frustradas, ele é um dos chefes mais fáceis de ser derrotados em toda a série e sua aparência é a de um grande dinossauro avermelhado.

Já o sinistro Malthael é quem assume o posto de malvadão na primeira grande expansão do *Diablo III*, chamada *Reaper of Souls*. Paramentado com um robe negro, o anjo da morte desfila em meio a uma névoa de espíritos aprisionados, brandindo ferozmente um par de foices dilaceradoras de almas.

A Blizzard captou, nos detalhes que compreendem a indumentária gótica do vilão, o tom que deseja atribuir ao Ato V do seu épico RPG de ação.

"A escolha do vilão foi uma mudança enorme", diz o roteirista principal Brian Kindregan. "Você sempre lutou contra demônios; agora, vai lutar contra um anjo. Assim que fizemos essa escolha, todo o resto da história fluiu a partir dela."

Malthael é o anjo caído da sabedoria e reivindica o controle sobre questões de vida ou morte no plano terreno. Ele roubou a indestrutível pedra preciosa negra que guarda o espírito de Diablo e, mais grave do que isso, aprisionou a humanidade no lado mais assustador da sua Lista de Bons ou Maus. Por fim, destruiu completamente a cidade de Westmarch para que, a partir de suas ruínas, pudesse organizar um exército pessoal.

Na abertura do Ato V, que se passa após a derrocada de Diablo, o jogador deve reconquistar a cidade ocupada usando a estratégia clássica da série *Diablo* de golpear qualquer coisa até que ela morra — a técnica abre espaço para o jogador descobrir várias maneiras novas de matar tudo ao seu redor, inclusive porque ele pode saquear a cidade em busca de objetos que matem ainda mais rápido as suas vítimas.

A Blizzard captou, nos detalhes da indumentária gótica do vilão, o tom que deseja atribuir ao Ato V do seu épico RPG de ação

Westmarch talvez seja o lugar mais desolador que já visitamos em um videogame: há mortos por toda a parte, alinhados pelas ruas escuras e acinzentadas. A luz azul e pálida dos lampiões ilumina catedrais desgastadas pelo tempo, calçadas arruinadas e estátuas semidestruídas de velhos heróis.

É a primeira vez que a Blizzard ambienta um jogo seu em um cenário urbano randômico. Os experimentos feitos com o bazar de Caldeum em *Diablo III* não deram muito certo, mas os avanços tecnológicos advindos desde então permitiram que, em *Reaper of Souls*, a companhia esquematizasse as ruas e edificações da cidade de um modo natural e fluído.

Lutamos contra hordas de espíritos brilhantes em uma encruzilhada, fugindo depois para um beco apinhado de cadáveres pelo chão. Em uma pequena casa, deparamo-nos com um sujeito tresloucado que decidira devotar-se a Malthael, na esperança de que, assim, pudesse sobreviver ao massacre.

Desta feita, também é possível alternar entre ambientes externos e internos sem que o jogo precise de tempo para carregar um ou outro. Isso dá ao ambiente uma atmosfera mais coerente do que aquela que havia em diversos locais do *Diablo III*. Mais do que qualquer outra coisa, a cidade lembra as regiões mais sombrias do *Diablo II*.

PANO DE FUNDO URBANO

Não espere encontrar a luz do sol ou arcos-íris nas demais áreas de *Reaper of Souls* tampouco. O Bloodmarsh [Pântano de Sangue] é um pântano muito antigo que guarda "pistas da existência de civilizações ancestrais", segundo a Blizzard. Mas o que me empolga mesmo é o Pandemonium Fortress [Forte Pandemônio], um castelo insano localizado no centro da "cicatriz deixada pelo nascimento da criação". É um lugar que fica suspenso

TESTADO!

entre o céu e o inferno e que os jogadores de *Diablo II* já visitaram brevemente no Ato IV, pois era nele que ficava guardada a agora destruída Worldstone. Há muito a ser explorado aqui pelos fãs da mitologia que envolve a série *Diablo*.

A Blizzard ainda não está fazendo demonstrações dessas zonas, todavia. Em vez disso, continuamos nosso teste lutando nos quarteirões de sua cidade maldita. Os fantasmas de Mathael e os Death Angels [Anjos da Morte] estão por todos os lados, procurando almas para possuir. Eles tiveram trabalho para possuir a nossa.

Experimentamos uma nova classe presente em *Reaper of Souls*, chamada Crusader [Cruzado], quando percebemos na tela uma massa intimidante de aço teutônico armada com um mangual, um escudo e um vício frenético em reduzir malfeitores a pó. É como se fosse o irmão mais encrenqueiro de Paladin. Porém, se a classe de cavaleiros de *Diablo* e de *Diablo II* era especializada em auras que podiam curar companheiros de batalha, o Crusader prefere atacar sem nenhum traço de misericórdia, muitas vezes lançando descargas elétricas ou o próprio corpo encouraçado contra a cabeça dos oponentes.

"A escolha do vilão foi uma mudança enorme. Você sempre lutou contra demônios; agora, vai lutar contra um anjo"

Brian Kindregan

A Blizzard o descreve como uma classe de "combate de médio alcance", mas há um pouco de feitiçaria no seu DNA também. Uma habilidade sua, Fist of the Heavens [Punho dos Céus], faz recair sobre qualquer região do campo de batalha uma descarga de energia fumegante. Raios menores espalham-se a partir do ponto de impacto e atingem os inimigos das imediações.

SANTO TERROR

Outra habilidade, Consecration [Consagração], faz com que a área adjacente ao Crusader pegue fogo – e as chamas têm o poder de curar aliados e ferir oponentes. Ambas são aquecimentos perfeitos para a derradeira Falling Sword [Espada Cadente], uma habilidade de carregamento lento que transforma o Crusader em uma verdadeira artilharia aérea: ele desaparece nos céus e despenca de volta à terra no ponto de impacto escolhido pelo jogador. Inimigos mais vulneráveis na área do ataque são exterminados imediatamente, enquanto os demais acabam feridos.

Não demoramos muito para nos adaptarmos ao estilo de combate do Crusader. Dentre as habilidades disponíveis na demonstração, poucas são usadas para eliminar um único inimigo.

Circundamos rapidamente uma grande multidão de monstros, forçando-os a se agrupar, e investimos contra o enxame de criaturas usando o Fist of the Heavens, dando cabo dos que escaparam com a Falling Sword e finalizando aqueles que ainda possam ter sobrado com a Consecration. Ocasionalmente, golpeamos algumas criaturas que estivessem mais próximas com o mangual, mas a maior parte do combate tem mesmo a ver com zonas de guerra mais amplas.

Lançamos várias descargas elétricas para subjugar hordas de inimigos menos importantes e os empilhamos em um único ponto, identificando os generais e outros membros mais poderosos. É fácil imaginar o Crusader como lutador principal em um grupo cooperativo de jogadores: ele lançaria seus feitiços certeiros contra formações inimigas mais frágeis e, contra os chefões, viria a calhar seu fulminante e explosivo mergulho de artilharia.

Em *Reaper of Souls*, os combates são tão empolgantes quanto em todas as versões anteriores do *Diablo*. Seja por intermédio de feitiços apocalípticos ou de grandes armas de metal para dar conta do serviço, *Diablo III* ainda é um jogo centrado em fazer coisas explodirem. A satisfação de cada momento passado em meio às escaramuças advém das décadas que a Blizzard passou refinando a arte de transformar cada clique em uma ação mortífera.

VILÕES POR TODOS OS LADOS

A sensação passada pelos ataques aparentemente randômicos dos inimigos fascina e prende os jogadores à tela por horas a fio. Os vilões que aparecem aos borbotões no monitor conduzem-nos a um estado emocional de excitação absoluta – um estado que nos faz vibrar entre a ansiedade, o horror súbito e o alívio.

As massas de inimigos menos importantes incomodam, mas há oponentes de patente mais elevada que promovem inegáveis picos de medo.

Sua tarefa como jogador é projetar seus próprios momentos de purgação usando as habilidades poderosas e variadas oferecidas pelo game. As maiores e mais mortíferas, como a Falling Star [Estrela Cadente], são verdadeiras catarses.

"Você entra no seu modo caçador-matador", diz Martens. "Aqui, é o seu cérebro reptiliano que comanda as ações – e nós não queremos impedir que isso ocorra."

O prazer basal de exterminar multidões de inimigos dá lugar a desafios genuínos nos níveis mais elevados. O coquetel de superpoderes atrelados às hordas de inimigos nas fases mais difíceis impõe ao jogador uma série de inconvenientes em potencial. Afinal, por causa desses poderes, áreas do campo de batalha podem se tornar inacessíveis, escudos temporários e indestrutíveis podem aparecer ao redor dos monstros para protegê-los, os inimigos podem ter a sua velocidade duplicada e até mesmo um bombardeio contínuo de morteiros de longo alcance pode ser lançado de suas cabeças. Às vezes, tudo isso ocorre ao mesmo tempo.

Em uma fase avançada do *Diablo III*, as batalhas se parecem mais com uma chuva de balas do que com uma ocorrência tradicional de um RPG de ação. Mas os usuários de *Reaper of Souls* terão poderes que se combinarão perfeitamente a esse cenário de violência, como o Crossfire [Fogo Cruzado], que lança sobre o campo de batalha uma rede de morte.

"É um componente que tem a ver com o seu timing", explica Josh Mosqueira, diretor do jogo. "Os feixes da rede crescem com o tempo. Então, você tem de descobrir em que lugar sob essa rede mortal você deve se posicionar para não morrer."

DESAFIOS MAIS COMPLEXOS

A natureza randômica das criaturas, os generais inimigos e as habilidades especiais de ambos impõem desafios surpreendentes até mesmo aos jogadores mais experientes da série. Essa é uma parte importante da estrutura do *Diablo III*, no sentido de fazer com que o usuário queira jogar de novo o game, e forma a base do novo modo Loot Run [Corrida pela Recompensa].

Este modo mescla locações, criaturas e chefes do jogo inteiro para conceber a partir do nada um novo jogo de 15 minutos. A ideia é apresentar ao jogador uma sessão alternativa aos grandes atos de duas horas de duração e mitigar com eficiência as finalizações de nível mais populares traçadas pela comunidade online do *Diablo III*. Uma rota pelo Ato III, traçada pelo notório finalizador de fases Alkaizer, tornou-se a forma de fato de se jogar com todos os personagens no nível 60.

A Blizzard deseja levar adiante essa ideia sem que seja necessário introduzir

THE CRUSADER

A nova classe chega para destruir tudo

Fist of the Heavens
Raio emanado dos céus: é excelente pra quando você estiver cercado.

Falling Sword
As runas conseguem criar uma tempestade elétrica no local de impacto da arma.

Blessed Hammer
Herança de *Diablo II*, tem um nível de destruição extra contra mortos-vivos.

Laws of Valour
Aumenta o poder de destruição do Crusader e dos aliados quando ela está ativa.

Heaven's Fury
Energia sagrada que vem dos céus e tem uma Inteligência Artificial independente.

Batalhas intensas são vencidas com ousadia

Na calada da noite, é esse tipinho quem aparece...

combinações de monstros demasiadamente injustas.

"A randomização é toda monitorada à mão. Não permitimos que ocorram combinações ruins", diz o diretor de conteúdo Kevin Martens. "No momento, estamos estudando quais seriam as combinações mais interessantes. É uma estratégia importante para fazer com que as pessoas adotem táticas diferentes, mas também é muito divertido ver que de fato há uma variedade de inimigos ali."

A equipe conta que a combinação que mais agradou até agora foi aquela que transportou os gigantescos búfalos que povoam os campos abertos do Ato II, feras do tamanho de elefantes, para os estreitos corredores das masmorras – o que coloca os jogadores exatamente no meio do caminho durante os ataques devastadores desses animais.

Combinações curiosas de magias para os embates

MÃES QUE VOMITAM ZUMBIS

Marten descreve como a equipe preencheu toda uma região do jogo com Wretched Mothers [Mães Miseráveis], que vomitam zumbis a cada poucos segundos, e Skeleton Summoners [Invocadores de Esqueletos], que ressuscitam esqueletos transformando-os em inimigos.

Ele diz que os embates caóticos em meio às hordas de oponentes desajeitados que ocorreram antes que ele finalmente conseguisse eliminar os Summoners foram os mais divertidos de que participou ao longo de um ano jogando *Diablo III*.

O balanço das recompensas disponíveis no *Diablo III* também deverá sofrer mudanças significativas. Uma atualização gratuita, que irá ao ar pouco antes do lançamento de *Reaper of Souls*, introduzirá tais modificações. Atualmente, apenas uma porcentagem ínfima das recompensas obtidas em uma rodada do jogo se torna relevante para o seu personagem, um problema que a Blizzard espera resolver com uma solução denominada Loot 2.0.

Com ela, serão introduzidos no game os Smart Drops, responsáveis por adequar as recompensas ao personagem de acordo com suas estatísticas particulares. Assim, a taxa de obtenção de poderes significativos, como o Legendary, sofrerá um leve incremento – você já terá direito de usar o Legendary logo na primeira vez que derrotar certos chefes.

A Blizzard também deseja que os Legendaries concedam aos personagens mais do que um incremento nas estatísticas. Sendo assim, além de um visual diferente e outros efeitos decorativos, haverá um aperfeiçoamento das habilidades do personagem. Então, se a recompensa for um bastão de feiticeiro, o personagem passaria a ter o poder, por exemplo, de transformar cada inimigo aprisionado em uma Hydra cuspidora de fogo.

"Um dos itens de recompensa, caso caia nas mãos do jogador, é o poder de invocar três lobos", afirma Mosqueira. "Três lobos, não apenas um lobo. Lobos são sempre bacanas, mas três deles são muito mais legais do que um só, por isso, é assim que vamos deixar."

FILHO DAS RECOMPENSAS

A atualização do *Reaper of Souls* adicionará ao jogo mais um personagem artesão, que conviverá ao lado do Blacksmith [Ferreiro] e do Jeweller [Joalheiro] na casa-base. Este personagem é o Mystic [Místico], que terá o poder de enfeitiçar objetos. Deste modo, você poderá usar os bônus obtidos de acordo com as suas estatísticas para enfeitiçar um determinado item. Você deverá escolher o tipo de feitiço a partir de uma lista de opções gerada aleatoriamente.

COMO REAPER OF SOULS RESOLVEU OS PRINCIPAIS PROBLEMAS DE DIABLO III?

DIVERSIDADE

Problema: Demora excessiva para adquirir novos itens quando se tem builds complexos demais.

- ➕ Novos itens interessantes foram disponibilizados, como o anel Legendary.
- ➕ Itens encantados e "transmogrification".
- ➕ Um nível pode ir até 60 ou 70, o que adiciona novas habilidades às cinco classes.
- ➖ Apenas uma nova classe, o Crusader.

LOOT

Problema: Superpopulação de itens, sendo que poucos são de fato valiosos.

- ➕ Aumento significante de itens raros, sendo que Smart Drops podem ajudar seu personagem.
- ➕ Menos itens banais.
- ➕ Adição das Targeted Legendaries, que surgem após eventos especiais, como matar um chefe.
- ➖ A Casa de Leilões continua intacta.

ENDGAME

Problema: Pouco incentivo para se jogar com personagens de segundo ou terceiro escalão.

- ➕ O modo Loot Run adiciona mais calabouços.
- ➕ Melhoria dos níveis, com levels de Paragon compartilhados entre todos os personagens.
- ➕ Mais funcionalidades voltadas para incentivar o famoso "fator replay".
- ➖ Ato V é tão longo quanto Ato II.

Então, se você é um Barbarian [Bárbaro], cuja característica principal é a força física, e encontra uma espada monstruosa de inteligência +100, pode levá-la até o Mystic e tentar trocá-la por um Strength Buff. A Blizzard ainda trabalha nas especificidades de funcionamento desse recurso, mas o propósito do sistema está mais do que claro: se você usar os encantamentos para adequar os itens às características do seu personagem, não será preciso adquiri-los mediante transação financeira.

CASA DE LEILÕES

A Blizzard já afirmou publicamente que seu centro de negociações online, que permite que os jogadores vendam seus itens uns aos outros – usando tanto moeda real quanto riquezas virtuais adquiridas no jogo – não funcionou como se esperava.

Devido à quantidade elevada de equipamentos necessários para se jogar o nível 60, muitos jogadores viram-se forçados a apelar ao centro, onde eles podem escolher cuidadosamente os itens mais adequados aos seus personagens. Muito mais fácil fazer isso do que ficar esperando pela chance remota de essas recompensas surgirem para eles no jogo.

Sendo assim, a intenção por trás do sistema de enfeitiçamento é óbvia. "Queremos que a loja seja a sua última opção", Kindregan afirma. "Você joga o game para se divertir, para conseguir as recompensas enquanto está jogando. Se você não achar um determinado item, pode tentar fazer um acordo com os artesãos para adquiri-lo. Se isso não for possível, OK, aí sim você recorre à loja."

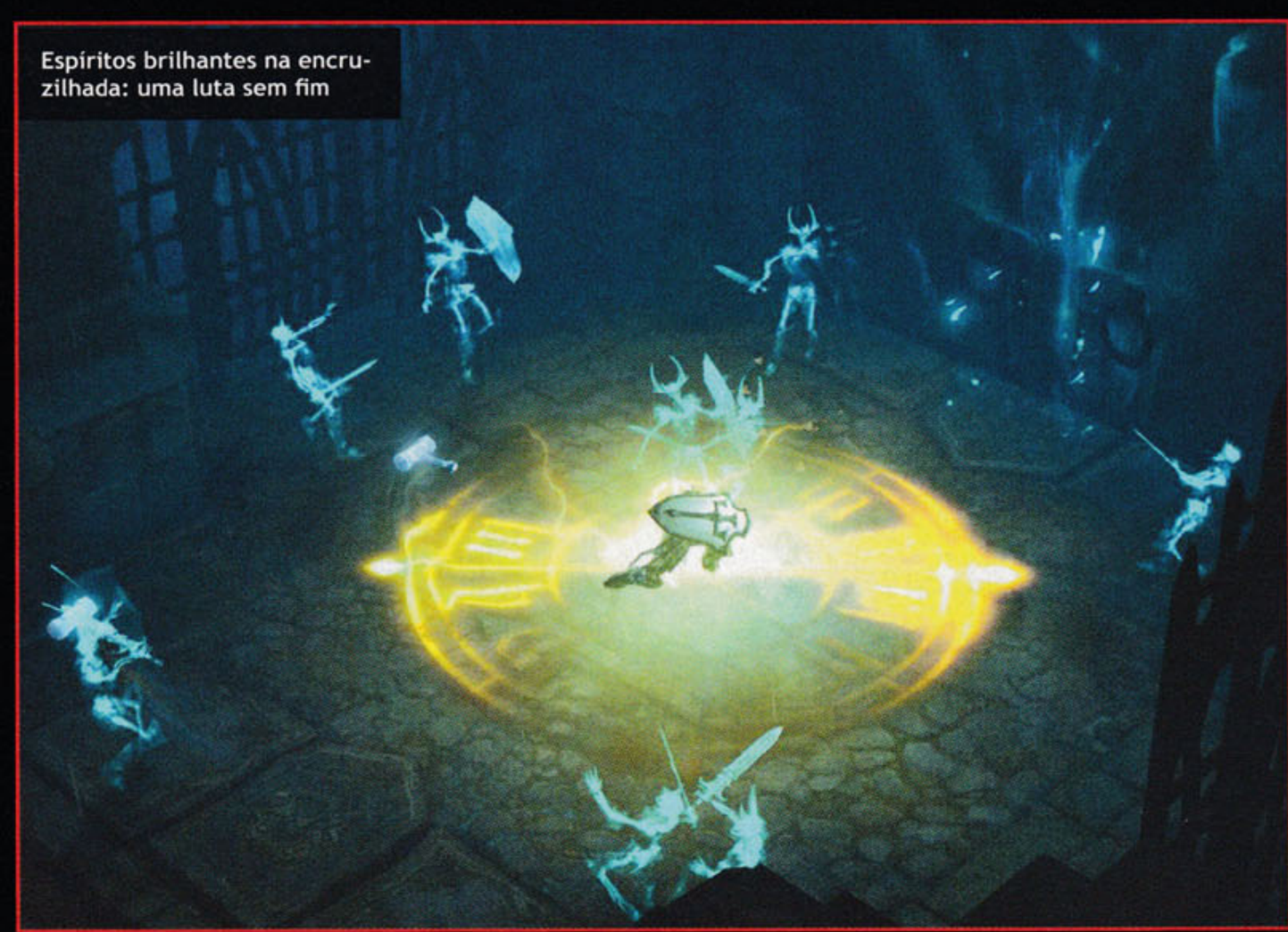
A Blizzard estuda a possibilidade de transformar os itens encantados e alguns Legendaries em artigos atrelados à conta do usuário e, portanto, inegociáveis na loja online. Isso resolveria outro problema que atualmente ocorre no centro de negociações: as recompensas que você encontra no *Diablo III* nunca parecem especiais ou únicas se há uma loja repleta de artigos muito melhores à distância de dois ou três cliques do mouse.

"O sistema de recompensas, bem como os artesãos e o sistema de encantamento, foram todos pensados para tirar da loja um pouco dos seus atrativos", Martens admite.

Itens encantados podem ser atrelados à conta do usuário

Reaper of Souls também foi desenvolvido para encorajar o usuário a jogar com vários personagens diferentes. O sistema Paragon – uma série de níveis de bônus que começa no nível 60 e aumenta a probabilidade de surgirem recompensas mais interessantes – será expandido para incluir todos os personagens na sua conta. Em outras palavras, o seu Demon Hunter [Caçador de Demônios] do nível 5 vai se beneficiar de todos os esforços que seu Barbarian vem despendendo no nível 60.

Reaper of Souls também aumenta o número de níveis para 70, além de incluir no jogo dez habilidades novas, habilidades passivas e runas modificadoras de habilidades para todas as cinco classes existentes. Para levar um Crusader até Westmarch, você terá de passar com ele por todos os quatro Atos iniciais. Caso contrário, qualquer personagem que já tenha derrotado Diablo pode ir atrás de Malthael e seus capangas no Ato V diretamente.


Espíritos brilhantes na encruzilhada: uma luta sem fim

A NOVA CARA DO DIABLO

Essa expansão não é simplesmente uma "coisa nova". Trata-se, isso sim, de um readequamento significativo dos sistemas principais do *Diablo III*. Com seu retorno estético às raízes góticas da série, a reestilização do sistema de recompensas e a reestruturação do centro de negociações, o *Reaper of Souls* é muito mais um "retrofit" do que uma expansão do game. E era disso mesmo que *Diablo* precisava.

Embora ele vá sempre ser online – e haverá também para sempre uma loja de itens –, a Blizzard deseja promover um retorno aos princípios fundamentais do game para garantir que os 12 milhões de usuários que compraram *Diablo III* continuem jogando-o. As complicações geradas por uma economia paralela gerenciada pelos próprios jogadores é basicamente uma distração, se analisarmos bem.

A razão para as pessoas jogarem é simples: "Você deveria passar todo o tempo matando os monstros", diz Martens. "Essa é a melhor parte."

Plataforma: PC | **Desenvolvedora:** Blizzard | **Editora:** Blizzard | **Lançamento:** 2014

PRA JOGAR NO PC

Confira nestas páginas o que testamos neste mês pra jogar no computador

> Dave James

840 EVO 1TB

Samsung R$ 3.000,00

Quando se trata de SSD, geralmente se fala sobre sacrificar um espaço em nome da velocidade. Com o novo 840 EVO, a Samsung deseja dar a você tanto velocidade quanto tamanho, sem ter que cortar privilégios.

Finalmente chegamos à verdadeira evolução do Solid State Drive, em que capacidades decentes se tornam acessíveis a todos. Antes, se você desejasse 1 TB de armazenamento em dispositivos SSD, tinha que encarar um assustadoramente caro drive PCIe, como o KingSpec Multicore de 1 TB, por cerca de R$ 9 mil. A coisa começou a ficar menos absurda primeiro com a Crucial, com o 960 GB M500, e agora este 840 EVO de 1 TB de 2,5 polegadas, que forma uma poderosa unidade SSD, com preço mais acessível. Estamos falando de cerca de R$ 3 mil por esses drives, perto de R$ 3,00 por GB.

Não é exatamente barato, a gente sabe, mas é definitivamente um bom preço se comparado com os drives que o precederam. Como isso se tornou possível de repente? Assim como a maioria das coisas relacionadas a memória, a resposta é inevitavelmente chata. Tudo se resume a uma maior densidade dos chip NAND e o fato da Samsung fabricar os próprios produtos – desde os chips NAND até o controlador de memória.

A diferença entre o novo alcance de mercado do EVO e as tops de linha da série Pro em sua maioria vem da longevidade. A Pro está no topo da gama de produtos SSD da Samsung e deve muito à durabilidade da 2-bit MLC NAND, porque entre os profissionais a garantia de uma confiança a longo prazo é mais importante que o espaço. Os drivers Pro são também capazes de operar em sua velocidade máxima sem problemas, o que não é algo que a 840 EVO pode se orgulhar – ela tem que usar alguns algoritmos inteligentes para assegurar que o seu desempenho esteja acima dos mais velozes chips Pro.

E a performance é colossal! Estamos falando do dobro de desempenho randômico que qualquer unidade anterior foi capaz. A velocidade randômica de 4K representa o quão rapidamente determinada unidade é capaz de processar pequenos, mas importantes, arquivos que compõem a maior parte das operações input/output do sistema operacional. Quanto mais rápido ela faz isso, mais suave o uso do seu PC se torna. Se o drive do seu sistema operacional dá de cara com algum obstáculo, um ciclo de lentidão se inicia – junto com seus acessos de raiva, é claro.

Em termos de performance com escrita aleatória, os drives mais rápidos conhecidos batiam em torno de 55 MB/s. Cada uma das ultracaras KingSpec alcançam algo em torno de 60 MB/s. A EVO chuta os 110 MB/s, tornando-a a melhor unidade SSD que já testamos.

E esta performance randômica é justamente o que dá à 840 EVO vantagem sobre o drive Crucial de 960 GB. O M500 é levemente mais barato, mas também levemente mais lento e pode não se manter como a mais rápida unidade da Samsung em qualquer um dos testes de desempenho.

Enquanto na faixa de preço do M500 nenhum destes concorrentes são particularmente atraentes, o EVO e o mais rápido e possui o melhor preço entre todos.

CRITÉRIOS DE TESTE

Componentes e materiais > Uma parte do conjunto é literalmente a soma de todas as partes. Avaliamos os chips mais rápidos, os processadores mais poderosos e os materiais mais modernos.

