

EGW

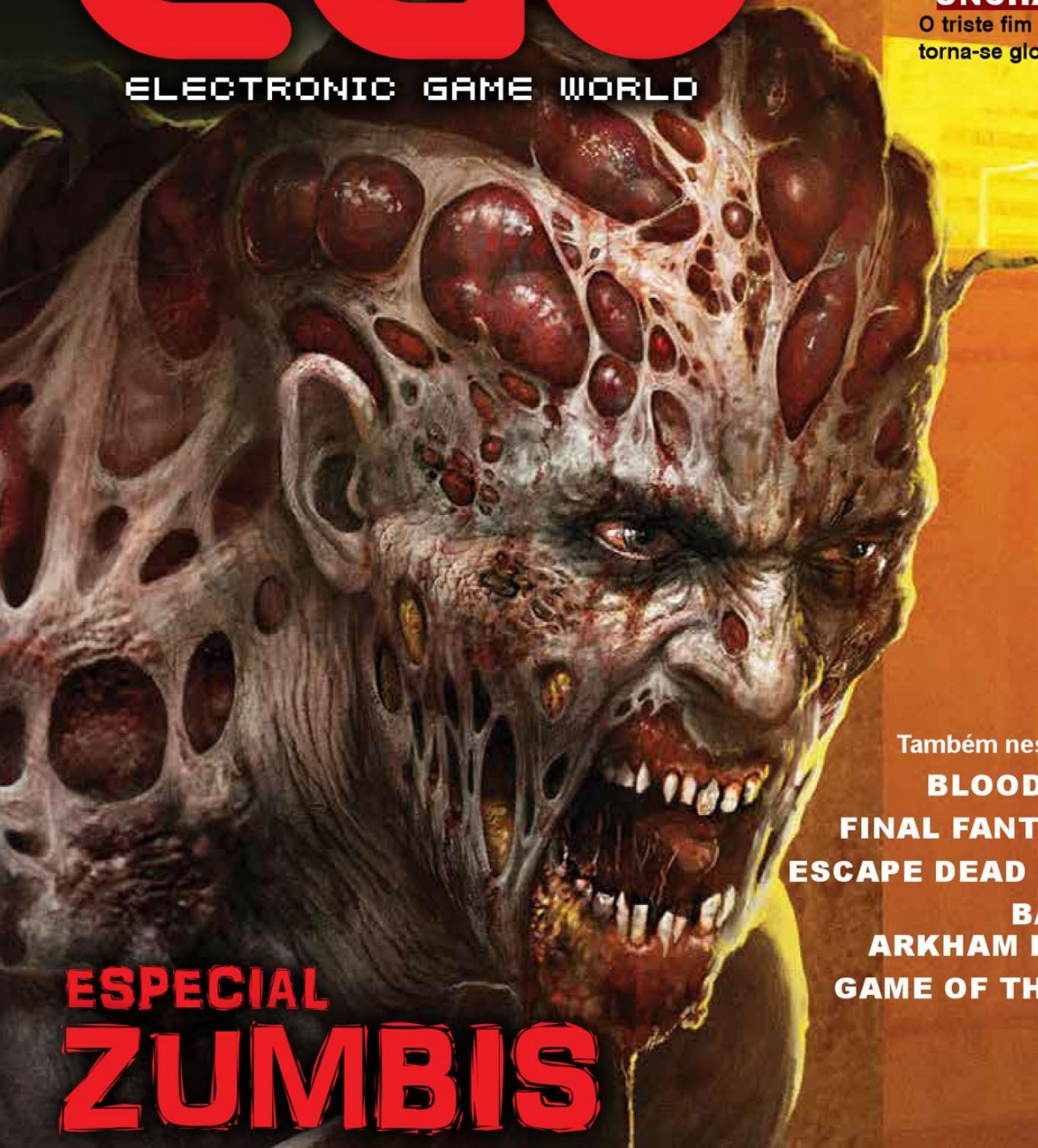
ELECTRONIC GAME WORLD

HEROES OF THE STORM

Heróis de Diablo, StarCraft e Warcraft em um único jogo

UNCHARTED 4

O triste fim de um ladrão torna-se glorioso no PS4



ESPECIAL ZUMBIS

- De Evil Dead a The Last of Us: **30 melhores games de zumbis**
- Mistério: os **rituais reais** de zumbificação na Indonésia

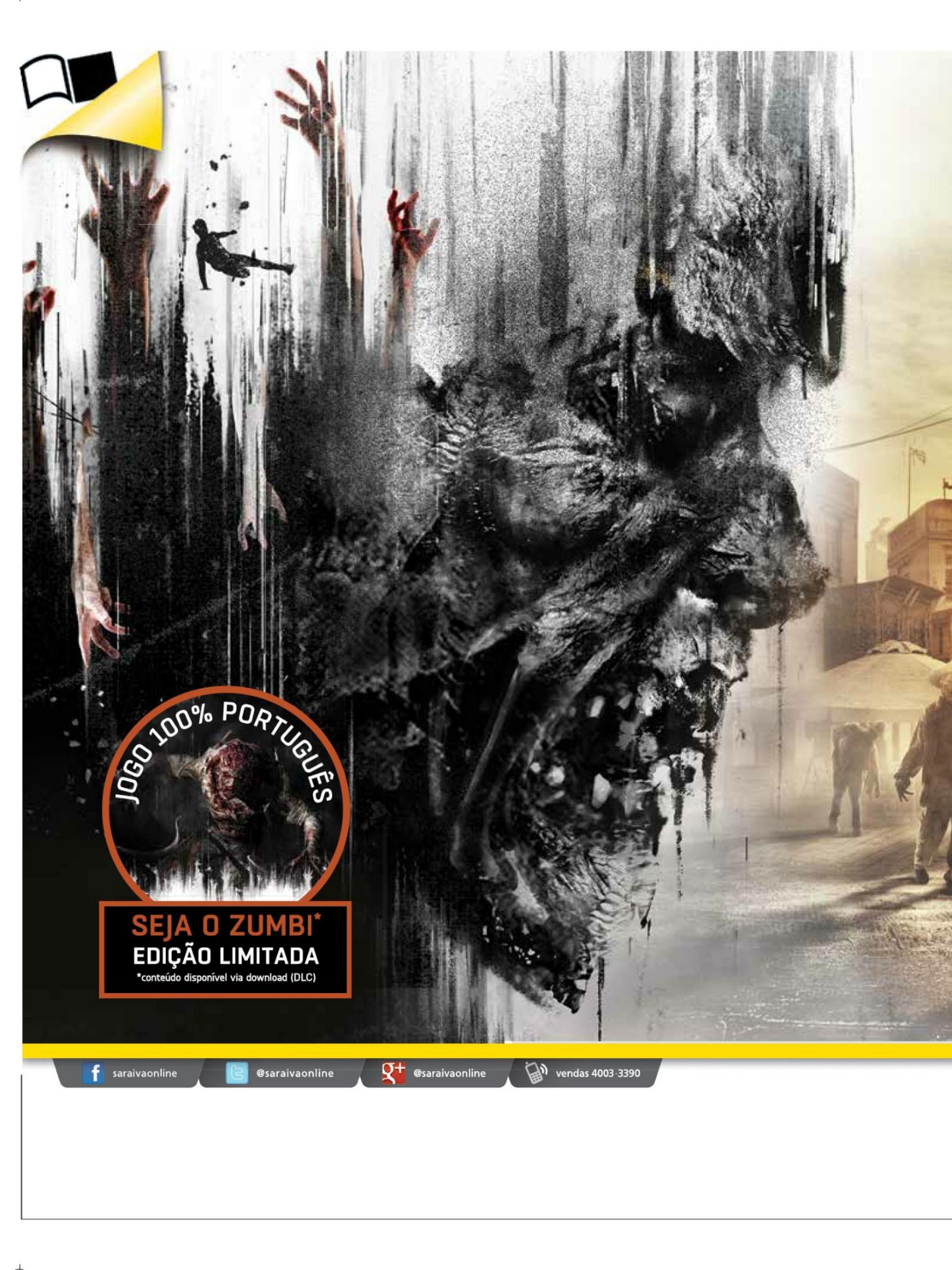
DYING LIGHT

- Dicas e **easter eggs** inacreditáveis do melhor (mesmo!) jogo de zumbis da atualidade

Também nesta edição:

BLOODBORNE
FINAL FANTASY XV
ESCAPE DEAD ISLAND
BATMAN:
ARKHAM KNIGHT
GAME OF THRONES





JOGO 100% PORTUGUÊS

SEJA O ZUMBI*
EDIÇÃO LIMITADA

*conteúdo disponível via download (DLC)



saraivaonline



@saraivaonline



@saraivaonline



vendas 4003-3390



sarai va.com.br



 **Saraiva**



EDITORIAL

Por que diabos a cultura ocidental tem essa fascinação por zumbis? Livros, filmes e games adoram abordar os mortos-vivos como tema principal. É lógico que inevitavelmente tem muita porcaria sendo lançada, mas também tem muita coisa boa. É o caso do surpreendente *Dying Light*, que ilustra a capa desta edição.

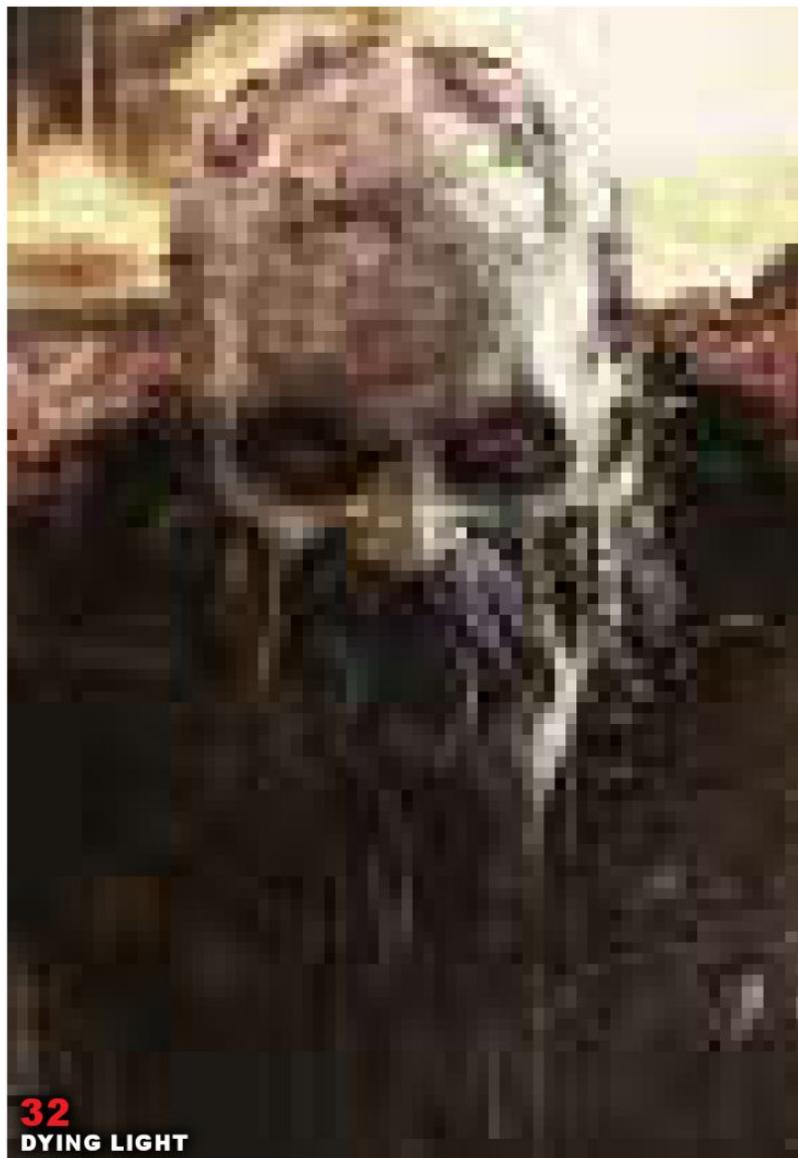
Lançado bem no início do ano, ele já figura tranquilamente na lista dos melhores games de 2015 e nesta edição nós destrinchamos o jogo para mostrar para você porque ele é tão bom. Jogamos *Dying Light* por um mês inteiro antes de fazer esta edição da **EGW** com dicas de sobrevivência no mundo aberto do game, entrevista com o produtor, easter eggs incríveis que achamos durante a jogatina e análise do primeiro DLC do jogo, *Seja um Zumbi*, que faz você trocar de papel na ação.

Mas como o assunto é legal demais, preparamos um especial sobre mortos-vivos neste mês, com nosso Top 30 dos melhores games de zumbis da história e um artigo que investiga os rituais reais de zumbificação da Indonésia. Quer mais? Ainda tem review de *Escape Dead Island*, a tentativa frustrada de seguir os passos da série iniciada em 2011.

Esta edição tem ainda muitas novidades, que vão dos novos jogos de Batman e de Nathan Drake, passando pela Irmã Dulce (ou você não sabia que até ela já tem seu próprio game?) e pela trinca de ouro da Blizzard: *Hearthstone*, *Starcraft* e *Heroes of the Storm*. Não podemos deixar de destacar também *Might N°9*, novo projeto do criador do *Mega Man*, e a chegada do tão aguardado *Final Fantasy XV*.

Para fechar a edição, temos uma prévia com os jogos mais “insuportavelmente” aguardados para este ano e também o nosso tradicional Troféu Abacaxi, para os mais “fails” da temporada.

Fernando Souza Filho



32
DYING LIGHT



06
**STARCRRAFT II:
LEGACY OF THE VOID**



20
BLOODBORNE



58
NOS TEMPOS DO MS-DOS



62
UNCHARTED 4

Curta Seu Verão

COM JOGOS DA

NOVA GERAÇÃO

POR APENAS
99,90
R\$
MELHOR
PREÇO



STARCRRAFT II: LEGACY OF THE VOID

Trilogia espacial da Blizzard chega ao final fechando o ciclo das três raças da franquia: agora você assume a raça mais nobre e mais antiga

> Flávia Alves



A trilogia da saga *Starcraft II* está chegando ao seu final. Essa trilogia de estratégia em tempo real da Blizzard Entertainment começou em 2010 com a chegada de *Starcraft II: Wings of Liberty* e vai ser concluída com o lançamento de *Legacy of the Void*.

A campanha, dessa vez, será contada sob o ponto de vista Protoss, fechando o ciclo de destaque às três raças da franquia, uma vez que *Wings of Liberty* tratou do ponto de vista dos Terranos e *Heart of the Swarm*, lançada em 2013, nos mostrou a continuação da história sob o ponto de vista dos Zergs e da sua Rainha das Lâminas Kerrigan.

Legacy of the Void chega com novidades tanto no modo singleplayer quanto no modo competitivo. No singleplayer, o jogador terá à disposição o modo campanha que, dessa vez,

O jogador terá à disposição o modo campanha que, dessa vez, será jogado quase integralmente como Protoss

será jogado quase integralmente como Protoss – uma raça antiga e nobre, capaz de se comunicar telepaticamente devido ao Khala, uma conexão psíquica que une os pensamentos e objetivos de todos os seus indivíduos.

CUIDADO, AQUI TEM SPOILERS! (Aviso: daqui em diante esta matéria tem alguns spoilers da campanha, das missões disponíveis para teste na BlizzCon).

Os Protoss também têm à sua disposição uma tecnologia avançadíssima. Suas diversas tribos vão se unir com o objetivo de recuperar seu planeta natal Aiur e se livrar da ameaça de Amon, a voz das Trevas, que reapareceu causando uma interferência no Khala e jogando os Protoss uns aos outros. Para derrotar essa nova ameaça, Artanis e os Protoss sobreviventes cortam seus apêndices neurais para se livrarem do Khala corrompido e buscam ajuda dos Terranos – que por sua vez também precisam de ajuda.

No modo campanha, a história do jogo é apresentada em forma de missões e a expansão chega com várias novidades na jogabilidade. Em uma das missões, a base do jogador pode ser completamente realocada e a personalização do exército é feita ao se recrutar tribos diferentes





Kerrigan



de Protoss, que trazem novos tipos de guerreiros e armas – o jogo traz, inclusive, novas versões de unidades antigas, como Fanaticus e Tormentos.

Sua base na expansão será a Nave-mãe Lança de Andun, que será usada não só como base de transporte ou comunicação, mas também como uma poderosa arma de guerra altamente personalizável com uma série de ataques e habilidades úteis durante a batalha, aumentando seus recursos.

Na Lança de Andun, existem três ambientes à disposição: a Ponte, onde você terá acesso às missões da campanha, com um cenário que muda de acordo com a posição do Setor Kropulu em que você se encontra; o Conselho de Guerra, que te permitirá ver e selecionar para uso as unidades e tecnologias Protoss que encontrar em suas viagens, além de receber conselhos estratégicos da Preservadora Rohana, curadora do Conselho; e o Núcleo Solar, local onde a inspeção e aprimoramento das funções, ataques e defesas de sua nave são feitos.

Para jogar *Starcraft* no modo colabora-

Para jogar *Starcraft* no modo colaborativo com seus amigos hoje é necessário que você deixe o 1x1 do jogo e siga para opções distintas

tivo com seus amigos hoje é necessário que você deixe o 1x1 do jogo e siga para opções como o modo arcade, pareamento ou jogos personalizados, criando partidas em grupos – 2x2 ou 3x3. Em *Legacy of the Void*, será possível liberar o controle de sua base para um amigo no Modo Arconte, dividindo o gerenciamento de sua base com ele, batalhando juntos no controle de um único exército contra um mesmo inimigo. Isso quer dizer que vocês poderão realizar muito mais ações simultâneas, mas a eficiência no jogo vai depender de uma ótima comunicação e coordenação entre os dois comandantes.

E se você quer trazer amigos para o *Starcraft* mas tem dificuldade em explicar a

dinâmica do jogo e das partidas para eles, seus problemas acabarão com esse novo modo de jogo: será possível – e bem fácil – acompanhar e observar os movimentos de seus amigos durante as partidas e passar instruções enquanto eles se acostumam com os comandos do jogo.

O Modo Arconte também poderá trazer uma nova dimensão para o cenário competitivo. Com uma dupla comandando cada base o leque de ações de cada exército aumenta absurdamente, assim como a complexidade de se trabalhar em equipe na coordenação de uma só base.

No cenário competitivo, *Legacy of the Void* trará mudanças nas unidades, nas habilidades e mecânicas de jogo. Vários desses recursos serão adicionados, modificados ou retirados, fazendo com que seja necessária uma adaptação do jogador tanto na forma de gerir seus recursos quanto no posicionamento de seu exército.

A intenção da Blizzard é tornar as partidas mais dinâmicas valorizando a divisão de unidades, dando mais possibilidades para se atacar e perturbar seu oponente a



Observe as cenas de *Legacy*: os gráficos são de outro mundo!



qualquer momento, aumentando a ênfase no microgerenciamento de unidades para diminuir a passividade nos jogos e diminuir a previsibilidade dos resultados. Isso tudo melhora a dinâmica das partidas não só para os jogadores, mas também para os espectadores dos torneios.

Com o balanceamento do micro gerenciamento em foco, essas ações “menores” serão eficientes para jogadores de todas as raças, aumentando o leque de possibilidade de ações e estratégias nas partidas competitivas, ao contrário do que acontece hoje, em que esse tipo de ação não é vantajoso para todos os jogadores.

Todas as raças também terão exércitos capazes de se dividir e realizar ataques mais eficientes do que seriam feitos em bloco, numa tentativa de desencorajar o

Será possível – e bem fácil – acompanhar e observar os movimentos de seus amigos durante as partidas

uso da Death Ball nas partidas.

Uma das mudanças mais importantes para os jogadores será a diminuição de recursos ganhos nas Jazidas de Minérios e Fontes de gás Vespeno com o objetivo de aumentar a competitividade por esses pontos, que se tornarão novos alvos de ataque. Essa diminuição poderá mudar completamente a dinâmica e estratégia de várias partidas, que serão definidas pela capacidade do jogador de controlar e

manter seus pontos de recursos dominados enquanto o adversário fica incapacitado por escassez de suprimentos.

Ao contrário do que se espera quando se fala em expansões de um jogo, *Starcraft II: Legacy of the Void* vai chegar ao mercado como um produto único e não vai exigir as licenças das expansões anteriores para ser instalado. Ou seja, para jogar a campanha de *Legacy of the Void* e o modo competitivo de *Starcraft II*, será exigida a compra apenas dessa expansão. Caso o jogador queira a experiência das campanhas anteriores, para acompanhar a evolução da história, aí sim a compra dos outros pacotes será necessária. 🎮

Plataformas: PC | Desenvolvedora: Blizzard | Editora: Blizzard | Lançamento: 2015

UBI ESTÁ (BEM) DE

START

Novos jogos e a posição do Brasil no mercado mundial, segundo uma das maiores publishers do mundo

> *Fellipe Camarossi*

O mercado de games está sempre em busca de novidades e tanto estúdios quanto publishers mantêm seus olhos atentos em novos talentos. A Ubisoft não é diferente e não se acomoda atrás de franquias de alcance de massa, como *Assassin's Creed*, *Watch Dogs*, *Far Cry*, *Just Dance* ou *Splinter Cell*. Fomos conversar com Bertrand Chaverot, responsável pelas ações da Ubi na América Latina, para saber como isso funciona e como a empresa vai trabalhar seus novos sucessos em nosso país.

EGW: *Assassin's Creed Unity* é uma verdadeira volta às origens da franquia. Quais os prazeres e desafios para se retratar a Revolução Francesa com esse nível de profundidade?

Bertrand Chaverot: É um superdesafio, afinal, a própria Ubisoft e uma empresa de origem francesa. O desafio foi reinventar a marca numa cidade maravilhosa, que muita gente conhece, mas que ninguém que ainda esteja vivo visitou em 1689 [risos]. O objetivo era de recriar Paris com todo o aspecto caótico e violento daquela época.

***Unity* aborda muito a união, a fraternidade dentro do credo, principalmente no modo cooperativo. Ironicamente, *Assassin's Creed Rogue* vai no caminho contrário, com alguém que sai dessa irmandade e passa a caçar os antigos parceiros. Como administrar simultaneamente dois projetos tão distintos entre si?**

Tivemos uma discussão interna na Ubisoft para saber se íamos deixar os jogadores dessa geração atual na mão ou não. Acho que foi uma ótima decisão fazer *Rogue* para quem tem PS3 ou X360. O game é ambientado na América do Norte, com muito foco na área naval, é bem diferente de *Unity*. Mas as equipes estavam bem montadas para dar conta de tudo.



Bertrand

Foto: Marly Pereira

“Depois de três anos de crescimento, da chegada da Sony e da Microsoft, o mercado do Brasil está entre os maiores do mundo e os números são muito significativos”

Bertrand Chaverot

***Rogue* teve um trabalho de localização muito cuidadoso aqui no Brasil. Como foi esse trabalho mirando o mercado brasileiro?**

O Brasil cresceu muito com a ajuda da comunidade e dos jornalistas, todo mundo hoje quer que o mercado de games aqui seja tão forte quanto o de computadores ou de televisores, por exemplo. Depois de três anos de crescimento, da chegada da Sony e da Microsoft, o mercado do Brasil está entre os maiores do mundo e os números são muito significativos. Se você tem um jogo bom e acredita nele, tem que fazer esforço financeiro de dublar

em português do Brasil, não tem outra escolha. Acredito que os jogadores não entenderiam uma publisher que diz que seu jogo é bom, mas não o localiza para o português.

A franquia *Assassin's Creed* desembarcou nos mobiles com *Assassin's Creed Identity*. Esse é o novo filão a ser explorado pela Ubi?

O objetivo de *Assassin's Creed* é ser uma marca completa, um universo de entretenimento e desafios. Já temos os jogos para consoles e agora temos para mobile, bem como temos quadrinhos e livros, que também fazem um grande sucesso, principalmente no Brasil. Chega a ser inacreditável, pois o brasileiro tem fama de não gostar de ler, mas vendemos cerca de 1,5 milhões de livros da série no Brasil. Quem disse que os brasileiros não gostam de ler? [risos] No mobile, nosso foco é nas pessoas que só podem dedicar 15 minutos para o game, enquanto vai pro trabalho ou pra escola.

E quanto a *Just Dance 2015*: quando teremos novos modos e cantores brasileiros?

OLHO NO BRASIL



“Os jogadores não entenderiam uma publisher que diz que seu jogo é bom, mas não o localiza para o português”

Bertrand Chaverot

Assim como foi com a Ivete Sangaio, pretendemos ter de novo artistas brasileiros na próxima edição do game. Também gostamos muito do modo em que é possível desafiar artistas famosos, como Katy Perry e Rihanna, para jogar contra você.

A Ubisoft apostou alto na interação social em *The Crew*, que mescla elementos de MMORPG em sua fórmula. Como foi elaborar um game tão diferente do convencional?

Foi um grande desafio, com certeza. O jogo conta com diversos modos cooperativos e competitivos, uma escala de solução para melhorar seus carros e mais de 5 mil quilômetros de estradas. O jogador de hoje, habituado com games como *League of Legends* e *Dota 2*, pode acabar achando monótono jogar apenas contra um amigo. Por isso, queremos



expandir isso e unir o mundo todo sob quatro rodas.

***Far Cry 4* também foi bem diferente, com um vilão que supera seus antecessores em termos de carisma. Como foi abusar do politicamente incorreto?**

Temos aqui um grande foco no politicamente incorreto, sim, com piadas em cima de violência, drogas, sexo e até uma grande variedade de bichos. Pagan Min foi feito em cima disso, para que fosse psicótico da maneira certa e encantar com sua personalidade excêntrica.

As chaves para distribuir para amigos

que não tenham o jogo foi uma ação bem ousada, não?

De fato, os compradores das versões de PS3 e de PS4 receberam 10 chaves para ceder aos amigos e, através delas, conseguir jogar junto com eles em certas partes do jogo, mesmo que o amigo não possuía o game.

Qual a importância do mercado brasileiro para a Ubisoft hoje em dia?

O Brasil é o primeiro país do mundo em que a Ubisoft chegou à liderança do mercado. O que mais posso dizer? A Ubisoft ama o Brasil [risos]. Muito obrigado, do fundo do coração! 🇧🇷

CENTRAL DE JOGOS

Microconsole combina sistema Android com games de PC e transforma sua TV em uma verdadeira central de jogos. Ah, e ainda têm todos aqueles os acessórios...

> Demétrio Valente

START



O que não falta é opção boa para quem busca um novo videogame. Dependendo do tipo de jogador que você é, as opções variam entre os consoles da Trindade Sagrada (Sony, Microsoft e Nintendo), um bom PC ou até mesmo algum mobile bacana. Mas agora as opções incluem também um pouco de cada um deles: dá até para misturar televisão, smartphone, tablet e PC. E é aí que entra o Forge TV, o microconsole da Razer com Android TV que roda jogos de PC no televisor da sala de sua casa.

Com lançamento previsto para março, ele inicia um novo ecossistema que também tem acessórios para transmissão de partidas em streaming, periféricos com Bluetooth e softwares complementares.

Prometendo alta qualidade gráfica, o

Forge TV tem 16 GB de HD interno e roda títulos do Google Play para até quatro jogadores simultâneos.

“O Forge TV é um produto que reúne os elementos mais populares de uma central de entretenimento. Ele funciona com os aplicativos mais conhecidos de música e filmes e roda games via Android TV, que toda a família pode curtir,” disse Min-Liang Tan, cofundador e CEO da Razer. “Para os jogadores hardcore, ele levará os jogos de PC para o sofá. É o que enxergamos como o futuro dos consoles.”