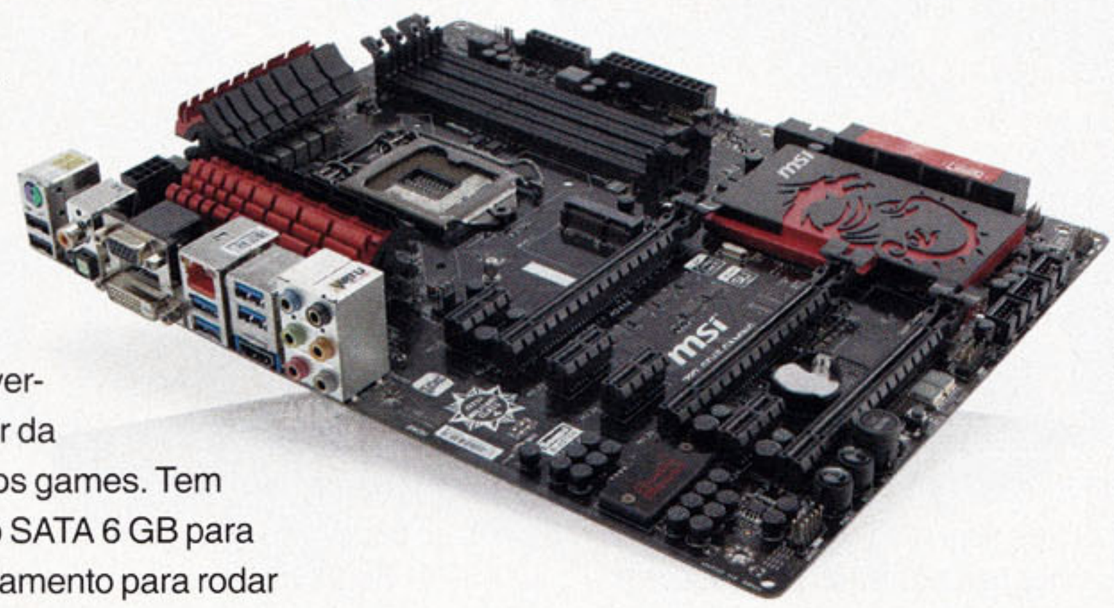
Performance do mundo real > Cada parte do conjunto é examinada pelos seus próprios méritos. Como você se sente a respeito desse mouse? É muito pesado ou leve demais? Se isso é um memory stick, um item criado para ser portátil, qual a capacidade de transporte dele? Ele lê e escreve dados rapidamente?

Atrativos > Alguns itens têm boa aparência, outros não. A estética é levada em conta, já que isso pode ser um fator importante em sua satisfação a longo prazo.

Valor > Os componentes podem ser excelentes em performance na categoria dele, mas isso alcança muitos consumidores? Nós preferimos dispositivos que não são exclusivistas para a classe alta, mas que ofereçam bom preço.

Z87-GD65 Gaming

MSI R$ 760,00



O preço da GD65 representa a linha intermediária Z87, da MSI. Como tal, carece de alguns recursos das melhores placas para overclock, mas o faz sem sair da esfera das exigências dos games. Tem suporte pleno ao padrão SATA 6 GB para armazenamento, licenciamento para rodar placas de vídeo da AMD e Nvidia e experimentar um pouco de performance de overclock de forma saudável. Ficamos impressionados com os 4.6 GHz que alcançamos com uma i7-4770K. Isso ainda a coloca um pouco atrás dos 4.7 GHz da Saberbooth, mas esses 100 MHz não são lá grande coisa.

A GD65 ostenta ainda alguns outros recursos direcionados aos entusiastas, como o adaptador de rede Killer E2200, projetado para oferecer baixa latência para a jogatina em rede, embora historicamente tenhamos lutado para descobrir benefícios quantificáveis disso. Mas o fator de tensão, os interruptores da BIOS dupla e o botão OC Genie de auto-overclocking, da MSI, tornam difícil imaginar por que alguém iria querer pagar mais.

O único componente que pode resultar em maior custo na GD65 é o evidente painel traseiro. Há apenas seis portas USB, e somente quatro delas são USB 3.0. Outros fatores, porém, a tornam uma placa extremamente eficiente, com componentes de alta qualidade e um preço excelente. Em suma, é um dos melhores preços de placas-mãe Haswell que já tivemos a oportunidade de usar.

GTX 760 DirectCU II

Asus R$ 1.100,00

Uma das grandes surpresas da última geração de placas gráficas da Nvidia foi a forma como fabricantes aproveitaram as PCBs menores, que placas como a original GTX 670 usou. Esta Asus GTX 760, entretanto, corre para se tornar referência em micro PCB.

Isto não a torna uma placa pequena como a GTX 670 Mini, mas tão pequena quanto a EVGA. A razão para essa placa não ser tão pequena quanto às da geração passada, é a Asus ter anexado alguns dos seus poderosos coolers DirectCU II na GPU.

Isto termina por não permitir que essa GTC 760 alcance um overclock decente, embora desde a GPU GK104 isso praticamente já funcione, e não necessariamente se traduz em muitas melhorias de performance. O que isso significa é que ele roda até 10º C a menos que a referência – ainda mais frio que o novo cooler ACX, da EVGA – que é o mais indicado em caso de ocasionais problemas com temperatura.

A versão da Asus é também um pouco mais cara que as placas-padrão, tornando-a a nossa favorita entre as excelentes placas intermediárias GTX 760. Elas são tão rápidas, frias e baratas quanto a rival AMD HD 7950. Dito isso, temos em mãos um conjunto realmente decente.

G700s

Logitech R$ 225,00

Muito antes de flertarmos com os mouses RAT 7 e Ballista MK1, este foi o nosso melhor "pedaço preto fosco", devorador de luz e anti-reflexo cheio de brilhantismo roedor de todos: o Logitech G9. Com as mãos longe do nosso mouse para games favorito de todos os tempos, estamos eviscerados que a Logitech não conseguiu repetir o feito nessa belezinha aqui. Não nos entenda errado, o G700 é um excelente mouse, especialmente para dispositivos wireless. Dura umas 10 horas sem recarga, possui um bom sensor laser com 8200 DPI de precisão, tem um preço razoavelmente bom e um design ergonômico eficiente. Apenas não é nosso amado G9. Suspiro.

BRIX

Gigabyte R$ 2.200,00

Quando um mini-ITX apenas não é pequeno o bastante, o que você faz? Compra um tablet? Ou gasta uma fortuna em um PC realmente pequeno, como o Brix, da Gigabyte? É fantasticamente pequeno e bonito, mas um monte de sacrifícios são exigidos para se chegar lá. Principalmente em conectividade, onde tudo que você possui é um par de portas USB 3.0, uma dupla de entradas de vídeo (HDMI e DP) e um soquete Ethernet. Cada vez que você arruma um conjunto de monitor, mouse e teclado, será levado ao desespero por um hub USB. Custa uma grana violenta também, especialmente se levarmos em conta que essa máquina tem como base a plataforma Barebone, e ainda exige que você compre RAM e HD do seu próprio bolso.

ID65

Zbox R$ 2.900,00

A melhor coisa sobre mini-PCs, como o Brix e este Zbox ID65 da Zotac, é o que eles prometem. Agora este padrão de tamanho é simplesmente grande demais para realmente chamar nossa atenção, mas desde que vimos a versão BGA da linha Haswell, com seus gráficos Iris Pro Graphics, começaram a parecer como tentadoras máquinas de games. No momento, o preço é inacreditavelmente alto, principalmente quando consoles têm preços mais justos e oferecem quase a mesma versatilidade.

MUST PLAY!

Não deixe essas belezinhas passarem batido!

TOTAL WAR: ROME 2

Essa nova investida da série *Total War* se baseia no sistema de recompensas valiosas para vencer as batalhas do Velho Mundo. Tire uma semana para mergulhar nesse profundo universo do Império Romano: você vai se divertir.

Link: www.totalwar.com

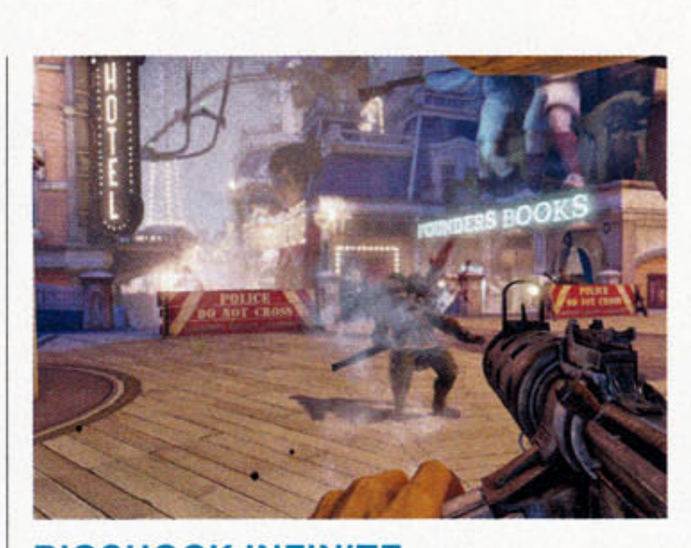
SIMILAR StarCraft II: Heart of the Swarm, Europa Universalis IV, Civilization V: Brave New World

SAINTS ROW IV

Essa talvez seja a edição mais hilária e politicamente incorreta da série – se é que isso é humanamente possível. Você vai entender por que os mundos abertos são tão divertidos e vai até cansar de tanto explodir coisas.

Link: www.saintsrow.com

SIMILAR Mass Effect 3, The Elder Scroll IV: Skyrim, Dishonored, The Witcher 2

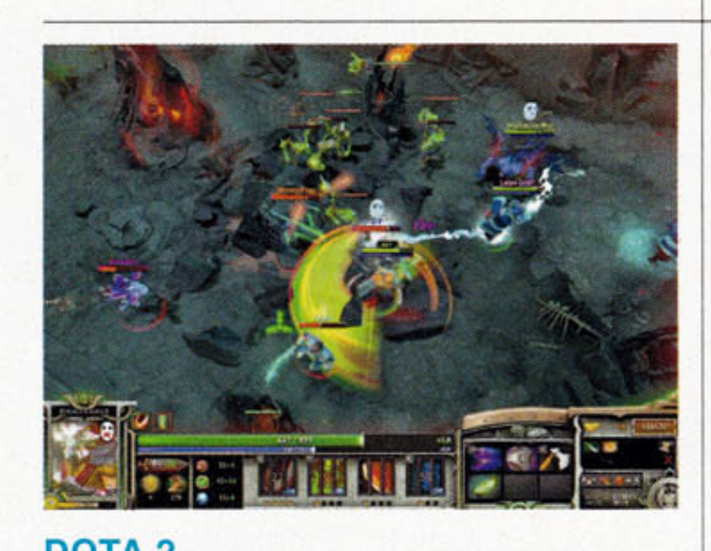


BIOSHOCK INFINITE

As pessoas vão discutir os pontos altos e baixos de *Infinite* por anos, mas o que ninguém discute é que se trata de um shooter empolgante com uma dimensão vertical absolutamente fantástica. E vem aí um DLC matador também.

Link: www.bioshockinfinite.com

SIMILAR Battlefield 3, Arma II: Combined Operations, Call of Duty: Black Ops II



DOTA 2

A melhor coisa de *Dota 2* é que você realmente não precisa comprar nada para jogar de maneira bem competitiva. Gastando ou não algum dinheiro nesse free-to-play, você terá as mesmas chances que todos.

Link: www.dota2.com

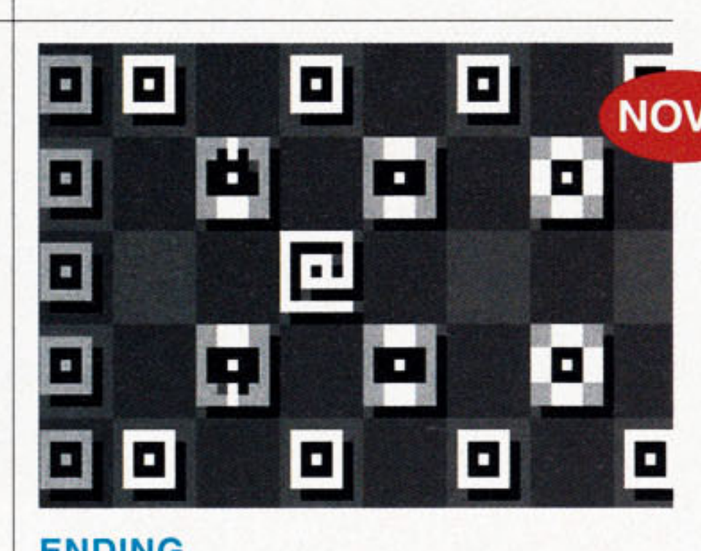
SIMILAR Tribes: Ascend, PlanetSide 2, Lord of the Rings Online, World of Tanks

EVE ONLINE

A expansão *Odyssey* deixou as ações de exploração muito recompensadoras e ainda deixou a interface menos complicada, facilitando a curva de aprendizado do usuário. O melhor: você vai pra onde quiser no espaço sideral.

Link: www.eveonline.com

SIMILAR The Sims 3, Guyild Wars 2, World of Warcraft: Mist of Pandaria, Don't Starve

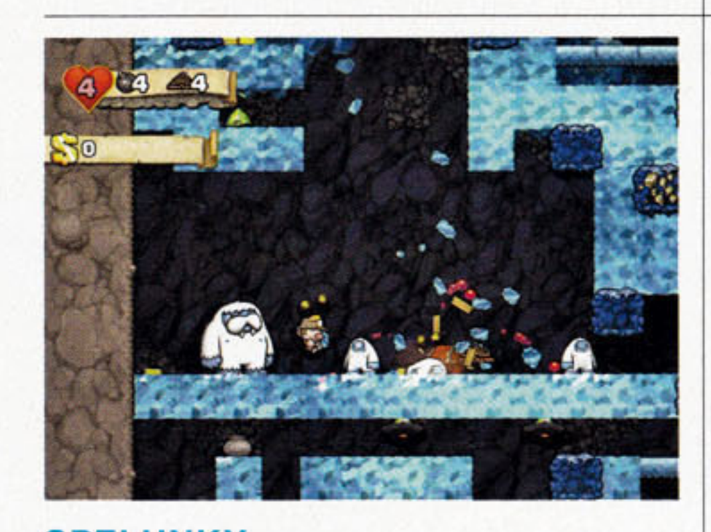


ENDING

Esse é um quebra-cabeça fantástico com um mode Freeform Dungeon Exploration desafiador para você testar tudo que aprendeu com o jogo principal da série. Além disso, os cenários mudam de forma randômica a toda hora.

Link: www.robotacid.com

SIMILAR Dwarf Fortress, Battle of Wesnoth, Neptune's Pride, Dungeons of Dredmor



SPELUNKY

Uma enorme variedade de desafios de plataforma gerados randomicamente acaba em uma variedade igualmente absurda de formas diferentes de morrer. Soou estranho? Mas é exatamente isso que você vai encontrar aqui – e nem adianta tentar explicar...

Link: www.spelunkyworld.com

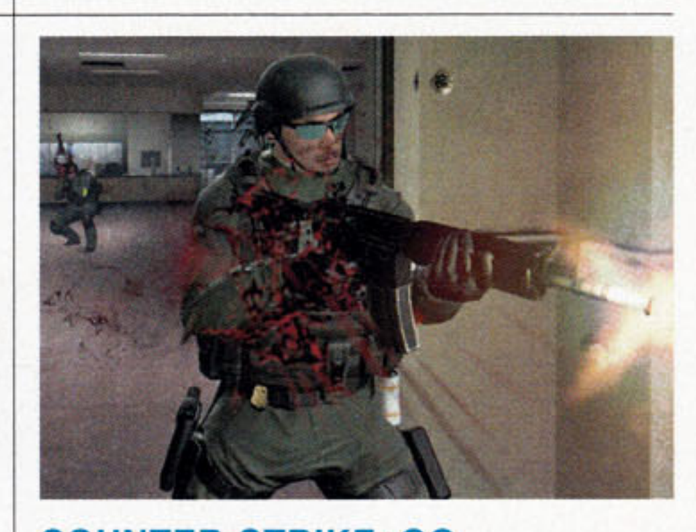
SIMILAR Dark Souls, Xcom: Enemy Unknown, Rogue Legacy, FTL: Faster Than Light

EUROPEAN TRUCK SIMULATOR 2

Recline o banco, relaxe e prepare-se para cruzar as estradas da Europa e apreciar as belas paisagens do interior, mas sem esquecer que seu carregamento precisa chegar ao destino com segurança. Não espere muita ação, pois esse jogo é mais para apreciação mesmo.

Link: www.eurotrucksimulator2.com

SIMILAR Race Driver, Grid, Burnout Paradise, iRacing, X-Plane 10, Flight Simulator X



COUNTER-STRIKE: GO

Global Offensive é onde a Valve deita e rola com sua receita clássica de enfrentamento de terroristas e contra-terroristas em um shooter convencional. A fórmula é a mesma, mas novos modos e novas funcionalidades trazem um tempero diferente à série. E é muito divertido.

Link: www.counter-strike.net

SIMILAR Dota 2, Team Fortress 2, Unreal Tournament 2003, StarCraft II

O MAL RENASCE NOS CONSOLES

DIABLO®

ATÉ 4 JOGADORES SIMULTÂNEOS!

APENAS R$159,90

16

XBOX 360 PS3

WWW.DIABLO3.COM/CONSOLE

WWW.FACEBOOK.COM/DIABLOBRASIL

© 2013 Blizzard Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados. Diablo e Blizzard Entertainment são marcas registradas da Blizzard Entertainment, Inc. Todas as demais marcas aqui mencionadas são de propriedade dos seus respectivos donos.

BLIZZARD ENTERTAINMENT

EMBARQUE NESSA PROFUNDA AVENTURA NOS MARES DO CARIBE

Por apenas

R$ 99,90

saraivaonline | @saraivaonline | @saraivaonline | vendas 4003-3390

Baixe o leitor de QR Code no seu celular e fotografe o código.

CARTÃO DE CRÉDITO SARAIVA
Parcele em até 12x sem juros[1].
Anuidade grátis[2].

saraiva.com.br

Os produtos aqui anunciados encontram-se disponíveis para venda no site www.saraiva.com.br e também em algumas de nossas lojas físicas, podendo variar os preços dos produtos entre loja física e loja virtual. Consulte antes de comprar. 1. O parcelamento em até 12 (doze) vezes sem juros é válido somente para alguns produtos pagos com o Cartão de Crédito Saraiva. Consulte parcela mínima e produtos participantes antes de comprar. 2. Mais informações em www.saraiva.com.br/cartaosaraiva

WCG BRASIL

CROSSFIRE LEVA CLÃ BRASILEIRO AO MUNDIAL WCG DA CHINA

Após semanas de intensos combates e fortes emoções, o Brasil finalmente já conta com seu representante oficial da WCG 2013 na categoria *CrossFire*. Após um torneio repleto de suspense e viradas, a final nacional ocorreu no dia 6 de outubro e foi transmitida ao vivo para milhares de telespectadores. O clã *AnonyMOUZ E-Sports* se sagrou vitorioso sobre o *Action GX* e realizará o sonho de qualquer competidor profissional: representar seu país em um torneio internacional.

Para quem não conhece, a *WCG* (*World Cyber Games*) é conhecida mundialmente como as Olimpíadas dos jogos eletrônicos, onde jogadores profissionais do mundo todo competem em diversas modalidades, em busca de fama internacional e premiações em dinheiro. Neste ano, o torneio conta com jogadores dos quatro cantos do planeta, nas modalidades *CrossFire, Fifa 2014, League of Legends* e *Super Street Fighter IV*, entre outras. A premiação para o

Fotos: Brasil Gaming League

CrossFire na edição de 2012 foi de mais de R$ 80 mil em dinheiro, portanto, para este ano podemos esperar algo parecido ou ainda melhor!

Enquanto a equipe do *AnonyMOUZ,* que além da sonhada vaga embolsou também R$ 5 mil em dinheiro pela vitória nas eliminatórias, se prepara para esse enorme desafio, a Z8Games, produtora do jogo, já inicia a criação de mais torneios que englobem todos os tipos de jogadores; desde os novatos até os PROs. A empresa acaba de firmar uma parceria junto à Rixty garantindo torneios com premiação em dinheiro, itens, posições no ranking oficial e créditos para o jogo, tudo para manter a chama do eSport acesa no território nacional e visar à preparação de novas equipes para o cenário competitivo.

"Para nós, o eSports brasileiro tem um potencial imenso, nós estamos dentre essas empresas que querem inovar e investir nesse cenário. Nosso investimento nesse cenário é e continuará sendo uma prioridade, já que o crescimento e profissionalização deste setor demonstra como o público brasileiro começa a encarar o e-sports com um olhar diferente", afirma Carlos Eduardo Corrêa, produtor do *CrossFire* América Latina.

Para maiores informações a respeito da ida da *AnonyMOUZ* à China, além dos futuros cenários competitivos de *CrossFire* no Brasil, basta acompanhar o site oficial em **br.crossfire.z8games.com**

BATE-PAPO COM BRUNÃO

Conversamos com o líder do clã, Bruno Guimarães, que conta como foi a preparação para a eliminatória e a emoção da conquista.

Qual a preparação para um torneio deste tamanho? Quantas horas de treino por dia?
Nossa preparação foi muito intensa para a final brasileira: treinamos por 5 a 8 horas por dia, nos 7 dias da semana. Agora com a vaga para o mundial, nossos treinos serão ainda mais intensos.

Qual foi a sensação na hora que a partida acabou, o que foi a primeira coisa que veio em suas cabeças?
Foi uma sensação muito gratificante, a realização de um grande sonho. Em 2012 perdemos na Final Nacional e ficamos sem a vaga, mas não desistimos e hoje estamos aqui, carimbando o passaporte.

Como lidar com a pressão emocional de representar o país em um campeonato mundial contra os melhores do mundo?
Temos que trabalhar muito nosso lado psicológico para representar bem o país e nossos fãs, que nos apoiaram muito durante toda nossa carreira de pro-players. Treinamento é fundamental.

Criada para facilitar a vida dos gamers, a Rixty é a melhor forma de continuar se divertindo sem ter trabalho na hora de adicionar créditos aos seus jogos favoritos. Descubra o seu mais novo aliado no mundo dos games e veja como é fácil adicionar créditos ao seu jogo favorito! Acesse hoje mesmo rixty.com.br

ASSASSIN'S CREED IV BLACK FLAG

Novo jogo da série consagrada da Ubisoft aborda a Era de Ouro da Pirataria no Mar do Caribe, inova nas missões subaquáticas e usa até piratas históricos de verdade

> *Edge Magazine e Fernando Souza Filho*

Connor Kenway parece ser um cara muito bem-intencionado. No mundo fantástico da série, o protagonista nativo-americano de *Assassin's Creed III* nasceu no século 18 e seu nome verdadeiro era Ratonhnhaké:ton, que significa algo como "vida que é estendida", uma referência à luta pela sobrevivência na América Colonial. Ele é filho de um britânico (Haytham Kenway) com Kaniehti:io, uma mohawk (subdivisão da nação indígena Iroquois).

Connor é o tipo de cara que a gente vai querer ao nosso lado na hora de uma guerra, de uma revolução ou de qualquer conflito. Mas uma hora os embates vão cessar e ele vai revelar sua verdadeira personalidade, exageradamente sincera e chorosa. Sejamos sensatos, Connor é um cara muito chato para se ter como amigo fora do campo de batalha.

Já Edward Kenway, protagonista de *Black Flag*, é pedante, grosseirão, violento, resgata aquele espírito estilo Ezio Auditore que virou marca registrada da série. Ele está mais interessado em saquear tesouros do que se tornar algum tipo de justiceiro em conflitos dos outros. E como *Black Flag* se passa numa época anterior a *Assassin's Creed III*, vale lembrar que Edward é avô de Connor. Aliás, na fase em que Connor é treinado para se tornar um assassino, procure no porão da casa a parede que mostra uma foto do próprio pai dele como gran-master da Ordem dos Assassinos.

75

praias são exploráveis no arquipélago que forma o mapa do jogo, todas com itens colecionáveis

Essa árvore genealógica básica, que a gente encontra na parede dessa casa colonial do terceiro episódio, serve de pano de fundo para a nova edição de *Assassin's Creed*, que aborda a pirataria náutica como nenhum jogo fez antes. Tá certo que nunca tivemos mega sucessos que abordassem esse tema, mas a fase

Navegar pelos mares do Caribe é uma das coisas mais legais do jogo

da batalha dos navios piratas de *Assassin's Creed III* teve uma repercussão tão estrondosa que não foi nenhuma surpresa quando a Ubisoft anunciou que a série seguiria por esse caminho neste final de 2013.

"Acredito que *Assassin's Creed* é a franquia perfeita para abordar a pirataria", disse o diretor de criação Jean Guesdon. "Mas evitamos os principais clichês do gênero, como papagaios, mãos-de-gancho e condenados andando na prancha [risos]."

BANDEIRA NEGRA

Black Flag aborda o final da era da pirataria no Caribe, em 1713, quando os conflitos entre Inglaterra, Espanha e França havia arrefecido na região, deixando milhares de marinheiros britânicos sem trabalho.

"Nossa equipe desenvolveu um jogo que mistura ação em terra e no mar como nunca se viu antes", garante Guesdon. "Mas a ênfase do jogo está no mar."

E isso fica bem evidente no mapa de *Black Flag*: em vez de cidades cercadas por áreas rurais, temos um imenso arquipélago para explorarmos com Jackdaw, o navio do protagonista. São cerca de 50 locações diferentes que podem ser exploradas, tornando-se estruturalmente a maior mudança já feita na série, que troca definitivamente o parkour pelas aventuras marítimas.

"Nós trabalhamos muito para tornar esse mundo bem realista e único, por isso, ir do navio para a terra – ou da terra para o navio ou mesmo de terra para terra ou navio para navio – será uma ação bem suave, sem trancos, sem perder o pique do gameplay", garante Ashraf Ismail, designer-chefe da equipe da Ubisoft. "Quisemos fazer o melhor jogo de mundo aberto naval da história."

E parece que conseguiram mesmo. As batalhas navais, de fato, foram uma das melhores coisas de *Assassin's Creed III*, por isso, o próprio Ismail se apressa em negar que essa fase foi colocada lá só para testar a reação do público para o que viria a ser *Black Flag*. "Uma coisa não tem nada a ver com a outra", garante ele.

CADÊ O DESMOND MILES?

O fato é que esse desdobramento do universo de *Assassin's Creed* já estava sendo desenvolvido há algum tempo, por isso, não estranhe o fato de não encontrar no jogo o personagem Desmond Miles, descendente direto de Connor.

"*Black Flag* é uma continuação da saga de *Assassin's Creed*, mas nosso mundo fictício se fundiu ao mundo real e queremos que o jogador seja parte desse universo", defende Guesdon.

O NAVIO VIROU PERSONAGEM

Assassin's Creed IV: Black Jack trata o navio Jackdaw como se fosse um personagem, que pode ser personalizado tanto nos seus armamentos quanto em sua tripulação. É um passo adiante do que a própria Ubisoft Montreal fez com Paladin, o avião-quartel-general de Sam Fisher no igualmente sensacional *Splinter Cell: Blacklist*.

Jackdaw tem 60 metros de comprimento, 48,5 de altura e 11,9 de largura. Ele possui 26 velas e inicialmente apenas 6 canhões. Porém, há espaço reservado para mais 15 canhões, que serão incluídos à medida que as missões forem cumpridas. Ele pode abrigar ainda armas giratórias, minas explosivas e até carrancas de guerra.

Jackdaw é o nome de uma espécie de gralha e sua escolha não é nenhuma surpresa, pois a Ordem dos Assassinos apresenta sempre muitas referências a pássaros quando precisa dar nome para alguma coisa.

A escolha do nome também é uma referência à fábula clássica *The Eagle and the Jackdaw* (*A Águia e a Gralha*).

"*Assassin's Creed* é a franquia perfeita para abordar a pirataria. Mas evitamos os principais clichês do gênero, como papagaios, homens com mãos-de-gancho e condenados andando na prancha"

Jean Guesdon

Não dá para precisar em que ponto exatamente a Ubisoft finalizou o script original de *Assassin's Creed IV*, mas Edward Kenway é o melhor antídoto que se pode imaginar para a chatice politicamente correta de seu próprio neto. As atitudes demasiadamente rígidas e o chororô constante de Connor foram substituídos pela divertida arrogância e auto-confiança excessiva de Edward, que parece estar o tempo inteiro pronto pra tirar a roupa, mergulhar no mar e caçar sozinho tubarões com seu arpão.

Cá entre nós, era muito irritante aquele jeito de Connor de acatar ordens de estranhos que sequer conhece, para lutar por uma causa que ele nem ao menos acredita ou sequer entende. Agora nós temos o Kenway mais arrogante de toda a linhagem tentando criar uma república de piratas no Caribe.

Edward é tudo o que Ezio Auditore era e tudo o que seu neto Connor nunca viria a ser: um excelente protagonista que nos traz de bandeja tudo o que gostamos e esperamos de uma série desse quilate. Esse imenso diferencial, no entanto, é apenas o começo, pois as melhores coisas de *Assassin's Creed III* foram mantidas intactas e reforçadas. É o caso, por exemplo, do parkour pelas árvores e das batalhas navais, que conquistaram o protagonismo do novo jogo.

50
locações diferentes são exploráveis nas ilhas, tornando-se a maior mudança estrutural da série

Começamos nosso teste de *Assassin's Creed IV: Black Flag* já dentro do navio Jackdaw, que é grande, pesado e bem realista, cheio de detalhes. Temos todo um arquipélago para explorar enquanto singramos pelo belíssimo oceano espumante. No entanto, nossa primeira tarefa é simplesmente matar camaleões. É, camaleões.

Apesar de isso soar estranho em princípio, o fato é que matar camaleões em uma ilhota foi uma excelente forma de a Ubisoft nos introduzir na nova mecânica de habilidades que o jogo oferece. Na verdade, esse sistema é até bem semelhante ao do fantástico *Far Cry 3* – até mesmo no fato de ganharmos um coldre novo para Kenway guardar suas armas tão logo consigamos matar três dos bichos indicados no mapa principal.

Nas primeiras caminhadas pela ilhota, o estilão clássico de *Assassin's Creed* vai

A abordagem aos navios pode ser feita com canhões, com ação furtiva pela água e com invasão direta

Personagens secundários irão ajudar ou atrapalhar seus planos

CIDADES DO CARIBE

Black Flag centralizou sua ação no espaço oceânico que separa três cidades, Havana (Cuba), Kingston (Jamaica) e Nassau (Bahamas). São ao todo cerca de 50 locações para serem exploradas, durante ação que ocorrerá 60% do tempo em terra e 40% no mar.

Florestas, fortes em ruínas e vilarejos são as partes exploráveis em terra firme, enquanto navios naufragados são no fundo do mar. O sistema de caça foi herdado de *Assassin's Creed III* para as ações em terra, enquanto um novo sistema com arpões foi desenvolvido para a caça marinha.

Os barões não facilitarão seu trabalho

parecer bem familiar para quem já jogou qualquer título da série. O cenário caribenho, no entanto, tem um padrão arquitetônico bem diferente e muito mais limitado em relação aos complexos centros urbanos de outros jogos.

Porém, isso não significa que você não terá em mãos todos os aspectos que a série oferece para a mecânica de ação furtiva. Uma plantação de cana que usa trabalho escravo oferece caminhos escondidos para você se embrenhar enquanto ouve conversas alheias ou passa a mão nas chaves do dono do lugar.

REVOLTA POPULAR A SEU FAVOR

Por outro lado, um vilarejo recheado de soldados e com a população insatisfeita com seus governantes está cheio de poleiros e lugares altos que oferecem uma excelente posição para atacar os inimigos por cima. E é assim que você libertará cidadãos pobres e oprimidos, que no final das contas vão até se oferecer para reforçar a tripulação do Jackdaw.

É importante notar aqui que todas essas suas ações em terra vão refletir de uma forma ou de outra em suas aventuras pelo mar. Mas você precisa de tripulantes, especialmente quando vai abordar outros barcos. A grande diversão de *Black Flag* é justamente quando você ataca os outros navios, após identificá-los e então persegui-los mar adentro. Ver o casco dos navios inimigos se despedaçando com o fogo dos canhões é simplesmente espetacular.

As cenas de combate naval são de fato as mais fantásticas, não apenas porque o embate em si é grandioso, mas também porque você pode se valer de ações furtivas até dentro d'água. Você pode, por exemplo, mergulhar no mar, contornar a embarcação inimiga e atacar os soldados

"Nós trabalhamos muito para tornar esse mundo bem realista e único, por isso, ir do navio para a terra – ou vice-versa – será uma ação bem suave, sem trancos, sem perder o pique"

Ashraf Ismail

As missões subaquáticas são tão sensacionais que poderia ter um jogo só para elas... Xii, melhor não dar ideia...

por trás. Dá até para deixar a pilhagem um pouco de lado e simplesmente destruir o navio inimigo até que ele afunde. Logicamente, nesse caso a pilhagem será menor e você não poderá usar pedaços do casco inimigo para consertar o que estiver danificado no seu próprio navio.

Mas há incontáveis outras coisas divertidas para fazer quando você está em mar aberto, inclusive as mais triviais: o Mar do Caribe está repleto de destroços e você pode pegá-los simplesmente passando por cima deles. Isso significa que raramente o Jackdaw segue numa linha reta, pois é absolutamente irresistível a vontade de pegar itens dos destroços.

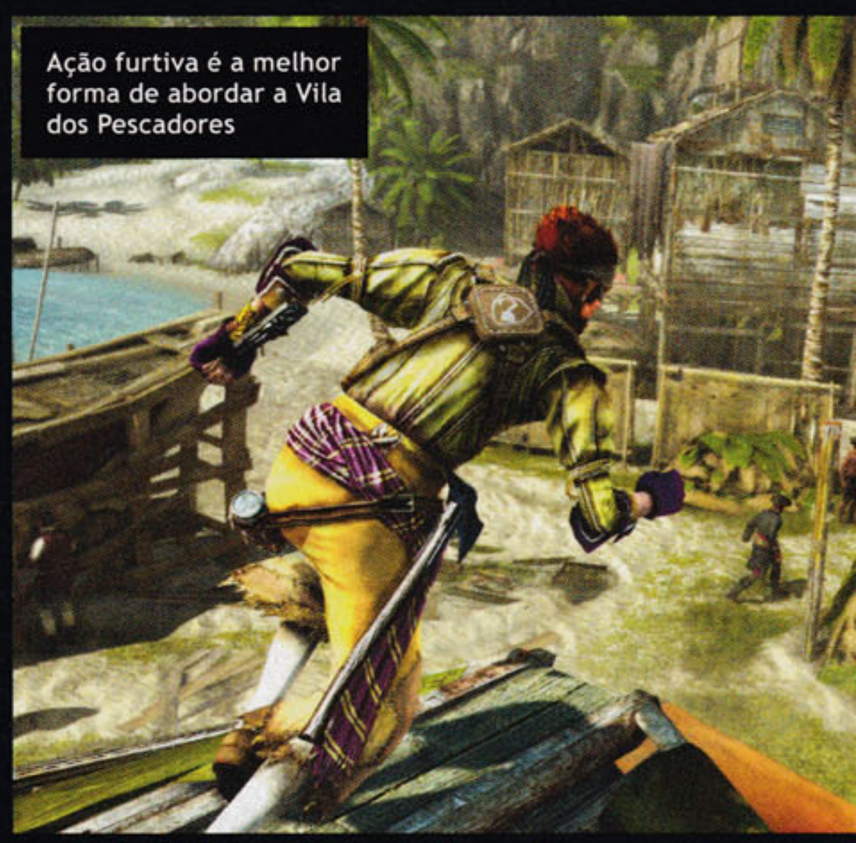
Há perigos por todo lado também, como violentas tempestades tropicais e assustadoras ondas imensas, que obrigam você a ficar firme no leme para não deixar o barco sucumbir. No fundo do mar, também tem

BRIGA COM A PETA

A People for the Ethical Treatment of Animals (PETA), ONG que defende os direitos dos animais, criticou duramente *Assassin's Creed IV: Black Flag* por incluir no seu enredo a caça às baleias.

"Atirar em baleias com arpões e deixá-las agonizando por horas até que morra e seja esquartejada é uma prática condenável, que não está apenas nos livros de história. Ela existe até hoje e é vergonhoso que um game glorifique essa prática", informou nota oficial da ONG. "A PETA apoia companhias de videogames que criem jogos que celebrem os animais, e não que promovam a matança."

Em resposta, a Ubisoft avisou que não apoia a caça ilegal a baleias, assim como não apoia o estilo de vida dos piratas. "A História é o pano de fundo de *Assassin's Creed*. Essa é uma obra de ficção que aborda eventos verdadeiros acontecidos na chamada Era de Ouro da Pirataria."



Ação furtiva é a melhor forma de abordar a Vila dos Pescadores

PIRATAS DE VERDADE QUE APARECEM EM ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

Edward Thatch

Morto em 1718, o famoso Barba Negra foi um pirata inglês que atuava no Caribe com seu navio Queen Anne's Revenge

Anne Bonny

Foi a mais famosa pirata irlandesa a atuar em águas caribenhas. Recebeu sentença de morte em 1782, após ser capturada

Benjamin Hornigold

Teve seu auge entre 1715 e 1718, quando se aposentou e passou a caçar piratas para o governo das Bahamas. Morreu em 1719

Calico Jack

Pirata cubano-americano que teve um romance com Anne Bonny. Largou a pirataria, voltou à ativa em seguida e foi enforcado em 1720

Charles Vane

Pirata inglês que costumava atuar com tripulações franco-britânicas na região das Bahamas. Foi preso e enforcado em 1721

muita coisa que você pode fazer, como buscar destroços de navios naufragados ou caçar criaturas marinhas com seu arpão. Aliás, um dos minigames consiste em caçar essas criaturas e exige que você mantenha firme a mira em sua jangada, enquanto tubarões ficam tentando virá-la.

Essa cena, aliás, lembra muito a do último chefe de *Resident Evil 4*. Será que é apenas coincidência? "Sim, é apenas coincidência", garante Jean-Sebastien Decant, da equipe de criação. "Apenas achamos legal a ideia de incluir algo diferente na parte mais naval do jogo. O oceano nos traz novas oportunidades de ação que não tínhamos antes na série."

As missões no fundo do mar são de fato um exemplo perfeito das novas possibilidades criadas pelo cenário submarino. É claro que nós nos empolgamos tanto que já imaginamos um jogo inteiro recheado pelas belíssimas imagens de destroços de navios naufragados, cobertos por uma densa vegetação subaquática. Mas não é bem assim que funciona: Kenway pode mergulhar apenas em locais predeterminados, indicados por pedaços do navio flutuando na superfície. Se tem destroços boiando, tem navio naufragado lá no fundo.

"Achamos legal a ideia de incluir coisas diferentes na parte mais naval do jogo. O oceano nos traz novas oportunidades de ação que não tínhamos antes na série"

Jean-Sebastien Decant

Em uma dessas missões subaquáticas, Kenway precisa se esconder em um lugar claustrofóbico, cercado de tubarões por todos os lados. Seria suicídio (e burrice) tentar combater os bichos diretamente, por isso, você precisará usar e abusar da ação furtiva no fundo do mar para escapar de monstrengos que mataria facilmente se estivesse na superfície da água.

"Nós criamos um mundo muito vasto", explica Decant. "Por isso decidimos ter locais específicos em que pudéssemos focar a missão submarina, ao invés de ter um mundo totalmente aberto no fundo do mar. Há locais recheados de destroços – e tesouros! – de navios afundados e há até ruínas de uma cidade Maia lá embaixo."

São cenários belíssimos para explorar e Kenway se move por lá com a mesma fluidez com que pula em telhados. O segredo é sempre ir atrás de bolhas de ar para conseguir respirar e se manter longe das criaturas marinhas. Temos que admitir que, em nossos testes, as partes mais emocionantes do jogo foram justamente as que menos se parecem com o estilo tradicional de *Assassin's Creed*.

São tantas missões paralelas que a própria Ubisoft instalou um sistema de avaliações para o jogo. Depois de tantas missões

Não cometa o erro de se deixar levar pela beleza dela...

O ataque ao Forte é uma das cenas mais sangrentas de *Black Flag*

MANGÁ DOS PIRATAS

A editora japonesa Sheisha lançou uma versão mangá de *Assassin's Creed IV: Black Flag*, em setembro último, nas páginas de suas revistas da série Jump. O roteiro foi feito por Yano Takashi (escritor nipônico especializado em romances de época) e desenhado por Kenji Oiwa.

Outros games já viraram mangás nas revistas mensais da editora Sheisha, como *Persona 3, Disgaea, Kingdom Hearts, Ace Attorney, Castlevania, God of War* e *The Legend of Zelda*.

Perseguição em Havana: aqui nos sentimos em casa com o parkour clássico da série

chatinhas de *Assassin's Creed III* (como os monólogos pentelhos de Connor ou as missões para juntar penas de pássaros perto da aldeia dele), nada mais justo do que termos essa opção em *Black Flag*. Cada vez que você avaliar uma missão por um sistema que varia entre uma e cinco estrelas, essa avaliação será enviada automaticamente pra Ubisoft para ajudar a compor o sistema de missões de *Assassin's Creed V*. Sim, meu camarada, de certa forma *Assassin's Creed IV: Black Flag* é um gigantesco e luxuosíssimo teste beta para *Assassin's Creed V*.

"A ideia por trás dessa avaliação é ter um feedback do que os usuários acharam de cada missão. É uma avaliação anônima, apenas para analisarmos o que funcionou e o que não funcionou nessa edição do jogo", explicou o produtor Sylvain Trottier.

"A ideia por trás da avaliação das missões é ter um feedback dos usuários. É uma avaliação anônima, apenas para analisarmos o que funcionou ou não no jogo"

Sylvain Trottier

Essa funcionalidade, por sinal, foi uma das primeiras a ser implementada, quando o processo de desenvolvimento do jogo estava apenas começando. Ela funciona assim: na tela de sincronização da memória que aparece após cada missão finalizada, você verá no canto dela um pequeno box escrito "Rate this mission", em que poderá dar entre uma e cinco estrelas pra missão recém-finalizada. Não é algo obrigatório: basta pular o processo se não quiser dar sua opinião.

"É totalmente opcional, mas é uma forma de nossos usuários nos dizerem diretamente se gostaram ou não da missão", diz Trottier. "É quase uma pesquisa mesmo, que vai nos ajudar a entender melhor o gosto do jogador de *Assassin's Creed*."

Se isso será usado para melhorar futuras edições da série, ainda não podemos afirmar com absoluta certeza. Mas que a Ubisoft está ouvindo seus usuários, ah, isso ela está mesmo.

Plataformas: PC, PS3, PS4, X360, XO, Wii U | **Desenvolvedora:** Ubisoft Montreal | **Editora:** Ubisoft | **Lançamento:** 22/11/2013

Pausa tudo.

Nossas ofertas estão no nível máximo.

GTA V
(PS3/X360)

Por R$ 199
em 12x de R$ 16,58

Fifa 14
(PC/PS3/X360)

A partir de R$ 69,90
em 6x de R$ 11,65

PES 14 (PS3/X360)

A partir de R$ 179,00
em 12x de R$ 14,92

F1 2013 (PC/X360/PS3)

A partir de R$ 99,90
em 9x de R$ 11,10

twitter: @Walmart_Games
acesse www.walmart.com.br/egw
ou ligue 3003-6080
e informe o código "egw"

Verifique a classificação indicativa.

Walmart.com
acesse.compre

Promoções válidas até 30/11/2013 ou enquanto durarem os estoques. Somente para compras realizadas através do hotsite www.walmart.com.br/egw ou pelo televendas 3003-6080 (informe o código "egw"). Essas condições não são válidas para lojas físicas do grupo Walmart Brasil. Frete e prazo de entrega sob consulta. Promoções e descontos não cumulativos com outras promoções do site e válidos enquanto durarem os estoques. Horário de atendimento do Televendas: de segunda a sábado das 9h às 21h. O serviço 3003 tem custo de ligação local mais impostos. Confira o regulamento no site. Imagens ilustrativas.

POR QUE GAMES TÊM PAVOR DE MOSTRAR SEXO?

É notório que os games de alto orçamento evitam de forma quase paranoica a exploração de temáticas sexuais. Ao comportar-se dessa maneira, seus desenvolvedores estão agindo com prudência ou apenas sendo moralistas?

> *Edge Magazine*

"Nossa sociedade já faz do sexo uma espécie de jogo", argumenta a desenvolvedora transexual Anna Anthropy no seu blog, em um texto que também direciona o leitor a uma busca por imagens do Google com a palavra "Cosmopolitan" [N. do T.: revista feminina que, no Brasil, atende pelo nome de Nova]. Aberto o link da pesquisa, centenas de capas da publicação em questão aparecem na tela, todas elas com manchetes do tipo: "75 práticas sexuais que os homens adoram", "As 100 melhores dicas sexuais" e "Homens dão notas a 50 posições sexuais" – matérias que sugerem que, para arranjar (ou manter) um namorado, as mulheres precisam simplesmente cumprir o que prega esse tipo de listagens.

O sexo está em todo lugar. Há até um subgênero cinematográfico chamado de "comédia sexual", desenvolvido em Hollywood tendo como público-alvo as plateias jovens, tanto masculinas quanto femininas. Filmes como *Easy A* [no Brasil, *A Mentira*], *Superbad* e *American Pie* são alguns dos expoentes do gênero. Somos constantemente bombardeados por evidências de que o sexo vende – e dá-lhe tetas de fora em dramas sérios produzidos pela HBO ou em séries requintadas como *Game of Thrones*. A indústria pornográfica parece mais vigorosa do que nunca e, apesar de todos esses exemplos, o game ocidental mais famoso a envolver temáticas sexuais ainda é *Leisure Suit Larry*, de 1987. O mercado de jogos eletrônicos tem medo de sexo?

CENAS DE SEXO NOS GAMES

A BioWare já incluiu cenas de sexo em muitos dos seus games, sempre com temáticas sérias. A prática vem ocorrendo desde o primeiro *Mass Effect* e, de lá para cá, gerou considerável repercussão.

David Gaider, roteirista-chefe da série *Dragon Age*, concedeu uma palestra chamada "O Sexo nos Videogames" durante a Game Developers Conference deste ano. Ao longo de sua fala, Gaider frisou que o sexo é um assunto extremamente popular no fórum da BioWare. Mesmo assim, ele ponderou, os videogames sofrem de um problema de imagem muito particular.

"Houve reações negativas por parte da mídia, que serviram de contraponto às reações positivas. Nem todo esse feedback ruim é relevante, mas é importante entendermos de onde vêm as reações negativas. Precisamos compreender como as pessoas enxergam nossos jogadores, quem elas pensam que nossos jogadores são", disse Gaider. "O público em geral acha que nossa audiência ainda é formada basicamente por crianças. Nós, que jogamos videogames, sabemos que não é assim: essa realidade está muito lá atrás."

Sendo assim, qualquer tentativa de se desenvolver um jogo com conteúdo sexual, por mais que se imponham restrições de idade ao consumidor final, pode ser vista como uma estratégia subversiva, encampada por uma indústria conhecida pela suposta influência que exerce sobre quem comete assassinatos em massa.

Gaider continuou sua exposição ressaltando que a própria indústria de games não se sai melhor nesse contexto: ela própria tende a pensar nos jogadores como sendo jovens adultos do sexo masculino – o que equivale a um atraso de cerca de dez anos em relação ao cenário atual. Os relatórios do ESRB [Entertainment Software Rating

Dragon Age: sexo medieval

Beijo em *Uncharted* deu um trabalho danado

Cenas íntimas, com beijo e sexo, são um desafio técnico para os desenvolvedores de games para torná-las realistas

Board] indicam que a idade média dos jogadores de videogames é de 34 anos, sendo que 47% deles são mulheres. Apesar disso, o conteúdo sexual continua escasso, sendo os personagens femininos os únicos "sexualizados". Isto é, durante as raras cenas eróticas, a mulher tende a ser o foco: seu corpo, sua voz, sua nudez.

A BRUXA ESTÁ SOLTA

Peguemos *The Witcher 2* como exemplo: o jogo contém uma cena de sexo entre Triss e Geralt que inclui uma tomada em 360° de Triss tirando a roupa por completo, como em um passe de mágica, enquanto Geralt entra na banheira ainda vestindo as calças. Do ponto de vista da narrativa do jogo, trata-se de uma atitude absolutamente incongruente por parte de Geralt: ele certamente não é um sujeito pudico. Porém, o foco aqui são os quadris, as nádegas, os seios empinados e as expressões de prazer de Triss – inclusive, seus gemidos indiscretos são o dispositivo narrativo que conduz a cena.

Por sua vez, não há nenhuma tomada do peito nu de Geralt, tampouco do seu traseiro ou de suas expressões faciais, e muito menos se pode ouvir qualquer manifestação verbal da parte dele durante todo o tempo que dura essa cena um tanto quanto explícita do jogo. É um esboço emblemático do modo como os encontros sexuais são tratados pelos videogames: cenas de sexo são feitas para homens heterossexuais assistirem e, portanto, criadas a partir da perspectiva masculina.

E o que dizer das cenas de sexo "jogáveis"? Essas são ainda mais escassas e raras, sendo que as poucas que existem – como aquela entre Lucas e Tiffany em *Farenheit* – passam uma sensação de estranheza e incômodo, que é tornada ainda mais ridícula pela ideia de que você pode "vencer" no sexo se apertar o botão do controle no momento certo. *Farenheit* foi rebatizado como *Indigo Prophecy* no mercado norte-americano e seu conteúdo sexual foi quase totalmente excluído para que se evitasse a classificação Adults Only.

"O público em geral acha que nossa audiência ainda é formada por crianças. Nós sabemos que não é assim: essa realidade está muito lá atrás"

David Gaider

Richard Lemarchand, ex-designer principal de *Uncharted* e atualmente professor associado de mídia interativa na University of Southern California, faz objeções à forma como se retrata o sexo em alguns jogos, isto é, como uma atividade que pode ser vencida, perdida ou solucionada.

"Esse modelo de abordagem em um jogo que envolve sexo advém de uma perspectiva específica", ele diz. "Há uma 'batalha de habilidades' a ser travada aqui – se você vence a batalha, ocorre um resultado positivo; se você a perde, o resultado é negativo. Eu acredito que muitas pessoas têm essa mesma ideia a respeito do sexo em si. É como aquele tipo de pensamento: 'se eu usar a loção pós-barba correta e disser as coisas certas no momento certo, talvez consiga fazer sexo com alguém'. Muitas pessoas crescem achando que há uma maneira certa e uma maneira errada de 'fazer sexo'."

Famoso por ter dito para uma multidão no NYU Game Center que os desenvolvedores escondem demasiadamente os seus sentimentos, não permitindo assim que suas criações sejam suficientemente vulneráveis do ponto de vista emocional, Lemarchand afirma que considera inspirador o fato de os games estarem se baseando cada vez mais na ideia de que jogá-los pode ser intrinsecamente recompensador.

"Historicamente, a cultura dos games se restringe basicamente aos chamados jogos de soma-zero – isto é, aqueles em que tudo que um jogador ganha foi perdido pelo outro – e aos jogos em que o jogador simplesmente ganha ou perde do adversário", diz ele. "Porém, fico muito feliz de perceber uma mudança nesse tipo de mentalida-

"É uma batalha conceber a parte abstrata de um game com temática sexual. Até o conceito de 'romântico' é complicado pro ocidental assimilar"

Martin Hollis

de perde-ganha, que vai na direção de sistemas que incorporam toda uma gama de diferentes formas de se jogar. Quanto mais aguda for essa mudança, mais otimista eu fico a respeito da possibilidade de transportá-la também à sexualidade. Enquanto me esforçava – e isso levou muitos anos – para conseguir entender o sexo e o seu real significado para os seres humanos, percebi que a prática sexual não se resume a uma mera transposição de obstáculos na direção de um objetivo. A prática era um fim em si mesmo."

Entretanto, e apesar de seu otimismo, Lemarchand apressa-se em enfatizar como é difícil reproduzir com fidelidade as interações humanas. "À medida que os games foram evoluindo ao longo dos últimos anos, houve uma melhora óbvia das descrições figurativas, com o advento de muitas cenas extremamente realistas e outras estilizadas, mas também fiéis à realidade. Só que, por meio de computação gráfica, é muito complicado fazer com que os personagens reajam emocionalmente uns aos outros de uma maneira igualmente realista. Por causa disso, retratar o corpo humano e as emoções humanas, algo tão complexo e repleto de nuanças – mas que é necessário retratar para que as cenas sexuais sejam verossímeis –, é o maior desafio para que possamos incluir momentos mais picantes nos videogames."

Por exemplo, ele continua, "nós sempre discutíamos se podíamos fazer com que os personagens beijassem direito em *Uncharted*" – um game em que, segundo ele, a equipe de desenvolvedores preferiu cortar as cenas de sexo em vez de criá-las com teor explícito.

O ex-diretor de design da Epic Games, Cliff Bleszinski, compartilha dos sentimentos de Lemarchand a respeito do tema. "Peguemos *Mass Effect* como exemplo", ele diz, "uma série fantástica e que já elogiei diversas vezes. No entanto, quando os personagens interagem entre si nas cenas de sexo, a impressão que temos é que estão ali dois manequins vestidos como cosplays esfregando-se um no outro. Eu diria que a chave para o sucesso, neste momento, é apenas sugerir que há sexo. Isto é, fazer algo mais discreto antes de tentar criar uma versão renovada e autônoma do *Hot Coffee* [mod de *GTA*]."

O mod *Hot Coffe* gerou um boicote a *GTA*

OPINIÕES CONTRÁRIAS

Nem todo mundo tem essa opinião, todavia. Martin Hollis, um designer veterano cujos trabalhos incluem de *GoldenEye 007* a *Bonsai Barber*, está desenvolvendo neste momento um jogo sobre o amor para o GameCity Festival 2013. Ele não tem tanta certeza assim de que é a mecânica dos games que afasta os títulos de grande orçamento das temáticas sexuais.

"No que diz respeito ao mecanismo intrínseco dos games, não há nenhum problema teórico", Hollis afirma. "Os jogos eletrônicos respondem por muita repetição e a prática sexual em si é um tanto... bem, 'repetitiva' não me parece a palavra correta. Em decorrência da natureza repetitiva dos games, ou seja, das muitas atividades em loop presentes na estrutura da maioria do jogos lúdicos, é uma tolice afirmar que essa mídia é natural e estruturalmente antagônica ao sexo. Na verdade, a música, a dança, o sexo e os jogos possuem uma natureza e uma estrutura que se relacionam a algo que podemos chamar genericamente de 'ritmo'. O que vemos, porém, são 6 mil anos de jogos com temáticas que envolvem competição, conflitos e guerras."