Um dos acessórios mais legais do lançamento é o Serval, controle de games com Bluetooth em estilo console, que pode ser usado para navegar e jogar no Forge TV. O acessório foi desenvolvido pelo mesmo time de engenheiros que criou o controle para Xbox Razer Sabertooth. Com quatro botões de ação, dois superiores, dois analógicos e dois gatilhos, o Serval pode ser usado com qualquer game para Android TV ou Android mobile que seja compatível com joysticks.

Para a galera mais hardcore, tem ainda o Cortex: Stream, novo recurso do software de desempenho de games da Razer

FICHA TÉCNICA

Chip: Quad-Core Krait 450 CPU - 2.5 GHz por núcleo

GPU: Adreno 420

RAM: 2 GB

HD: 16 GB

Bluetooth: 4.1 + HS

Wireless: 802.11ac 2X2

USB: 3.0

Saída HDMI: 1.4

Tela: 4,1"

Preço no Brasil: R\$ 499,00 (sem Serval) e R\$ 899,00 (com Serval)

com latência baixa e resolução ajustável em até full-HD com Wi-Fi ou conexão Ethernet. É uma tecnologia proprietária de transmissão de jogos em tempo real, que estabelece uma nova referência para streaming de jogos de PC. 

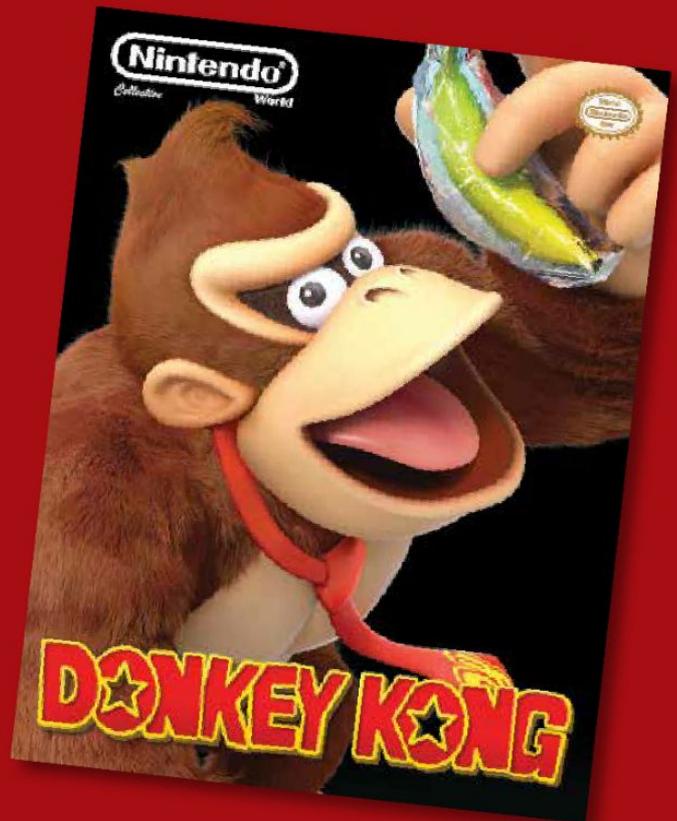


“É assim que enxergamos o futuro dos consoles”

Min-Liang Tan

TEMOS MUITAS HISTÓRIAS PRA CONTAR!

Com a Nintendo Collection você fica por dentro dos bastidores das maiores franquias dos games



Prepare-se para as edições de 2015!

- Donkey Kong (o gorila que mudou o jogo)
- Portáteis inesquecíveis:
do Game Boy ao Nintendo 3DS
- Kirby & Star Fox
- Luigi e os amigos do Reino do Cogumelo
- Metroid (Samus, a primeira heroína)
- Consoles inesquecíveis: do NES ao Wii U



Nintendo®

Collection

World

nintendoworld.com.br/assinatura

O ANJO BOM



Jogo que homenageia a Irmã Dulce abre uma nova fronteira para o desenvolvimento de games aos profissionais brasileiros

> *Fernando Souza Filho*

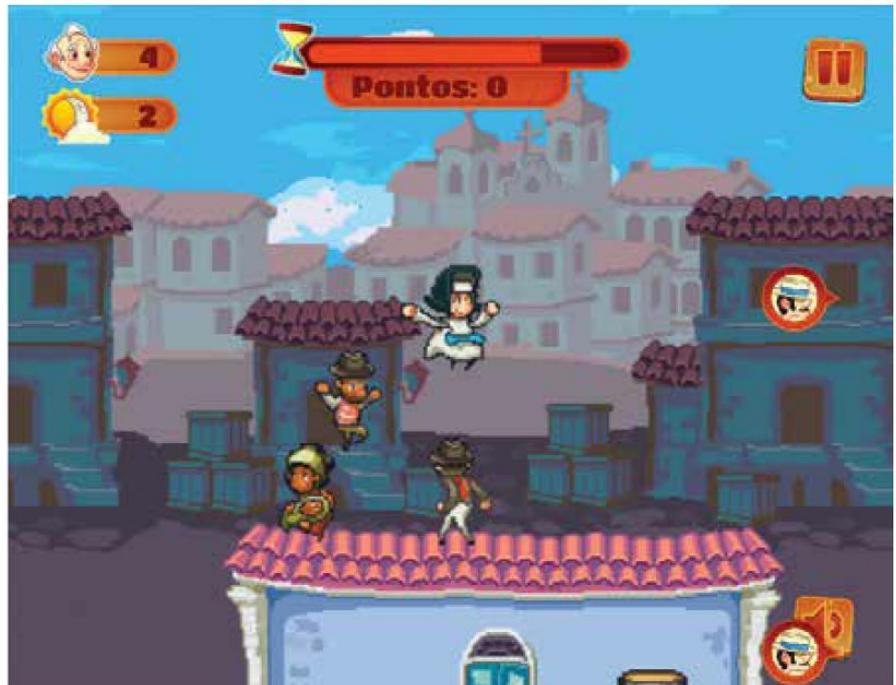
Game é, basicamente, diversão. Ele nasceu pra isso. No entanto, as possibilidades se ampliaram muito nos últimos anos e eles agora são usados como campanha de marketing, como treinamento em empresas e como ferramenta importante de causas sociais. E é neste último que se encaixa *Irmã Dulce Abrindo Portas* (apps.facebook.com/irma_dulce), jogo lançado pela OSID (Obras Sociais Irmã Dulce), ONG que atua na Bahia ajudando crianças e adolescentes carentes.

O game foi uma das ações comemorativas ao centenário do nascimento de Irmã Dulce, freira baiana beatificada pelo Papa Bento XVI e indicada ao Prêmio Nobel da Paz de 1988. Falecida em 1992, ela deixou como legado uma vida de abnegação na luta para resgatar desabrigados das ruas. E é esse trabalho de resgate que é reproduzido neste game de scroll lateral, feito com design retrô pixelizado bem ao estilo arcade clássico.

Desenvolvido pelas empresas Team Zeroth e Virtualize Soluções Criativas, o game começa fácil, bastando resgatar crianças e desabrigados das ruas, mas vai aumentando seu nível de dificuldade a medida que você vai sofrendo ataques de vilões que não querem que você ajude a população pobre.

A IMAGEM DE IRMÃ DULCE

"O jogo veio como uma das ações promovidas para celebrar essa data histórica para a OSID", explica Tiago Pessoa, sócio da Virtualize. "Além disso, tínhamos como objetivo renovar a imagem da Irmã perante um público mais jovem e revitalizar o interesse sobre a história e as ações dessa personagem tão importante para a história da Bahia e do Brasil."



O objetivo parece ter sido bem cumprido, pois o jogo conseguiu uma boa repercussão nas redes sociais. "A principal recompensa está em levar aos jovens, de uma forma intuitiva e divertida, o legado de amor e serviço do Anjo Bom do Brasil, construindo assim uma ponte entre a história de Irmã Dulce e as novas gerações", comemora Alan Amaral, assessor de comunicação da OSID. "É que esse contato desperte cada vez mais, junto ao público, o espírito de solidariedade e o interesse em conhecer mais sobre a instituição fundada pela beata baiana."

E o modo de se alcançar isso é justamente fazendo um game de fato interessante, como acredita o sócio da Virtualize. "O jogo foi pensado para ser, além de educativo, divertido: fazer com que o jogador queira jogar e, por consequência,

despertar o interesse sobre a história e a personagem do game", defende Pessoa. "O fator interativo, natural de qualquer jogo, faz com que o jogador não apenas receba a informação como uma mídia convencional, mas que ele se envolva, despertando a curiosidade e indo buscar o conhecimento."

Com o sucesso de *Irmã Dulce Abrindo Portas* nas redes sociais, o objetivo agora é levar o jogo para as plataformas móveis. "Vamos desenvolver uma versão do jogo para smartphone e tablets e, dependendo do sucesso e da recepção ao jogo, podemos desenvolver novas ações nessas mídias", promete ele.



"Tínhamos como objetivo renovar a imagem da Irmã Dulce perante um público mais jovem e revitalizar o interesse sobre a história e as ações dessa personagem tão importante pro Brasil"

Tiago Pessoa

Curta Seu Verão

COM JOGOS DA

NOVA GERAÇÃO

POR APENAS
99,90
R\$
MELHOR
PREÇO



PHOENIX FORCE 2

Crossover de personagens brasileiros mostra que desenvolvedores nacionais já investem em projetos típicos de mercados muito mais maduros

> *Fernando Souza Filho*

START



Que o mercado de criação de games cresceu muito no Brasil, isso a gente já está cansado de saber. O curioso é que ele já apresenta particularidades típicas de mercados mais maduros, como o crossover de personagens. *Phoenix Force 2* é um exemplo disso ao reunir personagens de outros games nacionais em um único título.

Desenvolvido pela Awoker Games em parceria com a Splitplay, o projeto conta com a participação de personagens dos estúdios Duaik (Aritana), Odig (Balloon), TawStudio (Mr. Bree), Big Green Pillow (Porcupine), Joymasher (Odallus), Trio Tormenta (Tormenta), Cyber Rhino (Gryphon Knight Epic), BitCake (Tilt) e Splitplay (Captain Split).

O jogo é um projeto shoot'em up sobre um grupo de Fênixes que enfrenta outros seres mitológicos. E quem nos explica como vai funcionar esse crossover é o próprio CEO da Splitplay.

EGW: Qual a ideia básica por trás de *Phoenix Force 2*? Fazer um crossover de personagens brasileiros?

Rodrigo Coelho: Esse é um jogo onde você luta diretamente contra os chefes, sem inimigos fracos, então somente personagens heróicos conseguem aguentar. A ideia é que os diversos personagens brasileiros ajudem as Fênixes a derrotar os chefes e salvar o planeta. Esse con-

ceito busca também promover uma união divertida e fazer com que mais pessoas conheçam todos os jogos brasileiros envolvidos. Tivemos critérios fortes de seleção destes jogos para que os jogadores tivessem contato com conteúdo de qualidade.

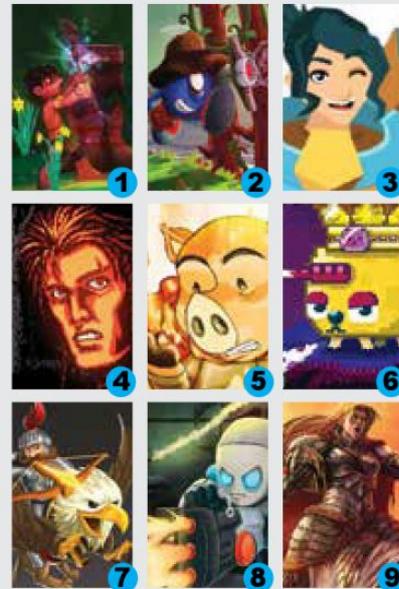
Que critérios foram esses?

O jogo deveria ser criativo e com qualidade representativa no mercado brasileiro, além de ter potencial para agradar muitas pessoas e precisar de mais reconhecimento. Ele também precisava ser indie e seus desenvolvedores devem ser pessoas com vontade de criar algo legal e inovador, que gere benefícios para todos e para o mercado brasileiro de games em geral.

Como surgiu essa ideia de juntar as forças entre a Awoker e a start-up Splitplay?

Estivemos acompanhando o desenvolvimento de *Phoenix Force 2* de perto e, como o primeiro título da série obteve muito sucesso no Splitplay, perguntei aos fãs o que achariam legal que pudesse ser implementado em *Phoenix Force 2*. Como o Splitplay é 100% voltado aos jogos brasileiros, os fãs relacionavam sempre *Phoenix Force* a outros títulos e personagens nacionais. Foi quando me deu o estalo e fui conversar com o Sérgio, criador de *Phoenix Force*. Ele adorou a

ESTÃO NO CROSSOVER:



1. Aritana 2. Balloon 3. Captain Split 4. Odallus 5. Mr. Bree 6. Porcupine 7. Gryphon Knight Epic 8. Tilt 9. Tormenta

ideia e começamos a pensar quais heróis se encaixariam no projeto.

Foi complicado negociar com todos esses desenvolvedores indies?

Não, de jeito nenhum. O lado bom de se negociar com desenvolvedores indies, especialmente os brasileiros, é que eles são muito unidos, têm vontade de fazer projetos legais e os próprios criadores são os donos das empresas. Não tivemos que passar por diversas pessoas e departamentos até chegar em quem realmente toma as decisões. Todos os participantes adoraram a ideia logo de cara.

Como encaixar personagens tão distintos em um único gameplay?

Nós seguimos algumas regras para a escolha dos personagens, para que nada parecesse forçado. Eram basicamente três regras: 1) O personagem deve atirar projéteis; 2) O personagem deve poder voar ou poder montar animais (no caso, alguma Fênix); 3) O personagem deve possuir algum item ou objeto que o permita se transformar. 🦅

Plataforma: PC | Desenvolvedora: Awoker | Editora: Splitplay | Lançamento: 2015



“O lado bom de se negociar com desenvolvedores indies, especialmente os brasileiros, é que eles são muito unidos, têm vontade de fazer projetos legais e os criadores são os donos”

Rodrigo Coelho

DYING LIGHT

GOOD NIGHT GOOD LUCK

LANÇAMENTO



OS MELHORES GAMES VOCÊ ENCONTRA NA NAGEM!

DRAGON AGE INQUISITION

LA TIERRA MEDIA
SOMBRA DE MORDOR

FIFA 15

PS4

PS3

XBOX ONE

XBOX 360

PC

Acesse já: www.nagem.com.br

Forma de pagamento: À vista (boleto) ou parcelada nos cartões Hipercard, American Express, Mastercard, Visa e Dinners. Para maiores informações, consulte: www.nagem.com.br - Os produtos aqui anunciados podem sofrer problemas de disponibilidade devido a imprevistos de consumo. Imagens meramente ilustrativas.

NAGEM[®]
.com.br



HEARTHSTONE: GOBLINS VS. GNOMES

Blizzard mudou esquema de antecipação do jogo e os resultados não poderia ser mais incríveis para os fãs da série de cards

> Flávia Alves



Hearthstone, o jogo de cartas da Blizzard, até agora tem tido estratégias de lançamento diferentes de todas as outras franquias da empresa. Em vez de datas anunciadas com muita antecedência e geração de um hype incrível, tudo tem sido avisado de supetão. Com a primeira expansão do jogo, *Goblins vs. Gnomes*, isso não foi diferente: ela foi anunciada em novembro, na BlizzCon 2014, e um mês depois já estava disponível para todos os jogadores.

A dinâmica dessa primeira expansão se baseia na rivalidade entre as duas raças inventoras do universo de *Warcraft*, os Goblins e os Gnomes. Mesmo sendo rivais, todas as engenhocas deles são um tanto quanto malucas, imprevisíveis na maior parte do tempo, e trazem explosões, muitas explosões! Por isso, todas as 120 cartas que chegaram ao jogo com a expansão

têm pelo menos uma característica remetendo a geringonças robóticas, peças explosivas e/ou algum toque aleatório – o que pode trazer grandes surpresas às partidas e faz com

que algumas cartas sejam evitadas no cenário competitivo por conta do risco que oferecem.

Além das novas cartas, a expansão também traz um novo tabuleiro





A aleatoriedade trazida pelas novas cartas tem sido aproveitada nas partidas ranqueadas comuns e até em campeonatos

interativo e o super-esperado modo Espectador para partidas personalizadas. Isso facilita a realização de torneios independentes e, com isso, incentiva o cenário competitivo do jogo e estimula os streamers a transmitirem campeonatos, o que até então não era tão difundido devido às dificuldades técnicas envolvidas.

Das 120 novas cartas, existem oito exclusivas para cada classe, 49 lacaio usáveis por todas as classes, sete “peças sobressalentes”, cartas com baixo custo de mana que podem ser utilizadas como bônus para os lacaio e 20 novas cartas lendárias, sendo nove delas específicas de classes, bem mais poderosas que a média das cartas comuns. Além disso, também foi introduzida uma mecânica

de cartas com o “último suspiro”, que as recicla em lacaio mais fracos ao invés de serem derrotadas diretamente.

Todas as novas cartas podem ser adquiridas comprando pacotes de *Goblins vs. Gnomes* no jogo, por dinheiro real ou ouro. Mas o pacote de cards tradicional continua disponível, por isso, preste atenção redobrada ao fazer a sua compra.

A aleatoriedade trazida pelas novas cartas tem sido bem aproveitada nas partidas ranqueadas comuns e até em alguns campeonatos, já que em vários casos o risco calculado vale a pena. É o caso do Dr. Boom, muito eficiente contra os inimigos, pois sumona mais lacaio no campo de batalha, mas pode explodir e causar danos ao jogador que o invocou.

Também é o caso do Retalhador Guiado, que como último suspiro sumona um lacaio aleatório que custe 2 de mana. Então, muito além da sorte, conta o conhecimento que o jogador tem dos riscos e da estratégia a ser seguida caso os deuses do RNG não estejam a seu favor.

Já nas arenas, as cartas mais imprevisíveis são muito bem-vindas, já que é mais comum precisar de uma virada



histórica na partida do que manter uma vitória tranquila.

Sendo assim, cartas como o Portal Instável, que pode trazer ao tabuleiro literalmente qualquer carta do jogo que você tenha mana para comprar ou o Bombardeiro Louco, que não te deixa escolher qual oponente atacar, podem ser ótimas pedidas quando tudo o que você não tem é o controle da partida. 🎮

Plataformas: PC, mobiles | **Desenvolvedora:** Blizzard | **Editora:** Blizzard | **Lançamento:** Dezembro/2014



Os gráficos são uma atração a mais da expansão: confira as imagens desta página!

BLOODBORNE

Herança direta de *Dark Souls*, *Bloodborne* promete ser tão difícil quanto seu antecessor, mas com uma colher de chá providencial para seus jogadores...

> *Fernando Souza Filho*

Não dá para passar despercebido por um projeto de RPG de terror desenvolvido especialmente para o PS4 pelos criadores de séries como *Demon's Souls* e *Dark Souls*, do From Software, um dos estúdios da Sony no Japão. A promessa de cenários góticos extremamente detalhados e técnicas inéditas de iluminação de ambiente que usam todo o poder de processamento da nova geração de consoles aumentam ainda mais a expectativa sobre o que podemos esperar do projeto. E pelo jeito é exatamente isso que vamos encontrar em *Bloodborne*.

Aqui você vai ter que encarar seus pavores mais íntimos na cidade de Yharnam, que está amaldiçoada com uma estranha epidemia que devastou suas ruas. A morte está em cada esqui-

na e você precisará descobrir segredos misteriosos da cidade para conseguir sobreviver. É lógico que tudo isso já soa bem familiar para os fãs de *Dark Souls*, mas *Bloodborne* promete dar um passo além em termos de situações assustadoras.

EM LEGÍTIMA DEFESA

O diferencial aqui é que o jogo vai fornecer um arsenal interessante para você se defender, incluindo um cutelo-serra que promete ser o favorito dos fãs do gênero survival/terror. É preciso, no entanto, ser perspicaz para elaborar sempre boas estratégias antes de partir para a ação. É uma herança de *Dark Souls* que aqui se torna a regra número um para quem quer sobreviver ao jogo.

A ação promete uma atração especial: a exploração de catacumbas

e dungeons de todo tipo nas vastas ruínas do mundo subterrâneo escondido sob a cidade, todos recheados de armadilhas e criaturas assustadores, mas com muitas recompensas legais para os mais corajosos. O interessante aqui é que você não precisa fazer essa exploração toda sozinho: o modo Co-Op permite que você faça isso junto com seus amigos.

O cenário vitoriano no qual o game está ambientado tem alguma coisa de steampunk à la *Thief* e *Dishonored*, mas a assumida inspiração nas histórias de Drácula dão um ar de *Castlevania* muito saudável ao projeto. Com resolução full-HD e ação com 30 FPS (frames por segundo), o game promete ser um deleite para os olhos do usuário.

Esse cuidado com o background vai ser melhor observado pelo jogador na



“Se o game for mais difícil do que *Dark Souls*, vai se tornar virtualmente impossível de se jogar”

Masaaki Yamagiwa

iluminação do ambiente, ainda que não haja um ciclo dia/noite em tempo real, como se imaginou inicialmente. “Você não verá o sol se pondo durante a ação. Não é assim que funciona aqui. Mas você perceberá sim variações de tempo e de iluminação ambiente no desenrolar da ação”, explicou Masaaki Yamagiwa, produtor do estúdio japonês da Sony, em entrevista recente ao site PlayStation LifeStyle.

O produtor também tratou de desmitificar o rumor de que *Bloodborne* seria mais difícil do que *Dark Souls*, ideia essa que parecia impossível dado o nível de dificuldade absurdo do título de 2011. “Não dava para aumentar os níveis de dificuldade, porque se o game for mais difícil do que *Dark Souls*, vai se tornar virtualmente impossível de se jogar”, divertiu-se Yamagiwa. “Porém, ao introduzir um estilo de combate mais

agressivo, vamos manter um certo nível de dificuldade de *Dark Souls*, mas fazendo o jogador sentir que de alguma maneira ele está avançando na ação.”

O fato é que, por conta de seu nível de dificuldade, a fama de *Dark Souls* é a de ser um título voltado para gamers hardcore, mas a Sony não quer essa fama para *Bloodborne*. “Nós não estamos criando aqui um game voltado apenas para o jogador hardcore, que exija super-reflexos e dedos ultravelozes. Queremos algo que seja mais acessível, mas que também seja bastante desafiador, que instigue o jogador a explorar os ambientes e a tentar novas estratégias. Se estudar o ambiente e aprender a lidar com a IA [inteligência artificial], você derrubará seus inimigos.”

É fato que muita gente já está chamando *Bloodborne* de *Dark Souls III*, mas a mecânica de combates e o arsenal disponível diferem muito do que se poderia imaginar para uma continuação que seja tão difícil quanto o primeiro título. Logo mais vamos testar a ação com profundidade para tirar isso a limpo. 

Plataforma: PS4 | Desenvolvedora: FromSoftware
 Editora: Sony | Lançamento: Março/2015



No full-HD, meu camarada, essas cenas serão de arrepiar

OS CARAS POR TRÁS DO PROJETO

Só o fato de ver Hidetaka Miyazaki, Jun Yoshino e Masaaki Yamagiwa assinando o projeto da From Software, você já percebe de cara que a Sony investiu pesado em *Bloodborne*.

Miyazaki, diretor geral de *Bloodborne*, ficou famoso com a série *Armored Core* e por causa dela foi chamado para trabalhar na From Software, em 2004. Ele trabalhou como diretor de *Demon's Souls*, *Dark Souls* e *Dark Souls II* – neste último em parceria com Tomohiro Shibuya e Yui Tanimura.

Já Yoshino foi por muitos anos produtor da Sega no Japão, mas também fez projetos extras pra Platinum Games e pra Tri-Ace. Ele veio pra Sony em 2013. Seu portfólio inclui títulos como *Bayonetta*, *Vanquish*, *Sonic Free Riders*, *Anarchy Reigns*, *Virtua Tennis 4* e *Ratchet & Clank: Nexus*.

Yamagiwa, por sua vez, tem três títulos de destaque no currículo: *Tokyo Jungle*, *Dragon Ball: Advanced Adventure* e *Sonic Rush*.



Hidetaka Miyazaki

FINAL FANTASY XV

Uma fantasia já quase lendária paira no ar há quase dez anos... Mas parece que desta vez a coisa vai funcionar direitinho: nós estamos apostando nisso!

> *Fellipe Camarossi*

Dizem que anunciar um jogo muito antes de seu lançamento pode matar toda a empolgação sobre ele quando estiver chegando às lojas. Este aqui, entretanto, é um título que desafia essa máxima. Anunciado originalmente na E3 de 2006, *Final Fantasy Versus XIII* prometia uma ambientação diferente de tudo já visto até então na franquia. Contudo, os anos foram passando e a Square Enix já não se pronunciava mais sobre o projeto.

Até que veio a E3 2013, em que o último título da saga *Fabula Nova Crystallis* ressuscitou com uma nova "alcunha": *Final Fantasy XV*. Enfim, é 2015 e a hora desse jogo vir à luz está chegando. E já não era sem tempo.

Diferente da maioria dos games da franquia *Final Fantasy*, a 15ª iteração é ousada em colocar uma ambientação realmente diferente da que os jogadores estão acostumados. Pegue todo o lado medieval de castelos e cavaleiros e transforme numa metrópole contemporânea; troque suas armaduras metálicas por sobretudos negros e seus chocobos por um conversível turbinado. É, ninguém imaginaria que esse jogo é um *Final Fantasy* não fosse pelo nome.

Mas como uma das séries de RPG mais famosas da história é conhecida por suas tramas que se mesclam

com naturalidade à jogatina, era de se esperar que *Final Fantasy XV* seguisse a mesma premissa. Como já ensinado através das eras, a magia de *Final Fantasy* gira em torno dos cristais, catalisadores encantados que são capazes de concentrar quantias quase que infindáveis de energia.

Foi assim que a mitologia da franquia prevaleceu por décadas, mostrando a influência da natureza e do ecossistema e a capacidade humana de gerir esses recursos. Contudo, o que aconteceria se esses recursos um dia se esgotassem? É aí que entramos na pele de Noctis Lucis Caelum, o protagonista do novo título.

HERDEIRO DE LUCIS

Apesar de jovem, Noctis é o herdeiro do reinado de Lucis, o último território do mundo moderno a manter algum controle sobre os cristais que outrora preenchiam a paisagem. Com isso, é comum que ele tenha de tomar a frente e proteger os domínios de sua família de usurpadores e famílias rivais que desejam ter o controle sobre a fonte de magia. O bacana é que, como estamos falando do século 21, é normal que essas facções usem de estratégias mafiosas para conquistar a supremacia sobre seus oponentes.



Noctis Caelum, o novo protagonista da série

Antes que você pergunte "Mas isso é uma ilustração?", já adiantamos a resposta: "Sim, é uma ilustração!"





RHS-113: você queria ter um carro desses pra ficar preso nos engarrafamentos de São Paulo?

AVENTURA EM QUATRO RODAS

Final Fantasy XV leva ao extremo o contemporâneo ao abandonar até os métodos clássicos de locomoção. Enquanto em outros títulos era possível se aventurar com dirigíveis e outros veículos bem diferenciados entre um território e outro, aqui a galera viaja de carro mesmo. O RHS-113 é o nome do conversível pilotado pela trupe de Noctis, que pode ser controlado manualmente ou colocado em piloto automático ao embarcar e viajar. Perfeito para apreciar a vista dos grandes pastos, vastas planícies e monstros gigantes.

Só que *Final Fantasy XV* não seria um jogo da série se não tivesse a sua dose pesada de fantasia. Então, o mundo de Noctis vira de cabeça para baixo quando famílias rivais atacam com força bruta a sua base, forçando o rapaz a buscar reforços em locais que não esperava ter de visitar de novo.

Some isso ao fato de que o herdeiro possui uma habilidade curiosa de poder prever a morte de algumas pessoas e terá uma trama que tem tudo para deixar qualquer um preso à ela do começo ao fim do game. Isso se o gameplay já não fizer isso.

APOSTA ALTA, MUITO ALTA

Se você achou que *Final Fantasy XV* se diferenciava somente por sua ambientação não-muito-ortodoxa, espere até ver como a jogatina vai se desenrolar. Enquanto a maioria dos games da série recorrem ao sistema ATB (Active Time Battle), o novo game traz o novo AXB (Active Cross Battle), sem pausas para entrar em confronto e abusando de todo o cenário para poder

criar sua estratégia, dando uma forte ênfase em confrontos verticais – como escalar um inimigo para atingir seu ponto fraco, ou usar os prédios para se locomover melhor. Mas o principal diferencial está mesmo na forma de atacar e de defender.

Aparentemente inspirado na série *Kingdom Hearts* (também da Square Enix), *Final Fantasy XV* abandona o embate com turnos em tempo real e parte para um estilo mais hack'n'slash, com ação constante através das muitas armas no arsenal de Noctis. O sistema de múltiplos equipamentos parece ter saído diretamente de *Kingdom Hearts: Chain of Memories*, no qual é possível circular entre suas armas para escolher a mais apropriada em tempo real, iniciando combos com diferentes armamentos. A mescla disso com os métodos de ataque e defesa são o maior atrativo para a fluidez do jogo. Isso e, é claro, a forma que seus companheiros o ajudam em batalha.

Além de possuir parceiros que lutam junto de você a qualquer hora, com o toque de



MITO + HISTÓRIAS

Fabula Nova Crystallis é o nome dado para uma coletânea de games da série *Final Fantasy* que compreendem uma nova visão e abordagem da trama dos cristais, já recorrente na franquia. Embora eles não estejam diretamente conectados pela história, a mesma mitologia envolve todos eles, o que dá a entender que todos possam acontecer em um mesmo universo, mas em momentos diferentes. É uma relação semelhante ao dos primeiros cinco jogos da franquia, onde todos giravam em torno de um mesmo eixo, mas cada um à sua maneira.

Os jogos que pertencem a essa coletânea são *Final Fantasy XIII*, *Final Fantasy XIII-2*, *Lightning Returns: Final Fantasy XIII*, *Final Fantasy Type-0*, *Final Fantasy Agito* e *Final Fantasy XV*.

um botão se inicia um combo em conjunto – ou mesmo uma defesa com múltiplos personagens. A forma que isso tudo flui de maneira natural promete deixar qualquer um embasbacado com a beleza do novo game. Nada menos do que um título em produção há quase dez anos, não?

No presente ou no passado, no medieval ou no moderno, *Final Fantasy* sempre impressiona. Por mais que seja um nome desgastado com os anos, não existe um jogador no mundo que não conheça seu legado e que sinta uma leve ansiedade em ver o que a série fará a seguir. *Final Fantasy XV* parece querer jogar pro alto toda essa história de títulos semelhantes e embarca num extremo contemporâneo, renovando desde o visual até a jogabilidade. Para quem acompanha a série desde os primórdios, é o ápice da renovação.

Agora vamos ver se uma promessa feita em 2006 ainda pode impressionar um público cansado pela ansiedade. Ao menos eu estarei na primeira fila para provar da derradeira fantasia final. 🎮



O sistema Active Cross Battle eliminou as pausas antes de iniciar um confronto

Plataformas: PS4, XO | Desenvolvedora: Square Enix | Editora: Square Enix | Lançamento: 2015

WARHAMMER 40,000: ETERNAL CRUSADE

Na mitologia complexa da série *40K*, agora cada dia um soldado será escolhido para determinar a missão do dia: imagine só quando chegar a sua vez!

> **Rafael Barbosa**

Os jogos mais bem-sucedidos da série *Warhammer* sempre se focaram nas batalhas estratégicas e, por conta disso, sempre se mantiveram muito próximos dos jogos de tabuleiros nas quais foram baseados. Mas seja jogando um dado em uma maquete ou com cliques em um mouse, o grande objetivo da franquia é fazer com que o jogador se sinta dentro de uma batalha épica pela supremacia de um território, de um planeta ou até mesmo de uma galáxia.

E foi pensando justamente nesta sensação que os canadenses da Behaviour Interactive desenvolveram este *Eternal Crusade*.

COM CARA DE MMO

A princípio, o game parece não se diferenciar muito de outros MMOs que encontramos no mercado. No lançamento, teremos quatro facções à disposição: Space Marines, Chaos Space Marines, Orks e Eldar, sendo que cada uma delas tem suas próprias classes, que podem ser otimizadas com diversas opções de equipamentos e armas.

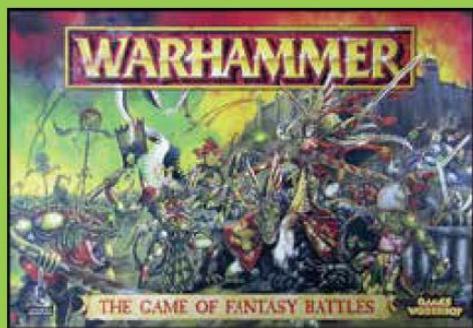
Não tem mais aquele cara de tabuleiro, mas a emoção continua a mesma



Tudo isso com um único objetivo em mente: vencer a guerra contra as outras facções. Mas o diferencial do game não está na guerra em si, e sim na maneira como ela será travada.

A primeira coisa que salta à vista na proposta de *Eternal Crusade* é a manei-

ra como ele quer deixar o controle nas mãos do jogador. Embora o universo *Warhammer: 40,000* tenha uma mitologia complexa, que estará presente no game, o andamento das missões e da própria campanha depende de decisões que competem apenas ao jogador.



COMEÇOU NO TABULEIRO

Conhecer o universo de *Warhammer* pode ser confuso, já que esta série de jogos de tabuleiros surgiu em 1983 e, deste então, deu origem a diversos spin-offs, que também migraram para o mundo dos jogos eletrônicos.

O game original era jogado com dados e miniaturas, e trazia um clima medieval, narrando a luta entre humanos, orcs e outros seres mitológicos. O título se tornou tão popular que cinco anos depois deu origem à série *40,000* (também chamada de *40K*), que é uma vertente que se passa no mesmo universo, mas 38 milênios (!!!) no futuro. Com o tempo, *40K* deu origem à série *Space Hulk*, que se passa no mesmo período, mas tem regras próprias.



A cada dia, um jogador será escolhido para determinar o melhor curso para a batalha daquele dia específico. Líderes menores terão um poder de comando mais limitado e, embora ainda não esteja claro como esses "líderes" serão escolhidos, esse é um conceito inédito no gênero e promete trazer uma liberdade e dinâmica totalmente diferentes ao combate online, uma vez que os resultados de cada campanha influenciarão nas missões de cada dia.

CAMPO DE BATALHA MONSTRÃO

Com as ordens recebidas, cabe a cada soldado fazer o seu melhor para se destacar em um campo de batalha, que promete assustar pela sua grandiosidade. Pelo que pudemos conferir dos cenários, a arquitetura lembra muito os tabuleiros dos jogos clássicos de *Warhammer*, com áreas elevadas e estruturas degradadas. Juro que quase senti que estava olhando para uma maquete do ponto de vista de uma miniatura.



O visual do game ainda não me parece dos melhores, o que não quer dizer muito no momento, já que o jogo em si ainda não está 100% finalizado. Mas é inegável que existe um capricho na composição dos cenários e em outro detalhes, como a climatização em tempo real dos estágios.

Mas não espere ter muito tempo para

admirar a paisagem quando a disputa começar, já que por conta da tecnologia PikkoServer, que integra servidores sem perda de desempenho, o game promete levar um número de jogadores maior do que a maioria dos títulos do gênero. Aguarde a sua vez, portanto. 🎮

Plataforma: PC | Desenvolvedora: Behaviour Interactive | Editora: Behaviour Digital | Lançamento: 2015

LINHA DO TEMPO

WARHAMMER 40,000: CHAOS GATE (1998) Primeira aparição da série *40K* no mundo dos games. Desenvolvido pela Random Games Inc., o jogo procurava simular a experiência dos jogos de tabuleiro neste título de estratégia em turnos.

WARHAMMER 40,000: FIRE WARRIOR (2003) Primeiro título da série que foi produzido pela falecida THQ. O jogo tentou popularizar a franquia ao levá-la para os FPS, criando uma "bomba" que ainda deixa um gosto amargo na boca dos fãs.

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR (2004) Primeiro jogo desenvolvido pela Relic Entertainment e, para alguns fãs mais antigos, é o ponto alto da série. De volta às raízes, o jogo de estratégia em tempo real rendeu três expansões e levou a franquia a outro nível.

WARHAMMER 40,000: SQUAD COMMAND (2007) *40K* finalmente chegou aos portáteis. Sob a batuta da Red Lynx, o game lançado para PSP e DS volta às origens por turno e, embora não seja um grande título, vale a pena por poder levar sua luta contra as Legiões do Caos a qualquer lugar.

WARHAMMER 40,000: SPACE MARINE (2011) Último jogo feito pela Relic Entertainment e produzido pela THQ. O game que realmente popularizou a série, não apenas pela sua qualidade e ousadia em deixar a estratégia para investir na ação em terceira pessoa, mas por sua qualidade e também por realmente levar a o nome *Warhammer* para além dos PCs.



MIGHTY Nº9

Depois de sair da Capcom após 23 anos de casa, criador de Mega Man prepara novo projeto sem deixar de lado sua inspiração no robô azul

> *Filipe Salles*

Em 2013, uma campanha de financiamento coletivo surpreendeu fãs do mundo todo. O projeto era encabeçado por Keiji Inafune, criador de Mega Man, que acabara de sair da Capcom após 23 anos de casa. *Mighty Nº9* é o nome desse projeto, que apareceu como um “sucessor espiritual” do robzinho azul.

Sua aspiração em suceder o jogo *Mega Man* já era suficiente para garantir uma campanha bem-sucedida, mas o que ninguém esperava é que ela teria um dos financiamentos mais bem sucedidos do Kickstarter. O objetivo inicial era conseguir US\$ 900 mil, mas ao final da campanha *Mighty Nº9* já havia assegurado quase US\$ 4 milhões. E, 15 meses depois, a aventura do novato Beck está prestes a começar.

Nono em uma linha de poderosos robôs, Beck encara a pedra de derrotar seus irmãos, infectados por um misterioso vírus que os tornou violentos. Para solucionar a origem do vírus, Beck vai ter de correr e atirar por oito estágios, cuja ordem é escolhida pelo próprio jogador.

O robô possui uma gama de habilida-



des similares às de seu antecessor – entre elas, a mais notável é a de roubar as armas dos chefes derrotados. Diferente de Mega Man, Beck pode transformar seu corpo, sendo possível assumir diversos aspectos, como o de um tanque, atravessando espinhos sem se sofrer ou adicionar um canhão com gancho, podendo ser usado para alcançar superfi-

cies difíceis – bem ao estilo *Zelda*.

A novidade fica pela energia Xel, obtida ao executar a técnica Absorption Dash. Para ativá-la, é necessário enfraquecer o inimigo com tiros e, em seguida, executar uma corrida através dele. Essa habilidade é baseada em uma habilidade dos games da série *Onimusha*, na qual é possível escolher entre matar o inimigo ou absorver sua alma para ganhar um bônus. Com esta energia, Beck pode ganhar melhorias como aumento de velocidade ou simplesmente causar uma explosão para acabar com os inimigos na área.

Mighty Nº9 homenageia os jogos das eras 8 e 16-bit, mas traz elementos dos jogos atuais. Apesar de investir na ação em plataforma com ênfase em limpar os estágios com a maior pontuação possível, o game traz modos comuns aos jogos atuais, como o cooperativo online, no qual Beck e Call, parceira do protagonista, encaram missões baseadas nos

MESTRE INAFUNE

Com cerca de 25 anos de carreira, a maior conquista de Keiji Inafune foi a criação do robô azul mais adorado de todos, Mega Man. Além dele, o designer também possui no currículo as séries *Onimusha* e *Dead Rising*.

Começando na Capcom em 1987 como ilustrador, o primeiro personagem criado por ele foi Adon, o aprendiz de Sagat do primeiro *Street Fighter*. Chegando ao posto mais alto como chefe do setor de pesquisa e desenvolvimento, o produtor saiu da empresa após 23 anos, reuniu desenvolvedores veteranos que trabalharam em *Mega Man* e criou o projeto de *Mighty Nº9*.

Após o sucesso no financiamento coletivo, Inafune abriu uma nova campanha para adicionar mais conteúdo ao game, como dublagem em inglês e uma nova fase com um novo chefe, que será uma espécie de rival para Beck.





Qualquer semelhança com Mega Man... Bem... É o Inafune, né?

estágios do game. O modo Battle Race também será jogado em rede e consiste em uma corrida para terminar a missão antes de seu oponente.

Um dos últimos objetivos a serem alcançados na campanha, os efeitos sonoros e músicas, compostas por veteranos como Takashi Tateishi, que criou a trilha sonora de *Mega Man 2*, ganharão uma versão em chiptunes. Será possível escolher entre os sons originais do game ou embarcar em um navio de nostalgia curtindo os sons que ouviamos 20 anos atrás.

Será divertido curtir o visual descolado de *Mighty No. 9* com efeitos sonoros considerados "jurássicos".

É difícil não simpatizar por Beck e *Mighty No. 9*. O protagonista tem todo o charme

e o carisma que apenas Inafune poderia incorporar a um personagem. Além disso, a jogabilidade apresentada promete agradar não apenas aos fãs do azulzinho, mas também aqueles que procuram bater recordes de pontuação e velocidade.

Ainda assim, não dá para negar que *Mighty No. 9* pode ser o trabalho mais impactante na carreira do mestre Inafune e seu novo estúdio. Com uma campanha milionária e cerca de 70 mil apoiadores, a empreitada de Keiji Inafune pode definir o futuro das plataformas de financiamento coletivo. Felizmente, estamos bem otimistas com o que está por vir. 

Plataformas: 3DS, PC, PS3, PS4, PSV, Wii U, X360, XO
Desenvolvedora: Concept/Inti Creates | **Editora:** Concept | **Lançamento:** Abril/2015



De volta à prancheta para desenvolver o personagem do jeito "antigo"



OS IRMÃOS DE BECK

Não podíamos deixar de falar dos *Mighty No. 1* ao 8, os irmãos de Beck e chefes do game.

MIGHTY No. 1 Especializado em controlar fogo, Pyrogen parece ser um monstro coberto em chamas, mas sem elas o rapaz é bem magrinho, parecendo aqueles isqueiros comprados na padaria.

MIGHTY No. 2 Cryogen controla as águas e possui design inspirado em pesadas roupas de mergulho. É das poucas chefes femininas do game.

MIGHTY No. 3 Dynatron tem controle sobre a eletricidade. Bem mais assustadora que sua irmã Cryogen, ela utiliza pequenos círculos roxos para redirecionar seus disparos elétricos pelo estágio.

MIGHTY No. 4 Seismic é um robô especializado em construção e destruição. Além de poder gerar terremotos, seus braços podem esmagar qualquer coisa e as três rodas em seus ombros e costas podem ser usadas como disparo.

MIGHTY No. 5 O quinto robô leva a expressão "armado até os dentes" a sério demais. Com uma metralhadora no braço, um canhão de artilharia nas costas e um aríete no outro braço, Battalion está pronto pra guerra.

MIGHTY No. 6 Usando suas hélices nas costas, a especialidade de Aviator é ficar voando e atirando mísseis pelas suas pernas. Típico chefe mala, difícil de acertar.

MIGHTY No. 7 Brandish é um guerreiro ágil que usa duas espadas para dar cabo dos oponentes. Criado como uma espécie de "irmão mais velho" para Beck, sua personalidade séria, cor vermelha e cachecol amarelo, o sétimo robô se assemelha bastante a Zero.

MIGHTY No. 8 Fechando os chefes de *Mighty No. 9*, Countershade transmite aquele clima de Velho Oeste. Armado com um rifle de alcance, o robô também pode se camuflar no cenário, finalizando seus oponentes com um tiro bem posicionado.



BATMAN ARKHAM KNIGHT

Se você já achou o final de *Arkham City* surpreendente, prepare seu coração para o desfecho do novo jogo do Homem-Morcego

> *Filipe Salles*



A saga do Morcegão nos consoles está chegando ao fim. Depois dos excelentes *Arkham Asylum* e *Arkham City*, chegou a hora de encarar o último desafio, *Arkham Knight*. O capítulo final da jornada de Bruce Wayne tem um desafio imenso pela frente: superar seu antecessor. Com um novo uniforme, a presença do Batmóvel e a possibilidade de explorar Gotham em sua totalidade, todas as fichas foram jogadas para que a conclusão da trilogia seja épica.

Após o final surpreendente de *Arkham City* (confira o spoiler no box da página ao lado), o Morcegão começa a questionar a necessidade de sua existência. Claro que tais dúvidas somem em pouco tempo e uma nova ameaça paira sobre Gotham, na forma de um certo Espantalho. O vilão retorna de *Arkham Asylum* como o principal antagonista, aliando-se a outros

inimigos notórios, como o Pinguim e o Duas-Caras.

Como se essa "coalizão" não bastasse, o Morcegão vai ter de encarar um vilão novo, criado para o game. *Arkham Knight* é um adversário envolto em mistério, coberto por uma armadura que lembra o próprio uniforme do Batman, mas com a logo do asilo Arkham e uma luz azul saindo por seus olhos. Que tipo de criação bizarra os detentos do hospício poderiam ter inventado?

QUESTÃO DE EVOLUÇÃO

A evolução dos mapas da série *Arkham* é um dos aspectos mais notáveis da trilogia. *Asylum* colocou o herói em um espaço fechado, numa espécie de perseguição polícia-ladrão entre Batman e o Coringa. Já *Arkham City* levou a série para o mundo aberto, recheado de missões secundárias e um certo herói planando pela cidade-prisão.

O episódio final não poderia ser diferente, desta vez cobrindo toda Gotham. O principal motivo por englobar a cidade inteira é o Batmóvel: comportar o possante de Batman exigiria um mapa consideravelmente maior do que o antecessor. O mapa de *Arkham Knight* será cinco vezes maior que o visto em *Arkham City*.

Se foi necessário recriar Gotham inteira para comportar o Batmóvel, seria estranho dizer que ele não é um dos elementos principais da jogabilidade. O veículo do Homem-Morcego não faz a mínima questão de ser sorrateiro igual ao herói: é a estrela do jogo.

Batman usa a furtividade como principal arma para causar medo no coração dos bandidos. O Batmóvel, por outro lado, usa um arsenal recheado de lança-mísseis, metralhadoras giratórias e um canhão poderoso para passar por cima de qualquer coisa. O veículo



O Batmóvel e o próprio vilão (imagem ao lado) que dá nome ao jogo são os destaques dessa vez

possui dois modos de operação: perseguição, usado para trafegar pelo mapa, e, obviamente, alcançar qualquer vilão que esteja fugindo. O modo de batalha transforma o carro em uma espécie de tanque, exibindo todo seu poderio, além de permitir movimentação lateral.

Quem percebeu a mudança no uniforme do Morcegão pôde notar que possui mais proteção que seu antecessor. Isso aconteceu pois o novo traje é ligado ao Batmóvel, permitindo usar uma variedade de habilidades integradas. O uniforme também melhorará outras técnicas do herói, embora ainda não tenha sido revelado de maneira específica como isso acontecerá.

Com um traje mais robusto, pode-se

imaginar que *Arkham Knight* priorizará os combates mais do que a furtividade. Damos esse palpite levando em consideração os trailers e gameplays explosivos divulgados até então. No entanto, esta não é uma característica confirmada: esse palpite não deve ser tomado como uma afirmação irrefutável.

Outra questão importante fica em torno do principal antagonista desta versão. Apesar de o Espantalho ter sido anunciado, não ficaríamos surpresos em saber que outro vilão está manipulando as cordas, como ocorreu no antecessor. Será que o Espantalho será a grande ameaça ou deveremos nos preocupar com alguém bem mais poderoso?

Batman: Arkham Knight sairá exclusi-



ALERTA SPOILERS!!!

Alguns pontos do enredo podem ser confusos de entender para quem não jogou *Arkham City*, pois *Arkham Knight* começa pouco tempo após onde seu antecessor parou. Para quem não tem medo de spoiler, o Coringa morre ao final de *Arkham City*.

A morte do Coringa acaba sendo benéfica para todos em Gotham – inclusive para os vilões, que passam a conseguir coordenar seus planos com mais eficiência, já que não ficam mais sujeitos às atitudes caóticas do palhaço. Isso permitiu que estes vilões se unissem, desencadeando os eventos do game.

Mas, tem mais spoilers: uma imagem liberada na Amazon britânica mostrava a estátua que virá com a versão limitada do game. Nela, destaca-se uma frase bem inusitada: “De uma cidade grata em memória do Cavaleiro de Gotham”. Isso pode indicar uma possível morte do herói ao final do jogo. Os dizeres foram removidos da imagem depois que ela circulou pela internet.

vamente para o Xbox One, PlayStation 4 e PC: as gerações anteriores de consoles ficam de fora desta vez. Isso significa que nenhum aspecto do título pode acabar sendo diminuído por conta do lançamento de um port, então esperamos encontrar uma Gotham com tudo que estes consoles podem oferecer.

Mais duas perguntas finais permanecem até o lançamento: 1) Qual a origem do *Arkham Knight*? 2) Será que o capítulo final irá superar *Arkham City*? 🐳

Nota do Redator: Para quem estranhou a ausência de *Arkham Origins* (2013) nesta matéria, nós explicamos esse título não foi desenvolvido pela Rocksteady. Por conta disso, o enredo não faz parte da trilogia *Arkham*. Por isso, optamos por deixá-lo de fora desta matéria.

Plataformas: XO, PS4, PC | Desenvolvedora: Rocksteady | Editora: Warner | Lançamento: Junho/2015

XBOX LIVE

> Rafael Barbosa



RESIDENT EVIL HD REMASTER

A remasterização do primeiro game da série *Resident Evil*, lançado originalmente para o Game Cube, em 2002, é um dos raríssimos exemplos de um remake que consegue ser superior ao original. Agora o título está de volta para XO e X360, totalmente remasterizado para a nova geração, com gráficos melhorados e um estilo de controle mais moderno, embora também haja a opção de jogar nos moldes clássicos. Trata-se de uma excelente opção para quem ainda não conhece a franquia *Resident Evil*.

Editora: Capcom | Preço: R\$ 39,00



FUNK OF TITANS

O jogo chegou sem muito alarde ao Xbox One no início de janeiro último e pode muito bem ser uma opção válida para os interessados em um jogo de plataforma sem compromisso.

Desenvolvido pelos novatos do estúdio A Crowd of Monsters, o game traz uma divertida aventura de um herói que pretende trazer o funk ao mundo mitológico, em uma aventura que não se leva a sério e tira sarro de si mesma e de diversas figuras da cultura pop. Apesar do jeito desprezioso, o jogo foi massacrado pela crítica especializada lá no exterior.

Editora: A Crowd of Monsters | Preço: R\$ 24,00



EVOLVE

Depois de anos trabalhando com a Valve em títulos como *Counter-Strike* e *Left 4 Dead*, os desenvolvedores da Turtle Rock apresentam *Evolve* para o mundo. O game promete uma nova visão para o multiplayer cooperativo e competitivo, com heróis que tenham características distintas e a possibilidade de jogar com os monstros que serão caçados. A Live ofereceu um pacote especial de pré-venda com algumas opções interessantes, como o pacote *Monster Expansion*, que inclui o primeiro monstro transferível (uma vez disponível) e a skin *Savage Goliath*, disponível de imediato.

Editora: 2K | Preço: R\$ 219,00

NINTENDO eSHOP

> Filipe Salles



CITIZENS OF EARTH

Recém-eleito vice-presidente do mundo, você retorna à sua pequena cidade natal para tirar férias. De repente, tudo parece enlouquecer e é necessário tomar a frente e investigar os fatos ocorridos. Na verdade, resolver coisas com as próprias mãos não é bem seu talento, então use seus fervorosos eleitores para fazer o trabalho sujo. Usando mecânicas dos clássicos RPG da era 16-bit, *Citizens of Earth* (Wii U, 3DS) dispensa o lutador, mago e ladrão genérico. Em vez deles, chame o padeiro, a professora ou até sua própria mãe para compor uma equipe.

Editora: Atlus | Preço: US\$ 12



LEAGUE OF HEROES

Este é um título originalmente desenvolvido para dispositivos móveis, mas recebeu um port para o Nintendo 3DS. Ação, monstros e equipamentos a rodo são o foco deste RPG de ação. Fora desse espectro, o título não oferece mais que isso. Seu sistema de evolução depende da qualidade dos equipamentos, mas aumentar de nível serve para liberar novos chefes e mapas. Mesmo assim, as missões se resumem a matar número X de monstro Y. O que torna *League of Heroes* atraente é sua facilidade em aprender os comandos – o que é bom para iniciantes.

Editora: Gamelion | Preço: US\$ 5



HARVEST MOON 3 GBC

Versão para Game Boy Color da terceira edição do popular jogo da fazendinha, agora para Nintendo 3DS. Após montar uma fazenda de sucesso, o simpático herói recebe um pedido de ajuda. Um amigo está passando por problemas em sua fazenda e pede ao rapaz que a salve da falência. Com um enredo parecido a um reality show, *Harvest Moon 3 GBC* muda o desafio de levantar uma fazenda do zero e te levava para uma região costeira, com plantações diferentes e novos personagens. Tudo isso mantendo o clima bucólico e tranquilo, característicos da série.

Editora: Natsume | Preço: US\$ 5

PLAYSTATION NETWORK

> Fernando Souza Filho



CALL OF DUTY: GHOSTS

Que tal pagar R\$ 70,00 pelo *Ghosts*? Pois essa promoção de início do ano para quem tem PS Plus é realmente interessante, principalmente se considerarmos que um ano atrás o jogo custava cerca de R\$ 250,00. Na verdade, trata-se de uma série de minipromoções em comemoração aos 20 anos do PlayStation e essa é apenas uma das muitas novidades interessantes. Mas certifique-se que há espaço disponível em seu HD, pois o jogo tem mais de 50 GB de download, que pode aumentar caso você também invista em alguns apcotes de expansão. De qualquer modo, vale o investimento.

Editora: Activision | Preço: R\$ 70,00



ASSASSIN'S CREED: DEAD KINGS

Esse é um DLC gratuito de *Assassin's Creed Unity* que traz uma aventura totalmente nova para Arno Dorian. Aqui, você leva o protagonista para Saint-Denis, uma cidade sombria localizada nos arredores de Paris da Revolução Francesa, onde se situa o game original. A localidade tem uma rede subterrânea curiosa, cheia de catacumbas onde descansam os corpos de antigos reis da França. Se você já curtiu as missões no underground de Paris, aqui a coisa vai ficar ainda mais sombria. São 8 GB para baixar, mas é um complemento e tanto para a história principal do jogo.