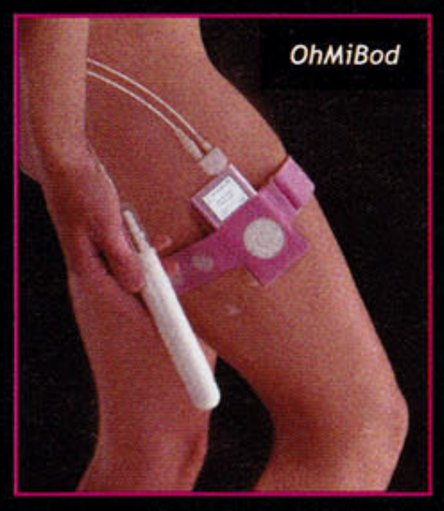
Ele continua: "A história cultural dos jogos transformou-nos em herdeiros de um legado que dificulta a exploração de outros estilos, mecanismos e sistemas. Portanto, é uma verdadeira batalha morro acima conceber a parte abstrata de um game com temática sexual. Até mesmo o conceito de 'jogo romântico' é complicado para um ocidental assimilar, de tão habituado que está com os jogos de orientação mais típica e previsível".

O histórico estrutural dos jogos pode ser uma carga pesada demais para os desenvolvedores de games suportar. E ela é real. Por outro lado, o fato de que não existe nenhum registro de experiências interativas sexualmente explícitas bem-sucedidas e lucrativas é um bloqueio no máximo teórico.

O designer de games Mattew S. Burns certa vez discutiu em seu blog questões relativas à estrutura dos games, argumentando que a relutância dos desenvolvedores em deixar de lado as soluções mais familiares faz com que a narrativa de muitos títulos acabe sofrendo também.

CONTEÚDO GRÁFICO

A desenvolvedora de games Heather Kelley criou um aplicativo para iPhone chamado *OhMiBod*, que usa a tela sensível ao toque do aparelho para controlar um vibrador acoplado a ele.

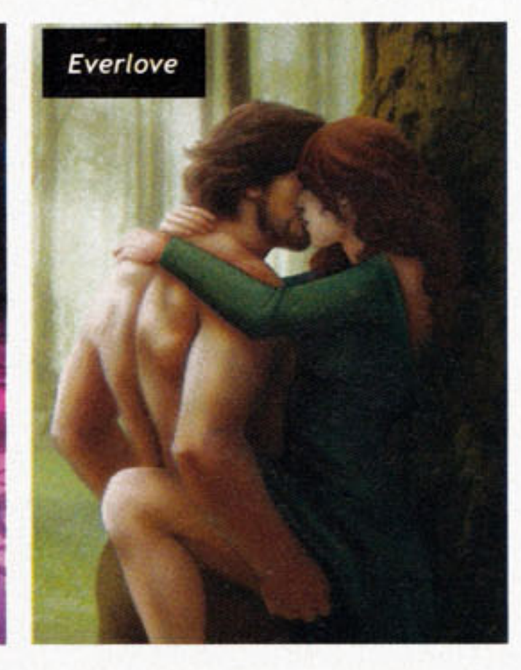


OhMiBod

"Há centenas de motivos para que a indústria de games ainda não tenha conseguido lidar de maneira bem-sucedida com a sexualidade, mas eis aqui aquele que me interessa mais do que os outros", ela diz. "A interação nos computadores e na maior parte dos games é 90% baseada no sentido da visão. Pelo menos foi assim até agora. O sentido da audição ocupa pouco espaço nessa mentalidade interativa, as sensações físicas menos ainda. Mas a sexualidade envolve ativamente todos os sentidos. Como é possível simularmos os prazeres do sexo sem que envolvamos na experiência sensações de fricção, odores, temperatura, pressão, umidade, paladar? Por ora, um jogo erótico baseado apenas em textos – caso esses textos sejam bem escritos, é claro – é muito mais eficaz para simular a atividade sexual do que uma representação gráfica. Nesses tempos estranhos para a simulação virtual das atividades humanas, o sexo é quase tão inacessível quanto a Fossa das Marianas [lugar mais profundo dos oceanos]."

Farenheit mudou até de nome pra tentar fugir da censura

Kratos e Afrodite protagonizaram a cena mais quente de *God of War*


Everlove

"Aquele exato segundo em que você tenta consolidar ações como atirar em alienígenas ou esmurrar pessoas em uma 'boa história', mas essa história por algum motivo não combina com o que ocorre na parte mecânica do jogo", Burns argumenta, "é o segundo em que você fracassa na tentativa de escrever um bom roteiro."

Será que é por causa disso que as cenas de sexo em *Mass Effect, God of War* ou até mesmo *Grand Theft Auto* parecem forçadas e mal desenvolvidas? Será que isso acontece porque temos fracassado na tentativa de abordar o sexo diretamente e, deste modo, não conseguimos criar uma nova linguagem na mecânica dos games? A sexualidade está fadada a ser apenas um pretexto irrelevante, como em *Leisure Suit Larry*, ou uma distração levemente ousada, como em *Vampire: The Masquerade – Bloodlines*?

Imagine, porém, que os desenvolvedores não tivessem passado ano após ano mergulhados na tecnologia com o único objetivo de fazer com que a violência se parecesse cada vez mais realista e, em vez disso, tivessem se concentrado em criar experiências emocionais, tornando mais verossímeis o sexo e a interação entre os corpos dos personagens dos games.

O desenvolvedor independente Pietro Righi Riva está trabalhando em um jogo para Unity chamado *Awkward Sex*. O game simula dois corpos humanos que permanecem estáticos no lugar em que o seu mouse os deixar: o objetivo é clicar e arrastá-los para onde você quiser levá-los. Obviamente, se o jogo se chama *Awkward Sex*, a intenção é fazer com que os dois corpos se toquem, mas o processo todo é um tanto melancólico e difícil. Posicionar os dois humanoides de maneira que possam se tocar significativamente é uma tarefa lenta e quase impossível. Mas suponha que tivéssemos dominado há anos a técnica para tornar essa experiência menos dolorosa: será que não estaríamos agora jogando games que tivessem mais a dizer sobre a prática sexual?

LUZ DO ORIENTE

Mas ainda há esperança. Os games japoneses sempre incluíram o sexo entre seus temas e narrativas, embora eles possam ser um tanto misóginos – ademais, eles com frequência evitam a modelagem em 3D ou qualquer tipo de abordagem mais realista, que retrate o sexo como uma interação significativa entre dois personagens. Afora isso, certamente não podemos falar em escassez de temáticas sexuais no cenário independente de games. Como dissemos anteriormente, a crítica e desenvolvedora Anna Anthropy é uma autora prolífica de jogos com conteúdo erótico. Ela deixa em segundo plano os gráficos hiper-realistas para se concentrar na discussão de temáticas que envolvam a prática sexual.

Em *Mind Fuck*, game desenvolvido por ela, o jogador deve fixar o olhar sobre seu parceiro em uma competição erótica por pontos. O jogo foi desenvolvido para o modo multiplayer e se baseia no uso de apenas um botão – o restante do enredo simula como seria o relacionamento amoroso do jogador na vida real.

Já *Sex Cops*, também de autoria de Anthropy, é uma aventura que envolve comportamentos impertinentes por parte da polícia. A ação é quase toda baseada em texto – e as opções bastante restritivas da narrativa funcionam como uma espécie de dominatrix sádica nas desventuras eróticas do jogador. A desenvolvedora Porpentine, de *Twine*, utilizou as mesmas técnicas de restrição para criar *Cyberqueen*, um game de ficção no qual o seu personagem sofre abusos sexuais de um computador muito parecido com Shodan, de *System Shock*.

Se levarmos em conta o que disseram Lemarchand e Bleszinski, talvez os videogames de alto orçamento sejam incapazes de abordar essas mesmas temáticas devido à sua própria obsessão compulsiva pelos gráficos tridimensionais incrivelmente sofisticados – uma obsessão tão aguda que torna impossível retratar as complexidades do sexo com bom gosto e de uma forma que passe longe do ridículo.

Mas exatamente que aspectos são esses que permitem aos games independentes explorar temas eróticos mais livremente? Embora os jogos de David Gaider e a série *Mass Effect* tenham claramente obtido bons resultados, o que impede que títulos que usufruem de orçamentos mais vultuosos possam ser tão explícitos, incisivos e ousados quando se fala de sexo quanto os jogos independentes? A resposta a essas indagações envolve olharmos para outro aspecto relevante aqui. A mentalidade conservadora prevalente na cultura ocidental, especialmente nos Estados Unidos e na Austrália, limita tremendamente as

Vampire: The Masquerade – Bloodlines

"Retratar o corpo humano e as emoções humanas é o maior desafio para que possamos incluir momentos mais picantes nos videogames"

Richard Lemarchand

formas possíveis de se mostrar conteúdo sexual nos videogames.

"A presença de sexo nos consoles é um tabu – um tabu que é censurado muito mais rigidamente do ponto de vista político e comercial do que a simples nudez masculina ou o tabu de se matar outras pessoas", diz Hollis.

Ele cita especificamente o furor causado pelo *Hot Coffee*, um mod criado por Patrick Wildenborg para *Grand Theft Auto: San Andreas*, da Rockstar. Por meio desse mod, os jogadores podiam acessar um minigame sexualmente explícito existente nos arquivos inativos não deletados do game principal. O conteúdo do *Hot Coffee*, embora inacessível sem o mod, fez com que *GTA: San Andreas* fosse reclassificado nos Estados Unidos, de acordo com os critérios do ESRB: de Mature, passou para Adults Only 18+ (ou seja, indicado apenas para maiores de 18 anos) – e muitos revendedores simplesmente retiraram o jogo de suas prateleiras.

Portanto, trata-se de um problema muito sério para as produtoras, uma vez que afeta diretamente seu lucro potencial. Além do mais, o incidente foi um aviso sobre até onde podem ir os desenvolvedores de games de alto orçamento. Por outro lado, é um assunto com o qual os criadores de jogos gratuitos sobre sexo – como Anna Anthropy e Porpentine – não precisam se preocupar.

"A grande verdade é que os meus jogos só puderam ser desenvolvidos porque fiz todos eles sozinha, de graça, no meu tempo livre e sem me comprometer com nada", diz Porpentine. "Quase todos os games comerciais se baseiam em gráficos realistas e recusam-se a fazer experiências com qualquer tipo de estilização que possa evocar de maneira mais eficaz as emoções e a excitação do jogador. São jogos que funcionam graças a uma mecânica altamente estrutural e antiquada, não se preocupam em desenvolver controles orgânicos que seriam mais adequados a uma experiência de natureza íntima. A gente vê estilizações em todas as formas de arte, mas os jogos AAA focam somente no realismo. Isso me faz lembrar de quando as pessoas mais abastadas valorizavam apenas aquelas pinturas extremamente realistas e detalhadas, com iluminação minuciosa e todo o resto."

Hollis concorda que a censura comercial e política é uma das principais razões para que os grandes estúdios evitem tocar em temáticas sexuais. Depois do banimento do jogo da Rockstar por causa de um evento acidental e das bordoadas que a Take-Two tomou por causa disso, é de se esperar que pouco ou nada aconteça com os jogos para console, pois há autocensura", diz ele.

"A chave para o sucesso é apenas sugerir que há sexo, fazer algo mais discreto antes de tentar criar uma versão renovada do *Hot Coffee* [*GTA*]"

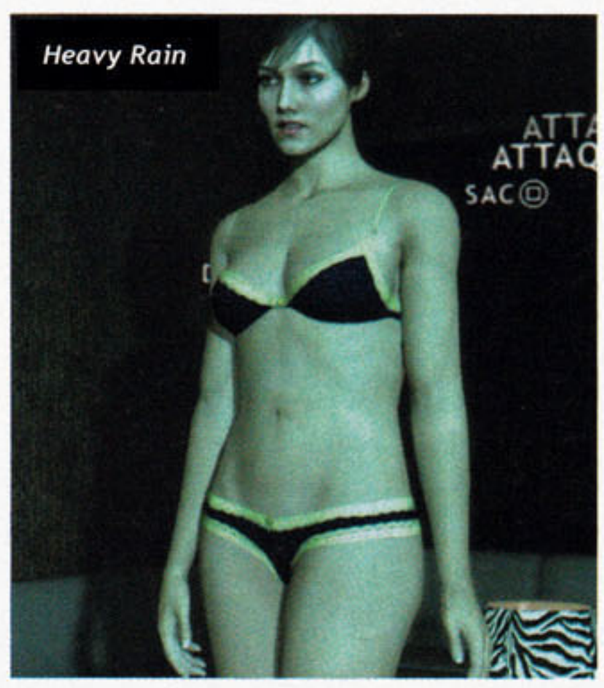
Cliff Bleszinski

"Por causa do *Hot Coffee*, hordas enfurecidas de conservadores e políticos oportunistas dos EUA e da Austrália golpearam severamente uma produtora que havia transposto para um de seus jogos alguns pensamentos 'impuros'. As pessoas dizem que não existe publicidade negativa, mas é certamente um acontecimento muito negativo o seu game ser recolhido das prateleiras dos revendedores. A impressão que dá é que as pessoas acham que está tudo bem um garoto de 17 anos se envolver em matanças virtuais, mas na cabeça delas ele não faz sexo, portanto, não precisa saber ou aprender sobre o assunto usando uma mídia interativa. Nos games, o sexo é algo muito errado e ilegal, enquanto um assassinato em massa é aceitável e plenamente legal. O primeiro é uma anormalidade, o segundo é algo corriqueiro. Que mundo estranho construímos para viver..."

"Quando eu tinha 12 anos de idade, era perfeitamente aceitável que assistisse na TV a filmes como *Robocop* ou *Predador*", afirma Bleszinski. "Porém, se aparecesse uma teta na tela, minha mãe imediatamente tentava jogar um lençol ou casaco na minha cara, para que eu não pudesse ver. Esse tipo de atitude provavelmente explica muitos dos meus problemas na vida adulta. Os norte-americanos, de modo geral, têm ideias realmente muito estranhas a respeito de sexo e violência."

Mesmo assim, Bleszinski acredita que alguns games comerciais ainda podem abordar o tema. "Eu tenho esperança de que um dia possamos apresentar uma série de títulos que lidem com as nuanças de um relacionamento amoroso e com as questões que envolvem algo tão complicado e belo como o sexo", diz ele. "Tenho um palpite de que o Oculus Rift ajudará a criar a sensação de imersão necessária para que se reproduza virtualmente uma experiência sexual."

Alguém que já está tentando travar essa batalha é Jeroen Van den Bosch, fundador da Wicked Paradise. Sua equipe – um grupo de veteranos que já trabalhou em jogos AAA como *Rage*, a série *Call of Duty*, *Lost Planet*, *Madden* e *PlanetSide 2* – está nos estágios iniciais de desenvolvimento "do primeiro game erótico de realidade virtual", cujo conteúdo será orientado para ambientação com o Oculus Rift. Embora Van den Bosch admita que, inicialmente, os jogos terão como público-alvo homens heterossexuais, ele afirma que gostaria de desenvolver títulos voltados a outras orientações sexuais.



Truques de câmera marcam *The Witcher 2*

O Oculus Rift, um headset de realidade virtual em 3D, será ideal para a reprodução de experiências de imersão – inclusive, ele já vem sendo considerado uma ferramenta bastante útil para pessoas com problemas de mobilidade: por meio do uso do artefato, elas poderão experimentar situações pelas quais estão impossibilitadas de passar na vida real.

Perguntado se considera que há riscos específicos atrelados ao desenvolvimento de jogos eróticos, Van den Bosch afirma: "Eu acho que uma parte considerável da indústria de games evoluiu fazendo as escolhas mais seguras, o que resulta no requentamento, ano após ano, da mesma fórmula bem-sucedida. Eu me lembro de que quando iniciei a minha carreira havia muito mais espaço para a criatividade. Na época, jogos dotados de premissas originais, como *Messiah, Magic Carpet* e *Little Big Adventure*, tinham seu lugar no mercado. No entanto, à medida que o tempo foi passando, os estúdios responsáveis pelos jogos triplo-A foram lentamente se restringindo aos mesmos estilos e, assim, todo ano é lançada uma nova versão, ainda que apenas ligeiramente melhorada, dos mesmos games de sempre. A maior parte dos jogos de fato criativos é desenvolvida pelos independentes. Só que esses estúdios menores simplesmente não têm à disposição os orçamentos de que desfrutam os grandes estúdios. Portanto, há riscos financeiros envolvidos no desenvolvimento de um projeto como esse. Mas eu não quero apostar somente no que é seguro. Você apenas tem de ter a convicção para se jogar de cabeça na ideia."

Para Van den Bosch, a sofisticação da tecnologia 3D funciona mais como um atrativo do que como uma limitação. Uma percepção positiva, já que fazer com que dois corpos tridimensionais interajam fisicamente é parte crucial do seu trabalho.

"É difícil conseguir, mas não impossível. Acho que *Mirror's Edge* fez um trabalho excelente com os avatares de corpo inteiro, isto é, dando aos jogadores um físico virtual. Em última instância, o importante é que tenhamos em nossa equipe os artistas e animadores em 3D mais talentosos que pudermos encontrar, pessoas que entendam cada aspecto da anatomia humana e saibam como transformar aquilo em comportamentos realistas em um ambiente virtual. No fundo, usamos basicamente as mesmas técnicas de captura de movimentos utilizadas nos melhores e mais caprichados jogos de tiro em primeira pessoa. Portanto, do ponto de vista estritamente tecnológico, não há nenhuma diferença."

Mas ele não estaria subestimando quanto trabalho tem pela frente antes de fazer com que dois ou mais corpos tridimensionais virtuais se toquem de maneira verossímil? Van den Bosch concorda que sua tarefa seria bem mais tranquila se, em vez de ter ficado tantos anos concentrada na mecânica da violência, a indústria de games tivesse investido mais na mecânica do amor.

"Sempre achei curioso que o público considere 'normal' estourar a cabeça das pessoas em um videogame. No entanto, se você desenvolve um jogo baseado em emoções positivas, que têm a ver com o sexo e relacionamentos amorosos, ele imediatamente se torna um título controverso. Para mim, isso não faz nenhum sentido. Por sorte, acho que essa mentalidade está mudando rapidamente e podemos ver isso acontecer em outros meios também. Por exemplo, *Game of Thrones* é uma série fantástica, com enredos complexos e riquíssimos, além de conteúdo sexual em abundância. Isso deu certo com eles."

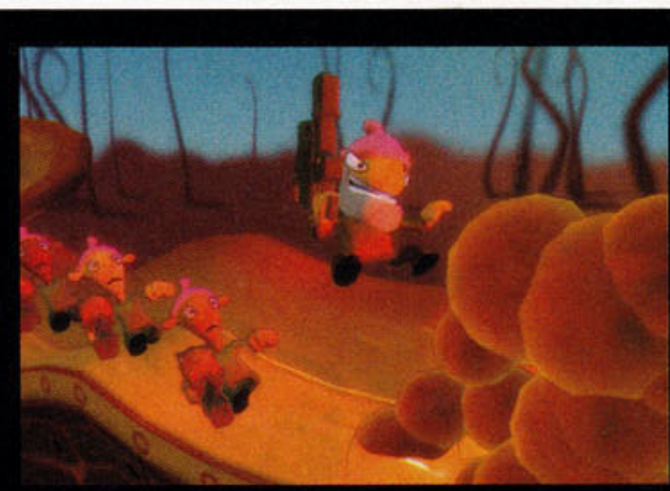
Mass Effect sugeriu mais do que de fato mostrou em suas cenas de sexo

Estamos falando de jogos pornográficos aqui, então? É disso que se trata, é nessa direção que vamos seguir? "Não, de forma nenhuma, não estamos produzindo pornografia", Van den Bosch apressa-se em enfatizar. "Ao contrário do que ocorre na pornografia, em *Wicked Paradise* [sim, o game leva o nome do estúdio] o jogador não está apenas assistindo passivamente a alguma coisa que acontece na tela – ele está imerso em uma experiência interativa de realidade virtual. Há uma diferença gigantesca entre uma coisa e a outra. Além disso, estamos trabalhando com um autor de romances eróticos aclamado pela crítica e ele vai nos ajudar a criar um enredo maduro e rico para o jogo."

Bem, mas realmente precisamos de um "enredo maduro e rico" para justificar nosso interesse por sexo? Graças aos jogos um tanto pessoais e vanguardistas que os independentes estão produzindo, já temos exemplos de como tratar o desejo sexual como uma expressão legítima da condição humana.

Se já se provou uma tarefa árdua antes, focar nos gráficos ultrarrealistas talvez não seja a resposta aqui. Na verdade, concentrar-se nos personagens e nas diversas formas pelas quais eles são afetados – ou motivados – pelo sexo pode ser muito mais benéfico para atrair um público mais amplo de jogadores para os títulos eróticos. Os jogos eletrônicos podem ser o ambiente perfeito para se explorar, por exemplo, a noção de consentimento – do que se trata e o que isso significa para as pessoas. Se o sexo fosse abordado mais diretamente desta forma, os videogames poderiam auxiliar no advento de mais respeito pelo sexo em si.

EDUCAÇÃO SEXUAL



Os jogos educativos perfazem uma parcela diminuta, mas relevante, de nosso cenário interativo. Merritt Kopas desenvolveu com o estúdio Twine uma obra de entretenimento amoroso-educativo que leva o nome de *Positive Space*.

Já a Size Five Games foi contratada pela Channel 4 Education (divisão educativa da emissora britânica de TV pública) para desenvolver *Privates*, uma plataforma multicolorida e bem-humorada que detalha os sintomas e curas de diversas doenças sexualmente transmissíveis. O jogo de Merritt é oferecido gratuitamente em seu blog. Trata-se de uma jornada factual e emocionante de descobrimento de uma nova prática sexual.

Privates foi feito para adolescentes, por isso, foca em provocar gargalhadas e nos gráficos bombásticos – é um game que provavelmente jamais teria sido lançado comercialmente, mas que as autoridades britânicas de educação disponibilizaram para uma faixa etária cujo apetite para o humor e para qualquer tipo de conteúdo sexual é imenso.

GTA V

Estamos em uma espécie de boom dos anti-heróis. As pessoas não querem mais saber de personagens cheios de moral, bons, calmos e que pretendem salvar o mundo. A modernidade tem mais espaço para imperfeições, desvios de personalidade e o politicamente incorreto.

Não à toa seriados como o recém-terminado *Breaking Bad* batem recordes, levam premiações, mobilizam a internet e a indústria da TV. E *Grand Theft Auto V* chega aos games apanhando o mesmo público ávido pela desgraça ficcional. O resultado? Mais de 12 milhões de cópias vendidas em uma semana.

É verdade que estamos muito bem abastecidos de entretenimento em 2013 e todo aquele hype em torno do *GTA V,* de fato, não era apenas projeção ou o sonho de um game fantástico. Foram gastos milhões de dólares em dedicação técnica, e estamos diante de um produto cultural absurdamente detalhado e bem trabalhado. A Rockstar mais uma vez fez um trabalho primoroso.

GTA V acompanha as empreitadas de três personagens: Michael, Franklin e Trevor. Cada um deles conta com um estilo de vida e personalidades distintas umas das outras, até que os seus caminhos repentinamente se cruzam. A partir daí, tudo começa a dar errado. A única chance desses caras é mergulhar no mundo do crime e resolver as pendências degradantes que a vida medíocre deles oferece.

Há influências claras de diretores como Quentin Tarantino na trama, a começar pela forma como os diálogos discorrem e o grau de insanidade das situações as quais o jogador passa. A narrativa chega a ser engraçada de tão deturpada, mas ao mesmo tempo está coberta de críticas sociais e humor negro da mais fina categoria.

Assim como um bom seriado, *GTA V* coloca o jogador em dezenas de capítulos que, aos poucos, contam um pouco da história de cada um dos personagens. E eles estão sempre acompanhados do caos e desgraça da humanidade, como o caso do ricaço Michael, que vive em depressão, ou Trevor, que tem um grande problema com higiene pessoal.

BRILHANTE MUNDO NOVO

Los Santos, a cidade fictícia inspirada em Los Angeles, é fantástica. Há paisagens de encher os olhos nos 126 quilômetros quadrados do mapa e o ciclo de vida da cidade é encantador. Tudo está sempre vivo, em movimento, de forma extremamente ampla e pronta para receber diversos tipos de interações. Essas que o jogador pode aproveitar ao pilotar um avião, jogar tênis, fazer mountain-bike, pular de paraquedas, entre outras atividades. Sem falar no potencial de destruição: há uma grande parte dos jogadores que aproveita o game só para zonear.

Além dos gráficos de cair o queixo – e que exigem até a instalação direta no HD para que os consoles os "aguentem" –, o jogador conta com uma trilha sonora que mantém

acesse.compre
no Walmart.com

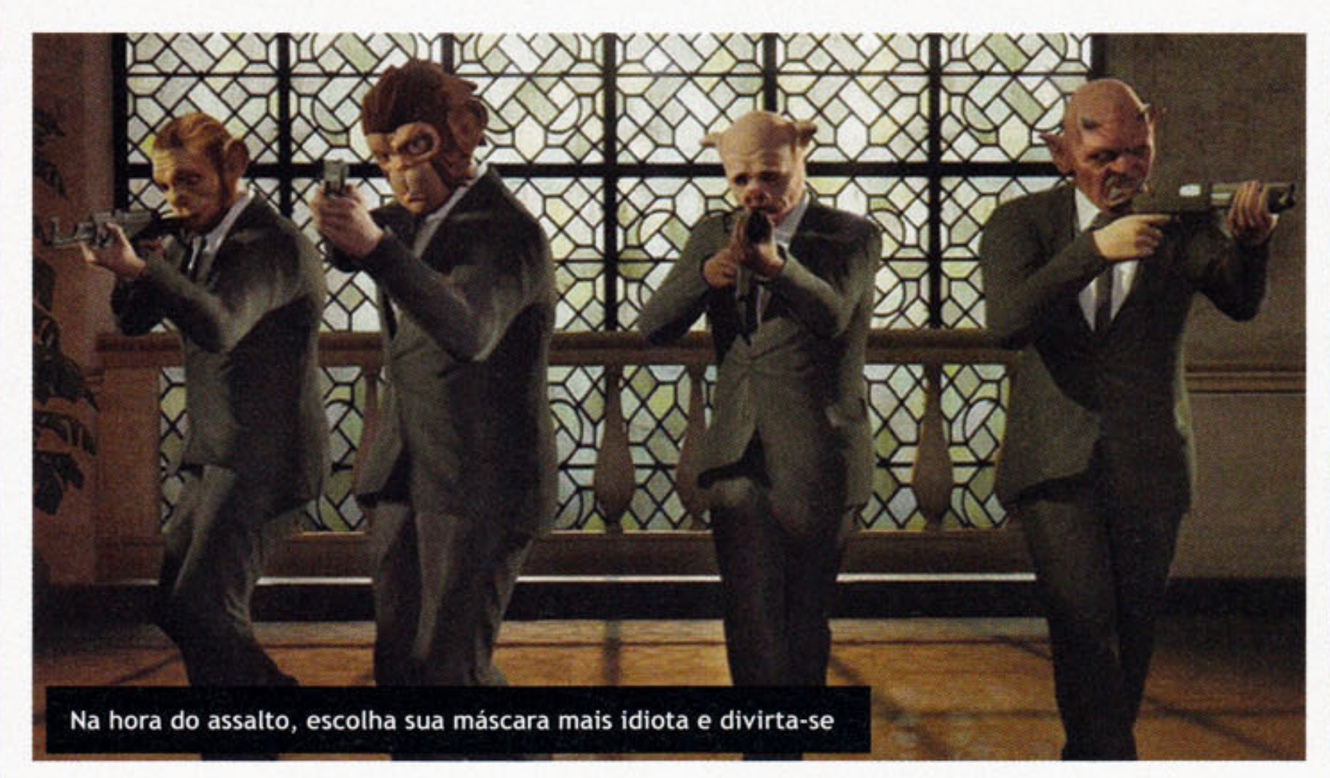
Controlar o personagem exige treino até que você consiga dominar seus movimentos

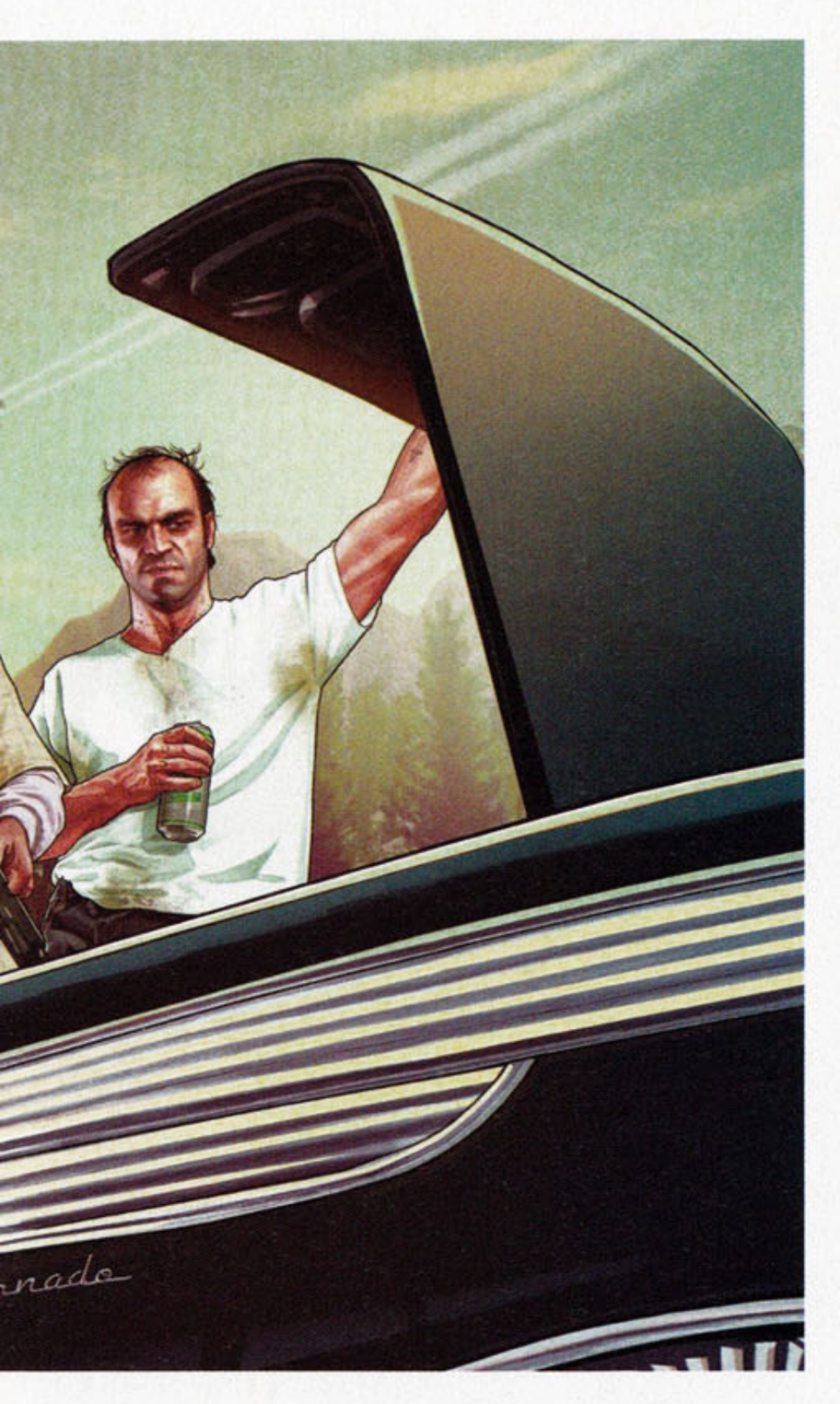
SELOS DE DESTAQUE

Selo Platina: Nota 10

Selo Ouro: entre 9 e 9,5

Selo Prata: entre 8 e 8,5


Na hora do assalto, escolha sua máscara mais idiota e divirta-se



GTA V ONLINE

O modo multiplayer do novo *GTA* é apresentado como um jogo à parte – e de fato ele pode ser considerado assim. Há um novo mundo para ser explorado junto com os seus amigos (ou inimigos, dependendo do seu ponto de vista) no ambiente virtual da Xbox LIVE ou da PSN.

Infelizmente, o modo não foi lançado como a Rockstar esperava. Semelhante a *SimCity*, da EA, o título apresentou uma grande sequência de falhas e problemas no modo online no seu lançamento. A produtora, porém, tratou de concentrar seus esforços para sanar os problemas e lançou atualizações para resolvê-las. Alguns bugs continuaram, como na criação de Comandos (Clãs) e na conexão com os servidores – pelo menos até o fechamento desta edição. Mas, de maneira geral, o modo online funcionou legal e tem uma ótima proposta.

É possível tanto criar sua própria quadrilha quanto apostar dinheiro com outros jogadores em corridas ou competições. Se ficar entediado, você pode travar batalhas com gangues rivais ou até mesmo realizar missões cooperativas, como assaltos ou roubos em carros forte.

Fora isso, há uma infinidade de tarefas e ações para serem aproveitadas. Jogar tênis, golfe, andar de bicicleta e todas as atividades que estavam presentes no modo para um jogador estão à disposição para serem aproveitadas em grupo.

O que torna interessante a experiência é o acúmulo de pontos de reputação e, claro, dinheiro. Com reputação e grana, você pode comprar carros, armas e até um apartamento para dar festas e juntar sua gangue. Além de poder se arriscar a investir em ações. O modo online, portanto, serve como uma grande extensão para o game, e praticamente duplica o fator replay. No final das contas, você fica com dois mundos enormes para destrinchar.

a mesma qualidade dos outros recentes e antigos títulos da série.

E por falar em "antiguidade", elementos de customização de *GTA San Andreas* estão de volta, como a possibilidade de tatuar e mudar o cabelo/barba dos personagens. Para quem gostava do empreendimento no *GTA Vice City*, é possível novamente comprar territórios, como lojas ou garagens. Sem falar que é possível também enriquecer investindo na bolsa de valores.

Os problemas de *Grand Theft Auto V* são mínimos em relação ao que ele oferece de diversão ao jogador. A jogabilidade continua a mesma, apesar das diversas críticas que tem recebido ao longo dos anos. Controlar o personagem pode exigir um pouco de treino até que você consiga dominar seus movimentos e, por exemplo, mirar nos inimigos. Felizmente, para isso, o jogo oferece uma mira semiautomática.

TUDO AO MESMO TEMPO

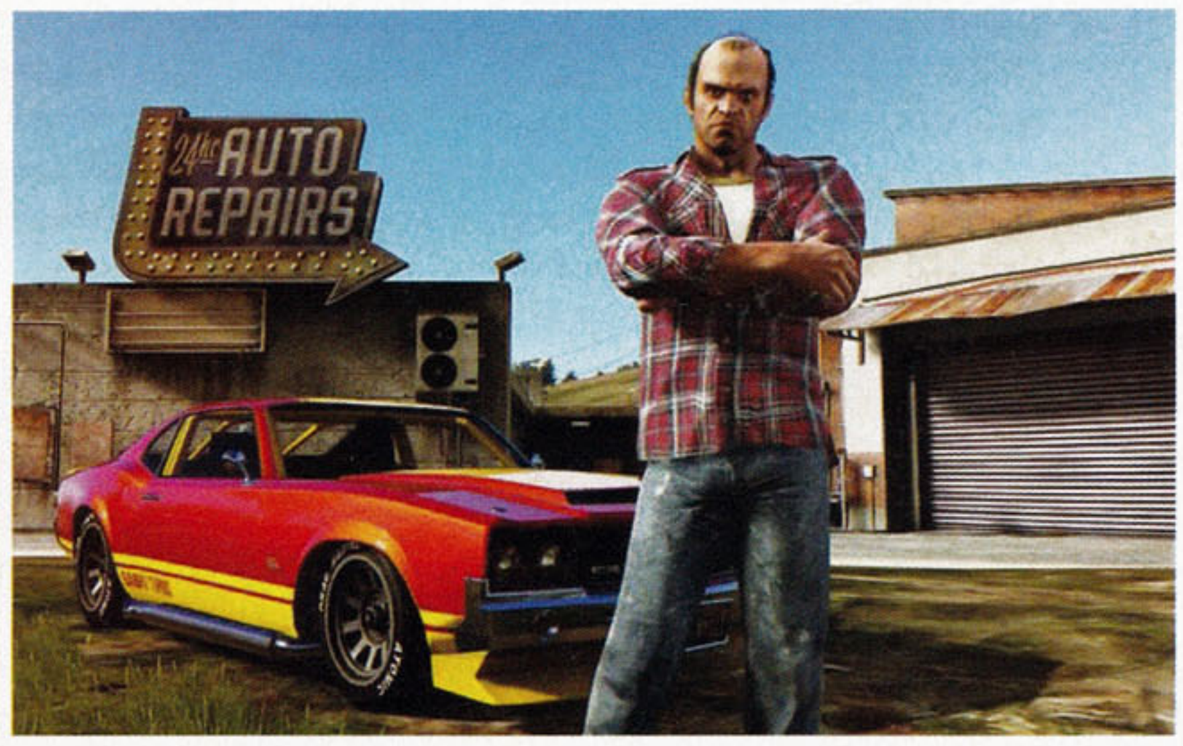
A física dos carros também exige um aprendizado. Mas, como já comentado, basta algumas horas de gameplay e você já estará fazendo curvas enquanto atira com uma metralhadora pela janela do carro. Além disso, para quem dá bastante atenção para os aspectos mais técnicos, a taxa de quadro por segundos fica baixa em muitos momentos. Mas esse é outro fator aceitável, levando em conta a complexidade dos gráficos e da quantidade de coisas na tela ao mesmo tempo, principalmente em hardwares do X360 ou do PS3.

"Aqui é Los Santos, mano!"

GTA V, mesmo assim, é com certeza o jogo desta geração. Fecha um ciclo com chave de ouro e prepara os jogadores para as novas empreitadas da Rockstar nos próximos consoles. Um jogo para quem gosta de violência no estilo *Pulp Fiction*, personagens malucos, explosões, grandes assaltos e uma batelada de conteúdo adulto, que inclui críticas e muito humor negro.

> Flávio Croffi

Sim, os carros têm muita importância na trama



Plataformas: PS3, X360
Desenvolvedora: Rockstar
Editora: Rockstar
Lançamento: 17/9/2013

BEYOND: TWO

Você conhece o "Fator Uau"? É aquela sensação que te deixa embasbacado quando você pega um game pela primeira vez e simplesmente não sabe como defini-lo. Senti a forte presença do "Fator Uau" quando joguei pela primeira vez *Tomb Raider II* na metade dos anos 1990, *International Superstar Soccer* em 1998, *Red Dead Redemption* em 2010 e agora com *Beyond: Two Souls*. Com 30 minutos de jogo você já exclamou tantas vezes "Uau!" que perde até a conta.

Antes de mais nada, é preciso manter a mente aberta antes de apertar o Play. *Beyond: Two Souls* foge das convenções de um jogo eletrônico: trata-se literalmente de um filme que você joga – e muito! Na verdade, ele realiza aquele sonho antigo que a gente tem quando está vendo um filme sensacional e gostaria de ter o poder de "entrar" nele para mudar os rumos da ação. Woody Allen pensou nisso no filme em *A Rosa Púrpura do Cairo* (1985), enquanto a Quantic Dream pensou nisso no game *Beyond: Two Souls*.

Com 30 minutos de jogo você já exclamou tantas vezes "Uau!" que perde até a conta

O jogo transpira Hollywood em todos os mínimos detalhes: enquadramentos em cena, interpretação dos atores, iluminação, fotografia, edição de cenas e até mesmo na capa do game, que traz o nome dos atores principais em destaque, como se fosse uma produção de cinema mesmo.

UM SHOW DE INTERPRETAÇÃO

O enredo cobre 15 anos da vida da jovem Jodie Holmes, interpretada por Ellen Page, que é acompanhada por uma entidade espiritual chamada Aiden desde sua mais tenra idade. Jodie tem certo controle sobre Aiden, mas não tanto assim, pois muitas vezes a situação é caótica. Na verdade, as duas são ligadas por um fio de prata, cuja existência no mundo real já foi brilhantemente discutida nas obras espíritas seminais de Allan Kardec.

Para ajudá-la a controlar essa entidade sobrenatural, desde pequena Jodie recebe a ajuda de Nathan Dawkins, um cientista do governo interpretado por Willem Dafoe. Em uma cena acontecida quando ela tinha apenas 8 anos, Dawkins "descobre" que Aiden talvez não seja o espírito de alguém já morto – mas essa é uma revelação cujos detalhes não podemos nem em sonho revelar, pra não estragar a história.

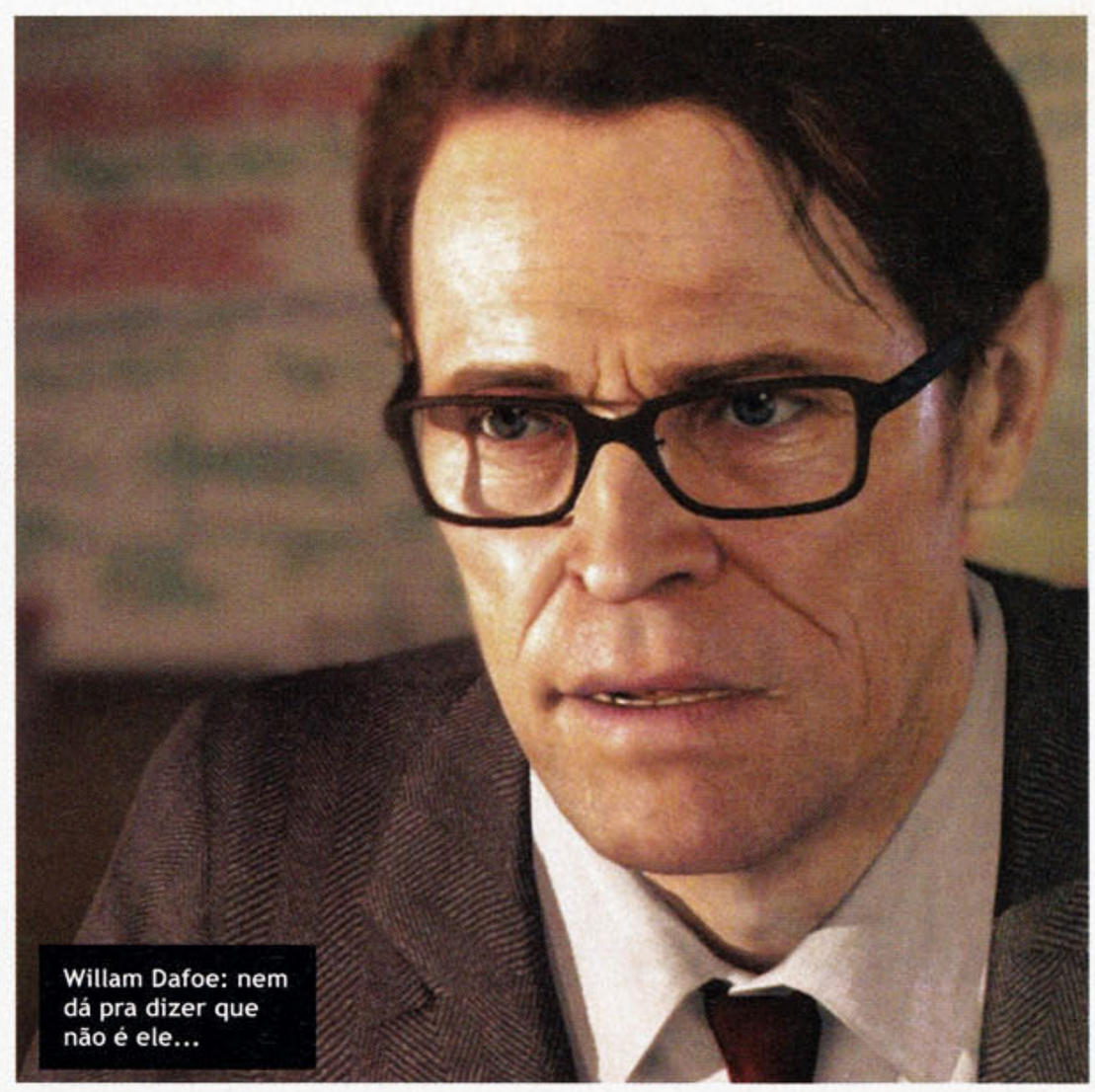
Outros personagens importantes para a trama são o pesquisador de atividades paranormais Cole Freeman (interpretado por Kadeem Hardison, de *Um Mundo Diferente*) e o agente do governo Ryan Clayton (Eric Winter, de *CSI*). Ambos terão participação

SOULS

Ajuda dos amigos é essencial nas missões

Aos 8 anos, os primeiros testes em um laboratório do governo

Você já havia visto um jogo em que a protagonista vira mendiga?


Willam Dafoe: nem dá pra dizer que não é ele...

As missões em países pobres podem custar sua vida... Muitas vezes!

importante no desenvolvimento da trama.

O jogo não segue uma linha de tempo linear: as missões podem acontecer quando a protagonista era criança, adolescente ou adulta, já trabalhando para a CIA. Na adolescência, uma das coisas mais legais foi destruir uma festa aterrorizando adolescentes com Aiden: uma mistura de *Carrie, a Estranha* com *X-Men* que é sensacional.

No decorrer da narrativa, as semelhanças com *Heavy Rain* se tornam mais fortes, especialmente porque suas ações em uma cena podem influenciar diretamente o desenrolar do restante da história – e isso inclui até o que você faz quando é criança ou adolescente. Talvez o maior diferencial aqui é que simplesmente não conseguimos identificar muito bem o que é cutscene e o que é gameplay, pois os dois estão mesclados de maneira impecável.

O fato é que jogar na pele de Aiden é absolutamente viciante. Você pode atravessar paredes, sufocar pessoas até a morte, regenerar aliados ou mover objetos para deixar os "vivos" em pânico, mas também tem suas limitações. Se demorar demais nas missões ou se você se afastar demais de Jodie, ela ficará muito fraca e pode morrer.

O ESPÍRITO DO UMBRAL

Você precisará lidar com as limitações da sua forma etérea para resolver as missões de modo inteligente – algo como *Murdered: Soul Suspect*, mas elevado à enésima potência. O fato é que Aiden está preso a Jodie e vai precisar cumprir todas as missões para saber qual será seu futuro.

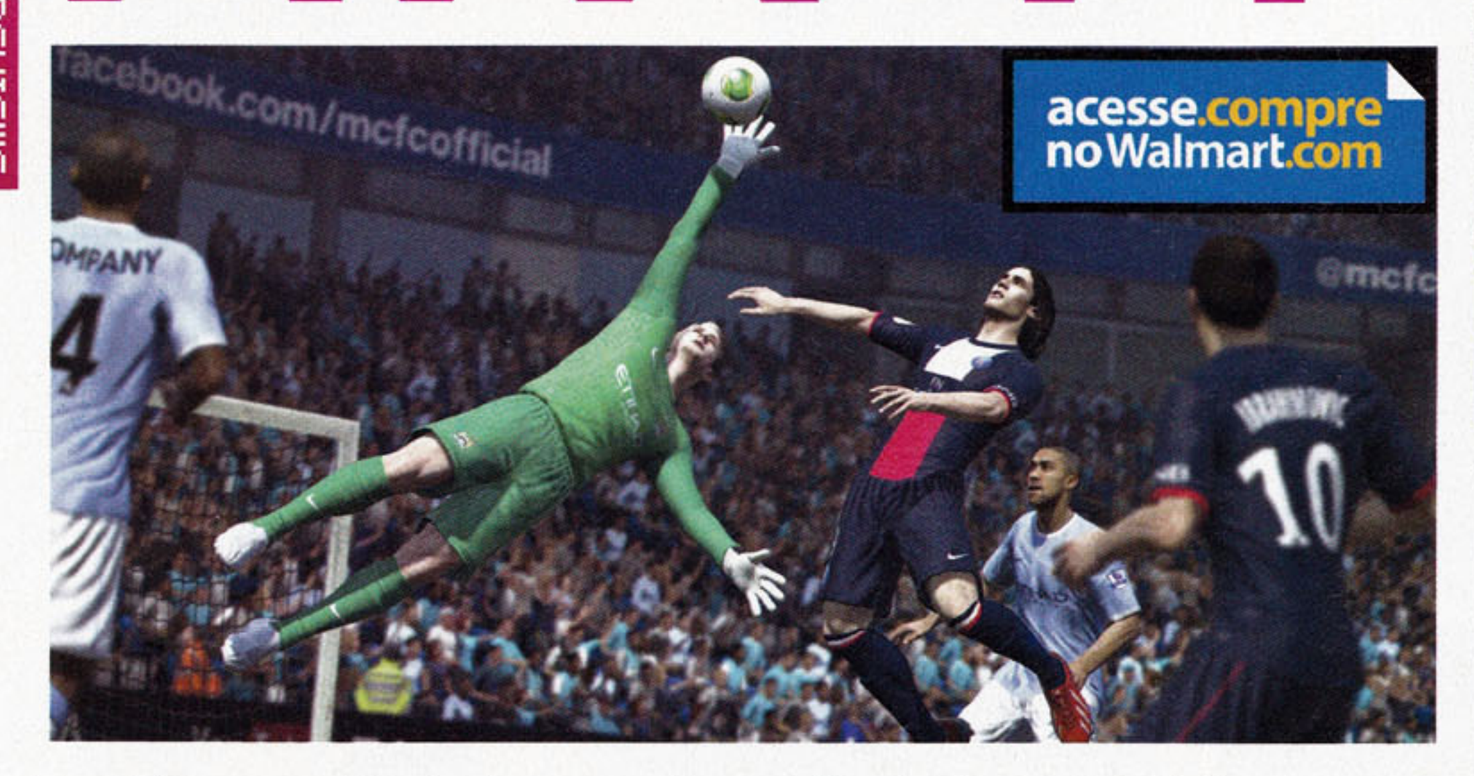
A jogabilidade é até bem simples, visto que se trata de um drama fotorrealista novelesco/hollywoodiano, mas é altamente aconselhável que você confira o guia digital que vem junto com o game, pois isso vai facilitar o entendimento das premissas primordiais do jogo.

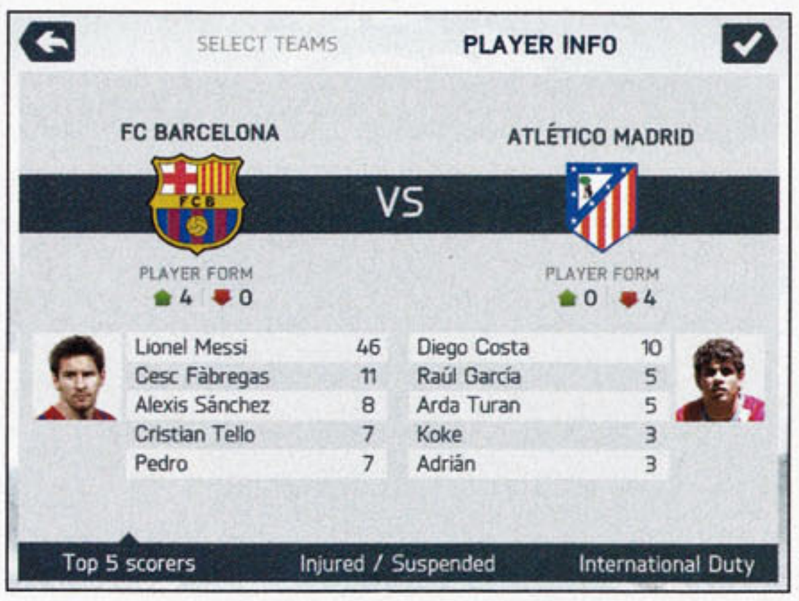
Talvez gamers mais conservadores possam torcer o nariz para *Beyond: Two Souls* em um primeiro momento, por causa da aura hollywoodiana que envolve tudo que se vê na tela. Mas pulando o preconceito inicial, o que temos aqui é um jogo com qualidade fantástica, divertido, com produção digna de cinema. Literalmente.

> *Fernando Souza Filho*

Plataforma: PS3
Desenvolvedora: Quantic Dream
Editora: Sony
Lançamento: 8/10/2013

FIFA 14





Mais um capítulo da eterna saga de futebol da Electronic Arts chegou às lojas. *Fifa 14* representa a evolução dos simuladores de futebol, e chega para tomar o posto de mais popular título do esporte para a indústria dos jogos eletrônicos.

O game vem carregado de novidades que certamente vão agradar aos fãs da série, a começar pelos menus, que são muito mais intuitivos e fáceis de navegar. Eles seguem a "moda" do mundo da tecnologia, separando as opções por tiles (quadrados), para uma melhor visualização e interação do usuário – e fornecem mais informações de forma mais ágil.

Além das novas opções e uma trilha sonora excelente, que traz talentos brasileiros como Marcelo D2 e sempre foi a marca registrada da EA em seus games de esporte, *Fifa 14* apresenta novidades também no gameplay. E a principal delas está nas animações dos jogadores. Diferente dos títulos anteriores, os jogadores agora contam com movimentos um pouco mais reais e até imperfeitos.

Eles dominam a bola de forma específica, dependendo de sua habilidade, além de projetar o corpo de acordo com o comando que você realiza no joystick. Isso permite, por exemplo, posicionar melhor o seu zagueiro para desarmar o atacante, ou até mesmo inclinar o corpo do seu centroavante na hora de enfiar o pé na bola e mandá-la para dentro da rede.

Essas melhorias tornam a jogabilidade ainda mais suave do que nos games anteriores. Dá para arriscar até a dizer que *Fifa* hoje está muito mais para arcade do que para simulação. É como se ele tivesse "tomado" o posto que antes era do seu concorrente, *Pro Evolution Soccer*, nos campos virtuais.