Editora: Ubisoft | Preço: gratuito



SWITCH: GALAXY ULTRA

No melhor estilo arcade, em *Switch: Galaxy Ultra* você viaja pela galáxia coletando Tantalum (um elemento químico raro que pode substituir a platina) para a empresa fictícia Dakur Tecnologia. Não dá para evitar uma certa nostalgia com estílo anos 1990, época em que já se começava a dar um tapa visual nos gráficos da década anterior. Aqui, logicamente, temos todos os recursos contemporâneos de gameplay das novas gerações, ainda que a pixelização discreta mantenha o charme arcade do game. São ao todo 900 MB para baixar e a diversão é garantida para quem até hoje ama os chamados "jogos de navinha".

Editora: Atomicon | Preço: R\$ 39,00

STEAM

> Lucas Moura



DYING LIGHT

Matar zumbis, criar armas e realizar missões. Esses são alguns dos elementos principais de *Dying Light*, game da mesma desenvolvedora de *Dead Island*. Uma das atrações é o sistema de horários: os zumbis ficam mais fortes ao anoitecer e aumentam o desafio para o jogador. Você terá de planejar sua movimentação pela cidade para não ficar em desvantagem quando a noite chegar. *Dying Light* também possui um modo cooperativo para até quatro jogadores.

Editora: Warner | Preço: R\$ 99,90



AVERNUM 2: CRYSTAL SOULS

Moldado no estilo de um RPG clássico para PCs, o jogador viverá a saga de um grupo de exilados para o mundo subterrâneo de Avernum e a batalha para defendê-lo contra a invasão do tirânico império que vive na superfície. Com um sistema de combate por turnos, o game conta com mais de 100 calabouços e cidades a serem exploradas. Personagens encontrados pelo cenário oferecem uma vasta opção de diálogo, armas e armaduras.

Editora: Spiderweb Software | Preço: R\$ 36,99



SAINTS ROW: GAT OUT OF HELL

Saints Row está de volta e mais insano ainda. Após salvar os EUA de uma invasão alienígena, o líder dos Saints foi sequestrado por Satã e levado ao inferno. O jogador entrará na pele de Jonny Gat para resgatá-lo. Com a estrutura de mundo aberto, *Saints Row: Gat Out of Hell* permitirá você causar o caos em New Hades, uma área completamente nova. Também será possível usar poderes sobrenaturais, como voar ou correr em velocidade sobre-humana, e destruir os inimigos com armas bizarras.

Editora: Deep Silver | Preço: R\$ 36,99

DYING LIGHT

Quando a luz apagar, boa noite e boa sorte. Conheça o jogo que promete ressuscitar a verdadeira sobrevivência nos jogos, mesmo que você não “sobreviva” a isso...

> *Fellipe Camarossi*

acesse.compre
noWalmart.com

Hoje em dia, o terror está banalizado. É preciso acessar meios muito alternativos para conseguir aplicar um susto em alguém ou deixar a pessoa tensa com o que está jogando. O clima de suspense e a incerteza de viver o instante seguinte é raro nos games atuais, mesmo nos títulos que immortalizaram esse sentimento na década de 1990. Contudo, um jogo resolveu ousar e tentar recriar o âmago do terror usando um dos artifícios mais saturados da indústria do horror: zumbis. Quais as chances de isso dar certo? Bem, eu tive a sorte de me aventurar nesse mundo. E foi inesquecível.

Antes de mais nada, devo dizer que fui "forjado" na base do terror. Desde minha infância, convivo com os maiores clássicos do mundo dos games, como *Resident Evil*, *Silent Hill*

e *Fatal Frame*. Isso fez com que, com o tempo, eu formasse uma espécie de "proteção psicológica" contra o horror. Sempre espero um susto quando não é esperado, encaro com naturalidade a trilha sonora tensa e são raras as vezes em que sou pego desprevenido. Não é uma questão de arrogância e sim de costume. Você também seria assim se tivesse crescido assistindo *O Exorcista* em vez de Barney.

VISÃO DE TERROR

Sempre vejo os jogos de terror atuais como formas de entretenimento do que uma tentativa de me surpreender. Foi com essa mentalidade que fiquei diante de *Dying Light*, em um evento especial da Warner, acontecido em São Paulo.

Jogando de pé, iniciei a partida e me vi no controle de um cidadão diante de

um apocalipse zumbi, com a missão de recolher mantimentos para sua facção. Com visão em primeira pessoa e controles simples de decorar, foi fácil de começar a jogar como numa exploração.

A primeira coisa que constatei foi que sou muito "travado". Eu tinha liberdade para seguir o caminho que quisesse, mas isso não queria dizer que eu conseguiria segui-lo. Tentei pular de um telhado para outro e acabei tropeçando, interrompendo uma rota que imaginei ser segura.

Eu devia imaginar que o game seria realista, impondo limitações físicas que humanos sem prática possuem, ainda mais diante de uma situação de risco. Mas não foi assim.

Da mesma maneira, percebi que não podia ser descuidado em minhas ações. Embora acostumado com zumbis,





bis de outros games, eu não sabia como os de *Dying Light* se comportavam. Fiquei surpreso quando não tive dificuldades em fugir de alguns, ou pegá-los de surpresa com um golpe certeiro na nuca. Contudo, notei que fazer barulho chamava a atenção de outros mortos-vivos, então era bom pegar rotas que fossem mais discretas.

ESSES HUMANOS...

Mais adiante na missão, enfim encontrei o local onde deveria recolher suprimentos. Contudo, uma outra facção de humanos já estava lá e não parecia animada com a ideia de dividir o material. Vi que eles possuíam armas de combate corpo-a-corpo e também armas de fogo, algo que me colocava numa situação desconfortável.

Estava em minoria, e isso pedia que eu batesse em retirada. Contudo, eles avançaram com suas armas comuns, e ao menos nisso eu me garantí, habituado aos controles do game.

“Nós tivemos um grande foco na sobrevivência, sim. Não queríamos fazer mais um jogo do tipo ‘corra e destrua zumbis’”

Michael Napora

Tive mais trabalho para derrubar os homens, racionais e táticos, do que os zumbis, instintivos e ferozes, mas consegui vencer sem que eles puxassem o gatilho. Contudo, o nosso embate chamou a atenção de um morto-vivo mais forte que os outros, robusto e carregando o que parecia ser um pequeno poste. O mero brandir de sua arma improvisada fazia o ar tremer e o solo rachar.

Pela primeira vez, fiquei incerto de conseguir abater um alvo, mas tentei usar as

tática que usei com outros personagens do jogo. Ledo engano.

Apreendi nessa batalha que cada inimigo vai exigir uma forma diferente de lutar. Minha presunção de achar que havia dominado o jogo por ser experiente em títulos do gênero fez com que eu fosse pego de surpresa pelas limitações físicas do meu personagem, sendo derrubado pelo mero tremor de seus ataques, por vezes me rastejando para longe para não receber um golpe fatal. Acuado e sem saber como reagir, puxei a arma e disparei contra a testa dele, num reflexo de sobrevivência. O único som que chamou mais minha atenção do que o corpo dele caindo foi o estampido causado pelo revólver em minhas mãos. Era um barulho muito alto.

Além da munição curta, difícil de se encontrar, a arma não tinha um silenciador para abafar o estouro do projétil voando contra o inimigo. Ao me levantar, logo fiquei surpreso de ver uma horda de zumbis co-



meçando a subir as escadas mais adiante, reduzindo minhas opções de fuga. Apontei a arma para eles, mas, diferente dos humanos, eles não eram intimidados por este blefe. Andando de costas eu recebi um ataque, virando de imediato e percebendo que os mortos-vivos estavam me cercando por completo. Sem saber para onde correr, dei um passo para trás. Não, não foi o personagem, fui eu mesmo, com o controle em mãos: recuei um passo.

FATOR IMERSÃO É ISSO AQUI

Aquele recuo podia parecer simples, mas para mim foi um choque. Acostumado com a pressão, eu me vi tão imerso na partida que o perigo que o personagem passava pareceu transmitir-se para mim. Acabei sorrindo, pois é isso que um jogo de terror deve ser capaz de fazer: passar a tensão e o suspense para qualquer jogador, fazendo-o se sentir parte da história.

Colocar-nos naquele no controle dentro

FASCÍNIO PELO PROFANO

Existe um motivo para o subgênero dos zumbis estar saturado no meio do terror: a nossa fascinação por eles. Existe algo nos mortos-vivos que simplesmente faz com que o ser humano se sinta atraído por eles, como que um interesse oculto e inexplicável. Pergunte para qualquer gamer como se ele se sentiria se colocado em um apocalipse zumbi e as chances são boas dele dizer que adoraria e revelar seus muitos planos de sobrevivência, com a garantia de que seria um sobrevivente como nenhum outro.

Um dos possíveis motivos por este fascínio pode ser devido à distorção de um dos maiores desejos do homem: a imortalidade. A capacidade de viver além do limite físico já perdura na psique humana desde tempos imemoriais, sendo natural que qualquer um se mostre interessado em qualquer possibilidade disso – mesmo que de forma corrompida.

Outro motivo pode ter algo mais a ver com a sensação de poder, de ser um herói e um predador contra criaturas “burras e vulneráveis” como os zumbis são comumente lembrados.

> Felipe Camarossi



de uma situação humanamente comum, sem superpoderes, contando apenas com os limites de uma pessoa “normal” no tão sonhado por muitos “apocalipse zumbi”, o choque de realidade é aterrador. Você pode não estar tão pronto quanto imagina.

Consegui escapar daquela situação de forma surpreendente: um salto que não conseguia fazer antes, de um telhado para outro. A tentativa e erro me deixou mais forte, mas não por pegar o jeito do jogo,

mas porque meu avatar estava evoluindo com a prática. Era como se o desejo de viver fizesse com que cada falha se tornasse um novo passo para a sobrevivência. Essa evolução que me permitiu alcançar a base e entregar os suprimentos, concluindo assim a missão.

TERROR DESDE A DEMO

Muito do que experimentei na demo são algumas das funções que tornam *Dying Light*



Fique de olho nos aviões: eles jogam suprimentos na cidade e é preciso resgatá-los antes dos bandidos



À noite os bichos ficam mais assustadores: prefira sempre dormir e só acordar pela manhã



um verdadeiro jogo de sobrevivência. A proposta do game é iniciar como um humano comum, sem prática em combate. Por isso que, apesar da liberdade de movimentação, você não será um mestre logo de cara. Contudo, conforme se usa mais e mais essas habilidades, o personagem evolui e fica mais ágil. Isso vale tanto para a movimentação como para o combate.

De maneira similar, os recursos limitados de um humano no fim do mundo fazem com que a criatividade venha a tona na hora de se equipar. Com armas de fogo sendo muitas vezes inviáveis e com munição limitada, tudo pode se tornar uma arma com o devido cuidado. Que tal mesclar um machado com um lança-chamas, para incendiar tudo que corta? Ou uma maça metálica ligada em uma bateria para dar choques? São apenas poucas possibilidades perto de tudo que o jogo promete, tudo para que você tenha total domínio sobre os zumbis. Isto é, até a noite chegar.

FATORES NOTURNOS

Como disse anteriormente, durante o dia temos uma sensação de liberdade enorme. Mesmo que os zumbis te cerquem, você ainda consegue correr para longe com sua velocidade superior, ou combatê-los com a estratégia adequada. Entretanto, quando a noite cai, sua tática precisa ser mais conservadora e menos arriscada, porque os inimigos que preenchem as ruas não são nada

“Em *Dead Island*, as pessoas gostaram muito do sistema de criação de armas, então trouxemos isso de volta em *Dying Light*”

Michael Napora

comparados aos zumbis “comuns” que se está acostumado.

Parece que a exposição ao sol enfraquece alguns dos infectados, limitando suas capacidades durante o dia. Já a noite, alguns deles passam por uma curiosa metamorfose, ganhando uma forma ainda mais bestial. Os chamados Volatiles são a transformação de um dos mais comuns zumbis do jogo, os Biters. Enquanto de dia eles são zumbis comuns e normais, os Volatiles são caçadores ferozes e astutos.

Eles são movidos pelo instinto, mas são capazes de correr, escalar e saltar, causando mais dano que o padrão e sendo o pior tipo de inimigo para se topar num beco escuro.

Por isso é recomendado que o jogador seja bem mais precavido quando no período noturno para não ser uma vítima. Os papéis se invertem, caçador vira caça e mesmo seus armamentos mais fortes não serão nada contra eles. Talvez seja uma boa aproveitar as horas

Parece o Predator, mas é um Volatile que só sai à noite: não tente enfrentá-lo: apenas fuja e se esconda





DLC *Seja um Zumbi*



SEJA UM ZUMBI

A experiência de *Dying Light* fica muito mais completa quando você experimenta o DLC *Seja um Zumbi* (*Be the Zombie*). Aqui, você vê a coisa sob um ângulo diferente: é preciso perseguir e matar humanos. Mas o pacote de expansão revela muitas pequenas surpresas além dessa.

Para começar, o mapa é uma versão reduzida da região principal do jogo, com a diferença que tudo é muito sombrio, destruído e a visão é meio azulada, para você se sentir na pele de um morto-vivo. Quando você corre, o andar fica similar ao de um quadrúpede, mas a velocidade compensa esse pequeno inconveniente.

Entre as habilidades mais legais está a de atirar uma teia à la Homem-Aranha, que serve para subir rapidamente nos lugares mais altos. Você também pode atirá-las em humanos, o que os deixará atordoados, vítimas perfeitas para seu ataque mortal. Aliás, o ataque zumbi é bem sanguinário: ele literalmente despedaça os humanos.

Seja um Zumbi não é um DLC tão limitado quanto o pacote de zumbis de *Call of Duty* e nem tão aberto e gigante como *Undead Nightmare* (de *Red Dead Redemption*), mas é bem divertido ter uma visão distinta do que vemos no jogo principal.

> Fernando Souza Filho

da manhã e da tarde para estudar rotas e plantar armadilhas, assim poderá ganhar tempo no caso de confronto. Claro que, o melhor é evitar dar de cara com eles.

Esses são alguns dos motivos que creio que *Dying Light* será a grande ressurreição do gênero survival horror. É realmente um jogo de impor tensão, de total imersão, que fará com que o jogador de sinta naquela situação.

A VISÃO DO PRODUTOR

A EGW conversou com o produtor do game, Michael Napora, que nos deu uma visão de dentro de como é *Dying Light*.

EGW: Já deu para sentir que *Dying Light* não se trata apenas de sobreviver a zumbis, como a maioria dos jogos do gênero, mas também a todo o ambiente, o cenário no qual o personagem se encontra. Poderia discorrer um pouco sobre essa ideia?

Michael Napora: Nós tivemos um grande foco na sobrevivência no desenvolvimento do jogo, sim. Não queríamos fazer mais um projeto "corra e destrua zumbis", então, para enfatizar esse ponto, alguns recursos são limitados e raros. Por exemplo, se você encontrar uma caixa de munição, provavelmente vai pensar: "É Natal!" [risos]. Além disso, o sistema Dia & Noite brinca com a sua personalidade: durante o dia você pode ficar arrogante e confiante enquanto esmaga zumbis isolados por aí, mas a noite você se torna a presa. Você não é mais o observador, e sim o observado.

Desde a primeira apresentação do jogo, tivemos o vislumbre de alguns zumbis que estavam com uma coloração vermelha durante a noite. O que exatamente era aquilo?

O que você viu são os zumbis que chamamos de Voláteis, que são os monstros



Michael Napora

mais perigosos que estão à solta, e só saem durante a noite. Eles são o tipo de inimigo que você não quer se envolver e com certeza não quer topiar com eles nessa selva noturna, porque eles são os reis. Se eles te perseguirem, você não luta, você foge.

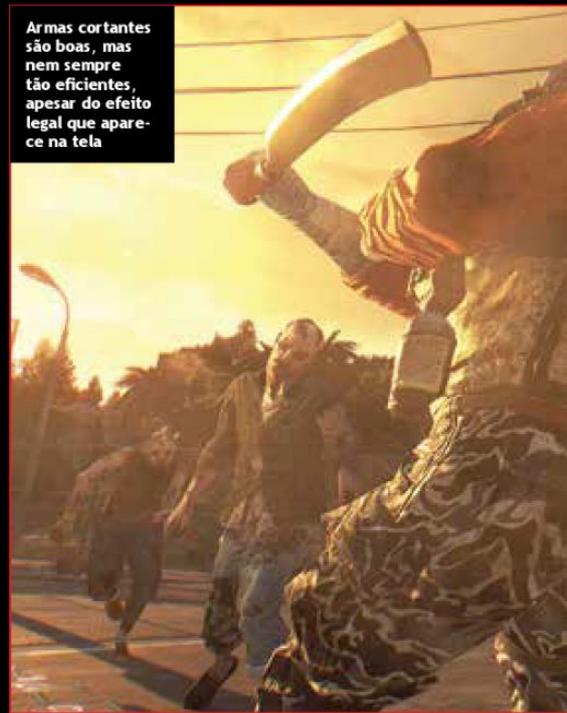
Entretanto, é perceptível que o jogo possui uma pegada de RPG, na qual você evolui ao usar suas habilidades repetidamente. Tendo isso em mente, teremos de fugir dos Volatiles o jogo todo ou, eventualmente, poderemos enfrentá-los?

Essa é uma ótima pergunta, mas não posso estragar a surpresa [risos]. Nesse caso, apenas peço que fiquem de olho neles!

É possível criar uma série de armas especiais, como um machado elétrico ligado à bateria e uma lança com um lança-chamas. Seria cada arma específica para um tipo de oponente? Como funciona esse sistema de criação?

A nossa equipe também fez o primeiro *Dead Island* e lá nós observamos que as pessoas gostaram muito do sistema de criação de armas, então resolvemos trazer isso de volta em *Dying Light*. Aqui, existem mais de 100 armas disponíveis e um número ainda maior de customizáveis. Mal posso esperar para ver até onde vai a criatividade das pessoas.

Então basicamente o próprio jogador forja sua arma, mesclando itens diver-



Armas cortantes são boas, mas nem sempre são tão eficientes, apesar do efeito legal que aparece na tela

...sos que vão encontrando em sua busca pelos cenários?

Exato. No decorrer da aventura, você irá encontrar uma série de blueprints, alguns mais fáceis de encontrar do que outros, e eles ensinarão como forjar essas armas. Isso dá vida para a criatividade: uma cola plástica pode não parecer importante, mas durante o apocalipse zumbi, nada pode ser desperdiçado [risos].

De fato, tudo se torna uma arma quando a coisa aperta...

Até uma casca de banana [risos].

Fico feliz que tenha mencionado *Dead Island*, pois isso me lembrou uma característica em comum entre *Dying Light* e



As gangues podem até ajudar, mas tenha sempre cuidado com elas



As missões são planejadas na torre principal do jogo



“Peço para que não pensem nesse jogo como ‘mais um game de zumbis’. Focamos em fazer um título que fugisse do padrão”

Michael Napora

Dead Island: Epidemic: em ambos temos de enfrentar não somente zumbis, mas outras facções de humanos por suprimentos. Como isso funciona no final? Você deve ter visto que, em alguns momentos do jogo um avião passa e derruba



Esse aí não dá para encarar de frente, nem adianta tentar

uma caixa com suprimentos em um ponto aleatório do mapa. Essas caixas são essenciais para a sobrevivência do seu grupo, só que existem muitos grupos isolados em *Dying Light* e eles também irão tentar conseguir esses itens, porque o que eles oferecem são recursos escassos. Então é, se vir um avião passando, fique de olho.

Além dos inimigos humanos, existem diferentes zumbis que precisarão de táticas diferenciadas para vencer?

Sim, mas não posso entrar em muitos

detalhes da história, mas temos infectados que possuem habilidades únicas. Alguns conseguem escalar, outros correm bem e podem te pegar se não for astuto. Além disso, todos tem uma inteligência básica: se você fizer barulho, eles vão atrás. Por outro lado, essa mecânica também permite que você crie armadilhas para levar hordas inteiras de zumbis.

SIM, MERECE UMA CHANCE!

Para finalizar, por que os fãs de survival horrors devem dar uma chance para *Dying Light*?

Peço para que não pensem nesse jogo como “mais um jogo de zumbis”. Nós colocamos muito foco em fazer um título que fugisse do padrão, dando o sistema de livre movimentação e evolução, para que você se sintam dentro do jogo e tenham total imersão na verdadeira experiência de um apocalipse zumbi. Os infectados estão ali para contar uma história, mas será que você conseguirá escutá-la? Dito isso, só peço que tenha uma mente aberta ao mergulhar em *Dying Light* e, quando estiver lá, mire na cabeça e divirta-se. 🎮

Plataformas: PC, PS4, XO | **Desenvolvedora:** Techland | **Editora:** Warner | **Lançamento:** Janeiro/2015

Ache a entrada no alto do prédio...



...E jogue *Super Mario* na versão zumbificada



EASTER EGGS

Com algumas semanas jogando, qualquer fuçador típico de games de mundo aberto sabe que vai encontrar easter eggs interessantes. Mas desde os OVNI's e o cemitério abandonado com referências a *GTA* de *Red Dead Redemption* que a gente não encontrava tanta coisa divertida em termos de easter eggs.

Primeiro temos os zumbis que dançam misturando Gangnam Style com Michael Jackson, do clássico vídeo *Thriller* (você pode até achar que não parece, mas garanto que parece sim!). Dentro de uma das garagens de trem devastadas, ao acendermos as luzes os zumbis começam a dançar. É para aplaudir de pé!

O outro é ainda mais curioso, está já na primeira fase e pode ser encontrado ao sul da Old Town, em um edifício que fica diagonalmente posicionado em relação ao prédio com a estação de rádio da cidade (tem um letreiro escrito “Radio” bem em frente). Suba no alto dos prédios até achar um que tem uma espécie de clarabóia verde. Entre lá e você vai jogar uma versão zumbificada de *Super Mario*.

Há ainda outros easter eggs conhecidos, como os de *Dead Island* (o que já era obviamente esperado...), *Plant vs. Zombie* e até do espetacular *The Last of Us*.

> Fernando Souza Filho

OS 30 MELHORES



Dizer que zumbis é um tema que está em alta nos games soa como uma barbaridade. Desde que o videogame habita nossas vidas, os mortos-vivos em forma de pixels ou CGI também nos rodeiam. Para celebrar essa longa vida (ou morte) nos games, escolhemos 30 títulos que definitivamente carregaremos conosco até o túmulo. A única regra aqui é a de um título por franquia. Boa noite e boa sorte!

30. ZOMBIE ZOMBIE (ZX Spectrum)

Considerado o primeiro jogo de zumbis da história, *Zombie Zombie* compensa em desafio o que falta em design. Com paletas coloridas demais para um jogo de terror, resta a ele investir na "dinâmica Tom e Jerry" para que o jogador consiga atrair os zumbis para armadilhas escondidas no cenário. O mais assustador é mesmo a música "alegrinha" para quando você consegue completar um objetivo.

29. ROCK OF THE DEAD (PS3, X360, Wii)

Quando disseram que o rock'n'roll pode salvar vidas, não estavam enganados. Em *Rock of the Dead* são os riffs da sua guitarra que colocam os asquerosos zumbis no descanso eterno. Utilizando o controle em forma de guitarra, o jogador precisa tocar para sobreviver e de quebra tem a chance de ouvir piadas e outras loucuras da boca de Neil Patrick Harris, dublador do game, e astro de Hollywood.

28. CORPSE KILLER (Sega CD, Sega 32X, 3DO, PC)

Com um visual macabro inspirado nos filmes de terror trash do anos 1980, *Corpse Killer* é um jogo de tiro que chamou a atenção justamente pelo seus gráficos, gerados a partir da captura de cenas de atores reais. O aspecto trash domina, mas como qualquer produção oitentista, isso é apenas mais um convite para sentar o dedo no gatilho.

27. EVIL DEAD: REGENERATION

(PS2, XB)

Após alguns fracassos com a licença dos filmes *A Morte do Demônio*, de Sam Reimi, *Evil Dead: Regeneration* conseguiu acertar a mão e trazer o desbocado Ash para enfrentar os mortos-vivos de uma forma mais digna. Espere todas as referências aos filmes possíveis e muitas, muitas piadas.

26. ZOMBIE TYCOON (PSP)

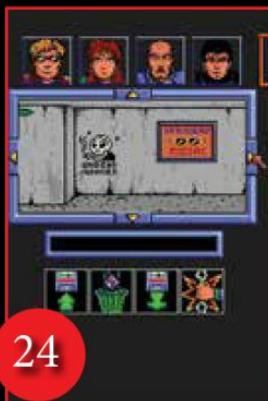
"Quando não houver mais espaço no inferno, os mortos caminharão sobre a terra". Agora que tal administrar esses mortos em um game de estratégia e destruir todos os seres humanos? Nesse criativo jogo de PSP, o controle dos zumbis torna o jogo interessante justamente por inverter a perspectiva. Será que você daria conta de destruir a humanidade?

JOGOS DE ZUMBIS DE TODOS OS TEMPOS

> Renato Almeida



25



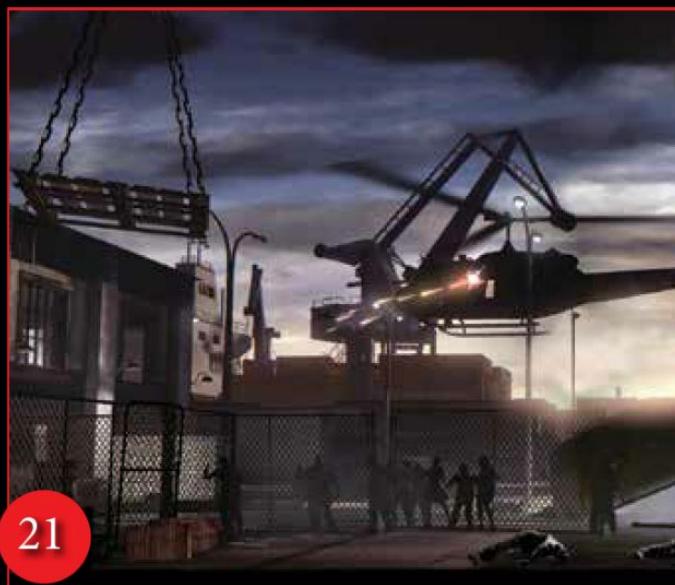
24



23



22



21

25. RISE OF NIGHTMARES

(X360)

Esse é um projeto ousado e que só não foi mais longe pela imperfeição do sistema de controle com o Kinect. Controlando Josh, cabe a você sacar um arsenal de armas diferentes e usar os próprios movimentos para dar cabo de zumbis, mortos-vivos e outras criaturas grotescas. A diversão obviamente vem da violência exagerada e da vasta gama de possibilidades de executar cada criatura

24. ZOMBI

(Amiga, Amstrad, Spectrum e Commodore 64)

Inspirado pelo sucesso de *Dawn of the Dead*, do mestre George Romero, *Zombi*, o

primeiro game da Ubisoft, se passava em um shopping tomado por zumbis. Controlando quatro personagens, o jogo, todo em primeira pessoa, trazia uma atmosfera competente de tensão, mesmo com as limitações daquela época.

23. TEXTING OF THE BREAD

(Mobiles)

Tomando uma liberdade criativa, *Texting of the Bread* traz não zumbis, mas biscoitos de gengibre zumbis como grande ameaça. Inspirado por *The Typing of the Dead*, aqui você atira leite ou mesmo cerveja para deter as pestes que querem te devorar. O grande atrativo do jogo fica por conta do *Angry Video Game Nerd* como um dos protagonistas.

22. RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

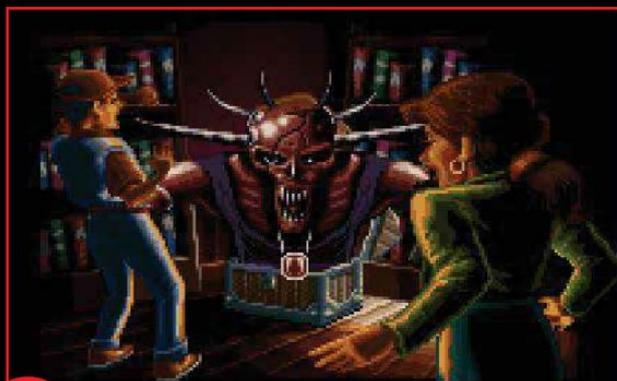
(PC, PS2)

Depois de despachar o próprio Hitler no primeiro game da franquia, o jogador retorna até o famigerado castelo para continuar a combater as ameaças nazistas. Mas o pior ainda estava para acontecer, já que agora as mentes diabólicas da SS conseguiram reanimar os mortos. Na pele do soldado Blazkowicz, resta à você mandar todos eles de volta para o inferno.

21. DEADLIGHT

(X360, PC)

Retratando a destruição e a decadência humana com um visual de encher os olhos, *Deadlight* traz desafios em forma de quebra-cabeças dentro de um game-



20

HAVE WAITED FOR SO LONG FOR SOMEBODY TO RELEASE ME.



19



16

20. GHOUL PATROL

(Super Nintendo)

Desconhecido de boa parte dos gamers, *Ghoul Patrol* é a sequência de *Zombies Ate My Neighbors* e traz Zeke e Julie para combater os mortos-vivos e outras criaturas que se libertaram de uma exposição de terror. O clima leve e o gameplay acertado continuam na sequência mesmo da mudança no time de desenvolvimento.

19. STATE OF DECAY

(PC, X360)

Focando na perspectiva survival, *State of Decay* foi uma grata surpresa da Xbox Live. Dando liberdade ao jogador para administrar seu jogo dentro de um mundo aberto, *State of Decay* não poupa na hora de colocar desafios e escolhas na mira dos personagens que pode concentrar seus esforços no desenrolar da história como um todo ou em sua própria sobrevivência.

18. DAYZ

(PC)

Quando um mod ganha status de fenômeno, o que resta é levá-lo ao grande público como um grande jogo solo. Enquanto a versão final para PC e PS4



15

17. PLANTS VS. ZOMBIES

(Mobile, PC, PS3, X360)

A criatividade no uso dos zumbis sempre renova nossa paixão por eles e com *Plants vs. Zombies* a PopCap conseguiu nossa atenção e muitas de nossas horas ao colocar os servos da morte como nosso inimigos numa batalha por nossos jardins. Nós, como plantas, quebramos a imagem de inofensivos e travamos as batalhas mais insanas possíveis. Você consegue se imaginar como uma planta?



18



17



14



13



12



11

16. CALL OF DUTY: BLACK OPS – ZOMBIE MODE
(PC, PS3, X360)

O gameplay do sucesso *Black Ops* marcou uma geração de games e poder aproveitar todo esse potencial arrasando hordas de zumbis deixou tudo ainda mais viciante. O sucesso foi tão grande que o modo zumbi sempre é pedido por todos os fãs a cada novo game.

15. LOLLIPOP CHAINSAW
(PS3, X360)

O lendário e perverso Suda 51 não faria um game de zumbi qualquer. Ele faria um com uma protagonista colegial, sexy e com roupa de cheerleader. E é exatamente isso o que temos em *Lollipop Chainsaw*. A ceveja no bolo fica por conta da serra elétrica

mastodônica e cheia de glitter e corações carregada pela moçoila.

14. HOUSE OF THE DEAD 2
(Arcade, Dreamcast, PC)

House of the Dead já havia sido um estouro nos arcades, mas a sequência produzida pela Sega virou um verdadeiro devorador de fichas por conta de seus gráficos aprimorados, personagens carismáticos e trama envolvente. A alegria dos pais, no entanto, foi quando a versão caseira para Dreamcast foi anunciada. Era o fim da ganância com as fichas nos fliperamas.

13. YAKUZA DEAD SOULS
(PS3)

Neste subestimado jogo da franquia

Yakuza, personagens célebres como Majima e Kazuma precisam sobreviver em uma Tóquio distópica e dominada por zumbis. Um caso a se preocupar, certamente, não fossem os dois perigosos membros de famílias mafiosas assassinas do Japão.

12. DEAD NATION
(PSV, PS3, PS4)

Ação alucinante e cooperativa são os pontos fortes deste game exclusivo da Sony. Administrar seu arsenal é crucial, mas a jogatina co-op pode facilitar as coisas. O que impressiona no entanto é a quantidade de inimigos, já que o game faz questão de mudar o conceito de “horda de zumbis” com seus infinitos inimigos.



10



9



8



6



7



5

11. THE TYPING OF THE DEAD

(Arcade, Dreamcast, PC, PS2)

Teclar para sobreviver! Quem diria que um dia suas habilidades em datilografia poderiam salvar sua vida. No game que deu origem à muitos outros jogos, a Sega resolveu levar sua consagrada franquia para uma outra direção, exigindo destreza do jogador para que ele liquide zumbis ao digitar palavras que aparecem na tela. Simplesmente genial!

10. DEAD ISLAND

(PC, PS3, X360)

Muito embora não tenha sobrevivido ao hype sobre o inesquecível trailer do jogo todo de trás pra frente, *Dead Island* compensa em criatividade dentro de seu

gameplay. Com zumbis agressivos e ritmo acelerado, o clima de desespero é certo.

9. ZOMBIU

(Wii U)

Inspirado em *Zombi*, *ZombiU* usa todo o potencial do Game Pad do Wii U para nos colocar na pele de vários personagens sufocados pela opressão de zumbis em plena Londres contemporânea. Tensão e sustos são parte da receita e o game é um representante e tanto no gênero terror dentro da história da Nintendo.

8. DEAD SPACE

(PC, PS3, X360)

Que tal juntar o pior de dois mundos, aliení-

ginas e mortos-vivos? Somente as mentes doentias da Visceral Games para poder nos colocar à mercê de tamanha safadeza. O resultado é aterrador e... Maravilhoso! Nem mesmo a Plasma Cutter, sua melhor aliada, vai te impedir de querer olhar fotos de gatinhos na internet antes de dormir.

7. LEFT 4 DEAD 2

(PC, X360)

Quem nunca virou uma madrugada jogando o viciante multiplayer de *Left 4 Dead 2* tem muitos motivos para se arrepender. Com um ritmo de jogo totalmente alucinante, os zumbis são verdadeiras obras do tinoxoso. A satisfação de sair vivo de um encontro como esses, acredite, é ainda maior do que a de matar.



6. DEAD RISING

(X360)

Produzido pelos mestres Keiji Inafune e Yoshinori Ono, *Dead Rising* era o que precisávamos em um jogo de zumbi na década de 2000: violência extrema e muita comédia. Com Frank West ao nosso lado e com a imaginação como maior arma, destroçar zumbis era simplesmente viciante.

5. ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

(Mega Drive e Super Nintendo)

O mundo está em colapso por conta dos zumbis. Que tal sacarmos nossas arminhas de água e salvarmos cheerleaders, professores e qualquer outro vizinho ao nosso alcance? Com bom humor, alto nível de desafio e um gameplay de dar inveja, um dos grandes clássicos da era dos 16-bit jamais será esquecido.

4. RESIDENT EVIL: REMAKE

(GameCube)

O pai do gênero survival horror e o grande ícone que cravou os zumbis no cenário dos games dentro da cultura pop já havia nos marcado uma vez, mas fez questão de voltar com um remake absolutamente necessário, de tirar o fôlego e que apara todas as arestas. Quer mais? Então prepare-se para a versão HD que chegou aos consoles da nova geração com *Resident Evil HD Remaster*.

3. RED DEAD REDEMPTION: UNDEAD NIGHTMARE

(PS3, X360)

John Marston não pode morrer. E que forma melhor do que atestar isso do que trazendo-o de volta nesta expansão caprichada e colocando-o frente a frente com os seres mais putrefatos do Velho Oeste.

2. THE WALKING DEAD: A TELLTALE GAME SERIES

(Móveis, Ouya, PC, PSV, PS3, PS4, X360, XO)

Com uma trama arrebatadora, *The Walking Dead* simula a sobrevivência em meio ao apocalipse zumbi te colocando em situações difíceis e te obrigando a tomar decisões que vão te fazer questionar quem são os verdadeiros monstros na história.

1. THE LAST OF US

(PS3, PS4)

Através de uma reinvenção assustadora do mito dos zumbis (aqui por conta da toxina de uma planta), *The Last of Us* nos brinda com aterrorizantes monstros zumbis. O choque, no entanto, seja em sua versão original ou na versão remasterizada, vem da combinação perfeita de uma trama poderosa com um gameplay afiado. Simplesmente inesquecível! 🎮

ZUMBIS DE VERDADE

O que existe por trás dos mortos que “andam” para o próprio túmulo na misteriosa ilha da Indonésia? Que rituais de zumbificação são aqueles?

> *Fernando Souza Filho*

A fascinação pelos zumbis é muito antiga, tanto na literatura quanto na música e principalmente no cinema. Nos games não é um fenômeno recente e nem é hype passageiro. Mas de onde vem essa fascinação pelos mortos-vivos? Qual a ligação deles com a prática do vodu, no Haiti?

Existe uma droga poderosa por trás da mistificação religiosa. Trata-se da Tetrodotoxina, produzida com o veneno do baiacu, peixe de origem sul-americana, que é conhecido na Ásia como fugu. A toxina também é encontrada em salamandras subaquáticas, no peixe-sapo da Costa Rica e em algumas espécies de polvos e estrelas-do-mar. Quando ministrada em pessoas com doenças terminais, a droga desacelera o batimento cardíaco do paciente a ponto de literalmente parar o coração. Mas a morte da pessoa acontece apenas cerca de seis horas após o “envenenamento”.

O que acontece nesse meio-tempo é um campo fértil para práticas religiosas obscuras e para a imaginação dos roteiristas de cinema e de games. Sob efeito da droga, a pessoa fica em um estado de zumbificação que permite, em algumas culturas, até mesmo que se caminhe para o próprio túmulo, seguindo ordens de alguém com conhecimento profundo em ritos de zumbificação.

Em outros casos, um antídoto ao veneno é ministrado para que a pessoa “morta” literalmente volte à vida e obedeça comandos ritualísticos. Mas o antídoto não recupera o envenenado por completo, pois a falta de oxigenação no cérebro deixa efeitos colaterais irremediáveis e a pessoa age literalmente como um zumbi.

O MISTÉRIO DA INDONÉSIA

Alguns anos atrás, causaram muito alvoroço as fotos e vídeos feitos na Indonésia, no vilarejo de Tana Toraja, localizado na pequena ilha de Sulawesi do Sul. Naquela região, a pobreza é tão grande que os mortos são enterrados em colinas cobertas com calcário, que conservam melhor os corpos do mau cheiro da decomposição. Se alguém morre com uma doença



Cenas do ritual Ma Nene, que acontece em uma remota ilha da Indonésia



muito contagiosa, ninguém quer encostar no corpo, por isso, o morto é “acordado” para ir sozinho para seu túmulo.

Existe todo um ritual antes de o cadáver ser acordado, geralmente levado a cabo por uma espécie de pajé local. A regra é repetir palavras de ordem como “levante” e “ande”, sem jamais proferir o nome do falecido, senão o corpo cai e não anda mais, segundo a crença local.

Naquela região asiática, os processos funerários são extremamente longos, para que os familiares se certifiquem que seus entes queridos vão fazer a “passagem” para o Puya (vida após a morte) com segurança. Esse processo todo é uma verdadeira festa que pode durar dias, com música, muita comida, danças e convida-

dos vindo de todos os lugares.

Após toda a festança, o corpo é colocado em posição vertical e os parentes simulam uma caminhada do morto rumo ao túmulo. Em alguns casos, os nativos garantem que ritos de magia negra são levados a cabo para fazer o corpo caminhar sozinho até seu túmulo.

Também há outra situação em que os cadáveres são “movimentados”. Trata-se de um ritual religioso indonésio chamado Ma Nene, que em português significa algo como “Cerimônia da Limpeza do Cadáver”. Como os caixões geralmente não são de boa qualidade, eles são abertos após alguns anos, o corpo do morto é limpo, a roupa trocada e o caixão recebe os reparos necessários. 

O melhor game de 2014 agora na nova geração.

**Grand
Theft
Auto
GTA V**

• XBOX ONE
• PS4



a partir de
R\$ 149,90
10x de R\$ 14,99
sem juros

Titanfall



• XBOX 360

só
R\$ 69,90
4x de R\$ 17,48
sem juros

Halo: Master Chief Collection



• XBOX ONE

apenas
R\$ 169,90
10x de R\$ 16,99
sem juros

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

Verifique a classificação Indicativa.

Promoções válidas até 01/04/2015 ou enquanto durarem os estoques. Somente para compras realizadas através do site www.walmart.com.br/egw ou pelo televidas 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 Televidas: de segunda a sábado das 09h às 21h. O serviço 3003 tem custo de ligação local mais impostos. Confira o regulamento no site. Imagens ilustrativas.

Walmart.com

HEROES OF THE STORM

Versão beta chega com novidades e punição mais rígida para quem abandona as partidas no meio: a Blizzard investe pesadamente em um novo jogo no estilo MOBA

> Flávia Alves



Desde o sucesso de *DOTA*, o mod clássico de *Warcraft III: The Frozen Throne*, lá em 2003, a Blizzard ensaia para trazer ao mercado um jogo no estilo MOBA. Inicialmente, o lançamento seria o *Blizzard Dota*, que virou *Blizzard All-Stars* e, pouco antes da BlizzCon de 2013, foi anunciado definitivamente como *Heroes of the Storm*. Dessa vez, o anúncio já veio com vídeos de gameplay e previsão da versão de testes, pra mostrar que era real: o jogo ia mesmo sair.

Em março de 2014, foi ao ar a versão alfa técnica, de testes, para ajustes de sistema. Ainda durante essa fase, foi disponibilizada uma versão em português e um servidor

O jogo iria se chamar *Blizzard Dota*, depois virou *Blizzard All Stars* e, pouco antes da BlizzCon de 2013, foi anunciado como *Heroes of the Storm*

no Brasil, para diminuir a latência nas partidas, indicando que a Blizzard não vai deixar os brasileiros de lado em seu novo projeto. Em janeiro agora, começou a fase closed beta de *Heroes of the Storm* e muita gente ainda pode se perguntar: o que esse jogo tem de diferente de todos os outros MOBAs que já estão por aí, com público consolidado?

Pra começar, estão presentes os heróis clássicos, já conhecidos, amados e com os quais qualquer gamer já teve algum nível de contato: Arthas, Lich Rei, Illidan, Butcher (Suturino, em português), Thrall, Tyrande e vários outros do universo *Warcraft*. Como se não bastasse, a Blizzard hospedou o jogo no Nexus, uma dimensão alternativa onde os personagens de todas as suas

Todos eles estão agora juntos, no mesmo jogo. Não é uma maravilha?



franquias se encontram. Sabe o que isso significa? Que temos a possibilidade de jogar com Diablo, Tyrael, Azmodan, Jim Raynor, Kerrigan, Tassadar... A lista poderia continuar por todo o resto do texto. Com isso, todos os jogadores tem logo de cara uma identificação com pelo menos alguns dos heróis e isso faz com que exista uma predisposição a olhar o jogo com mais atenção. Ponto pra Blizzard.

XP's DEPENDEM DO GLOBAL

Atualmente, o game conta com 32 heróis disponíveis com especializações em suporte, guerreiro, assassino e especialista geral, e pelo menos mais 3 novos heróis já anunciados. O gameplay também varia brutalmente entre os heróis, tendo tanto perfis clássicos de suporte e dano quanto mecânicas inovadoras. É o caso de Abathur, um

O gameplay varia brutalmente entre os heróis, tendo tanto perfis clássicos de suporte e dano quanto mecânicas inovadoras. Você já conhece o Abathur?

herói que jamais deixa a base, mas usa o corpo dos aliados como hospedeiros, atacando e avançando no mapa através deles; ou os Lost Vikings, que possuem uma dinâmica que os torna praticamente três heróis em um.

Ao contrário dos outros jogos do estilo, o jogador não recebe experiência individualmente: os pontos de experiência ganhos dependem do desempenho global do seu time, em uma tentativa de evitar rush de jogadores, ou que jogadores fiquem AFK (distantes do teclado) ao perceber que es-

tão em um time forte. Os mapas possuem mecânicas que exigem a coordenação do time, com captura de objetivos, ativação de cavaleiros e conquista de acampamentos: não basta apenas matar os heróis e sair correndo rumo à base do time inimigo.

Atualmente, existem cinco mapas no jogo, chamados Campos de Batalha, inspirados em cenários de *World of Warcraft*, *Diablo* e *Starcraft* – e mais dois novos mapas já anunciados.

Por um lado, essas medidas podem contribuir para que o jogo não se torne

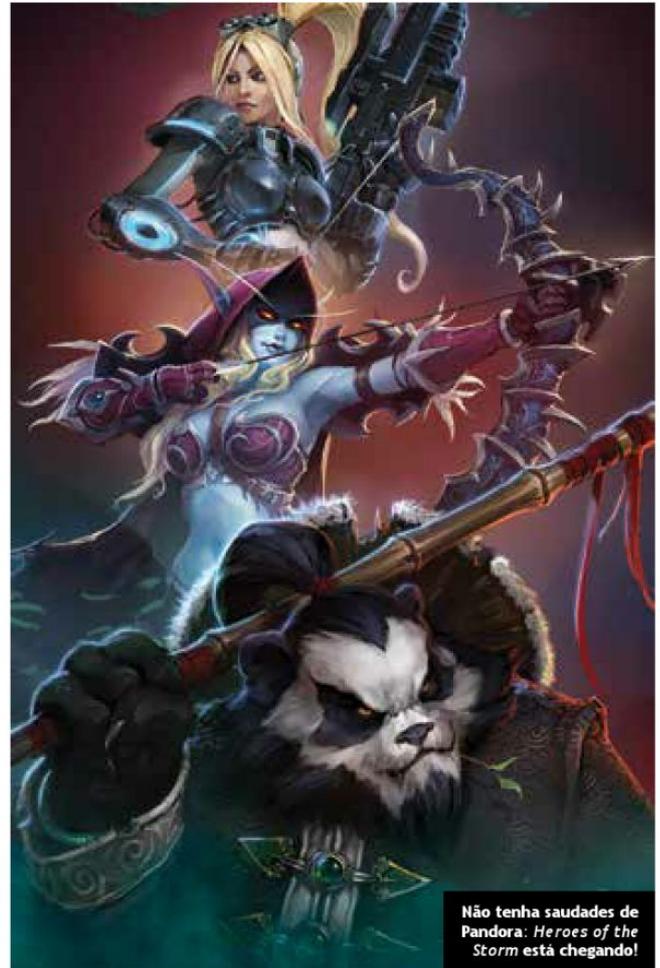


A nova Nova parece mais nova aqui... OK, OK, foi péssimo o trocadilho...

Quando a coisa ficar feia, nem pense em abandonar o jogo: leavers serão punidos!



Novo sistema de temporadas terá um ranking próprio



Não tenha saudades de Pandora: *Heroes of the Storm* está chegando!

tão popular quanto seus concorrentes, já que o fato de depender mais de seu time para obter melhores resultados não é uma medida que agrada a todos.

Por outro, pode ser exatamente a chave para a construção de uma comunidade mais amigável e colaborativa, além de fortalecer a montagem e manutenção de equipes: quanto mais entrosado o time, melhores os resultados nas partidas e competições.

Heroes of the Storm nasceu para ser e-sport, mesmo que a Blizzard não tenha assumido isso logo de cara e ainda que tenha disponibilizado o modo observador já no alfa do jogo. Por isso, claro, existe um modo ranqueado de partidas e ele será dividido em diferentes ligas para que o jogador escolha a que melhor se adequa a seu perfil: a Liga Heróica e a Liga de Equipes.

A Liga Heróica terá foco em jogadores que não têm um time formado, com ranking pessoal e montagem aleatória

de times. Nessa liga, os heróis serão escolhidos através do Modo Draft, que apresenta aos jogadores o mapa da partida, coordena a escolha dos heróis de forma intercalada pelos times e impede a existência de duplicados.

Já Liga de Equipes será exclusiva para equipes pré-formadas, com jogadores mais experientes: cada player poderá pertencer a três times diferentes, que poderão ter nomes personalizados e com ranking pertencente à equipe. Cada equipe poderá ter até nove jogadores no total, incluindo reservas.

O jogo também terá um sistema de temporadas, com ranking e recompensas próprias, baseado nos sistemas de *Starcraft* e de *Hearthstone*. Todos os jogadores e equipes começam as temporadas no rank de número mais alto, o 50. Conforme progredirem na temporada, seu ranking vai diminuindo, e quanto mais próximo do 1, melhor.

Ao final da temporada os rankings são

resetados, e dependendo do nível alcançado por você ou seu time, vocês receberão bônus para começar a próxima temporada em um ranking mais avançado.

VÁ PRO SEU CANTINHO, LEAVER!

Com a chegada do beta também veio um sistema de punição para leavers, termo que define jogadores que constantemente abandonam partidas antes de seu fim, por qualquer motivo que seja. Ao deixar uma partida antes do fim, você será marcado como leaver. Jogadores marcados dessa forma serão colocados em uma fila específica, composta apenas de... jogadores marcados como leavers. Experimentar do próprio veneno, sabe? Para perder essa marcação basta não deixar mais as partidas antes que elas terminem. Muito justo.

Ah, e se você nunca abandona partidas no meio, mas um belo dia tem uma emergência e precisa sair, o sistema não te punirá por isso: a análise é feita do comportamento a longo prazo. Se isso se tornar constante, porém, pode se preparar pra encontrar novos (e impacientes) amiguinhos na fila. 🐼

O jogo tem um sistema de temporadas, com ranking e recompensas próprias, baseado nos sistemas consagrados de *Starcraft* e de *Hearthstone*

Plataforma: PC | Desenvolvedora: Blizzard | Editora: Blizzard | Lançamento: 2015

TOP 5 OS JOGOS MAIS INSUPOORTAVELMENTE AGUARDADOS PARA ESTE ANO

> Filipe Salles

MIGHTY Nº9

Uma das campanhas mais bem-sucedidas do Kickstarter ganhará vida esse ano. *Mighty Nº9* é o aclamado projeto de Keiji Inafune, criador de *Mega Man*. Visto como sucessor espiritual do azulzinho, *Mighty Nº9* possui semelhanças gritantes com a famosa franquia, motivo suficiente para alcançar o sucesso no Kickstarter, mas não o único.

O atrativo de *Mighty Nº9* está na nova técnica Absorption Dash. A fórmula é simples: atire no inimigo até ele desestabilizar e use sua corrida para acabar com ele e coletar Xel, energia que desbloqueia novas habilidades e multiplica sua pontuação, prato cheio para quem curte bater recordes. Ao que parece, a aventura de Beck será um tipo de mistura entre Sonic e Mega Man. Do jeito que está, não duvidamos que dê as caras em um futuro *Super Smash Bros.*!

Mighty Nº9 chega no segundo trimestre deste ano para quase todas as plataformas existentes. Esse negócio de crowdfunding deu tão certo para o mestre Inafune que ele já abriu uma nova campanha para criar uma DLC para o game.

Plataformas: 3DS, PC, PS3, PS4, PSV, Wii U, XO, X360 | **Desenvolvedoras:** Comcept e Inti Creates | **Editora:** Comcept | **Lançamento:** Segundo trimestre de 2015



BATMAN: ARKHAM KNIGHT

Vou poupá-los da menção clichê às péssimas adaptações de quadrinhos para jogos, em especial o famigerado *Superman 64*, que é tão ruim que deveria ser considerado como uma espécie de tortura. Em contrapartida, seu rival se deu bem com a trilogia *Arkham*, que chega ao seu final em junho próximo.

Com a tarefa difícil de superar *Arkham City*, a ação se passará por toda Gotham, ameaçada pelo Espantalho junto a outros rostos conhecidos, como o Pinguim e o Duas-Caras. A novidade fica por conta do Batmóvel, que marca presença pela primeira vez na série e tem papel crucial na exploração do mapa e em explodir bandidos em seu modo de batalha. O Morcegão também chega esbanjando estilo em seu novo uniforme, mais robusto que o antecessor.

Será que esse episódio irá superar seu antecessor? De qualquer maneira, a série *Arkham* já provou que os videogames podem representar muito bem o universo dos quadrinhos.

Plataformas: PC, PS4, XO | **Desenvolvedoras:** Rocksteady | **Editora:** Warner | **Lançamento:** Junho/2015

UNCHARTED 4: A THIEF'S END

Uncharted finalmente está chegando para o PS4. *Uncharted 4: A Thief's End* aparenta ser a aventura final de Nathan Drake e a maior promessa para o console neste ano. Com mudanças na jogabilidade inspiradas em *The Last of Us*, também da Naughty Dog, o título permitirá que você escolha de que maneira irá atravessar cada pedaço do mapa, seja atirando para todos os cantos ou avançando de maneira furtiva.

Na única demonstração de gameplay exibida até o momento, pudemos notar os cenários exuberantes característicos da franquia, mas uma melhora significativa na parte furtiva. Ainda existem muitas novidades acerca do jogo a serem reveladas durante o ano, que ainda não conta com uma data de lançamento, estimado para esse ano. Será que essa será de fato a última aventura de Nathan Drake?

Plataforma: PS4 | **Desenvolvedoras:** NaughtyDog | **Editora:** Sony | **Lançamento:** 2015



THE LEGEND OF ZELDA WII U

Lançamento de um *Zelda* novo é tão aguardado quanto final de Copa do Mundo – considerando que você seja fã de futebol, é claro. Revelado durante a E3 do ano passado, o *Zelda* para Wii U também entrará para o panteão de títulos com mundo aberto, o que já é uma revolução na fórmula de *Zelda*.

Em anúncio posterior à E3, Shigeru Miyamoto e Eiji Aonuma exibiram o primeiro gameplay do título, mostrando alguns elementos de exploração, movimento e combate montado. Claro que não deixaram de exibir o belo cenário de Hyrule, pela primeira vez em full-HD. O herói também aparece com uma técnica nova, saltando de Epona e detonando os inimigos em volta com suas flechas.

Ainda não temos uma data exata de lançamento ou até mesmo seu nome oficial, mas já rolaram alguns boatos na web dizendo que este será um remake do *Zelda* original. Mas até o momento isso não passa de rumor.

Plataforma: Wii U | Desenvolvedoras: Nintendo | Editora: Nintendo | Lançamento: 2015



THE WITCHER 3: WILD HUNT

Não é novidade que os poloneses estão roubando a cena na indústria de games, afinal de contas, não foi à toa que até o presidente Obama ganhou *The Witcher 2: Assassins of Kings* de presente. Seu sucessor foi revelado em fevereiro de 2013 e deu as caras na E3 daquele ano com um trailer de cair o queixo.

Situado em um mapa 30 vezes maior que de seu antecessor, o principal atrativo de *Wild Hunt* está em seu sistema Decisões e Consequências. Ao invés de apresentar resultados imediatos a cada ação, suas escolhas irão repercutir em um futuro próximo, mesmo que não esteja presente no local onde as decisões foram tomadas.