DETALHES QUE NÃO ESCAPAM

A física dos jogadores, assim como os detalhes na hora de realizar passes, chutes e dribles estão claramente melhores. A habilidade maior ou menor de cada jogador se torna evidente e, dependendo da destreza de cada um, é possível dominar bem a bola, realizar passes com categoria ou de forma vergonhosa.

Há modos de jogo de carreira, como jogador ou técnico, além de opções para serem exploradas online. Dá para jogar com amigos em modo cooperativo, assim como participar de temporadas ou acompanhar o seu time favorito.

Os pontos negativos ficam especialmente para uma batelada de bugs que o game apresenta: jogadores que colidem frequentemente entre si, decisões completamente incorretas do árbitro e inteligência ruim dos seus companheiros de time. Chegamos até a ter um jogador expulso, sendo que ele nem "relou" no adversário na hora de dar um carrinho.

Ficou um pouco mais difícil passar pela defesa: os zagueiros são realmente poderosos. Mas geralmente você consegue fazer gols com cruzamentos, facilmente. Outro problema que a Electronic Arts não conseguiu uma solução tão prática ainda, já que muitas vezes os jogadores da defesa simplesmente não se posicionam bem diante de um cruzamento.

Ano após ano, a série *Fifa* ganha uma releitura. Felizmente, com o passar do tempo, a Electronic Arts sempre desenvolve uma técnica ou outra, insere algumas texturas e transforma o jogo em algo um pouco melhor do que a versão passada. *Fifa 14* claramente representa uma evolução na série.

Mesmo que as mudanças sejam sutis e ainda conte com bugs característicos, na hora de aproveitar dezenas de horas de jogo, o gameplay é bastante agradável.

> *Flávio Croffi*

Não dispense o modo Treino: ele vai ajudar a entender as novas funcionalidades

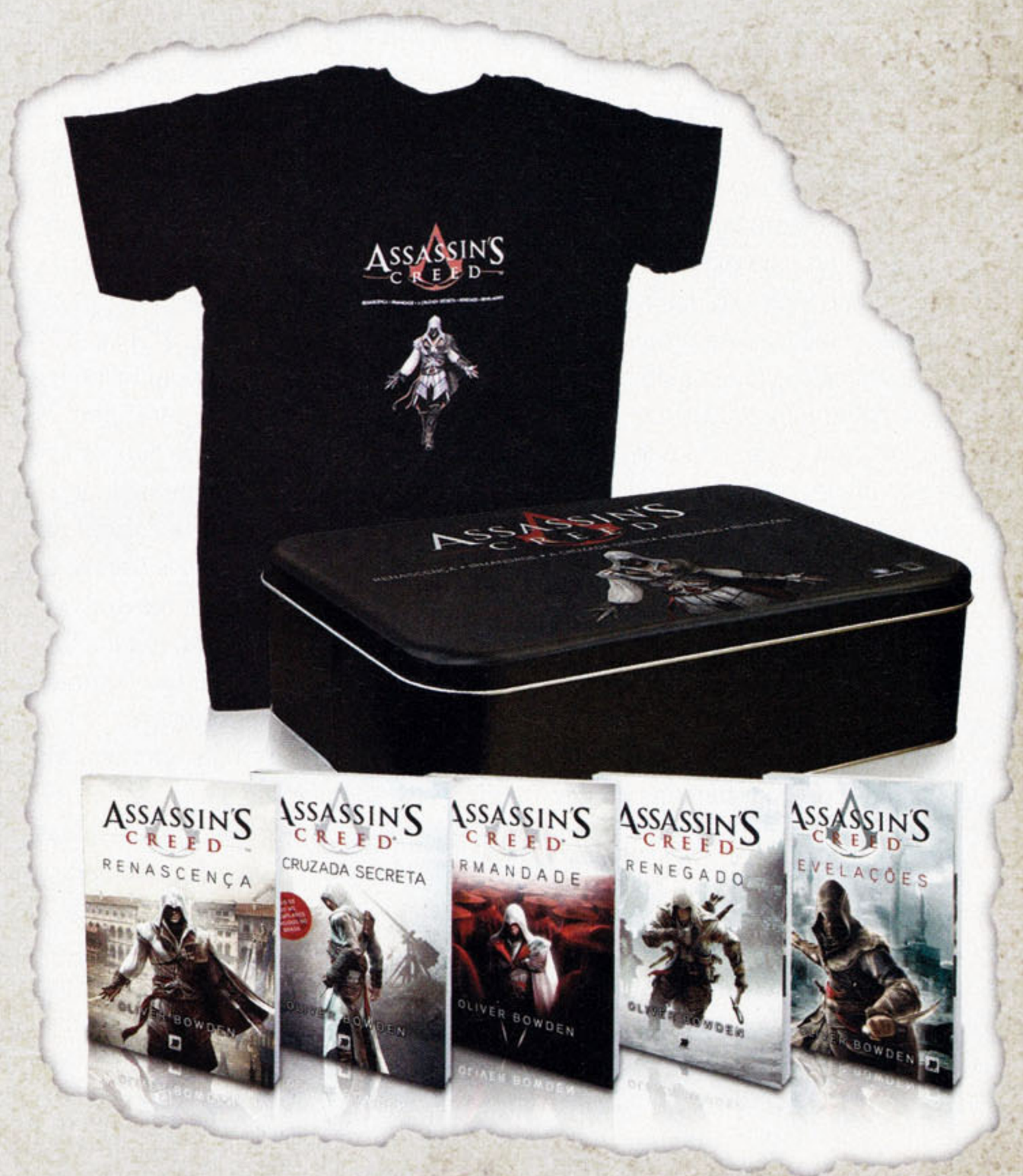
Plataformas: 3DS, PC, PS3, PSV, Wii U, X360, XO
Desenvolvedora: EA Sports
Editora: Electronic Arts
Lançamento: 24/9/2013

8,5

Exclusividade Saraiva

Kit Assassin's Creed

5 livros da série
Renascença
Irmandade
A Cruzada Secreta
Renegado
Revelações
+
Camisa
+
Lata exclusiva



saraivaonline | @saraivaonline | @saraivaonline | vendas 4003-3390

Baixe o leitor de QR Code no seu celular e fotografe o código.

/GaleraRecord

saraiva.com.br
www.galerarecord.com.br

PES 2014

A gente que acompanha a série desde meados dos anos 1990 fica espantado em ver como a tecnologia evoluiu de uma década para cá. Não estamos falando apenas dos gráficos em si, mas do próprio gameplay, da movimentação mais realista dos jogadores, da quantidade enorme de movimentos que se pode fazer com a bola nos pés. *Pro Evolution Soccer 2014* reuniu isso tudo em uma embalagem única, azeitada pelo Fluidity, versão modificada do Fox Engine – motor gráfico de Hideo Kojima, que é responsável pela espantosa mudança visual da série.

Mas todos esses avanços cobraram um preço muito alto em termos de performance: quedas de framerates não são exatamente uma raridade e navegar pelos menus ficou dolorosamente lento. Alterar o esquema de jogo e mudar a posição de jogadores no intervalo das partidas é um verdadeiro suplício. As próprias telas de loading estão muito mais demoradas do que as da versão 2013 – dá tempo até de fazer um café entre uma partida e outra.

Acreditamos que essas melhorias serão mais efetivas e eliminarão a lentidão nas versões da next gen (Xbox One e PlayStation 4) – até por conta da capacidade gráfica dos novos consoles. Até lá, a gente vai sofrer um pouco no X360 e no PS3.

A tecnologia TrueBall traz a física baricêntrica para o jogo eletrônico: trata-se de um sistema de coordenadas da geometria plana em que um ponto é determinado (pela CPU) de forma relativa em relação a três outros pontos fixos. Trocando em miúdos: ao receber uma bola, você tem agora três pontos diferentes do corpo que vão interagir com ela, sendo que cada um deles tem uma série de movimentos específicos para reagir ao contato.

É o tipo de modificação que você só perceberá com profundidade ao jogar o modo Vida Futebolística/Liga Master, por exemplo, em que você acompanha de perto a evolução dos jogadores ao longo de diversas temporadas. Partindo pro ataque com um craque como Paulo Henrique Ganso, você tem uma gama maior de movimentos que resultarão em uma jogada eficiente e plasticamente bela. Não adianta tentar isso com o zagueiro Paulo Miranda: o *PES* não faz milagres.

A física baricêntrica permite ainda que você faça um tipo de jogada que os fãs de *PES* pedem há muito tempo: dar um toque na bola para que ela vá bem à frente e você possa dar um pique para alcançá-la, ultrapassando os adversários. Nas versões anteriores, o chute "procurava" automaticamente um parceiro de time, nunca ia para o rumo que imaginávamos e a jogada sempre acabava em frustração.

Siga o pontilhado e o escanteio será muito mais preciso

AS MUDANÇAS ENTRAM EM CAMPO

A Inteligência Artificial foi bem aprimorada e os jogadores participam mais das jogadas: atletas que não estão com a bola se movimentam melhor para sair do impendimento ou se colocar para receber uma bola à frente. Na versão 2012, por exemplo, eles costumavam correr pro lado contrário da jogada, resultando em uma série de palavrões (proferidos por nós, que jogamos!) impublicáveis.

Além da IA mais apurada, a velocidade dos jogadores e a força dos chutes estão muito, mas muito mais realistas mesmo. Você tem a opção de acelerar a ação e deixar tudo com mais cara de arcade (leia-se *Fifa 14*), porém, sinceramente, isso perde um pouco da graça e da simulação realista que a Konami investiu para o jogo.

OK, jogar com os amigos é legal, jogar online é divertido, mas é no Vida Futebolística/Liga Master que você tem um fator de imersão único em um jogo de futebol. Você pega um time do zero, acompanha seu crescimento nas competições, vende e contrata jogadores, chama garotos da Categoria de Base e vê veteranos se aposentarem. Se escolher jogar com um time editável, como aqueles da Liga PES, pode trocar nome do clube, fazer um escudo só seu, criar seu próprio uniforme e ainda encontrar o Allejo entre os

craques de sua equipe. Mas para isso você precisa escolher a escalação padrão do *PES* na hora que iniciar esse modo, e não a escalação da vida real do time escolhido.

O Vida Futebolística ganhou muito em algumas coisas, mas perdeu demais em outras. O calendário ficou mais sucinto, porém, curiosamente está mais confuso. Será que eles copiaram o "Padrão CBF de Qualidade"?

Pior: eles retiraram o divertido editor de estádios e a compra de itens através de XPs. Era muito legal fazer upgrades dos jogadores (chuteiras, treinos mais intensos) através da compra de itens. Essa funcionalidade jamais poderia ter ficado de fora.

Aparentemente, essa foi uma opção puramente técnica por conta do novo engine, que deixou os gráficos muito mais realistas, mas é tão trambolhudo que exigiu a retirada de determinadas funcionalidades pro jogo rodar sem precisar de 15 DVDs.

Por outro lado, se você tiver um bom desempenho com sua equipe, pode ser convidado para dirigir equipes maiores e até grandes medalhões do futebol mundial. É uma motivação extra que torna as longas temporadas mais interessantes.

Para fechar, a trilha sonora está muito mais legal: sai Michel Teló, entra *Nessun Dorma*. Obrigado, Konami, os ouvidos e o bom gosto agradecem.

No geral, os pontos negativos são de fato desagradáveis, mas o Fox Engine trouxe uma gama de melhorias que serão exploradas com profundidade nas próximas edições – inclusive já pra XO e PS4. E, respondendo à pergunta que você deve estar fazendo desde que começou a ler este texto: sim, *PES 2014* é muito melhor do que *Fifa 14*. A não ser que você seja fifeiro, é claro. Aí vira questão exclusiva de gosto pessoal.

> Fernando Souza Filho

Plataformas: PC, PS3, X360
Desenvolvedora: Konami
Editora: Konami
Lançamento: 18/9/2013

NINTENDO 3DS Wii NINTENDO DS PS VITA PS3 Wii U XBOX 360

House Games®

PRESS START

Televendas: 3311-1260

www.housegames.com.br

MSN / E-mail vendas@housegames.com.br

VENHA NOS VISITAR

Centro SP - Atendimento (11) 3326-0045

Rua do Seminário, 222 - Centro - SP - 01034-040

Horário de Funcionamento Centro de SP:

Segunda a Sexta das 9:00 às 18:30 | Sábados das 8:30 às 17:00

Shopping Tamboré - Atendimento (11) 3581-0394

Av. Piracema, 669 - Loja 462 A - Tamboré - Barueri - SP - 06460-030

Horário de Funcionamento Shopping Tamboré:

Segunda a Sábado das 10:00 às 22:00 | Domingos e feriados das 14:00 às 20:00

CALL OF DUTY GHOSTS

Enviamos para todo o Brasil

*** MAIOR VARIEDADE DE JOGOS DA AMÉRICA LATINA ***

Todas as Imagens aqui contidas tem seus respectivos Direitos Autorais Reservados.

BROTHERS
A TALE OF TWO SONS

Brothers: A Tale of Two Sons é um bom exemplo de como um jogo pode ser apresentado como arte. Sua beleza minimalista e atraente faz com que o jogador queira descobrir um pouco mais do que ele tem a oferecer. E, de fato, o game surpreende e supera todas as expectativas iniciais.

Trata-se do conto de dois irmãos que estão em busca de uma cura para uma doença do pai. E essa busca levará os garotos a uma grande diversidade de cenários, perigos e aventuras. É um mundo fantástico, onde você frequentemente vai se surpreender com toques sutis inesperados e a possibilidade de interagir a cada momento.

Uma parte interessante do game é que o jogador escolhe se quer apenas contemplá-lo ou efetivamente jogar. Ou seja, resolver os quebra-cabeças e seguir em frente, ou simplesmente interagir com objetos, pessoas e a ambientação em geral com os dois personagens: um dos grandes destaques do título. Cada irmão tem uma personalidade e cada interação deles é diferente, o que nos dá a sensação de estarmos em dois jogos ao mesmo tempo – ou ao menos duas dimensões e pontos de vista diferentes.

Não há diálogos totalmente compreensíveis, já que os personagens falam uma língua desconhecida: tudo acontece na base da interpretação. E é o que deixa a história ainda mais tocante, pois as imagens, ações e emoções valem muito mais do que as palavras.

Entre os temas que o jogo oferece estão dilemas sobre vida e morte: a história faz pensar em como a vida deve e pode ser levada, ao mesmo tempo que oferece um sentimento acolhedor. Tudo é tão bonito, simples e amigável.

Brothers é cheio de pequenas ações, que no final das contas são o maior destaque do game, seja na hora de ajudar os irmãos a encontrarem seus caminhos ou simplesmente ao interagir com um mundo vivo e enigmático que está em sua volta.

FORMAS DIFERENTES DE CONTROLE

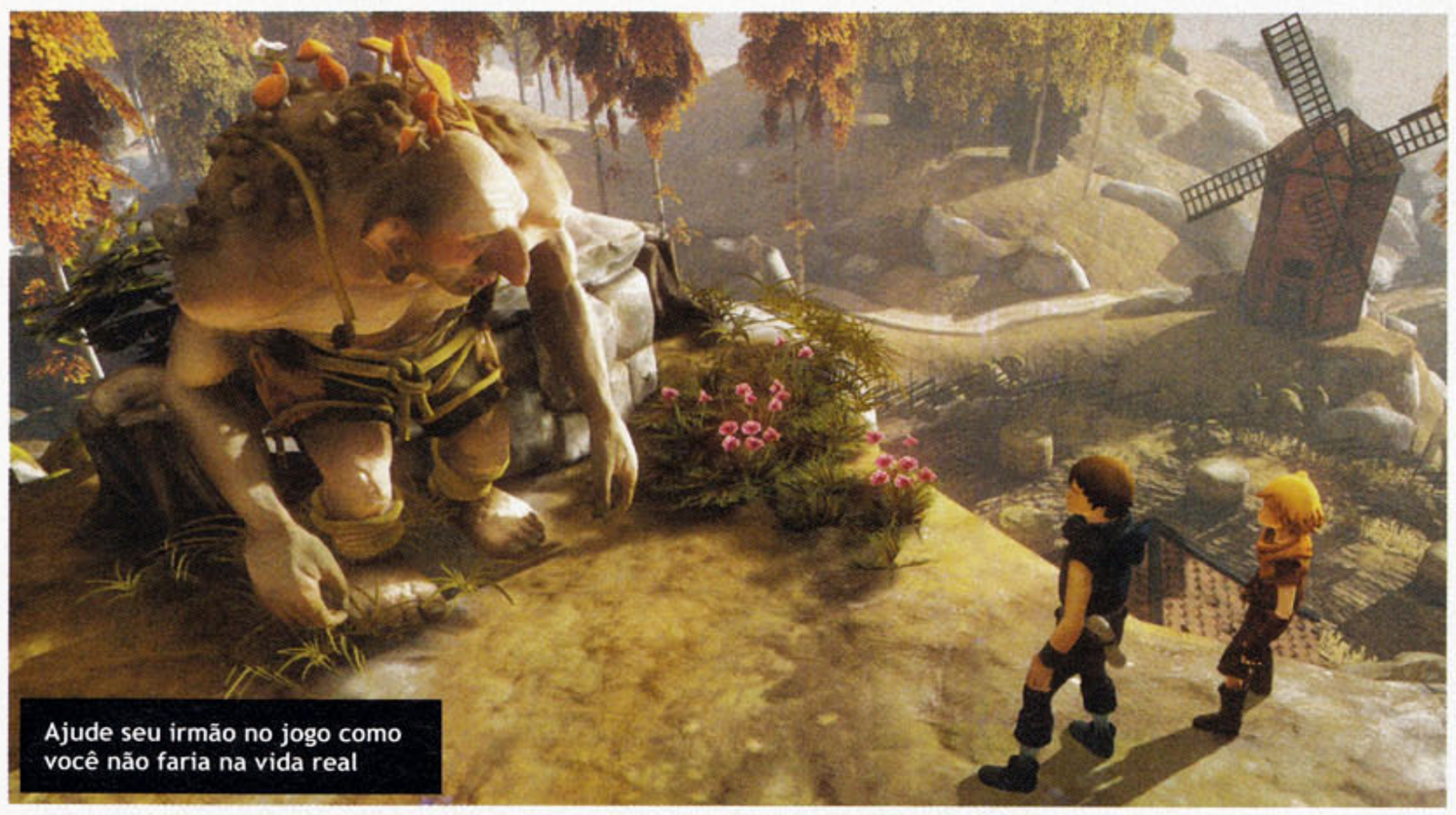
O game traz também inovação nos controles: cada direcional controla um dos irmãos, o que permite explorar mais os quebra-cabeças e as situações os quais os personagens enfrentam.

Apesar de inovadores, os controles criam uma certa confusão e diversas vezes você vai ter que simplesmente parar e reorganizar as ideias antes de continuar a controlar ambos os personagens de forma mais efetiva. Nada que prejudique tanto, já que você vai terminar o jogo antes de se acostumar completamente com a jogabilidade.

A Starbreeze aumenta o seu currículo de jogos realmente bons, mesmo que seus outros títulos recentes sejam completamente diferentes e com tema adulto: *Syndicate* e *The Darkness*.

É uma pena que a empresa não tenha dado tanta atenção para a modelagem dos personagens, como fez com o mundo à volta deles. De qualquer forma, *Brothers: A Tale of Two Sons* é uma aventura que todo jogador em busca de alguma inovação e emoção precisa experimentar.

> Flávio Croffi



Ajude seu irmão no jogo como você não faria na vida real

Plataformas: PC, PS3, X360
Desenvolvedora: Starbreeze
Editora: 505 Games
Lançamento: 3/9/2013

FORMULA 1 2013

Se tivermos que definir *F1 2013* em uma única palavra, seria: Sensacional! Para os amantes do esporte e até mesmo os menos aficionados, o jogo é bastante fiel à competição do mundo real, e a jogatina acaba sendo apaixonante.

Logo no início, você é obrigado a passar pelo modo Jovem Talento, que nada mais é do que um tutorial sobre como usufruir de todos os comandos da máquina – que por sinal são muitos.

Após concluir essa etapa, o menu principal do jogo é totalmente desbloqueado e a partir desse ponto é possível entrar em uma simples corrida rápida, um fim de semana de Grande Prêmio completo (que inclui treinos livres, classificação e corrida) ou então ir direto para o modo Carreira. E é aí que o jogador vive na pele todas as emoções de um piloto de corrida: os bastidores, as conversas com os mecânicos, chefes de equipe, ajuda no acerto do carro, escolha da melhor configuração aerodinâmica, o melhor pneu e até mesmo as estratégias para se sair bem durante as corridas. É uma opção interessante para quem deseja disputar uma temporada completa da F1.

Mas, vamos com calma, *F1 2013* não é nem de longe um jogo arcade, e sim um verdadeiro simulador de corrida. Isso a gente já percebe assim que o carro sai dos boxes, pois se você não estiver atento e passar pela linha branca divisória da pista, logo será notificado com uma punição. Mais realista, impossível!

UM SIMULADOR DE VERDADE

A corrida é bastante real e nas primeiras voltas é possível notar as tracionadas do carro nas saídas de curvas. Após algumas voltas, quando o pneu já está aquecido, você sente que o carro gruda mais no chão e assim é possível acelerar mais cedo nas saídas de curvas e frear mais tarde no final da reta. Nas ultrapassagens, o segredo é não se afobar e esperar o melhor momento para fazê-la – algo que se torna mais fácil quando utilizar o Kers e a asa aberta, caso você saia fora do traçado. Isso vale especialmente para as curvas, com a sujeira da pista que gruda nos pneus, fazendo com que o carro fique descontrolado na aceleração devido à falta de aderência.

Todos os detalhes de um simulador aparecem em profusão no jogo

O que me chamou a atenção foi o nível de competitividade da inteligência artificial, pois o jogo possui do nível mais básico até o Lenda. Os oponentes fazem de tudo para defender a posição: se você frear tarde demais para conseguir a ultrapassagem, não se iluda, pois poucos segundos depois o carro que você acabou de passar estará te dando o troco.

F1 2013 possui duas versões, a comum e a *F1 2013 Classic Edition*, que possui os principais carros da década de 1980, quando a F1 era bem mais perigosa e empolgava muito mais gente. Por isso, aqui fica uma dica: se você tiver a oportunidade de usar fones de ouvido ou um home-theater para aprimorar o som, aumente bem o volume para curtir o barulho dos monstruosos motores V12 da época: cada carro tem seu som particular e as reduzidas de marcha são de arrepiar. O modo clássico consiste em uma corrida com poucos carros e em apenas duas pistas diferentes, mas mesmo assim é algo que empolga pelo nível de detalhes, pelo gráfico surpreendente e pelo som absolutamente inigualável.

> *Wagner Nascimento*

Plataformas: PC, PS3, X360
Desenvolvedora: Codemasters
Editora: Codemasters
Lançamento: 4/10/2013

PUPPETEER

Era uma vez uma entidade chamada Indústria dos Games. Nascida em meados da década de 1970 e atingindo sua prosperidade nas duas décadas seguintes, essa indústria viveu seu melhor período graças à criatividade e à riqueza de jogos do gênero infantil ou infanto-juvenil. Os anos se passaram e essa próspera entidade vivia sua glória, mas como num piscar de olhos, essa indústria sofreu uma grande transformação.

O gênero infantil acabou ficando em segundo plano, tendo seus personagens e sua fantasia ofuscadas por tiros, violência e muita excitação em torno de temas adultos. Não que isso seja ruim, mas uma convivência pacífica entre o novo e o antigo deve ser possível, não? Alguns tentaram e muitos falharam, mas o corajoso gênero infantil sobreviveu por todo este tempo. Ele também teve que se reinventar e assim não subestimar a inteligência alheia, mas quem diria que um verdadeiro herói iria surgir?

Aparecendo como uma enorme surpresa, um bravo e valente game vindo do Oriente prova que seu brilho marca um novo episódio nesta história conturbada.

Trazendo a história de um menino que perde sua cabeça e precisa salvar uma série de almas de crianças da terra do malvado Moon Bear King, *Puppeteer* é um novo clássico, um conto de fadas interativo como nunca antes se viu. Inteligente e sofisticado em suas referências, o game traz a maestria dos craques do estúdio japonês da Sony para unificar forma e conteúdo sob um mesmo teto, sem medo de ousar e inovar quando preciso.

Kutaro, o herói do game, não está sozinho: ele tem a companhia de Pikarina, a esperta e ousada filha do Sol, que também pode ser controlada ao longo da jornada. Investindo na engenhosidade de se controlar os dois personagens ao mesmo tempo, o game se desenrola através da clássica mecânica de plataforma, mas pontuada por dois grandes elementos essenciais para a trama: Calibrus, uma tesoura mágica e cheia de poderes, e uma série de cabeças mágicas que conferem a Kutaro diversos tipos de habilidades.

Com controles excelentes, a aventura flui como uma deliciosa história onde momentos visualmente épicos (como os presentes em jogos como *God of War*) encontram espaço na narrativa da mesma forma como sequências divertidas e cheias de bom humor. E se antigamente, nos contos infantis, tínhamos belas ilustrações em cada nova página dos livros, em *Puppeteer* temos mágica e temos vida acontecendo em cada canto da tela. Inspirados por uma dezena de formas de artes diferentes, do teatro à gravura, da música ao fantoche, *Puppeteer* é um deleite que salta aos olhos de crianças e adultos com igual força, despertando em cada um algo de especial. Com tamanho êxito em se tornar um representante digno do gênero, *Puppeteer* rompe as barreiras da mídia e pode ser classificado como um conto de fadas mágico o suficiente para fazer frente a qualquer outro exemplar marcante para a infância de qualquer geração.

> Renato Almeida

Plataforma: PS3
Desenvolvedora: Sony Japan
Editora: Sony
Lançamento: 10/9/2013

KILLZONE: MERCENARY

Eu já devo ter falado isto antes, mas vale repetir: o Vita é uma máquina impressionante, é a resposta para praticamente toda necessidade de qualquer jogador que exista – isto é, se ele tiver jogos, muitos jogos. Sim, o primeiro ano do pequenino, que nem é tão pequeno assim, foi um tanto turbulento, repleto de remakes e poucos jogos realmente bons, porém, não suficientes para justificar o alto custo de sua compra.

A Sony, que não é boba nem nada, busca reverter esta situação e aposto que conseguirá, principalmente com a chegada do PlayStation 4 já na iminente próxima geração. *Killzone: Mercenary*, novo episódio do icônico FPS da família PlayStation, é de grande importância para a estratégia da companhia.

Quando as pessoas finalmente se derem conta de que o portátil realmente existe, é *Killzone: Mercenary* e toda a sua beleza que os encontrarão de braços abertos. O novo game da Guerrilla saiu simultaneamente com o grandioso *Killzone: Shadow-fall*, e é tão bonito quanto o jogo de PS4 – claro, respeitadas as devidas proporções. Mas as semelhanças acabam por aí. Enquanto a versão para consoles ataca com sua poderosa e envolvente narrativa, o game para PSV demonstra uma jogabilidade mais solta e descompromissada, sem abandonar o peso do enredo.

AVENTURAS DE MERCENÁRIOS

Como o próprio título do game já denuncia, vivemos as aventuras de Aaran Danner e seu grupo de mercenários em meio à invasão Hellghast, acontecimento que, para os heróis do jogo, é muito mais do que um "chamado do dever": é uma oportunidade das mais lucrativas.