O grupo de espectros que dá nome ao jogo ressurgem misteriosamente, trazendo desgraça e morte por onde passam. Além da disputa contra o bando (que já havia aparecido no primeiro game da série), o terceiro episódio dará foco maior ao protagonista, revelando mais detalhes sobre sua origem, com particularidades que não foram vistas em seus antecessores.

Dizem por aí que *Wild Hunt* tem potencial de tirar *Skyrim* do trono como melhor RPG em mundo aberto, mas apenas saberemos a resposta para essa pergunta no final de maio. *The Elder Scrolls 4: Dragon Age* que se cuidem!

Plataformas: PC, PS4, XO | Desenvolvedora: CDProjekt RED | Editora: Warner | Lançamento: Maio/2015



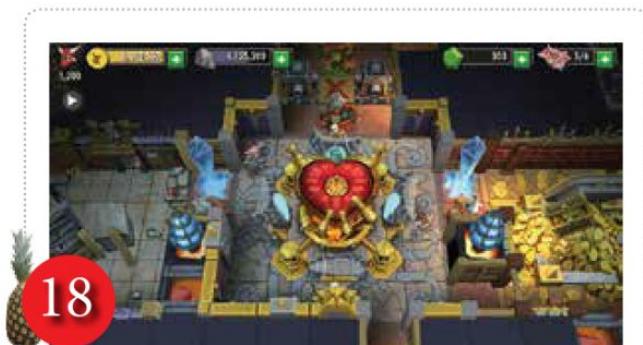
UMA ESCOLHA BEM DIFÍCIL

Com tantos títulos promissores para 2015, foi difícil escolher apenas cinco. Deixar jogos como *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, *Star Fox Wii U* e *Dying Light* (não deixe de conferir nossa matéria de capa com tudo sobre o game!) de fora nos fizeram sentir como se estivéssemos praticando heresia. Mas escolher jogos não é uma tarefa fácil e esperamos que você não queira cortar nossas cabeças.

TOP 18 TROFÉU ABACAXI



A gente pediu pra equipe da redação eleger os 5 jogos que merecem o Troféu Abacaxi da temporada. A equipe elegeru 18. É a safra que é ruim ou a equipe que ficou exigente? Confira a lista e tire suas próprias conclusões!



18

DUNGEON KEEPER

Plataforma: Mobile | Editora: EA

"O problema de *Dungeon Keeper* não está no jogo, mas no desrespeito ao jogador. Cada passo dado na masmorra necessita de uma quantidade absurda de recursos e a mesma medida em tempo para a estrutura ficar pronta. Mas um detalhe importante: você pode evitar tudo isso usando dinheiro real. Quer um bom uso para sua conta bancária? Compre os clássicos e jogue no seu computador." (Filipe Salles)

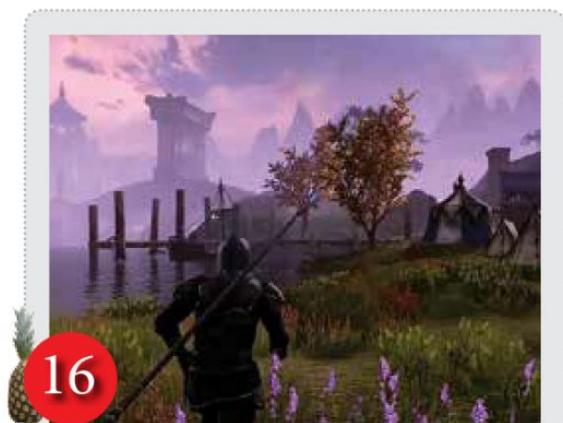


17

THE LEGEND OF KORRA

Plataformas: PC, PS3, PS4, X360, XO | Editora: Activision

"Não sou fã desta nova temporada da série *Avatar*, mas a sucessora de Aang merecia um jogo melhor. O jogo até aparenta ter uma boa intenção, mas se os desenvolvedores tivessem gasto menos tempo se preocupando com sequências animadas e se dedicado mais às mecânicas que compõem o game, provavelmente teríamos um título melhor. É apenas mais um jogo de ação repetitivo e pouco inspirado." (Rafael Barbosa)



16

THE ELDER SCROLLS ONLINE

Plataformas: PC, PS4, XO | Editora: Bethesda

"*Skyrim Online*? Nada disso. O que temos em *The Elder Scrolls Online* são menus confusos, quests desinteressantes e um mundo vazio. O pouco conteúdo oferecido nos meses após o lançamento e a cobrança de assinatura mensal foram os últimos passos para sepultar o game. Não é só um *Elder Scrolls* ruim, é um MMO ruim." (Lucas Moura)



15

NHL 15

Plataformas: PS3, PS4, X360, XO | Editora: EAa

"Melhorias gráficas em troca de conteúdo? Além de remover modos de jogo previamente disponíveis, os que estão em *NHL 15* são incompletos. Mesmo com quatro grandes atualizações, *NHL 15* continua com bugs na física e problemas de desempenho." (Lucas Moura)

SOUL CALIBUR: LOST SWORD

Plataforma: PS3, PS4, X360, XO | Editora: Bandai Namco

"*Soul Calibur V* já não foi o melhor da série *Soul Calibur*, que um dia já foi um dos melhores jogos de luta. Mas a Namco conseguiu piorar as coisas ainda mais com este singleplayer free to play em que o objetivo é enfrentar novos inimigos na busca por... Roupas novas!!!" (Rodrigo Brasileiro)



14

13

THE AMAZING SPIDER-MAN 2

Plataformas: 3DS, Mobiles, PC, PS3, PS4, X360, XO, Wii U | Editora: Activision

"Já está ficando complicado esperar um bom jogo do cabeça-de-teia. Não que o filme seja grande fonte de inspiração ou o maior problema, mas o fato é que a Beenox, desenvolvedora do game, simplesmente não acertou a mão em nenhum dos últimos quatro jogos do herói." **(Renato Almeida)**

"Não sei porque as pessoas se surpreendem com a falta de qualidade desse game, afinal, o filme em que ele se baseia é tão ruim quanto. Até os problemas do longa são parecidos com os que encontramos no título: enredo ruim e personagens desinteressantes, embora aqui a adição de missões secundárias enfiadas e repetição maçante tenham se tornado vilões poderoso demais para o amigo da vizinhança." **(Rafael Barbosa)**

12

ESCAPE DEAD ISLAND

Plataformas: PC, PS3, X360 | Editora: Deep Silver

"*Dead Island*, apesar dos pesares, sempre soube ser interessante, com seu mundo misterioso e muitos zumbis. Disso, *Escape Dead Island* só tem os zumbis. O resto é só martelar o mesmo botão e enfrentar os mesmos inimigos. Os gráficos e as piadinhas são péssimas." **(Rodrigo Brasiliense)**

"Sou fã do gameplay do primeiro *Dead Island*. Mas *Escape Dead Island* é só um arremedo da série: manteve o título, manteve a presença dos zumbis, mudou todo o resto. Pra pior. A impressão que temos é a de estarmos enfrentando sempre os mesmos zumbis o jogo inteiro." **(Fernando Souza Filho)**

YAIBA: NINJA GAIDEN Z

Plataformas: PC, PS3, X360 | Editora: Koei Tecmo

"A série *Ninja Gaiden* teve altos e baixos em seus anos de auge, mas sempre soube divertir. *Yaiba* nem isso faz direito. É um caso em que tudo no jogo é de mau gosto, inclusive a ação e a jogabilidade. É até ofensivo se lembrarmos que o pai de Mega Man é um de seus produtores!" **(Rodrigo Brasiliense)**

"O que havia para dar errado nessa mistura entre *Ninja Gaiden* e zumbis? Gameplay desequilibrado, repetições sem fim e o preguiçoso design do jogo: tudo é maçante. E essa já foi uma das séries mais alucinantes dos games..." **(Renato Almeida)**



11



10

NBA LIVE 15

Plataformas: PS4, XO | Editora: EA

"Não há mais como escapar: ou a EA sua a camisa de verdade para bater de frente com a franquia *NBA 2K* ou vai continuar tomando olé em quadra. Mais uma vez a promessa não sobreviveu e o jogo ficou com aquele sabor amargo de ter sido feito às pressas, com um gameplay inconsistente." **(Renato Almeida)**

9

F.E.A.R. ONLINE

Plataforma: PC | Editora: Warner

"Os jogos da série *F.E.A.R.* já foram sinônimo de noites sem dormir, mas a tentativa de levar esse ambiente para o mundo online não funcionou como deveria. Com gráficos, design e, acima de tudo, ideias ultrapassadas, a única coisa a temer agora é o próprio destino da franquia." **(Renato Almeida)**

8

TRANSFORMERS: RISE OF THE DARK SPARK

Plataformas: 3DS, PC, PS3, PS4, Wii U, X360, XO | Editora: Activision

“Jogos baseados em filmes possuem uma reputação terrível e *Rise of the Dark Spark* mantém essa fama. Diferente do título homônimo para o Nintendo 3DS, a versão para consoles é tediosa e não consegue agradar nem os maiores fãs dos robôs gigantes. O controles são duros, as transformações não empolgam e a história é uma bagunça completa. Durante a campanha principal, o jogador controla tanto os Autobots quanto os Decepticons em missões diferentes, o que confunde e dificulta a compreensão da trama. Além disso, os efeitos e a trilha sonora dão vontade de deixar a TV sem áudio.” (Bruno Capozzi)

“Quem viu esse *Rise of the Dark Spark* até se esquece que os *Transformers* tiveram há pouco tempo um momento de glória nos games. O problema é que o jogo decepciona sendo incompleto em todos os sentidos e ainda por cima desfaz a boa reputação da série de ação dos robôzões.” (Renato Almeida)

7

STYX: MASTER OF SHADOWS

Plataformas: PC, PS4, XO | Editora: Focus

“Quando olho para *Styx*, vejo apenas um grande potencial desperdiçado. Eu realmente queria gostar desse game, em grande parte porque adorei o protagonista, que habita um universo interessante e que é desperdiçado nesse jogo enfadonho. Um sistema de furtividade mal empregado e que inevitavelmente leva a combates intragáveis, aliado a um sistema de evolução mal planejado, fizeram desse título o pior stealth do ano. E olha que ele estava competindo com *Thief...*” (Rafael Barbosa)

! EU DISCONCORDO!!!

“*Styx* é indicado especialmente para aqueles que gostam de títulos old-school. Ele tem um jeitão de jogo comparável ao primeiro *Thief*, de 1998, e até mesmo a *Dishonored*. A graça está completar os objetivos sem matar ninguém ou ser visto. O combate deixa um pouco a desejar? Sim, mas de maneira geral suas mecânicas são bem divertidas.” (Lucas Moura)

6



WATCH DOGS

Plataformas: PC, PS3, PS4, Wii U, X360, XO | Editora: Ubisoft

“A linda Chicago que vimos na E3 e em várias prévias pelo planeta acabou virando uma cidade toda quadrada e sem vida. O downgrade gráfico só não foi maior do que nossa decepção com a história sem graça e missões tediosas.” (Thomas Schulze)

“Confesso que fiquei empolgadíssimo com o título que prometia espremer todo o poder gráfico do PS4. Imaginei um *GTA* mais complexo e com uma mecânica de hacking que encantaria quem já tem esse interesse na vida real. Não foi o que vi na prática. Talvez a expectativa fosse alta demais, mas o fato é os bugs do lançamento inicial realmente afetaram a experiência do jogo, coisa que não aconteceu com o excelente *Assassin's Creed Unity*, por exemplo, que é da mesma publisher. Para o hype criado, é apenas um gigantesco jogo mediano.” (Fernando Souza Filho)

! EU DISCONCORDO!!!

“Talvez eu tenha conseguido aproveitar melhor *Watch Dogs* por não ter entrado no hype que tomou conta dos mundos dos games quando ele se deparou pela primeira vez com o jogo. Não é obviamente o mesmo game que vimos naquela longínqua E3 de 2012, mas isso basicamente se restringe ao aspecto gráfico. Fora isso, o game da Ubisoft ainda oferece uma experiência interessante e com mecânicas bacanas, o que era tudo que os trailer e gameplays do título realmente prometiam.” (Rafael Barbosa)

5



DRIVECLUB

Plataforma: PS4 | Editora: Sony

“O game chegou às prateleiras com servidores precários e capado de suas principais funções online.” (Thomas Schulze)

“A mistura de simulação e arcade desenvolvida pelo estúdio Evolution é divertida, porém, a premissa estava completamente quebrada. E a inteligência artificial é exageradamente mecânica.” (Bruno Capozzi)

! EU DISCONCORDO!!!

“Como um jogo de corrida singleplayer, é impecável, apesar dos problemas do online. Pistas divertidas, vasta escolha de carros, belos gráficos e uma inteligência artificial desafiadora.” (Lucas Moura)

“*Driveclub* apareceu meses antes da data prevista e foi lançado com metade de suas funcionalidades. Hoje em dia, o jogo até sabe impressionar, mas quem é que vai por a mão no fogo depois de tantas primeiras impressões negativas?” (Rodrigo Brasiliense)

DESTINY

Plataformas: PS3, PS4, X360, XO | Editora: Sony

"Apesar de bons tiroteios e multiplayer consistente, a Bungie falhou em suprir o hype que ela mesma criou. *Destiny* sofre de uma crise de identidade e não parece se importar com isso. O game força os jogadores a repetirem as mesmas missões em mundos vazios e sem variedade de inimigos inúmeras vezes. O sistema de looting é inconsistente e perpetua uma jornada tediosa pelos mesmos locais em busca de itens apenas um pouco melhores." (Bruno Capozzi)

"*Destiny* se apresenta como um jogo repleto de coisas para fazer. No final, ele se limita a testar a paciência do jogador com missões repetitivas, pouca variedade de inimigos e um sistema de progressão que ninguém consegue entender direito." (Lucas Moura)

! EU DISCONCORDO!!!

"É um absurdo achar que *Destiny* está entre os piores do ano. Ele tem um enredo que poderia ser criado por uma criança de seis anos? Sim, tem. O sistema de armas não oferece qualquer tipo de variação perceptível? Também. As missões são repetitivas? Com certeza. Mas ainda que tenha estes problemas, a Bungie conseguiu fazer um game muito divertido de se jogar e que traz uma experiência online competente, que continua evoluindo." (Rafael Barbosa)

"O jogo é uma versão um pouco decepcionante do que poderia ter sido *Borderlands* nesta nova geração. Mas isso não quer dizer que o jogo é ruim. As mecânicas que o movem estão em harmonia e a produção funciona muito bem." (Rodrigo Brasiliense)

4



3

SONIC BOOM: RISE OF LYRIC

Plataforma: Wii U | Editora: Sega

"*Sonic Boom* não conseguiu acertar em praticamente nada. Com elementos de plataforma, jogos de mundo aberto e ação, o título não acerta em nenhum destes aspectos. As seções em plataforma podem ser resolvidas de primeira jogando com os olhos vendados. A pancadaria se limita a ficar apertando um botão como se não houvesse amanhã. E a câmera é muito bugada." (Filipe Salles)

2



ASSASSIN'S CREED UNITY

Plataformas: PC, PS4, XO | Editora: Ubisoft

"A ideia de viver um assassino durante a Revolução Francesa é empolgante até você ver a quantidade de problemas que *Assassin's Creed Unity* possui. Toda vez que buscava um pouco de diversão, um novo bug aparecia que deixaria qualquer um frustrado." (Lucas Moura)

"É uma pena que depois de nos entregar um dos melhores jogos da série *Assassin's Creed* com *Black Flag*, a Ubisoft tenha lançado um dos piores da franquia. *Unity* é um jogo muito bonito, mas este é o único quesito no qual o game se destaca. Um sistema online ruim, uma verdadeira overdose de conteúdo repetitivo e pouco interessante são apenas alguns dos inúmeros problemas que existem." (Rafael Barbosa)

"*Unity* é não consegue ser relevante quando comparado aos seus antecessores. O jogo foi lançado repleto de bugs e foi um grande marco das estreias desastrosas de 2014. Como se não bastasse, a grande novidade da Ubisoft para *Assassin's Creed Unity* foram compras dentro do jogo, com dinheiro de verdade..." (Bruno Capozzi)

! EU DISCONCORDO!!!

"*Unity* é o exemplo de muitas coisas que estão erradas na nossa atual indústria, mas não é um jogo ruim. Longe disso. Basta ver sua reconstrução da Paris em ebulição durante a Revolução Francesa." (Rodrigo Brasiliense)

"Bugs todo jogo tem, o que faz a diferença é quando eles não atrapalham o gameplay. Sinceramente, não vi nada em *Unity* que fosse atrapalhado por algum bug. Muito pelo contrário: me diverti muito explorando a Paris da Revolução Francesa e interagindo com personalidades do porte de Marquês de Sade, Robespierre e Napoleão Bonaparte. Terminei o jogo com meros 28% e passei o resto do tempo fazendo missões paralelas e abrindo novos mapas. Pra mim, foi um dos títulos mais divertidos de 2014." (Fernando Souza Filho)

RAMBO: THE VIDEO GAME

Plataformas: PC, PS3, X360 | Editora: Reef Entertainment

"Acreditamos que a adaptação de *Rambo* tentou chegar ao patamar do desastroso *Superman 64*. O jogo se inspirou de maneira tão forte nos clássicos dos fliperamas como *Time Crisis* e *House of the Dead* que até mesmo seus gráficos ficaram iguais. Só esqueceram de avisar que seus gráficos estão 20 anos atrasados. Não, *Rambo* não tinha a intenção de usar o estilo retrô, mas sem dúvida adotou o estilo ridículo." (Filipe Salles)

"Se antes achava que *Rambo IV* tinha tido um final pouco digno para uma série que aprendi a amar em minha infância, este atentado (me recuso a chamar isso de 'jogo') serviu apenas para que desse mais crédito ao último filme protagonizado por John Rambo. Sem qualquer inspiração, com gráficos horríveis, efeitos sonoros medíocres e uma mecânica pavorosa, aí está um jogo que redefine o termo 'caça-níquel' e parece ter sido feito apenas para atrair e decepcionar os fãs do personagem clássico de ação." (Rafael Barbosa)

"*Rambo* precisava mesmo de um novo jogo? Artificial e repetitivo, o resultado final da produção da Reef Entertainment é aquele que te deixa rouco de tanto gritar 'Não! Não! Não!'" (Rodrigo Brasiliense)

"Esta 'maravilha' não é apenas um péssimo jogo baseado em uma série de filmes lendária, como também está entre os piores da história. Você se lembra daqueles arcades em que o controle era uma light gun? Esse jogo funciona da mesma forma, porém sem as tais arminhas. É muita vergonha alheia." (Bruno Capozzi)

"Que merda é essa que fizeram com *Rambo*?" (Fernando Souza Filho)

1



NOS TEMPOS DO VELHO MS-DOS

Imagine que mais de 2 mil jogos (alguns clássicos!) da era DOS estão disponíveis agora de graça para você jogar em seu navegador. Nós te mostramos aqui o caminho das pedras...

> *Filipe Salles*



Você sabia que 2.386 títulos para o antigo sistema operacional MS-DOS estão disponíveis de graça na internet? Então, prepare-se para virar a noite voltando aos clássicos, pois todos eles podem ser jogados através do navegador, sem necessidade de baixar nada. A novidade veio do Internet Archive (goo.gl/E9csCW), uma iniciativa sem fins lucrativos dedicada a fazer um compêndio, como uma grande biblioteca pública, com todo tipo de material que se possa imaginar.

Não é a primeira vez que temos esse tipo de iniciativa. No ano passado, cerca de 900 jogos de arcade também foram disponibilizados nesse mesmo esquema.

Embora os computadores recebessem ports de título para os fliperamas e consoles, os fãs brasileiros perderam um bom número de exclusivos que estavam presentes nos computadores daquela época. Jogos de estratégia, simuladores e RPG ocidentais, como a série *Ultima* e as adaptações das aventuras do RPG de mesa *Dungeons & Dragons*, são alguns

exemplos de exclusivos.

Enquanto estamos no hype para o lançamento de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, um dos títulos disponíveis na biblioteca é *Metal Gear*, originalmente lançado para o MSX2 no Japão, recebendo um port para o NES poucos meses depois. Em 1990, o MS-DOS e o Commodore 64 também receberam ports da versão lançada para o console da Nintendo.

Os fãs de gerenciamento esportivo, como o recente *Football Manager*

ONDE DIABOS ESTÁ CARMEN SANDIEGO?

De todos os jogos de DOS disponíveis, não tenho como negar que *Where in the World is Carmen Sandiego?* foi, pessoalmente, o mais especial. Não pela diversão espalhada por horas de jogatina, mas também pela aula de geografia. Para quem não conheceu o título, trata-se de um jogo educativo com ênfase em investigação, cujo objetivo é capturar a fugitiva Carmen Sandiego e seus comparsas da V.I.L.E., escondidos pelo globo.

Para colecionar as pistas e chegar até a criminosa e seus parceiros, é preciso conhecer detalhes geográficos de cada região. Por exemplo, se você está na Itália e pegar uma pista indicando a localização de um bandido, esta indicação sempre será feita através de uma característica, como "quem você procura está no país com bandeira verde, branca e vermelha". Essa é uma das questões mais fáceis, mas pode esperar bastante pedreira pelo caminho!

O principal ponto provado por *Where in the World is Carmen Sandiego?* é que é possível criar um jogo educativo divertido. Com jogos como *Assassin's Creed* e *Valiant Hearts: The Great War* não chega a ser difícil estudar com o controle na mão. O mesmo não podia ser dito 15 anos atrás.

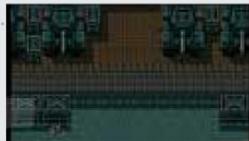


10 TÍTULOS ICÔNICOS QUE VOCÊ PRECISA JOGAR

MARIO TEACHES TYPING Mario vai resgatar a Princesa Peach em um estilo diferente e precisa que você digite o mais rápido possível para tirá-la das garras de Bowser.



METAL GEAR A franquia de Hideo Kojima começa aqui! Infelizmente, esta versão é um port do NES, conhecido por apresentar diversas falhas e cortes em relação à original, lançada para o MSX.



PRINCE OF PERSIA A primeira Aventura do Príncipe da Pérsia começa aqui. Antes de viajar no tempo e encarar criaturas gigantes, tínhamos apenas que nos preocupar em acertar os saltos, evitar armadilhas e duelar.



WOLFENSTEIN 3D "Que tal fazer um jogo que atiramos em nazistas? Ninguém gosta de nazistas!" Foi com essa ideia louca que John Carmack e John Romero criaram o primeiro FPS da história.



CHAMPIONSHIP MANAGER A primeira versão do popular simu-



lador de futebol também marca presença aqui.

IKARI WARRIORS Se você é fã de *The King of Fighters* e não conhece *Ikari Warriors*... Bom, então precisa conhecer. O jogo de ação é o título de onde foram originados os lutadores Ralf, Clark e Heidern.



EYE OF THE BEHOLDER Uma das adaptações mais clássicas de *Dungeons and Dragons*, *Eye of the Beholder* recria uma das mais populares aventuras do cultuado RPG de mesa.



GAUNTLET Um dos primeiros RPGs de ação, ele veio antes até mesmo de *Diablo*. O game acabou de receber um remake que você encontra no Steam, além de já ter dado a cara nos consoles, entre eles o Nintendo 64.

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR O simulador de aviões da Microsoft é o mais realista da história. De tão realista, alguns indivíduos inusitados já chegaram a tentar pilotar um avião clandestinamente só com os conhecimentos adquiridos em versões mais atuais deste jogo.



2015, vão poder voltar às origens com o *Championship Manager* original e a versão lançada em 1993.

E se está arrancando cabelos com a *Dark Souls*, estamos rindo com sua inocência. Claro que não vamos colocar em cheque a dificuldade do título da Bandai Namco, mas brincar com os jogos da década de 1980/90 beira ao masoquismo. Nostálgicos dirão que a vida antes era bem mais fácil, mas estão mentindo. Sem tutoriais que entregam tudo mastigado, a simples tarefa de sobreviver em

um destes jogos já era uma conquista. Foi uma época em que ler o manual era essencial para a sobrevivência.

HÁ UNS PROBLEMINHAS...

Mas nem todos os títulos funcionam perfeitamente, visto que o emulador que possibilita a jogatina pelo navegador ainda se encontra em fase beta. Como eles são jogados pelo navegador, o salvamento também não é possível. No entanto, alguns games contam com a opção de serem baixados, necessitando

que também utilize o DOS-Box, emulador do MS-DOS.

A liberação dessa biblioteca é uma ótima chance de visitar o passado e entender como desenvolvedores, artistas e designers se viravam para entregar experiências profundas e, em alguns casos, o mais próximo da realidade possível. Naquela época, era necessário imaginação para converter um amontoado de pixels em uma figura realista. E você aí reclamando dos bugs dos games atuais de mundo aberto. 🌐

OS MITOS DE KINGDOM HEARTS

Você conhece a mitologia de *Kingdom Hearts*? Nessa mistura de Disney e *Final Fantasy*, o que é considerado “normal” vai se perder por completo na história...

> *Fellipe Camarossi*

Kingdom Hearts é uma bagunça. Antes mesmo de começar esse texto, é preciso advertir o leitor de que, se pretende mesmo adentrar esse mundo que mescla Mickey Mouse e *Cloud Strife* como se fosse a coisa mais natural do mundo, é preciso estar pronto para dar um nó na cabeça. Não bastava criar um jogo que permitisse a coexistência do universo Disney com a da franquia *Final Fantasy*, era preciso criar uma mitologia própria que desafiasse a lógica de ambos.

Antes de mais nada, devo dizer que tentarei não dar nenhum grande spoiler sobre a série, para que você possa aproveitar ao máximo os jogos – algo que se torna cada vez mais fácil com as coletâneas em HD (*Kingdom Hearts HD 1.5 ReMix* e *Kingdom Hearts HD 2.5 ReMix*) e o resumo da franquia em texto no game de Nintendo 3DS (*Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance*).

Dessa maneira, vamos nos focar primeiramente na mitologia que cerca o universo de

Kingdom Hearts, começando pelo curioso nome da série.

Desde tempos imemoriais que se conta a história de que existe uma fonte para toda a luz, o conhecimento e a energia no universo. Essa fonte ilimitada de poder era conhecida como “o coração de todos os mundos”, dando vida para toda a existência. O nome deste grande coração é Kingdom Hearts, e acredita-se que todos os corações vão para ele quando deixam o mundo material, bem como ele é a fonte de todos que estão vivos.

A LÂMINA QUE ENROLA A LÍNGUA

Com essa importância tão grande, é óbvio que ele não ficaria a esmo, sendo protegido por uma lâmina conhecida como χ Blade – e não confunda aqui a letra grega χ (“qui”) com o X do nosso alfabeto.

A questão é que a natureza humana sempre foi a de buscar poder. É por isso que, com o conhecimento da existência de Kingdom Hearts se propagando, os humanos

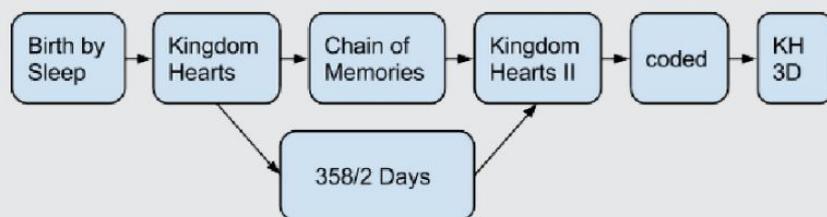
tentaram reproduzir a chave para ele, a χ Blade, forjando as keyblades, espadas em formato de chaves que tiravam sua força do coração do usuário. Incapazes de, ainda assim, abrir o caminho até o coração de todos os mundos, a humanidade entrou em um grande confronto para chegar a fonte de toda a luz. A escuridão projetada pela Keyblade War (como ficou conhecido este confronto) partiu em 20 pedaços a χ Blade: 7 de luz, 13 de escuridão. E todos se espalharam pelos mundos em toda a galáxia.

Supostamente, esse mecanismo de defesa deixaria trancado Kingdom Hearts para todo o sempre, deixando-o protegido de possíveis usurpadores de seu infinito poder e conhecimento. Mas aqueles 20 fragmentos precisavam encontrar um destino.

Com a χ Blade despedaçada, a lenda de como chegar ao Kingdom Hearts acabou se perdendo no tempo, sendo conhecida por poucos Mestres da Keyblade. E são realmente poucos, visto que a grande maioria dos guerreiros capazes de empunhar

COLOCANDO ORDEM NESTA ZONA

Kingdom Hearts é uma daquelas séries que possui uma enorme quantidade de jogos, mas que são lançados fora de sua ordem cronológica. Por isso, se quiser jogar as sete aventuras de Sora e cia. na ordem correta da história, siga a nossa linha do tempo para poder se situar adequadamente nesses mundos fantásticos:



Vale ressaltar que os eventos de *Kingdom Hearts: 358/2 Days* iniciam no final de *Kingdom Hearts* e ocorrem ao mesmo tempo que *Kingdom Hearts: Chain of Memories*. Eles são concluídos no prólogo de *Kingdom Hearts II*.

Para poder jogar todos eles, a dica da **EGW** é investir nas duas edições *HD ReMix* para PlayStation 3, pois nelas é possível jogar quatro dos jogos da série e ver as cenas mais importantes de outros dois, deixando apenas o de Nintendo 3DS de fora.

Todavia, a cena final de *Dream Drop Distance* dá as caras no segundo *ReMix*, então, fica mais fácil de se localizar.





essas armas únicas foram exterminados na Keyblade War. Toda a informação que possuíam é que a arma seria conjurada novamente sob duas condições: quando os 20 fragmentos dispersos no universo voltassem a ter uma única forma ou quando uma grande luz e uma colossal escuridão se chocassem.

Por muitas eras, acreditou-se que ninguém seria louco de reproduzir a catástrofe que permeou os mundos com a escuridão. Mas aí surgiu alguém com insani- dade na medida certa e um forte desejo de ser a mais poderosa forma de vida na existência. Com isso em mente, o Mestre da Keyblade começou a estudar magias antigas, técnicas proibidas

e que lhe permitiriam uma sobrevida mesmo quando seu corpo já não resistisse, rituais que lhe garantiriam um novo receptáculo para seu coração e outra chance de ter todo o poder que desejava. Seu nome? Bem, isso talvez fique para uma outra história...

E onde entra Disney e *Final Fantasy* nisso tudo? Como escrevi no início, tentei manter este artigo longe de spoilers, explicando apenas o que você precisa saber antes de mergulhar no universo de *Kingdom Hearts*. Agora, se deseja saber como Mickey é o Mestre Yoda deste universo e como Cid ajuda a montar naves com Lego, talvez seja uma boa marcarmos outra sessão de história aqui na **EGW** no futuro... 

OS CAMINHOS DO CORAÇÃO

Enquanto o título dessa caixa possa parecer nome de novela, ele define bem a origem de todas as raças do universo de *Kingdom Hearts*. Um mesmo ser vivo pode dar origem a diversos outros dependendo apenas de suas emoções. Acha impossível? Então vamos conhecer alguns deles:

HEARTLESS

O que é? São criaturas formadas da escuridão no coração das pessoas. Quando uma pessoa é consumida pelas Trevas, ela se torna um Heartless. São incapazes de sentir, em maioria movidos apenas pelo instinto em vez de raciocínio. São subdivididos em duas categorias: Emblem (Heartless formados por corações corrompidos) e Pureblood (nascidos da escuridão da própria existência). São os inimigos mais comuns da franquia.

Onde aparece? *Kingdom Hearts*, *Chain of Memories*, *Kingdom Hearts II*, *coded*, *358/2 Days*, *Birth by Sleep*.

NOBODY

O que é? Quando uma criatura é consumida pelas Trevas, seu coração se desprende e se transforma em um Heartless. Quando o espírito desse ser vivo é muito forte, o corpo deixado para trás se transforma em um Nobody. A força e forma do Nobody dependem do espírito de sua forma original, determinando se a criatura será mais bestial ou mais humana. São racionais, capazes de raciocínio lógico, porém são incapazes de sentir. Eles podem simular sentimentos, já que retêm suas memórias de vida humana, mas apenas alguns Nobody especiais são capazes de sentir verdadeiramente.

Onde aparece? *Kingdom Hearts*, *Chain of Memories*, *Kingdom Hearts II*, *358/2 Days*, *Dream Drop Distance*.

UNVERSED

O que é? Considerado "o oposto da vida humana", um Unversed nasce a partir de emoções negativas. Diferente dos Heartless, que são um coração corrompido, os Unverseds são apenas fragmentos das trevas em um coração, podendo ser controlados por ele, caso esteja totalmente entregue à escuridão.

Onde aparece? *Birth by Sleep*.

DREAM EATER

O que é? essas criaturas peculiares existem exclusivamente na Realidade dos Sonhos (no original, Realm of Sleep). Originadas dos pensamentos dos adormecidos, são subdivididos em duas categorias: Nightmares, que devoram os sonhos bons, e Spirits, que devoram os sonhos ruins. Sua categoria influencia sua natureza para com outros seres vivos na Realidade dos Sonhos, sendo os Nightmares mais hostis e os Spirits mais amistosos.

Onde aparece? *Dream Drop Distance*.

REPLICA

O que é? Um Nobody pode ser criado de maneira artificial também, reproduzindo a existência de outro alguém, inclusive copiando suas habilidades e memórias. Esses seres artificiais são chamados de Replica e, por terem sua origem em laboratório, podem até mesmo adquirir capacidades únicas, como a de manipular memórias alheias.

Onde aparece? *Chain of Memories*, *Kingdom Hearts II*, *358/2 Days*, *Coded*, *Dream Drop Distance*.

UNCHARTED 4 A THIEF'S END

Diretores responsáveis por *The Last of Us*, Neil Druckmann e Bruce Straley preparam uma aventura única para Nathan Drake no PS4

> Bruno Capozzi



Semelhanças com Indiana Jones agora podem ficar mais fortes

Em 1981, o primeiro filme de Indiana Jones foi lançado nas telonas e mudou para sempre o conceito de aventura no cinema. Com seu protagonista carismático, cenas de ação incríveis e histórias com um toque místico, o professor de arqueologia conquistou tanto a crítica como as bilheteiras ao redor do mundo. Mas, se estamos falando de videogame, por que citar esse fenômeno do cinema? Pense um pouco: qual franquia atual dos games possui tantas similaridades com o clássico *Indiana*

Assim como Indiana Jones no cinema, Nathan Drake conseguiu cativar o público com seus aspectos "comuns" e sua personalidade marcante

Jones? Se você pensou em *Uncharted*, acertou em cheio.

Em 2007, tivemos primeiro título da série, intitulado *Drake's Fortune*. Nele foi apresentado o personagem principal da série, Nathan Drake, um suposto descen-

dente do explorador Sir Francis Drake, que buscava o lendário tesouro perdido do El Dorado.

Exclusivo para PlayStation 3, ele rapidamente se tornou um sucesso e vendeu aproximadamente 4,8 milhões de cópias ao redor do mundo. Nathan Drake, por sua vez, transformou-se no mais novo garoto propaganda da Sony.

Assim como Indiana Jones, Drake conseguiu cativar o público com seus aspectos "comuns" e sua personalidade marcante. O estúdio americano Naughty Dog, responsável também pelas franquias *Jak & Daxter*, *The Last of Us* e *Crash Bandicoot*, queria um personagem crível e de fácil identificação com o público. É por isso que, desde seu jeito irreverente até seu sarcasmo constante, não é difícil reconhecer similaridades com o personagem eternizado por Harrison Ford.

Em paralelo, Nathan também deveria



Diferença gráfica de Uncharted 3 para o 4

UNCHARTED 4
THE THIEF'S END

UNCHARTED 3
DRAKE'S FORTUNE



FERRAMENTAS

Em um vídeo de gameplay com 15 minutos de duração apresentado em 2014, o protagonista usa novas ferramentas para se locomover e também para derrotar inimigos. Entre as revelações estão um equipamento de escalada que o ajuda a atingir espaços antes inacessíveis e uma corda com gancho, para se pendurar e até mesmo arremessar Drake contra seus inimigos em golpes para lá de cinematográficos.





A GRANDE POLÊMICA: 30 FPS x 60 FPS

Um assunto que gerou grande discussão foi que a demonstração de 15 minutos apresentada em vídeo estava rodando a 30 frames por segundo. Em entrevista concedida à revista Edge, o diretor Bruce Straley abriu o jogo sobre o caso e informou que *Uncharted 4* está rodando acima de 30 FPS, porém, eles resolveram travar a demo mostrada para que não houvesse baixas em seu desempenho, uma vez que o game ainda não foi concluído.

Para completar, Straley afirmou que eles não devem elevar o número para 60 FPS caso isso comprometa a experiência do jogador. Com o intuito de eliminar quedas de frame e consequentemente a diversão de cada um, a Naughty Dog está disposta a deixar os 60 FPS de lado e dar prioridade à experiência como um todo. Vale lembrar que todos os títulos anteriores da franquia rodam a 30 FPS.

Com previsão de lançamento para o final de 2015 e muitas coisas a serem reveladas, *Uncharted 4: A Thief's End* cria um ar de mistério que só poderá ser descoberto com uma boa dose de paciência. No entanto, a Naughty Dog já provou ser um grande estúdio que não está pra brincadeira. O jeito é esperar ansiosamente pelo novo jogo assim como esperamos por novas aventuras do lendário Indiana Jones.



É tão real que dá até para se apaixonar, não dá?



Novo gameplay promete mudar bastante com a adição de novas armas

pulsar carisma e possuir um quê de ator de cinema. De acordo com seus criadores, o personagem principal da série é uma mistura de elementos retirados do cinema antigo até algo mais atual. Algumas das referências usadas com esse intento foram: Bruce Willis, Johnny Knoxville e até o aventureiro dos quadrinhos Tintim.

Acompanhado de um protagonista de respeito, nada na franquia *Uncharted* fica para trás. Ambientes, sons, enredo e sequências de ação receberam atenção redobrada e, com isso, ficaram marcados como grandes referências da geração passada.

Mas se tem uma coisa que a Naughty Dog sabe fazer com maestria é contar histórias. Todos os títulos da série *Uncharted* possuem uma fluidez incrível, que dificulta largar o controle. Apesar de o universo das tramas possuírem temas possíveis, a realidade se funde à ficção em cada uma das

histórias apresentadas. Além de enfrentar piratas, ladrões e mercenários, Drake também encara seres amaldiçoados, guardiões mutantes, aranhas comedoras de carne e até "possuídos" misteriosos.

Somado aos inimigos inusitados, os enredos evoluem através de períodos que variam desde tiroteios insanos, resolução de puzzles e demonstrações atléticas de Drake no melhor estilo plataforma. Isso propulsiona o avanço das histórias sem fazer com que ninguém perca o interesse.

NATHAN TEM BOA COMPANHIA

No entanto, Nate não está sozinho. Durante os jogos da série, o protagonista é acompanhado de personagens que o auxiliam em suas jornadas: Victor Sullivan, seu fiel parceiro e mentor; Elena Fisher, uma jornalista que acaba se tornando sua grande paixão; e Chloe, uma ladra

sedutora com interesses próprios. Drake também conta com personagens menores, como Tenzim (*Among Thieves*) e Salim (*Drake's Deception*) para sair de situações desagradáveis.

Após tantas aventuras e um clima de final feliz ao rolar dos créditos em *Uncharted 3*, era difícil de acreditar que Drake voltaria com mais histórias para contar. O sucesso de *The Last of Us* deixou os fãs da Naughty Dog sem maiores expectativas pelo que seria revelado no futuro. Na realidade, nem mesmo Nathan Drake poderia prever o seu retorno. A Naughty Dog recentemente divulgou informações sobre a trama de *Uncharted 4: A Thief's End* e, de acordo com os desenvolvedores, o novo exclusivo para o PS4 se passará três anos após o término de *Uncharted 3*.

Após juntar as escovas de dente com Elena, Drake decide largar sua vida de aven-

CONHEÇA A HISTÓRIA

Cada um dos quatro títulos lançados conta com histórias que deixariam Harrison Ford, no mínimo, com vontade de participar. Explore as aventuras pelas quais Nathan Drake já se meteu desde sua primeira aparição:

UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE (2007, PS3) Acreditando ser o descendente direto do corsário do século XVI Sir Francis Drake, Nathan sai em busca do que sobrou de seu "parente". Ao se deparar com um caixão vazio, o protagonista encontra um mapa com a localização do tesouro perdido de El Dorado. Acompanhado de Elena Fisher e seu parceiro, Victor "Sully" Sullivan, Nate viaja para uma ilha tomada por piratas e mistérios para encontrar o que seria o maior tesouro já descoberto.

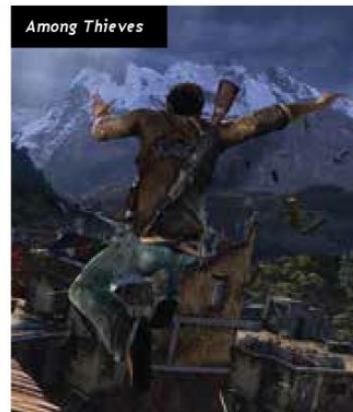
UNCHARTED 2: AMONG THIEVES (2009, PS3) Inspirado nas explorações de Marco Polo, Drake e seus parceiros viajam pela Ásia em busca da lendária Cintamani Stone e do vale Shangri-La. No entanto, uma equipe de mercenários também tem os mesmos planos, deixando a vida de Nate muito mais difícil. Em meio a toda confusão, a ladra Chloe Frazer aparece para deixar toda trama ainda mais interessante.

UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION (2011, PS3) Enquanto tenta recuperar seu anel roubado de uma mulher misteriosa, Drake e seus parceiros seguem para a Península Arábica em busca da cidade perdida de Ubar. Em meio a ruínas e desertos, Nathan confronta uma organização criminosa e revela mais sobre sua própria história.

UNCHARTED: GOLDEN ABYSS (2011, PSV) Situado antes de Drake's Fortune, Golden Abyss retrata Nathan à procura de respostas sobre um massacre de uma expedição espanhola que ocorreu há 400 anos. Viajando pela América Central, Drake deve lidar com uma seita secreta e com seu antigo amigo e rival Jason Dante.



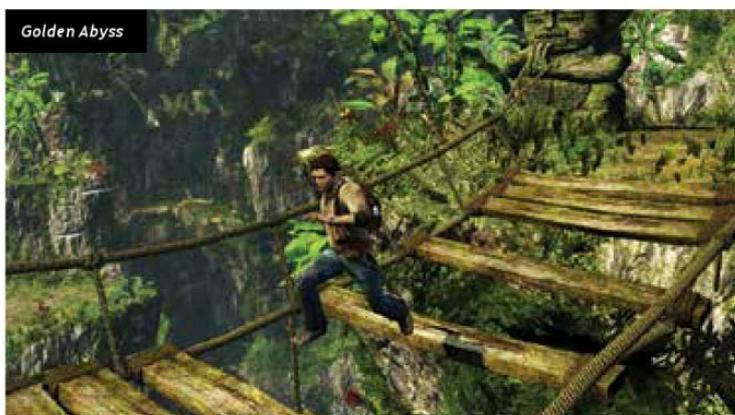
Drake's Fortune



Among Thieves



Drake's Deception



Golden Abyss

Após o grandioso sucesso de *The Last of Us*, a Naughty Dog vem trabalhando duro para voltar à intensidade clássica da franquia *Uncharted*

tureiro e viver pacatamente. Quando tudo parecia correr bem, Sam (o irmão mais velho de Nathan, que acreditava-se estar morto) aparece para pedir ajuda e envolve o protagonista em uma nova jornada. Os dois seguem rumo a uma colônia pirata em Madagascar, onde devem encontrar um artefato especial para salvar a vida de Sam. Além de lidar com os próprios piratas, Nathan enfrentará a dupla Rafe e Nadine, que também buscam o objeto lendário.

Os produtores confirmaram que o jogo não se passará apenas na colônia pirata

e, além disso, nada se fala sobre o enredo de *Uncharted 4* no livro *The Art of Naughty Dog*, lançado em Outubro de 2014, pelo próprio estúdio. Porém, algumas artes conceituais aparecem no exemplar, sendo uma delas uma cidade submersa. Será este um dos diferentes lugares que Nathan visitará na nova aventura?

Após o grandioso sucesso de *The Last of Us*, a Naughty Dog vem trabalhando duro para voltar à intensidade da franquia *Uncharted*. Em entrevista ao site Gameinformer.com, os desenvolvedores garantiram

que a nova aventura de Drake não será sombria como a jornada de Joel e Ellie e que os fãs podem esperar por muita ação.

No entanto, tem uma coisa que vem inquietando a imprensa e os fãs desde março do ano passado: dois desfalques de peso atingiram o estúdio, que perdeu Amy Hennig, escritora da série, e Justin Richmond, diretor de criação. Duas peças importantes saíram da Naughty Dog para a Visceral Games (*Dead Space*) e Riot Games (*League of Legends*), respectivamente. No entanto, foi anunciado em junho passado que os diretores responsáveis por *The Last of Us*, Neil Druckmann e Bruce Straley, seguirão com o projeto. Será que vai dar certo? 🎮

Plataforma: PS4 | Desenvolvedora: Naughty Dog | Editora: Sony | Lançamento: Final de 2015



DYING LIGHT

As semelhanças entre *Dying Light* e *Dead Island* são tão intrigantes quanto suas próprias diferenças. Para começar, ambos foram feitos por praticamente a mesma equipe de desenvolvedores do estúdio polonês Techland, o que já justifica muitos detalhes que observamos ao longo do game.

Outra similaridade é que os dois jogos tiveram trailers de lançamento belíssimos, que viraram assunto de conversa dos gamers por meses. O de *Dead Island*, em 2011, chegou a ser considerado um dos melhores da história, enquanto o de *Dying Light* deixa qualquer um sem fôlego.

A exploração dos ambientes é outra semelhança que não passa despercebida. Fuçar, fuçar e fuçar são as palavras de ordem aqui, especialmente em *Dying Light*, que possui uma cidade cheia de prédios e favelas com barracos que podem ser usados para se esconder dos zumbis. E é nesses lugares que a coleta de itens é essencial para a sobrevivência, seja com alimentos, seja com objetos que podem ser usados para criar armas improvi-

sadas para se defender. Mas as semelhanças param por aí.

Dead Island tinha gráficos limitados até mesmo para a geração PS3/X360, mas compensava isso com um gameplay divertidíssimo e viciante. *Dying Light*, por sua vez, tem gráficos feitos para a geração PS4/XO e um gameplay intenso, que traz o parkour em primeira pessoa como um de seus maiores atrativos.

TREINO NA "ACADEMIA"

Logo no início do jogo, você é situado na história de uma infestação zumbi que obrigou uma cidade inteira a ficar de quarentena. Sua missão é entrar lá para descobrir como as pessoas estão sobrevivendo (mas tem também uma missão menos altruísta, da qual não daremos spoilers aqui, não se preocupe).

Logo de cara, você vai parar em um prédio com sobreviventes armados até os dentes: uma verdadeira fortaleza que mantém os zumbis longe e que é um de seus portos seguros na cidade. Ali, você será treinado no que eles chamam de "academia" para aprender não

apenas a se defender dos monstros, mas também a fugir usando técnicas de parkour pelos telhados da cidade. Não pule esse treino, ele é muito importante para seguir em frente no jogo – até porque o nível de sensibilidade dos controles do Xbox One (onde testamos o jogo) é bem diferente ao que estávamos acostumados no X360 em que jogamos *Dead Island*.

Na primeira fase, você ainda não tem armas muito eficientes contra os zumbis, por isso, evite a todo custo o combate corpo a corpo. Não é difícil escapar deles nessa etapa, pois durante o dia os monstros são lerdos, então o melhor a fazer é fugir para os altos dos telhados, pois eles não sobem até lá. Correr, correr e correr (lembre-se: o protagonista cansa, é preciso parar de vez em quando para tomar um fôlego) do ponto A ao B para cumprir as primeiras missões é meio repetitivo, mas muito divertido, pois a construção do cenário do jogo é espetacular.

Sempre que começar a escurecer, no entanto, a coisa muda de figura. A melhor coisa a fazer é procurar

SELOS DE DESTAQUE



Selo Platina:
Nota 10



Selo Ouro:
entre 9 e 9,5



Selo Prata:
entre 8 e 8,5



Cuidado com os vivos, pois são tão perigosos quanto os mortos



Volatile: esse é o monstrego noturno com cara de Predador. Fuja dele. Sempre!



Ataques noturnos são desesperadamente assustadores



Diante desta cena, o parkour é sempre a melhor saída

um "safe haven", um dos lugares seguros espalhados pela cidade onde você pode dormir e esperar o dia amanhecer para continuar a caminhada.

Mas nem sempre isso é possível, senão isso não seria um game de survival horror, ora bolas. Muitas vezes a noite cai quando você está em um lugar sem "safe havens" próximos. E é aí que o bicho pega. Durante a noite, a cidade é infestada por uns monstregos enormes que têm a cara do Predador (lembra do filme?). Eles não são apenas fortes e rápidos, mas conseguem te localizar em um raio de ação que pode ser monitorado pelo HUD (heads-up display), aquele minimapa que fica na tela. Não tente enfrentá-los, mesmo quando tiver armas mais potentes: fuja sempre até achar um lugar seguro ou até amanhecer.

TIPOS DIFERENTES DE ZUMBIS

A medida que o jogo avança, novos tipos de zumbis menos lerdos vão aparecendo até mesmo durante o dia. Já na segunda fase, você encontrará alguns que vestem roupas esportivas e que também sobem nos telhados, além de serem mais rápidos. Desses não dá para escapar só correndo ou fazendo parkour: o jeito é enfrentá-los. Ai nesse caso dá para usar também botijões e compressores de ar espalhados pela cidade, pois eles são fatais até contra esses "bichos esportivos".

Outros tipos de zumbis que aparecem

nessa fase são menos rápidos, porém, mais fatais: eles vomitam uma gosma verde que suga sua saúde ao máximo. Geralmente eles estão em lugares vigiados por zumbis grandes com tacos de baseball ou machados, que também devem ser evitados a todos os custos.

O problema aqui é que esses "coisas-ruins" mais perigosos geralmente estão perto de torres de rádio que você precisará escalar durante as missões. Aliás, essas torres são tão parecidas com aquelas que precisamos "libertar" em *Far Cry 3* e *4* que até aquelas cordas que servem de referência para saber onde subir são idênticas.

HUMANO É PIOR DO QUE ZUMBI

Quando você começa a pegar a manha dos tipos diferentes de zumbis e das formas mais eficientes de se livrar deles, aparece uma ameaça ainda mais mortal: os próprios humanos. Grupos de sobreviventes assustados (e armados), gangues de criminosos, traficantes de Antizen (remédios), traição, mentiras, brigas pelo poder e ganância são alguns dos desafios que você começa a enfrentar já na segunda fase do game. E é aí que o enredo começa a ficar mais rico e afasta por completo *Dying Light* de *Dead Island*, que tinha um roteiro raso, ainda que pouco convencional e divertido.

Inevitavelmente, você vai acabar entrando em combate com outros humanos, por

isso, quando tiver armas de fogo em seu inventário, guarde-as para os embates contra os que estão bem vivos: deixe os canos e facas para atacar os zumbis. E já no início da segunda fase procure fazer o upgrade de suas armas, pois sem eles você dificilmente conseguirá enfrentar os chefões nas ações mais complicadas.

Nesse íterim, os clichês começam a pipocar em todos os cantos: o anti-herói de coração mole, o cientista que está próximo de descobrir a cura para a peste zumbi, os vilões paranóicos que não poupam ninguém, a mulher que procura o filho que sumiu pela cidade... Mas a produção, as dublagens (a localização para o português está excepcional!) e o próprio clima do jogo favorecem para que até os maiores clichês se tornem críveis.

Em linhas gerais, podemos dizer que *Dying Light* conseguiu dar um passo à frente de tudo que *Dead Island* tentou quatro anos atrás, tendo o mérito até de investir em um enredo realmente interessante e em um gameplay viciante. Um jogo para fãs de zumbi nenhum botar defeito.

> Fernando Souza Filho



Plataformas:
PC, PS4, XO
Desenvolvedora:
Techland
Editora:
Warner
Lançamento:
Janeiro/2015





FAR CRY 4

Depois daquela maravilha que foi *Far Cry 3*, nossas expectativas cresceram muito imaginando o que a Ubisoft poderia nos apresentar em *Far Cry 4*. E nada dá mais prazer a um fã de games do que ver uma de suas séries favoritas fazendo bonito mais uma vez.

Em vez da ilha tropical do episódio anterior, a ação agora é ambientada em Kyrat, uma das regiões mais selvagens e conflituosas dos Himalaias, no sul da Ásia. A região sofre nas mãos de um tirano despótico que veste terno rosa, é muito afetado e tem um cabelo igual ao jogador Neymar versão 2015. Pagan Min é um personagem tão forte que inclusive ilustra a capa do jogo, assim como foi com Vaas Montenegro na capa de *Far Cry 3*. Aliás, essa política de ilustrar as capas com os vilões da série é simplesmente sensacional e funciona muito bem.

O mundo aberto aqui é vasto, o mapa é gigantesco e a quantidade de missões grandes ou pequenas é enorme. A exploração das localidades abre possibilidades quase infinitas de explorar trilhas nos matos, encontrar cavernas escondidas, monumentos abandonados, caçar animais selvagens e praticar pequenas sabotagens nas patrulhas inimigas. *Far Cry 4* é o tipo

de game que, quando você senta para jogar, o tempo passa rápido e quando você percebe já virou a noite jogando.

Você comanda aqui Ajay Ghale, um nativo de Kyrat que foi criado nos Estados Unidos pela mãe. Logo depois da morte dela, Ajay retorna para sua terra natal para realizar o último desejo da genitora: espalhar suas cinzas no vilarejo de Lakshmana. O problema é que a região agora sofre com uma guerra civil e ele acaba indo lutar ao lado dos rebeldes, que se reúnem em um grupo chamado Caminho Dourado.

VOCÊ TRAÇA SEU JOGO

Usando uma quantidade inacreditável de armas e veículos, você traça seu próprio caminho dentro do enredo. Até as decisões que você toma influenciam no modo como a história se desenrola.

Ao se aproximar do Caminho Dourado, você percebe que eles são liderados por dois irmãos, Amita e Sabal. O problema é que os estilos deles são bem distintos: ele é mais humanista e ela é implacável para conseguir seus objetivos. Você vai precisar escolher um dos dois lados para atuar, o que vai influenciar muito no andamento da história. Particularmente, escolhi Amita, pois as missões dela são mais agressi-

vas e objetivas. Ou pelo menos essa é a impressão inicial que o game transmite.