Em qualquer outro jogo, a parte em que cito "lucrativa" poderia ter ficado apenas no pano de fundo, mas neste foi inteligentemente mesclada ao gameplay, fazendo com que o jogador – de forma inconsciente (ou bastante consciente) – encare a situação da mesmo jeito que o protagonista.

Cada tiro, cada execução ou granada bem arremessada, enfim, tudo rende uma grana para seu personagem em tempo real e, quanto mais preciso você for, maior a quantia rendida. Claro que de nada isto adiantaria se o jogo não contasse com um vasto e profundo sistema de compra de armas e equipamentos, coisa que este tem.

Killzone: Mercenary, apesar de alguns engasgos e carregamentos indesejáveis durante a ação, é um jogo que flui muito bem em todos os sentidos. A forma como se passa de uma cena para o explosivo momento de ação, o jeito como os objetivos das fases se alteram – uma hora estamos eliminando inimigos furtivamente, noutra enfrentando um tanque de guerra empunhando apenas explosivos – é tão divertido a ponto de não se ver as horas passarem.

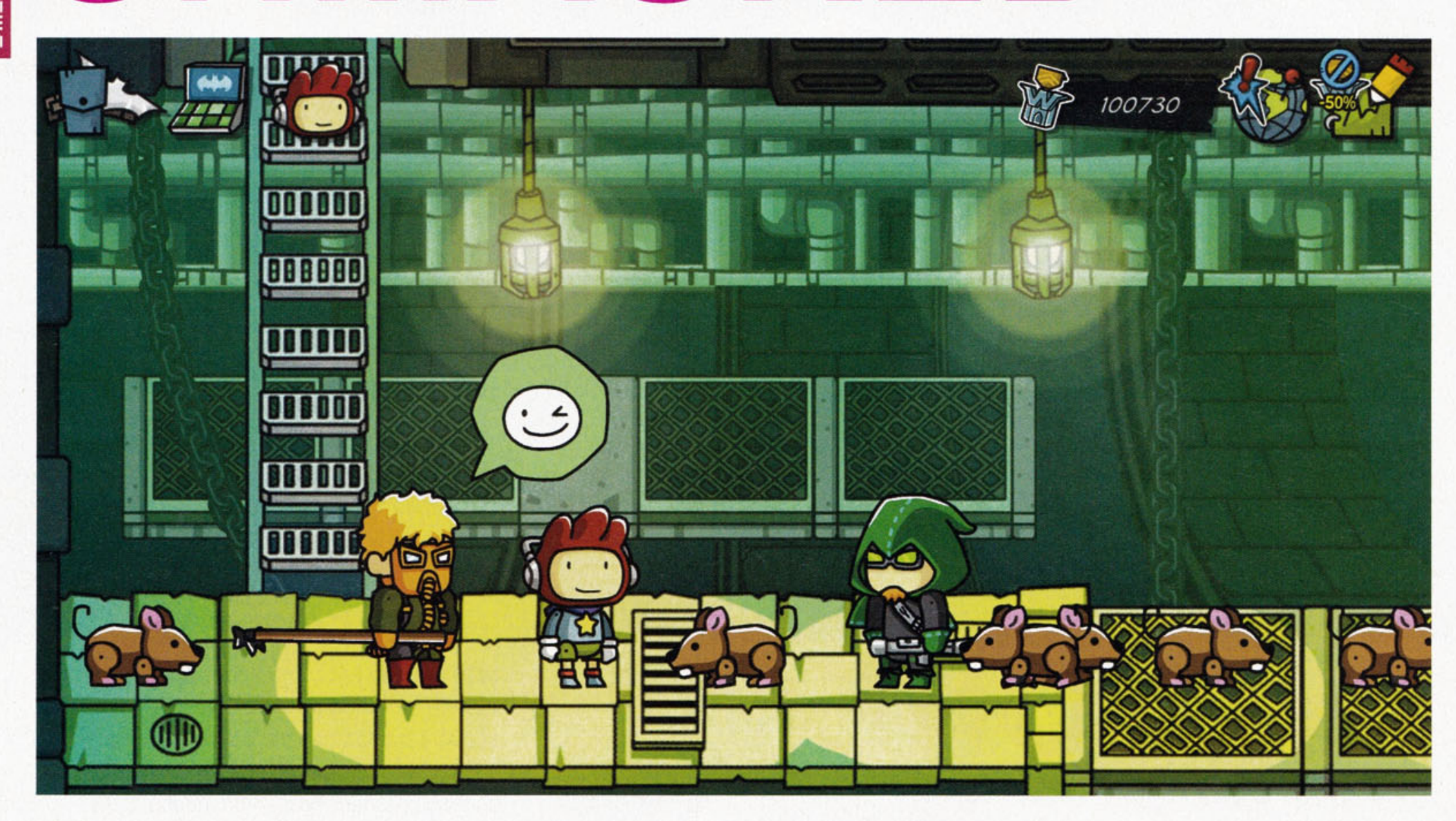
Toda esta qualidade é demonstrada também pelo modo multiplayer do jogo, dividido entre Mercenary Warfare, Guerrilla e Warzone – basicamente, Deathmatch, Team Deathmatch e Free for All.

Killzone: Mercenary tem até muito mais coisa interessante para ser comentada, mas infelizmente não temos páginas infinitas, então o jeito é fechar por aqui. Além do mais, fica a certeza de que o que foi dito já é o suficiente para deixar qualquer amante do gênero com água na boca.

> *Rodrigo Brasiliense*

Plataforma: PSV
Desenvolvedora: Guerrilla
Distribuidora: Sony
Lançamento: 10/9/2013

SCRIBBLENAUTS UNMASKED



Scribblenauts é um jogo infinito. Para se dar bem nos quebra-cabeças, o jogador precisa "pensar fora da caixa" e sugerir soluções por meio de um caderno mágico que materializa suas palavras em objetos reais. Há centenas de soluções para cada um dos enigmas – como eles serão resolvidos depende exclusivamente do jogador.

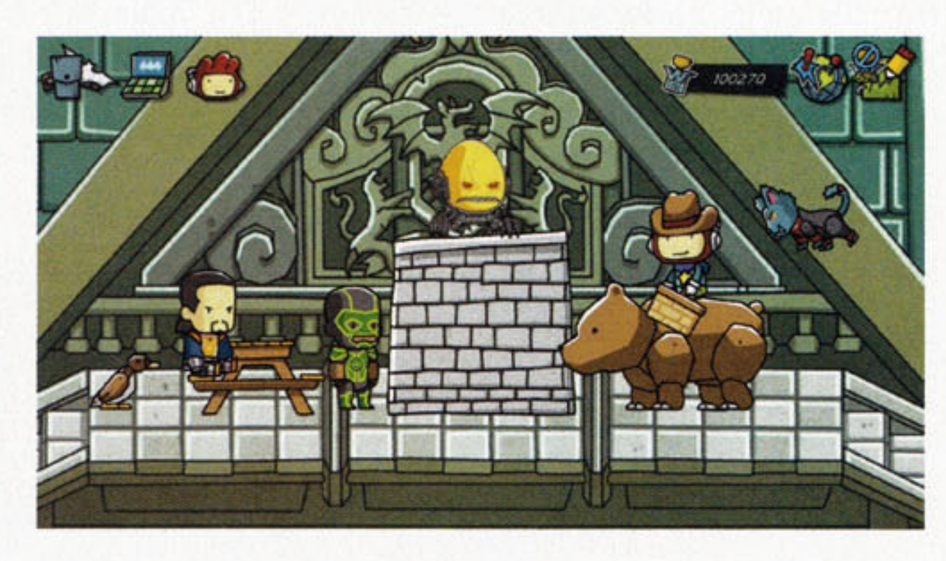
Se não bastasse todo esse conceito revolucionário, a evolução do jogo lançado em 2009 vem com o intertítulo *Unmasked* e coloca o protagonista Maxwell e sua irmã Lily no universo dos heróis da DC Comics.

Maxwell está à frente de mais de dois mil personagens da DC – Batman, Superman, Mulher-Maravilha, Lanterna Verde – e poderá usar o globo de sua irmã Lily para viajar para qualquer lugar do mundo. Gotham City, Metropolis e Atlantis serão alguns dos cenários que o herói irá lutar contra vilões como o Lex Luthor, Sinestro e Darkseid. O impressionante é que o jogo traz toda a gama de personagens criados pela editora ao longo de toda a sua existência, o que torna a experiência primorosa, principalmente para os fãs de quadrinhos.

Um ponto muito bacana é que, através de diálogos muito divertidos, Maxwell consegue provar para os heróis que também possui poderes respeitáveis. Seu caderno mágico é poderoso e logo os heróis o aceitam e entendem que a criatividade de Maxwell pode ajudar a restituir a paz nos ambientes. A ideia é pensar em objetos diferentes e conseguir bons resultados usando a criatividade.

QUESTÃO DE REPUTAÇÃO

Vale lembrar que o jogo pede para que o jogador mantenha a sua reputação em alta – isso significa não repetir ações ou escolher as mesmas armas. Quanto mais imaginativo o jogador for, mais a sua reputação estará em alta e mais fases e itens serão desbloqueados.



Outro fator divertidíssimo é que é possível dar adjetivos aos personagens. Quer dizer que se o jogador resolver chamar algum personagem de "lindo", na hora ele já ganha algum apetrecho de moda para embelezá-lo. Existe também a opção Hero Creator, em que é possível criar um super-herói com o visual e os poderes escolhidos pelo jogador.

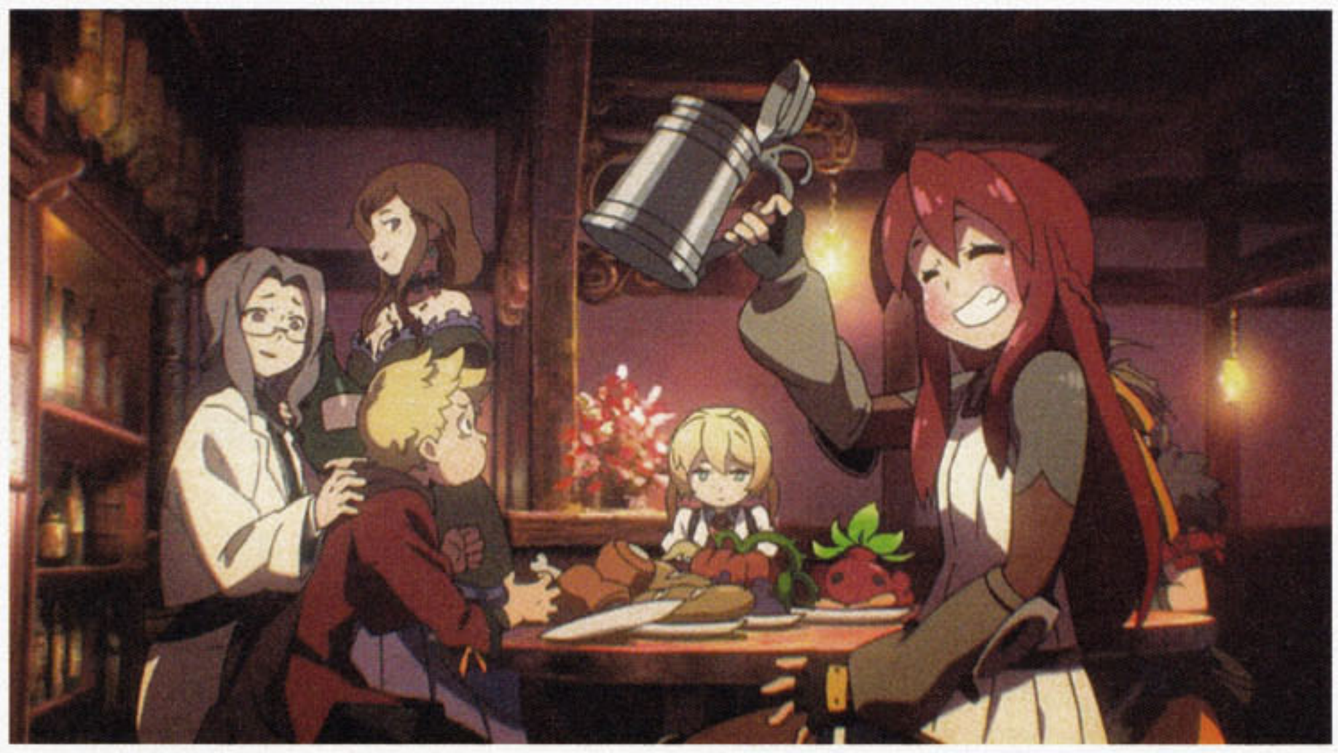
Mas há também muitas batalhas e inimigos: ao pedir para o caderno uma arma, o jogador precisa atirar no bandido para que um deles saia vencedor. Os enigmas serão sempre diferentes, não importando quantas vezes o jogador entre no mesmo nível.

Scribblenauts Unmasked é um jogo incrível para quem gosta de aproveitar o bem mais precioso dos seres-humanos: a criatividade. É ótimo para crianças, pois estimula a imaginação, diverte e traz aquele ar saudosista apresentando super-heróis de décadas passadas.

> Paula Romano

Plataformas: 3DS, PC, Wii U
Desenvolvedora: 5th Cell
Produtora: Warner
Lançamento: 24/9/2013

ETRIAN ODYSSEY
UNTOLD: THE MILLENNIUM GIRL



Etrian Odyssey sempre foi famoso pela sua dificuldade aguda e por ter poucos tutoriais para os novatos. *Untold*, o remake do primeiro game da série, busca mudar um pouco essa imagem. A primeira coisa que os já conhecidos da série verão é a adição de um modo Story, que conta a jornada de aventureiros na cidade de Etria.

É um ótimo ponto de entrada para quem não conhece muito a série, mas vai incomodar os veteranos, pois limita as suas escolhas. Você já começa com um personagem com classe específica e encontra outros ao longo do caminho.

Toda a diversão de *Etrian Odyssey* vinha da variedade e versatilidade das classes, portanto, ficar preso a poucas escolhas nos incomodou. No modo Classic, você pode criar os seus personagens, classes e aceitar quests na taberna, como todo RPG.

Não que isso seja de todo mal, já que esse modo conta com belíssimas cutscenes feitas pela equipe de Sakura Card Captors, assim como uma trama intrigante. Demoramos cerca de 40 horas para terminar esse modo: a Atlus aponta que o Classic tem um tempo reduzido dado à falta de história.

Em ambos os modos, ele continua com a marca registrada da série: a dificuldade. É necessário muita força de vontade para entender que a morte faz parte do jogo e não deve ser tratada como frustração, mas sim aprendizado.

Esteticamente, não há muitas diferenças entre ele e *Etrian Odyssey IV*, exceto no efeito 3D, que recebeu melhorias e agora pode ser usado sem incomodar muito.

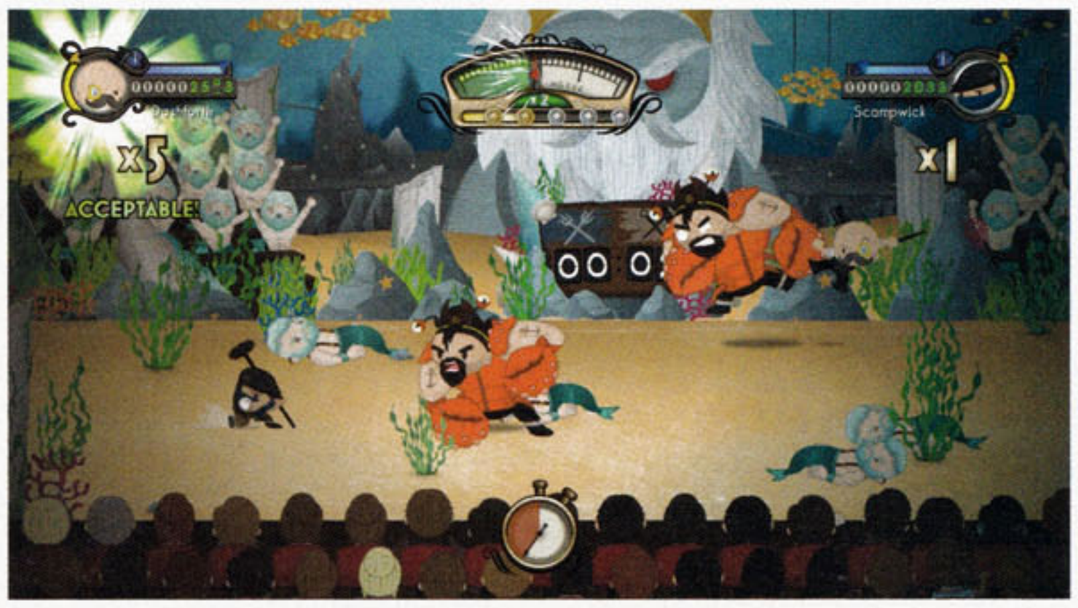
Etrian Odyssey continua a tradição de prover para aqueles que buscam um RPG hardcore horas de diversão. Mas não é um game para quem curte *Dragon Age*...

> Lucas Moura

Plataforma: 3DS
Desenvolvedora: Atlus
Editora: Atlus
Lançamento: 1/10/2013

8,0

FOUL PLAY



Beat'em ups não foram tão presentes nessa geração, mas só neste ano tivemos *Dragon's Crown* e agora *Foul Play* para lembrar como esse gênero é divertido. Com uma estética muito peculiar, a trama acontece em um palco de teatro, em uma Inglaterra do início do século XX como pano de fundo. No total são cinco peças com diferentes atos separados.

Como todo beat'em up, ele não enrola e tem a duração certa para não ficar enjoado: cerca de três, no máximo. Dentre as fases, temos diálogos de Baron Dashforth no inglês britânico mais fiel possível, assim como algumas piadas que podem não fazer muito sentido para nós, brasileiros.

Para encorajar o jogador a revisitar *Foul Play*, as fases oferecem desafios para você e seu amigo completarem. Recomendamos que o leitor jogue em modo co-op caso queira fazer isso, já que alguns desses podem ser uma enorme dor de cabeça no singleplayer. Não há exatamente um sistema de vida em *Foul Play*, pois isso é substituído pelo quanto os espectadores gostam de suas ações. Quando o jogador realizar combos ou não tomar dano dos inimigos, esse medidor de audiência aumentará; Quando ele deixar de fazer isso, a audiência reclamará do seu desempenho no palco e você acabará sendo derrotado.

Nos quesitos técnicos, *Foul Play* se sai muito bem. Não houve lag em nenhuma das partidas cooperativas online que jogamos. Em contraste, houve um tempo considerável de espera na hora de jogar com pessoas aleatórias. Recomendamos desfrutar do título com um amigo.

Foul Play ainda assim é um bom beat'em up, dada a escassez do mercado. Seria ele um concorrente aos clássicos de arcade? Não, mas pelo menos mantém uma estética carismática e uma duração boa o suficiente para você não se enjoar.

> Lucas Moura

Plataformas: PC, X360
Desenvolvedora: Mediatonic
Editora: Mastertronic
Lançamento: 18/9/2013

8,0

AMNESIA
A MACHINE FOR PIGS

O terror existe de diversas formas. *A Machine for Pigs* cria o medo por meio de sua ambientação: com um filtro que simula ruínas e os cenários que parecem degradados, como os que víamos nos mundos de *Silent Hill.*

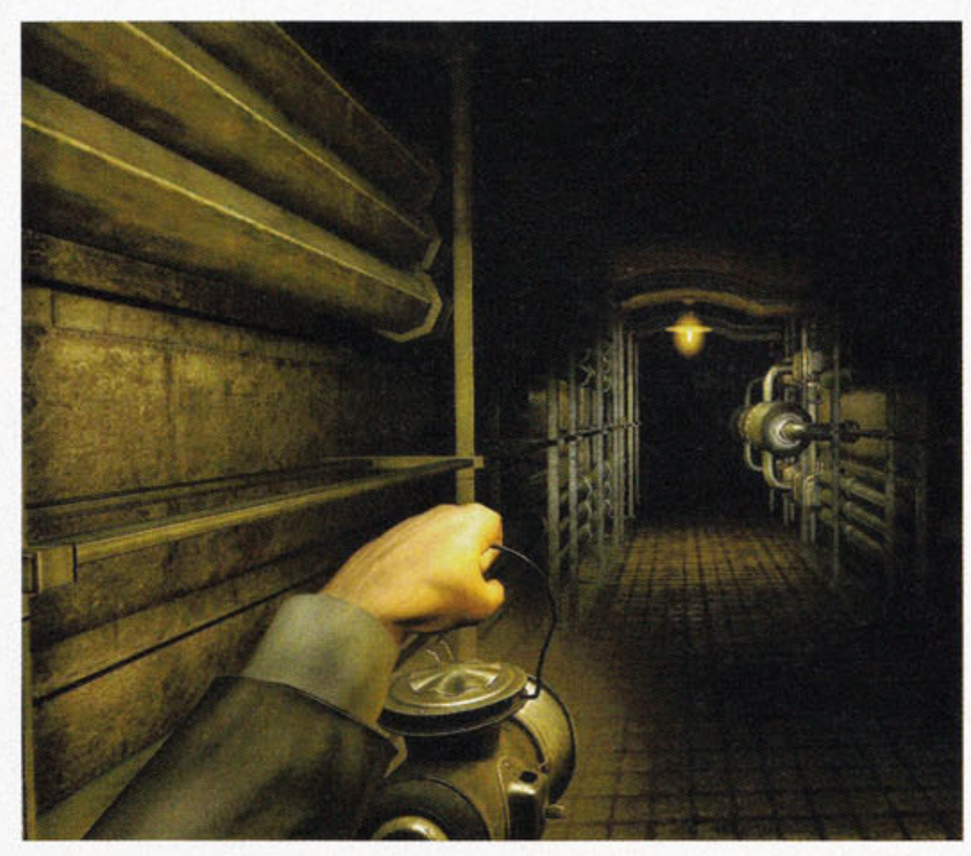
Enquanto o primeiro *Amnesia* focava em uma época medieval, agora nos vemos no início da Revolução Industrial, por isso algumas mecânicas foram embora.

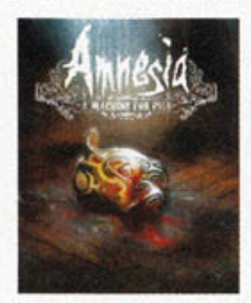
A primeira delas é a necessidade de acender velas: agora, sua lanterna possui luz infinita, o que facilita para quem não quer explorar muito, mas tira a tensão.

Outra mudança exclui o medidor de sanidade, que reduzia ao seu personagem presenciar situações perturbadoras. Concordamos com a sua remoção, já que ele não adicionava nada ao jogo, apenas atrapalhava na continuidade. Isso não significa que o jogo seja ruim, mas ele não apresenta nenhum elemento adicional para justificar a necessidade de correr e se esconder.

Com esses elementos fora, The Chinese Room, criadora também de *Dear Esther*, parece ter focado em uma história mais pessoal. Inovação não foi o foco de *Amnesia: A Machine for Pigs*, mas sim refinamento na sua história e estética. Se você gostou de *A Dark Descent,* nós recomendamos *Amnesia.*

> Lucas Moura





Plataforma: PC
Desenvolvedora: The Chinese Room
Editora: Frictional
Lançamento: 10/9/2013

7,5

FLASHBACK

O remake do clássico *Flashback* finalmente chegou. Mas ele infelizmente não é um título tão fácil para se recomendar a alguém: por um lado, a jogabilidade clássica está toda ali; Por outro, há uma narrativa pouco interessante e o fato de toda a identidade do original ter-se perdido.

Talvez o ponto mais decepcionante do título esteja no fato de o protagonista ter sido transformado em um cara comum, um "herói" engraçadinho, ao invés de um policial intergaláctico experiente, que tem ciência de que pode salvar o mundo.

Isso torna a experiência de *Flashback* muito lugar comum e faz com que o título perca toda a "esquisitice" e seu pano de fundo enigmático. Nessa versão, nada é obscuro ou enigmático, tudo acontece como em um game de ação rápido e intuitivo. Não que seja ruim, claro, mas alguns fãs do clássico podem ficar um pouco decepcionados.

O título foi transformado em algo bem banal, casual e abrangente. Além de controlar o protagonista por diversos mapas divididos por telas uma ao lado da outra, o jogador progride na aventura e pode desenvolver habilidades enquanto vence inimigos e cumpre objetivos. E o leque de habilidades torna a coisa mais diversificada.

Não espere um novo *Flashback* que traga à tona as raízes do game de 1993. É apenas para passar o tempo, dar uns tiros e explorar um mundo futurista fictício.

> Flávio Croffi

Plataformas: PC, PS3, X360
Desenvolvedora: Vector Cell
Editora: Ubisoft
Lançamento: 21/8/2013

6,0

OS MAIS VENDIDOS DO BRASIL

americanas.com

1	GTA V	PS3
2	PES 2013	X360
3	GTA V	X360
4	PES 2013	PS3
5	God of War: Ascension	PS3
6	PES 2014	PS3
7	Resident Evil 6	X360
8	Resident Evil 6	PS3
9	Fifa 14	PS3
10	Diablo III	PS3

CASAS BAHIA

1	GTA V	PS3
2	GTA V	X360
3	PES 2014	PS3
4	God of War: Ascension	PS3
5	GTA IV	X360
6	PES 2014	X360
7	The Last of Us	PS3
8	PES 2013	PS3
9	Diablo III	PS3
10	Diablo III	X360

Carrefour

1	PES 2013	X360
2	Assassin's Creed III	X360
3	PES 2013	PS3
4	Street Fighter x Tekken	X360
5	Dance Central 2	X360
6	God of War: Ascension	PS3
7	Kinect Sports 2	X360
8	Assassin's Creed	X360
9	Ghost Recon: Future Soldier	PS3
10	Dance Central 3	X360

extra.com.br

1	GTA V	PS3
2	GTA V	X360
3	The Last of Us	PS3
4	PES 2014	PS3
5	God of War: Ascension	PS3
6	Gran Turismo 5 XL	PS3
7	Assassin's Creed III	PS3
8	PES 2014	X360
9	Batman: Arkham Asylum	X360
10	Assassin's Creed II	X360

fnac

1	GTA V	PS3
2	GTA V	X360
3	PES 2014	PS3
4	Diablo III	PS3
5	The Last of Us	PS3
6	Minecraft	X360
7	PES 2014	X360
8	Diablo III	X360
9	Dance Central 3	X360
10	Far Cry 3	PS3

GEEK ETC.BR

1	GTA V	PS3
2	GTA V	X360
3	The Last of Us	PS3
4	Diablo III	PS3
5	Minecraft	X360
6	Diablo III	X360
7	Far Cry 3	PS3
8	The Sims 3	PC
9	Mario & Luigi Dream Team	3DS
10	Splinter Cell: Blacklist	PS3

IN INSINUANTE

1	GTA V	PS3
2	PES 2014	PS3
3	GTA V	X360
4	Metal Gear Rising: Revengeance	PS3
5	GTA IV	PS3
6	Resident Evil 6	PS3
7	GTA IV	X360
8	Just Dance: Disney Party	X360
9	Metal Gear Rising: Revengeance	X360
10	Naruto Shippuden: Ultimate Storm	PS3

livraria cultura

1	GTA V	PS3
2	GTA V	X360
3	Minecraft	X360
4	The Last of Us	PS3
5	The Sims 3	PC
6	Diablo III	PS3
7	Far Cry 3	PS3
8	The Sims 3: Ilha Paradisíaca	PC
9	Far Cry 3	X360
10	Diablo III	X360

LOJAS AMERICANAS

1	GTA V	PS3
2	GTA V	X360
3	Minecraft	X360
4	Fifa 13	X360
5	Fifa 13	PS3
6	PES 2014	PS3
7	PES 2013	X360
8	PES 2013	PS3
9	Battlefield 3	X360
10	Kinect Sports Ultimate Collection	X360

NAGEM .com.br

1	GTA V	PS3
2	PES 2014	PS3
3	GTA V	X360
4	Diablo III	PS3
5	Diablo III	X360
6	The Last of Us	PS3
7	Fifa 13	X360
8	Fifa 13	PS3
9	God of War: Ascension	PS3
10	The Sims 3: Refresh	PC

PERNAMBUCANAS

1	Fifa 13	X360
2	Assassin's Creed II	X360
3	Street Fighter x Tekken	X360
4	Far Cry 3	X360
5	Fifa 13	PS3
6	PES 2013	PS3
7	Resident Evil 5	PS3
8	Assassin's Creed III	X360
9	PES 2013	X360
10	The Last of Us	PS3

PONTOFRIO.COM

1	GTA V	PS3
2	GTA V	X360
3	PES 2014	PS3
4	God of War: Ascension	PS3
5	Diablo III	PS3
6	Diablo III	X360
7	Splinter Cell: Blacklist	PS3
8	Gran Turismo 5 XL	PS3
9	The Last of Us	PS3
10	PES 2014	X360

Ricardo eletro.com

1	GTA V	PS3
2	Resident Evil 6	PS3
3	GTA IV	X360
4	GTA V	X360
5	PES 2014	PS3
6	Metal Gear Rising: Revengeance	PS3
7	The Last of Us	PS3
8	GTA IV	PS3
9	Metal Gear Rising: Revengeance	X360
10	Medal of Honor: Warfighter	PS3

Saraiva

1	GTA V	PS3
2	GTA V	X360
3	PES 2014	PS3
4	Diablo III	PS3
5	Minecraft	X360
6	God of War: Ascension	PS3
7	The Last of Us	PS3
8	Diablo III	X360
9	The Sims 3: Refresh	PC
10	Injustice: Gods Among Us	PS3

shop time

1	PES 2013	X360
2	GTA V	PS3
3	PES 2014	PS3
4	GTA V	X360
5	Beyond: Two Souls	PS3
6	Pokémon Y	3DS
7	Pokémon X	3DS
8	God of War: Ascension	PS3
9	Fable: The Journey	X360
10	Fifa 14	PS3

Submarino

1	PES 2013	X360
2	GTA V	PS3
3	PES 2014	PS3
4	GTA V	X360
5	God of War: Ascension	PS3
6	PES 2013	PS3
7	Fifa 14	PS3
8	Battlefield 3	X360
9	Battlefield 3	PS3
10	Resident Evil 6	X360

UZ GAMES.com

1	Fifa 13	X360
2	Fifa 13	PS3
3	God of War: Ascension	PS3
4	GTA IV	X360
5	The Last of Us	PS3
6	PES 2013	X360
7	Payday 2	PS3
8	Injustice: Gods Among Us	PS3
9	PES 2013	PS3
10	Black Ops II	PS3

Walmart.com

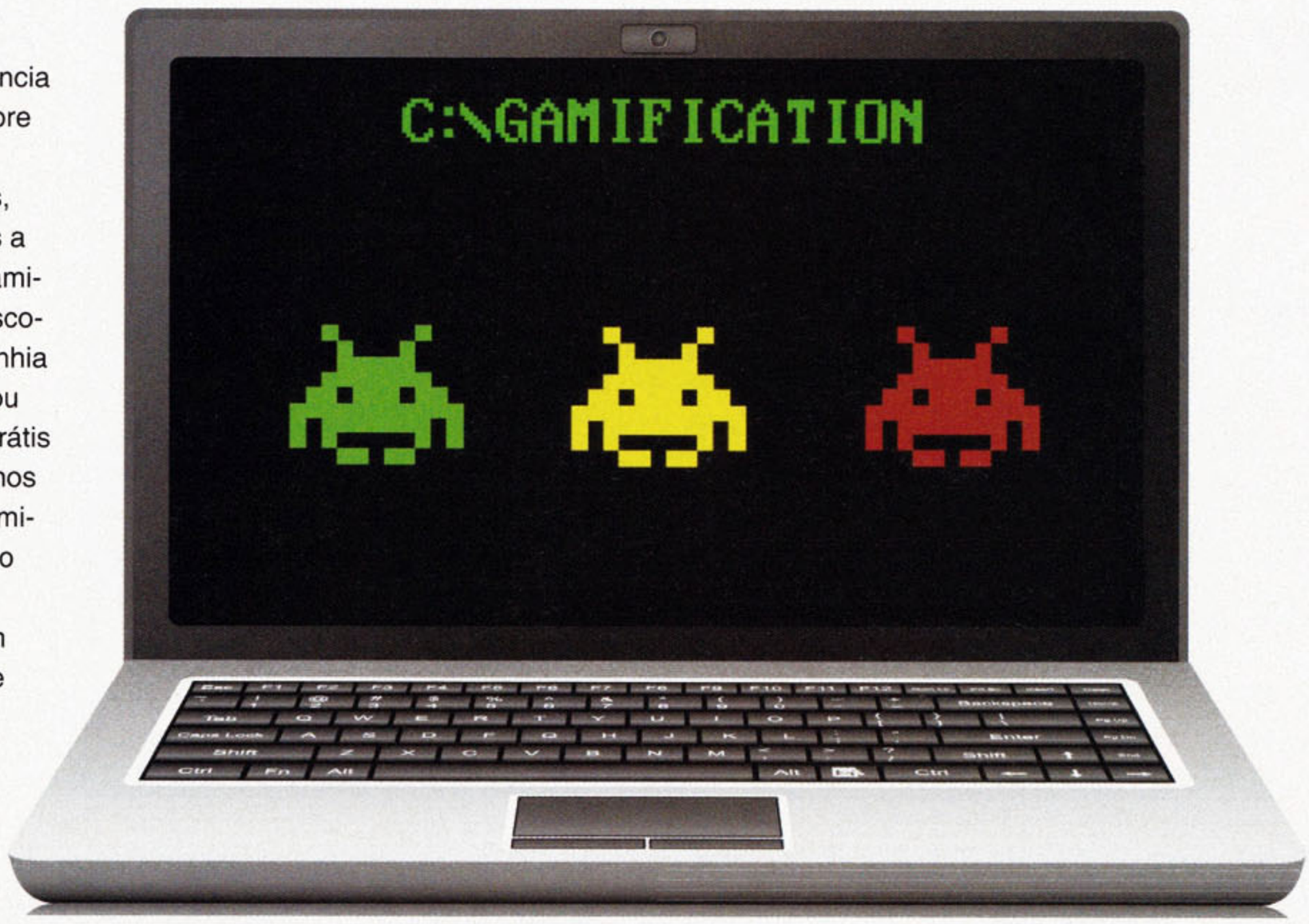
1	GTA V	PS3
2	GTA V	X360
3	Fifa 13	X360
4	The Last of Us	PS3
5	Guitar Hero 3: Legends of Rock	PS3
6	Fifa 13	PS3
7	PES 2014	PS3
8	Minecraft	X360
9	God of War: Ascension	PS3
10	Diablo III	PS3

As informações deste ranking foram fornecidas pelas próprias empresas, com base em suas vendas recentes (média do último mês). A EGW não tem qualquer responsabilidade sobre o ranking informado pelas empresas.

GAMIFICATION

O que nós estamos aprendendo com os games e com a educação: palavras novas, conceitos muito antigos e mudanças ainda não consolidadas

> *Marcos Abellón*



Gamification parece ser a tendência do momento. Muito se fala sobre seus benefícios, como tornar atividades de trabalho mais prazerosas, estimular a busca por um objetivo. Mas a grande verdade é que o conceito de gamification não é algo novo: quando um escoteiro ganha uma medalha, uma companhia aérea faz um programa de milhagens ou um restaurante oferece uma refeição grátis com o programa de fidelidade, já estamos participando de algum programa de gamification. A palavra pode ser nova, mas o conceito não.

Boa parte do sucesso da gamification se deve ao crescimento do mercado de games no Brasil e no mundo. Longe de ser "coisa de criança", o mercado de games é o único que registra índices de crescimento ano após ano. Em 2013, o mercado faturou a impressionante quantia de US$ 70 bilhões – um aumento anual de 7%.

No Brasil, segundo dados do Ibope (2012), 23% dos brasileiros são jogadores assíduos ou eventuais, o que corresponde a 45,2 milhões de pessoas. Só em 2011, o mercado de games movimentou R$ 840 milhões, sendo o quarto maior do mundo (dado da consultoria PWC). A expectativa é chegar a R$ 4 bilhões até 2016.

A FORÇA DOS CASUAIS

Parte deste sucesso se deve aos games casuais, que são jogos simples, geralmente com enredo superficial que permite partidas rápidas. Dave Roberts, CEO da desenvolvedora PopCap, tem uma definição interessante: "Jogos casuais são aqueles em que o jogador pode parar de jogar a qualquer momento, ficar meses sem jogar e, quando voltar, continuar a experiência sem que precise reaprender tudo".

Quem participa de redes sociais provavelmente já recebeu vários convites para participar destes jogos com os amigos. Mas o perfil destes jogadores é muito diferente do clássico "menino ou adolescente": segundo pesquisa Nielsen/NetRatings, 30% dos jogadores online têm entre 35 e 49 anos. Esta é uma parcela que dificilmente seria classificada como gamer pelo senso comum. Destes, 70% optam pelos jogos casuais, como *Farmville, Angry Birds* ou o famoso *Candy Crush.*

23% dos brasileiros são jogadores assíduos ou eventuais, o que corresponde a 45,2 milhões de pessoas

Outro aspecto que explica o crescimento do mercado de games é o aumento do uso de dispositivos móveis. Nosso país já é o quarto em número de smartphones no mundo, com 70 milhões de aparelhos, segundo a consultoria Morgan Stanley. Estes aparelhos são nossos companheiros, pois os carregamos na bolsa ou no bolso para todos os lugares. Isso facilita o acesso aos jogos casuais por pessoas que normalmente não se interessariam por games, pois é muito fácil eliminar alguns docinhos do tabuleiro enquanto se espera em uma fila de banco. Os jogos mobiles devem crescer em uma taxa média anual de 19% para os smartphones e 48% para tablets. Isso vai corresponder a uma arrecadação de U$ 13,9 bilhões e U$ 10 bilhões.

Com números tão significativos, as empresas não podem ignorar este mercado. Games podem ser utilizados como ferramentas importantes na captação de clientes, fidelização ou como parte do treinamento de funcionários. Segundo dados da pesquisa realizada pela M2 Research em 2012, as empresas devem investir cerca de U$ 2 bilhões em gamification até 2015. Outra pesquisa, realizada pela Gartner em 2011, aponta que 70% das maiores empresas do mundo terão pelo menos um aplicativo de gamification até 2014.

Transformar aprendizados – que podem ser uma aula de inglês ou um treinamento sobre o novo produto da firma – em algo divertido e que traga recompensas imediatas, mesmo que virtuais, facilita este processo. O aprendiz/jogador se sente motivado e ainda adquire uma nova competência. Interesse em games as pessoas já têm, falta canalizar isso para jogos que, além de divertir, ensinem.

Marcos Abellón é diretor-geral da Q2L (www.q2l.com.br)

RESERVE JÁ!

CALL OF DUTY®: GHOSTS E GANHE

CAMISETA DE
CALL OF DUTY®: GHOSTS*

UM EXCLUSIVO PÔSTER
FRENTE E VERSO*

DLC DO
MAPA FREE FALL*

CALL OF DUTY
GHOSTS
5.11.13

18

Oferta disponível apenas para PS3 e XBOX 360. Oferta por tempo limitado. Enquanto durarem os estoques.

© 2013 Activision Publishing, Inc.

www.rocklaser.com.br

Televendas: (11) 2954-4332
SAC: (11) 2631-5221

twitter.com/rocklaser_games
facebook.com/rocklasergames

Loja Sede: Av. Guilherme Cotching, 1808 - Vila Maria - São Paulo - SP
Loja Filial II: Shopping Internacional de Guarulhos - Loja C14 (1° Piso) - Guarulhos - SP
Loja Filial III: Rua Augusta, 612 - Bela Vista - Sao Paulo - SP

CARTA DO MÊS

GATO POR LEBRE

Absurdo e descaso. Se já fiz elogios à Sony em outra mensagem à **EGW** por conta da apresentação dela na E3, venho aqui pra relatar o atendimento precário, ruim e desinteressado que ela demonstrou com vários clientes. Eu e vários outros companheiros vistos em fóruns na internet compramos o game *Beyond: Two Souls* na pré-venda, no Ricardo Eletro. Para minha surpresa, o jogo chegou no dia 7/10, um dia antes do lançamento oficial. Fiquei feliz até o momento em que li uma observação na caixa: "Manual em português, jogo em inglês".

Achei estranho, pois a caixa estava toda em português, assim como a demo que eu tinha jogado uma semana antes. E mais: o anúncio da Sony Brasil foi a de que o game viria dublado e legendado em português (como estava descrito na Ricardo Eletro antes de eles mudarem por causa do transtorno). A Sony Brasil, apesar de inúmeras reclamações e devoluções, não deu nenhuma posição para os consumidores que, assim como eu, aguardam uma resposta até hoje. O pior de tudo foi a forma como fomos atendidos: é vergonhoso alguns relatos de atendimentos, inclusive com acusações de que comprei o jogo importado. Tive que rir pra não poder falar tudo que estava pensando no momento. Disseram que em português seriam apenas as versões compradas na PSN/BR depois do dia 8/10. A todos que tiveram o mesmo problema como eu: corram atrás, reclamem, publiquem, divulguem. Não vamos aceitar apenas desculpas, pois é por isso que somos o país onde as empresas mais desrespeitam os consumidores.

Cristiano Batista de Melo
(Belo Horizonte/MG)

Cristiano, nós passamos sua reclamação para a Sony, mas até o fechamento desta edição não obtivemos nenhuma resposta. Na próxima edição voltaremos ao assunto e entraremos em contato direto com você.

A escolhida como Carta do Mês ganha sempre um brinde da WB Games, patrocinadora desta seção. Neste mês, o Cristiano ganhou *Fuse* para PS3.

INCENTIVO À PIRATARIA

Quero primeiro falar do ótimo trabalho de vocês com a revista: sempre muito boa, continuem assim e evoluindo para melhor, sempre. Mas agora quero falar de um assunto chato, que é a falta dos games para computador em lojas físicas. Muita gente tenta comprar jogos para PC e simplesmente não acha. O *PES 2014*, por exemplo, estava impossível achar, enquanto o *PES 2013* eu consegui comprar seis meses depois do lançamento. Isso desanima o consumidor. Eu quero comprar o jogo original, mas não acho. E quando acho, é 6 meses depois do lançamento, enquanto o pirateiro já tem no mesmo dia que sai lá fora. O que faço? Compro pirata ou espero sair o *PES 2015* para poder achar o *PES 2014* nas lojas? As empresas reclamam da pirataria, mas esquecem de fazer a parte delas...

Janaildo Lima (por e-mail)

De fato, Janaildo, pipocam aqui na redação reclamações sobre a dificuldade em se achar jogos originais para PC. Está mais do que na hora de discurso e prática andarem de mãos dadas, né?

EU PRECISO DA NEXT GEN?

Tenho 42 anos, trabalho na área gerencial de uma agência de publicidade e meu hobbie principal é videogame há pelo menos duas décadas. Mas não entendo porque ainda existem campanhas publicitárias que tratam gamer como criancinha. Na última **EGW** (nº 144), havia um encarte com uma criança estampando uma campanha com *Black Ops II, Far Cry 3, God of War, Gears of War*... Esses caras não têm a menor noção do público que querem atingir, né?

João Carlos M. Graria (São Paulo/SP)

84%

dos nossos leitores gostaram de todas as novidades da Valve para o Steam Machine, segundo enquete em **gameworld.com.br**

HOT TOPICS

twitter.com/portalgameworld

- *GTA V*
- SteamOS
- *Half-Life 3*
- Hiroshi Yamauchi
- Final de *League of Legends*

facebook.com/portalgameworld

"US$ 999! Baratinho... Agora imagina isso sendo vendido aqui no Brasil..."
(Theodoro Ubirajara ficou incomodado com o preço do Piston, o primeiro PC para Steam... E nós também, viu...)

"Já sinto calafrios só de pensar que um novo filme estilo Dungeons & Dragons pode estar a caminho"
(Marco Vinícius não se convenceu com uma adaptação de *World of Warcraft*, que estreia em dezembro de 2014)

"Depois que os problemas estão terminando, aparecem com a solução"
(as complicações envolvendo a necessidade de estar sempre online em *SimCity* ainda incomodam o leitor Douglas Andrade)

"A Valve acaba de dar uma balançada na batalha dos consoles, que parecia praticamente definida. Boa sorte a ela!"
(Ronnie Vieira resumiu o pensamento de meio mundo sobre o anúncio da Steam Machine)

EGW 145
ELECTRONIC GAME WORLD
www.gameworld.com.br

TAMBOR

Diretor Geral
André Martins

Diretora Administrativa
Priscila Santos

Diretor Editorial
André Forastieri

Editor-Chefe
Fernando Souza Filho
redacao@EGW.com.br

Editor-Assistente
Filipe Siqueira

Arte
Daniela Ianni (chefe de arte)
e Wagner Nascimento (designer)

Colaboradores
Bruno Capozzi, Flávio Croffi, Geraldo Juno Cecílio, Igor Andrade, Lucas Moura, Luiz Silva, Paula Romano, Pedro Sirna, Rafael Arbulu, Rodrigo Brasiliense, Thiago Blumenthal

Diretor de Negócios/Entretenimento
Isac Guedes

Coordenador de Integração de Conteúdo
Renato de Almeida Lopes

Publicidade
publicidade@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2369-0985

Atendimento ao Leitor
Andréia Queda: (11) 2369-0982
(de segunda a sexta, das 9h às 17h)
contato@tambordigital.com.br

Redação
Tambor Gestão de Negócios
Edifício New Worker Tower
Av. Marquês de São Vicente 446
(antigo 10), 11° andar, conj. 1101
Barra Funda, São Paulo/SP
CEP 01139-000, Brasil
Fones: (11) 2369-0983 e 2369-0984
Fax: (11) 3392-6491

Produção
Tip Graf

Impressão
Prol Editora Gráfica

Distribuição
DINAP

Future
® Copyrights dos conteúdos das revistas PC Gamer e Edge são propriedade da Future Publishing, Inglaterra

SONIC LOST WORLD™

JÁ À VENDA!

LUTE CONTRA A AMEAÇA DOS DEADLY SIX

Quando um novo inimigo ameaça destruir o mundo de Sonic, ele precisará usar novos movimentos e Color Powers para detê-los antes que seja tarde demais!

Nintendo eShop

NINTENDO 3DS

/SONIC

SONICTHEHEDGEHOG.COM

Wii U

SONIC TEAM™ SEGA®

© SEGA. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. SEGA, the SEGA logo, SONIC THE HEDGEHOG and SONIC LOST WORLD are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. Nintendo trademarks and copyrights are properties of Nintendo. © 2013 Nintendo.

PS4 NÃO TERÁ PS EYE

Sony retira a câmera de seu novo console para tentar baratear o preço final do produto

> *Filipe Siqueira*

Nós já suspeitávamos, mas agora em meados de outubro último veio a confirmação oficial: a Sony realmente tirou a câmera do PS4 para o preço final do aparelho se tornar um pouco mais competitivo.

A afirmação foi feita pelo próprio Andrew House, chefão da unidade de entretenimento eletrônico da empresa, que acatou uma sugestão de Masayasu Ito, que ocupa a mesma posição no Japão, e pediu o preço final do aparelho por US$ 399.

Para não aumentar demais o subsídio ao console, a Sony resolveu lançar a câmera (a PlayStation Eye) como um acessório próprio, por US$ 59. Para justificar a decisão, House disparou um pouco do papo corporativo a que estamos acostumados.

"Para a primeira parte do ciclo de vida, a vasta maioria da audiência com que conversamos nos disse que o desejo principal era uma interface total de controle e não necessariamente um grande ênfase sendo colocado na interação com a câmera", explicou ele.

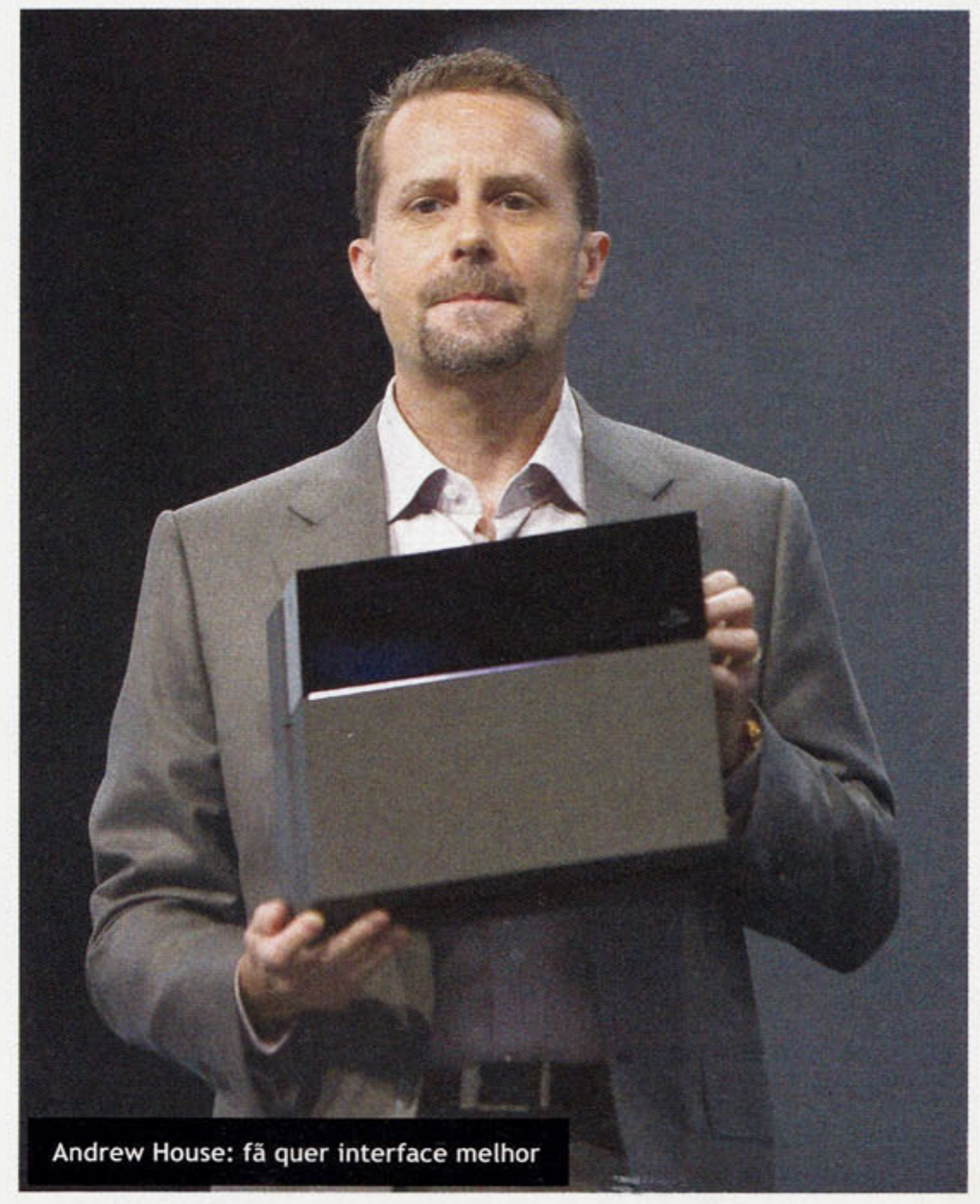
De acordo com essa declaração, é possível vermos PS4 com a câmera futuramente – possivelmente quando os componentes do PS4 baratearem – e o subsídio diminuir. Além desse detalhe, a decisão da Sony demonstra respeito ao consumidor, por não empurrar um acessório que – sejamos francos – não é útil nem para metade dos jogadores.

WATCH DOGS

Outra mudança que deve afetar o lançamento da nova geração de consoles é o adiamento de *Watch Dogs*, megaprojeto da Ubisoft que estava agendado para sair junto com PS4 e Xbox One para mostrar o tremendo poder de processamento gráfico das novas máquinas. O jogo agora só deve sair entre maio e junho do próximo ano.

"Desde o começo, adotamos a atitude de não comprometer a qualidade", informou um comunicado oficial da Ubisoft sobre o adiamento. "Conforme nos aproximamos do lançamento, com todas as peças do quebra-cabeça se encaixando, ficou claro que precisaríamos de um tempo extra para polir e ajustar cada detalhe e poder entregar uma experiência realmente memorável."

Outro jogo da Ubisoft que deveria sair com a nova geração de consoles é *The Crew*, mas que também foi adiado para o segundo semestre de 2014.



Andrew House: fã quer interface melhor

Watch Dogs: só na metade do próximo ano

PS4 não virá com câmera

"A vasta maioria da audiência com que conversamos nos disse que o desejo principal era uma interface total de controle e não a interação com a câmera"

ACESSE JÁ:
WWW.NAGEM.COM.BR

XBOX 360 PC DVD-ROM SOFTWARE PS3

NAGEM® .com.br

Para maiores informações, consulte: www.nagem.com.br/prevenda - Preços e promoções - válidos somente para o site enquanto durarem os estoques.
Os produtos aqui anunciados podem sofrer problemas de disponibilidade devido a imprevistos de consumo. Aceitamos todos os cartões de crédito.

Retro
AVENGERS
EDIÇÃO BRASILEIRA
TOTALMENTE EM PORTUGUÊS!
COM ANDRÉ RAMIRO E DAN STULBACH
EDIÇÃO LIMITADA
INCLUI:
Filme
"Tropa de Elite"
BATTLEFIELD
4
PS3
PlayStation Network
XBOX 360
PC
DVD-ROM
SOFTWARE
Qualquer representação de armas ou veículos nesse jogo não indica afiliação, patrocínio ou endosso de nenhum fabricante de armas ou veículos.
© 2013 Electronic Arts Inc. Battlefield, Battlefield 3, Battlefield 4 e o logo DICE são denominações comerciais da EA Digital Illusions CE AB. EA e o logo EA são denominações comerciais da Electronic Arts Inc. Todas as demais denominações comerciais e/ou marcas registradas são propriedade de seus respectivos titulares.
DICE
EA

Em prol da cultura *gamer*

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

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

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

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

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: Douglas lelker

Revista: evil_arthas

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.com.br