Durante as missões, as grandes novidades são os meios de transportes. Os veículos do jogo anterior estão de volta e entre os transportes terrestres merece destaque a truck equipada com metralhadora. Sempre que possível, pegue uma para atravessar as infundáveis paisagens do Himalaia, pois elas são excelentes para atacar inimigos e até animais mais agressivos, como os hipopótamos.

Para voar, nada melhor do que o girocóptero, que além de atravessar grandes trechos em pouco tempo, ainda pode ser equipado com armas de fogo. Já pensou pousar sobre um comboio inimigo disparando artilharia pesada contra eles? É diversão garantida.

A maior novidade aqui, no entanto, é montar elefantes. Mas essa é uma habilidade que não vem desde o começo do jogo: é preciso desbloqueá-la após algumas missões iniciais. O divertido é que ele esmaga carros e inimigos enquanto você atira. É preciso cuidado, no entanto, para não atacar acidentalmente outros elefantes, pois os bichos têm memória boa e podem rapidamente se virar contra você.

É possível usar outros animais de gran-



Nas missões na neve, até o ar é rarefeito e é necessário usar máscaras



"Pilotar" um elefante é divertido, pois ele esmaga carros e pessoas



Ações furtivas sempre rendem mais XPs, mas é preciso ter paciência

de porte contra os inimigos de maneiras diferentes, como jogar iscas perto de uma patrulha. Elas atrairão ursos ou tigres, que obviamente atacarão o inimigo e farão o serviço sujo por você. Isso é especialmente útil quando a munição acaba.

A liberação das tradicionais torres de transmissão é uma herança muitíssimo bem-vinda de *Far Cry 3*. Agora elas estão mais vigiadas e possuem estruturas mais complexas, mas a premissa continua igual: você sobe nas torres e destrói o equipamento inimigo localizado no ponto mais alto dela. Isso desbloqueia localidades e missões em volta da torre, além de armas que podem ser adquiridas gratuitamente nos postos de troca virtuais do jogo. Confesso que esse negócio de liberar as torres

é meio viciante, tem dias que a gente passa horas apenas subindo nelas para liberar partes bloqueadas do mapa.

Outra atividade viciante é atacar os outposts do exército de Pagan Min. O legal aqui não é o confronto direto, mas a ação furtiva: estudar o local, procurar os melhores posicionamentos e eliminar um por um dos guardas sem fazer barulho e sem que o alarme seja soado. Depois, você ainda pode repetir a missão algumas vezes para ganhar muitos XPs (experience points) e deixar a ação cada vez mais impecável.

DESAFIOS EXTRAS PRA SUPERAR

Se os outposts são divertidos, as fortalezas são muito desafiadoras. Com muros altos e construídas em encostas, elas são muito bem protegidas e o ideal é atacá-las junto com um amigo, no modo Co-Op. Como geralmente há minas terrestres espalhadas em volta, procure sempre um lugar escondido que dará acesso ao local, como uma entrada submersa, acessível por um lago em volta do lugar. Particularmente, eu tentei sozinho e perdi a conta das vezes que morri, pois além de muitos guardas, as fortalezas têm cães ferozes protegendo-as.

A verdade é que o fator imersão de *Far Cry 4* é tão alto quanto o fator replay. Seja

ouvindo as rádios dentro dos carros (vale lembrar que o jogo está 100% localizado para o português) ou as conversas dos NPCs (personagens não jogáveis), a gente se sente dentro de Kyrat e fica sensibilizado pelo sofrimento do povo por causa do tirano afetado.

A paisagem também ajuda muito, pois a vegetação vasta foi impecavelmente construída nos mínimos detalhes para nos deixar a sensação de estarmos em florestas, bosques e lagos. Claro que isso muda um pouco quando cumprimos missões nos cumes do Himalaia, debaixo de neve pesada, mas até aí é possível encontrar cavernas como abrigo – algumas são a morada de ursos ferozes, que fique bem claro.

Com as expectativas iniciais plenamente satisfeitas, *Far Cry 4* traz até experiências espirituais às aventuras da série. O resultado é cativante, divertido e viciante.

> Fernando Souza Filho



Missões no Himalaia são meio claustrofóbicas por causa do ar rarefeito



Plataformas:
PC, PS3, PS4,
X360, XO
Desenvolvedora:
Ubisoft Montreal
Editora:
Ubisoft
Lançamento:
2014

9,0





THE CREW

Não foi exatamente uma tarefa fácil testar *The Crew* para fazer esta matéria. Como ele exige conexão com a internet para rodar adequadamente e o servidor estava quase sempre down, apenas na terceira tentativa (com um dia de diferença entre cada uma) conseguimos nosso intento. E, mesmo assim, voltamos a sofrer com o servidor down mais algumas vezes durante o teste. Poucas coisas são tão frustrantes quanto interromper um jogo pela metade porque o servidor da empresa "caiu" (perceba que o problema não foi com a conexão à internet, mas com o servidor).

Passada a frustração inicial, a expectativa se volta para o jogo, afinal, *The Crew* é o tipo de coisa que qualquer fã de game de corrida sempre sonhou: mapa gigantesco, gráficos fantásticos, carros realistas, perseguição policial implacável, mundo aberto imenso que engloba nada menos do que os Estados Unidos inteiro com paisagens realistas e plenamente identificáveis (as montanhas da Costa Oeste e as freeways de Los Angeles são sensacionais). Mas a prática mostrou uma realidade diferente, com um jogo desbalanceado (mesmo estando em um carro supermoderno e potente eu era alcançado

facilmente por veículos policiais velhos e ultrapassados) e cheio de arestas que precisam ser aparadas.

Sua missão aqui é se infiltrar numa gangue de Detroit que está envolvida com corridas clandestinas: é preciso sabotar as atividades do grupo em cada cidade por onde passar. Das highways de Detroit, Los Angeles e Nova York, passando pelas praias da Flórida e por montanhas cobertas por neve, você vai ter que mostrar que tem sangue frio para escapar das investidas da polícia, que são sempre muito violentas.

AH, OS SERVIDORES ONLINE...

E onde diabos entra a exigência de conexão constante à internet nessa história? Simples: como se trata de um multiplayer online, você sempre estará na estrada ao lado de outros jogadores, competindo pelas estradas norte-americanas. O jogo foi desenvolvido desde o início tendo a competição online em mente, por isso é compreensível a exigência de servidores parrudos para que *The Crew* seja sentido em toda sua extensão. Na prática, porém, encontramos poucos outros corredores e ninguém nunca aceitou meu convite para correr: sempre dava "time out".

As cidades em si não são muito detalhadas, não espere uma Chicago de *Watch Dogs*, por exemplo, pois o intuito do jogo não é ir para esse lado. As estradas que ligam uma localidade à outra é que são a verdadeira atração, pois conseguem capturar toda aquela "vibe" da vida estradeira que Jack Kerouac conseguiu retratar de maneira brilhante em *On the Road*. Aliás, nenhum game teve uma proposta tão ousada nesse sentido antes, isso é fato.

Os carros receberam uma atenção especial, mas ainda estão aquém do que vimos recentemente em *Forza Horizon 2* e mesmo em *Driveclub*, por exemplo. E mesmo algumas tracks californianas não são tão fieis aqui como vimos em títulos como *Gran Turismo 6*.

É no geral um game divertido, especialmente para quem é fã de corridas. Mas também um pouco frustrante em relação às expectativas criadas para ele.

> Demétrio Valente



Plataformas:
PC, PS4, X360, XO
Desenvolvedora:
Ivory Tower
Editora:
Ubisoft
Lançamento:
2014

6,5



GAME OF THRONES

EPISODE 1: IRON FROM ICE

Se você já jogou uma das temporadas de *The Walking Dead* ou *The Wolf Among Us*, sabe exatamente o que irá encontrar em *Game of Thrones*. Como nos últimos títulos da Telltale Games, nos envolvemos aqui em uma aventura quase exclusivamente composta de diálogos, com alguns QTEs (Quick Time Events) aqui e ali, no primeiro capítulo de uma jornada em que nossas escolhas moldam a aventura que vivemos e definem os acontecimentos que viram a seguir.

A Telltale se tornou mestra em contar histórias maduras e envolventes, mas o que realmente tem tornado seus jogos memoráveis é a capacidade de captar o espírito das propriedades intelectuais nas quais seus jogos são baseados e transmiti-las para seus títulos. Desde os primeiros minutos do game, me senti completamente ambientado no universo criado por George R. R. Martin. Conforme avançava em sua narrativa e era bombardeado por escolhas delicadas e cheias de responsabilidades, continuava reconhecendo no jogo todos os elementos que tornam tão memorável a obra do autor americano e, antes que me desse conta, estava revivendo todas as

emoções que tive ao acompanhar os livros e a série de TV na qual o jogo se baseia.

Jogar com três membros da casa Foerster, uma família nobre que serviu aos Starks por gerações, nos permite reviver os acontecimentos das *Crônicas de Gelo e Fogo* por um novo ângulo, enquanto construímos nossa própria história. Será interessante ver como as consequências de nossas ações irão influenciar o destino de tantos protagonistas diferentes nos próximos episódios.

REFERÊNCIAS À SÉRIE DA TV

Embora siga seu próprio rumo, não se prenda necessariamente aos acontecimentos das obras de Martin: este é um game indicado apenas para quem já conhece o universo criado pelo escritor. As referências à série da HBO estão presente em cada pixel do game, de forma que ele funciona melhor para quem já passou pelo terceiro livro (*Tormenta de Espadas*) e, principalmente, para os que acompanharam a série até sua quarta temporada. Do contrário, o jogador ficará perdido em meio a tantos acontecimentos e nomes, além de enfrentar uma tormenta de spoilers.

Na verdade, a similaridade com a série televisiva acaba trazendo um ponto negativo ao game. Os títulos da Telltale sempre foram visualmente fracos, porém seu design estilizado sempre combinou maravilhosamente bem com o universo cartunescos nos quais seus jogos eram baseados. Agora, ao ser comparado a uma série com atores reais, a situação muda, destacando ainda mais os limites gráficos do game e mesmo a estética artística do título, que parece ser pintada em aquarela: parece uma tentativa fracassada de disfarçar suas limitações técnicas.

Esses detalhes, porém, não chegam a estragar a experiência de uma aventura densa, empolgante e envolvente, que parece ter saído da mente do homem que criou as *Crônicas de Gelo e Fogo*.

> Rafael Barbosa



Plataformas:
Mobiles, PC, PS3,
PS4, X360, XO
Desenvolvedora:
Telltale Games
Editora:
Telltale Games
Lançamento:
2014

8,0





TALES OF BORDERLANDS

Confesso que precisava de um respiro nos jogos da Telltale Games. Depois de tantos games densos e de temas sombrios, onde cada escolha é delicada e acarreta uma consequência que pode te marcar pelo resto de uma temporada, eu realmente precisava de uma folga, um título que me deixasse respirar e simplesmente relaxar enquanto curtia uma boa história. *Tales of Borderlands* foi esse jogo.

Claro, ele traz os mesmos elementos que encontramos nos outros títulos da desenvolvedora, com grandes cenas, muitos diálogos, momentos de ação e as famigeradas escolhas que moldam nossa aventura. Embora apresente as mesmas ferramentas dos outros títulos da produtora, no entanto, ele trilha um caminho completamente diferente.

Títulos como *The Walking Dead*, *The Wolf Among Us* e *The Game of Thrones* têm elementos muito similares entre si, como os roteiros maduros, o clima sombrio de suas narrativas e o elemento "morte" apresentado de maneira muito intensa

e opressiva ao jogador. *Borderlands* não tem nada disso, afinal, a franquia criada pela Gearbox sempre fugiu desses temas – acredito até que esse seja o motivo pelo qual a Telltale escolheu utilizar esse universo de fantasia.

UMA AVENTURA MAIS LEVE

Nunca se levando a sério, o título utiliza um humor ácido para tirar sarro de tudo e de todos, inclusive dele mesmo, em cenas pra lá de surreais, que muitas vezes firtam com o nonsense.

Assim, apesar de entendermos desde os primeiros momentos que aquele universo é extremamente perigoso, o game nos leva em uma aventura leve e constantemente eu me pegava rindo de cada situação cômica em que os personagens se envolviam.

A ação é muito presente em grandes cenas de ação, que aparecem com maior frequência do que estamos acostumados em um game da Telltale. Embora o perigo sempre nos rodeie, tudo é tão estilizado que as mortes ganham um tom tragicô-

mico. É divertido e empolgante, embora nunca realmente tenha temido pela vida dos personagens centrais, pois eles eram interessantes o suficiente para chamar minha atenção. A história é tão divertida e tem um texto tão bom que acabei me envolvendo com ela.

Claro, essa leveza tem um preço, pois esse tom desprezioso e o clima leve e despreocupado do game fazem com que suas escolhas percam um pouco do peso que deveriam ter. É um ponto que pode afastar muitos fãs que estão acostumados a isso e que talvez esperem que o jogo ofereça a mesma experiência densa encontrada em *The Walking Dead*, por exemplo. Ele não oferece isso aqui.

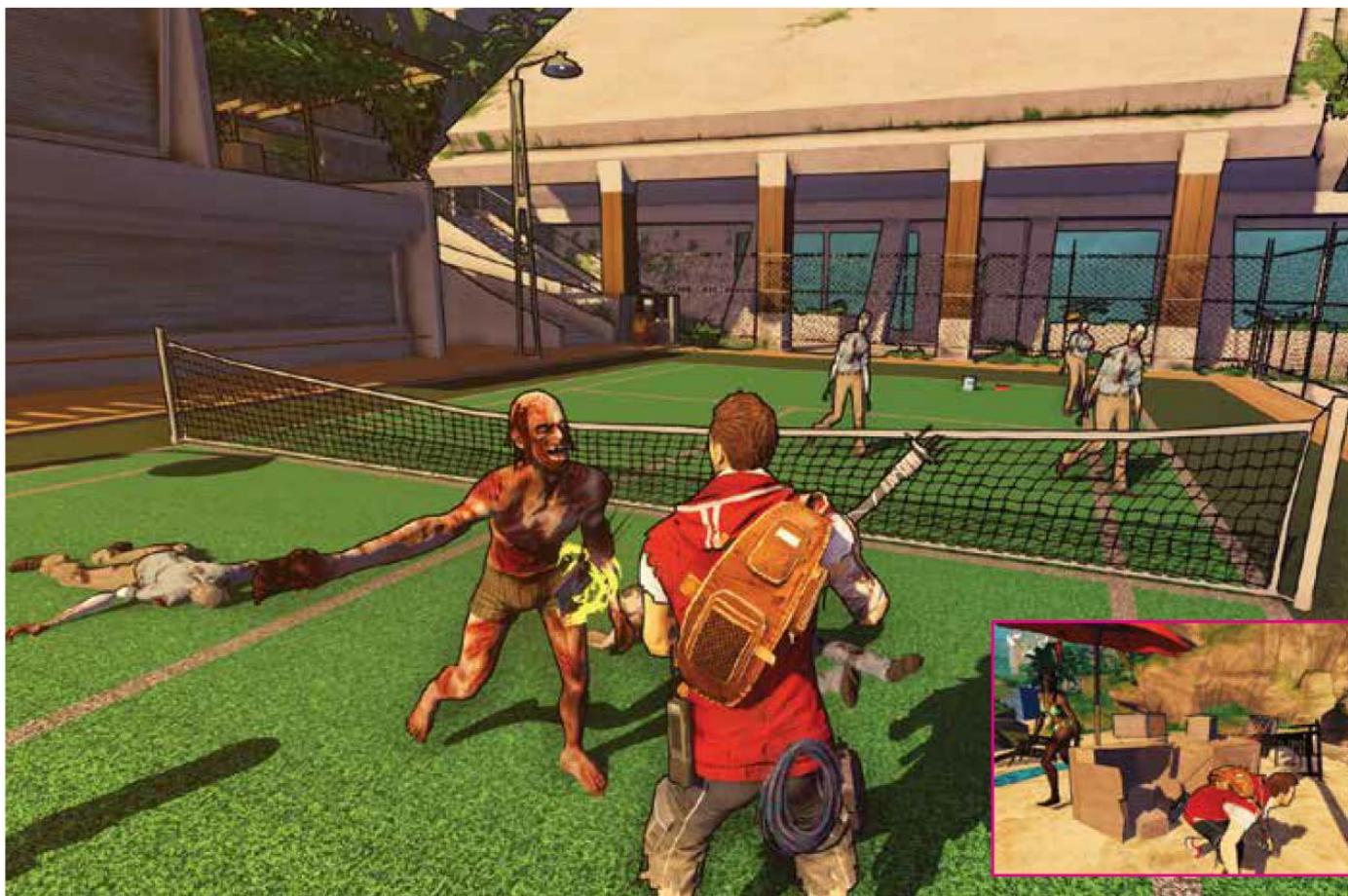
> Rafael Barbosa



Plataformas:
Mobiles, PC, PS3,
PS4, X360, XO
Desenvolvedora:
Telltale
Editora:
Telltale
Lançamento:
2014

8,5





ESCAPE DEAD ISLAND

Como fã do primeiro *Dead Island*, confesso que estou sempre na expectativa que a dose de 2011 seja repetida. Muda estúdio, mudam os desenvolvedores, mas a esperança permanece. Em *Escape Dead Island*, a expectativa se renovou mais uma vez, apesar de as mudanças de estúdio, de equipe, de estilo, de gráficos e de gameplay. O resultado final, porém, é apenas mediano.

O problema desse novo título da série é que sempre que a coisa parece que vai embalar, o desenrolar do jogo se encarrega de frustrar essa expectativa. Exemplo: temos belíssimos gráficos à la cel-shading nas cutscenes iniciais, com ângulos de câmeras ágeis, cores fortes, cenário tropical lindo. Mas assim que entra o gameplay, as limitações de movimento do protagonista tomam por completo sua atenção, em detrimento do background em sua volta.

Além disso, não dá para pular as cutscenes. Poucas coisas são tão irritantes como não poder pular as cinematics que você não quer ver (especialmente quando precisa refazer uma ação que começa

com um desses filminhos). De uma maneira meio distorcida, *Escape Dead Island* parece uma versão tropical de *Spec Ops: The Line* (lançado em 2012) – mas com zumbis. Além do mais, a história não foge do clichê clássico da infestação causada por alguma corporação maléfica com um plano ainda mais maligno para destruir todo mundo. Ah, e o protagonista é meio esquizofrênico também.

PELO MENOS TEM O "LOOTING"

Tanto quanto matar zumbis, o ponto alto da diversão aqui é coletar coisas, é fazer o famoso "looting". Em termos de design de fases, isso equivale a uma inspiração quase descarada no estilo *Metrodvania* ao longo das cerca de 25 horas do modo Campanha. OK, se você for menos paranoico de coletar tudo que vê pela frente, talvez leve metade do tempo, mas aí já depende do estilo de jogar de cada um.

O fato é que a ilha de Narapela de *Escape Dead Island* é muito diferente da Banoi que serviu de pano de fundo para o primeiro jogo. As opções de exploração

são infinitamente inferiores e as ações furtivas não oferecem muitas possibilidades em cenários menos interativos.

A história é meio fraca e bem clichê, o que chega a ser uma surpresa, afinal, ela é assinada por Anne Toole, escritora francesa naturalizada americana que é responsável pelo enredo do primeiro *The Witcher* e até por alguns capítulos de *Days of our Lives*, interminável novela que vai ao ar desde os anos 1960 na TV dos Estados Unidos.

No geral, *Escape Dead Island* não é um jogo totalmente ruim e dá para ter algumas boas horas de diversão com ele. Mas a espera por um sucessor decente da série iniciada com o primeiro *Dead Island* continua. Ainda não foi dessa vez.

> Fernando Souza Filho



Plataformas:
PC, PS3, X360
Desenvolvedora:
Fatshark
Editora:
Deep Silver
Lançamento:
2014

5,0



NEVER ALONE

Com tantos títulos que se passam em universos fantásticos e que usam e abusam do extraordinário, é empolgante encontrar um game que busca sua inspiração em uma cultura que realmente existe. *Never Alone* (ou *Kisima Innitchuna*) é baseado na cultura e nos mitos dos Iñupiat, um povo nativo do Alasca e que ainda cultiva uma rica e bela cultura ancestral.

No game, jogamos com uma garotinha Iñupiat chamada Nuna, que parte em uma jornada para descobrir a origem da nevasca que assola sua aldeia.

No decorrer de sua aventura, a menina se depara com uma simpática raposa do ártico, que possui uma grande conexão com o mundo espiritual e passa a acompanhar a jovem em sua jornada.

É interessante ver como todo o game utiliza os elementos da cultura Iñupiat, como seus mitos e tradições, e os integra completamente ao game, desde suas estética até as suas mecânica. É visualmente

encantador e todos os seus elementos se harmonizam. Além disso, ao longo do jogo destravamos pequenos vídeos que formam um documentário sobre os Iñupiat e nos ajuda a entender um pouco mais sobre sua curiosa cultura.

FALTAM DESAFIOS LEGAIS

É uma pena que o jogo não consiga mesclar um conteúdo tão rico com uma mecânica mais interessante. Controlamos tanto Nuna quanto sua amiga raposa, tendo que utilizar as habilidades específicas de cada uma para superar todos os desafios. Se esta é uma premissa que poderia trazer uma série de desafios interessantes, tudo é desperdiçado com uma estrutura simplória e, arrisco dizer, um tanto preguiçosa.

Nunca encontrei qualquer tipo de desafio digno de nota em *Never Alone*. As provações impostas são pouco inspiradas e raramente requerem mais do que alguns segundos para serem resolvidas. Se nossa heroína não alcança uma área, basta utili-

zar a habilidade da raposinha em interagir com espíritos que possam levar a jovem até o local desejado – e isso corresponde a 90% de tudo que fiz durante o jogo.

Embora não consiga se consolidar como um jogo interessante por conta de suas mecânicas mal utilizadas, *Never Alone* é um título que vai muito além do simples exercício de reflexos e raciocínio que encontramos nos jogos convencionais. Ele é também um exercício de reflexão sobre culturas maravilhosas que mal sabemos que existem.

É um jogo que tem seus problemas, mas que expande nossos horizontes culturais como poucos outros títulos no mercado.

> Rafael Barbosa



Plataformas:
PC, PS4, XO
Desenvolvedora:
Upper One
Editora:
E-Line Media
Lançamento:
2014

7,0



GTA V

Quando jogamos o *GTA V* na geração PS3/X360, em setembro de 2013, ficamos embasbacados com a qualidade do jogo e com seu fator replay/diversão quase infinito. No final de 2014, começamos a testar *GTA V* no PS4 para estabelecer elementos de comparação. O que era para ser uma jogatina de algumas horas, transformou-se em dias, que viraram semanas e cá estamos nós há dois meses sem conseguir parar de jogá-lo.

Particularmente, posso assegurar que esse título já figura tranquilamente em um Top 5 dos melhores games da história. Não é exagero: você constata isso jogando *GTA* como se deve, ou seja, sem pressa, explorando a cidade, fazendo milhões de side-quests e missões principais.

Confesso que sempre tive um problema com a série *GTA* neste último quesito. Em *San Andreas*, por exemplo, tinha mais de uma centena de horas jogadas sem passar da terceira fase, pois não conseguia resistir à tentação de sair pela cidade tocando o terror para conseguir as disputadas cinco estrelas de "most wanted" pela polícia.

Em *GTA V*, essa tentação é multiplicada por mil, pois o mapa é gigantesco, as possibilidades são infinitas, a IA (inteligência artificial) dos NPCs (personagens não jogáveis) é muito boa e o gameplay, meu amigo, é um espetáculo.

UM SHOW DE TEXTURAS

Fazendo um esforço para cumprir as missões, nos deparamos com um jogo formidável nos mínimos detalhes. Primeiro de tudo, os gráficos ganharam um banho de tecnologia para a nova geração de consoles. Se no PS3 as texturas já eram legais e os cenários tinham profundidade excelente, no PS4 tudo isso ficou ainda melhor. Com resolução de 1080 pixels e 30 FPS (frames por segundo), uma TV full-HD vai nos apresentar um *GTA* que sequer imaginávamos existir. Duvido que você já tenha visto uma chuva tão realista no gameplay de algum outro jogo (não estamos falando de cutscenes aqui).

A versão para PS4 traz ainda uma atração a mais: a interação com o DualShock 4. As ligações recebidas via celular pelo

protagonista são ouvidas no speaker do controle, não na TV. Além disso, as luzes dos acessórios mudam de cor quando você começa a ser perseguido pela polícia.

Mas talvez o grande diferencial da nova versão seja a opção de jogar em primeira pessoa. *GTA* fica diferente em primeira pessoa, inclusive com algumas animações especiais para esse modo, como quando Michael bebe um refrigerante enquanto dirige. Como sou fã incondicional de jogos em terceira pessoa, voltei pro estilo clássico – mas fiquei muitíssimo impressionado com as novas possibilidades.

No geral, *GTA V* na nova geração merece uma visita até mesmo para quem já terminou o jogo no PS3 ou no X360. Vale uma revisita repetidas vezes.

> Fernando Souza Filho



Plataformas:
PS4, XO
Desenvolvedora:
Rockstar
Editora:
Rockstar
Lançamento:
2014





Essas aranhas-monstro são muito chatas de matar

LORDS OF THE FALLEN

Fortemente inspirado na desafiadora série *Dark Souls*, esse projeto da CI Games lançado no final de 2014 não tem o mesmo nível de dificuldade do jogo da Bandai Namco, mas também não simplifica demais a coisa para quem quer avançar rapidamente na ação.

Trata-se aqui de um RPG de ação ambientado em um mundo medieval de fantasia, que é comandado por um tirano chamado Fallen God. Com ambientação estilo *Castlevania* e gameplay à la *Dark Souls*, o jogo testa o nível de persistência do usuário no combate a um exército demoníaco. Se você se irrita por morrer seguidas vezes no embate contra um chefe com armas enormes e escudos maiores ainda, prepare-se para testar sua paciência por aqui. Não é tão insuportavelmente difícil como *Dark Souls*, mas é bem irritante.

O enredo de *Lords of the Fallen* gira em torno de Harkyn, um fora da lei que é solto da prisão para salvar o mundo de um monstro interdimensional chamado Rho-gar. O enredo não se dá ao trabalho de

nos dizer qual foi o crime que levou Harkyn à prisão e nem de dar maiores detalhes sobre a trama, tentando criar um clima de suspense sobre o desenrolar da história.

"Tentando" é a palavra mais adequada à situação, pois quando o enredo resolve esclarecer alguns desses detalhes obscuros da história, já se passaram quase 20 horas de jogo e já não damos mais a menor bola para ela. É uma triste realidade.

CENÁRIOS DE TIRAR O FÔLEGO

Ao longo do caminho, algumas belas cinematics finalizam com escolhas que precisamos fazer, como matar ou não um monge infectado. No entanto, ao contrário de jogos atuais em que suas escolhas alteram o desfecho de algumas missões (como em *Far Cry 4* ou *GTA V*), aqui elas não fazem nenhuma diferença.

O grande atrativo do game, no entanto, é sua qualidade gráfica. Os cenários belíssimos, opulentos e sorumbáticos, causam arrepios na espinha. Explorar os castelos, descer escadas que parecem não

levar a lugar nenhum e entrar em quartos escuros escondidos são atividades mais divertidas do que os próprios combates em si, que não trazem muita novidade – e alguns até abusam do nível de dificuldade do tipo "*Dark Souls* wannabe". Não por acaso a variação de inimigos acaba sendo uma surpresa, especialmente as aranhas gigantes e um supermonstro que cuspe fogo: eles são difíceis de derrubar.

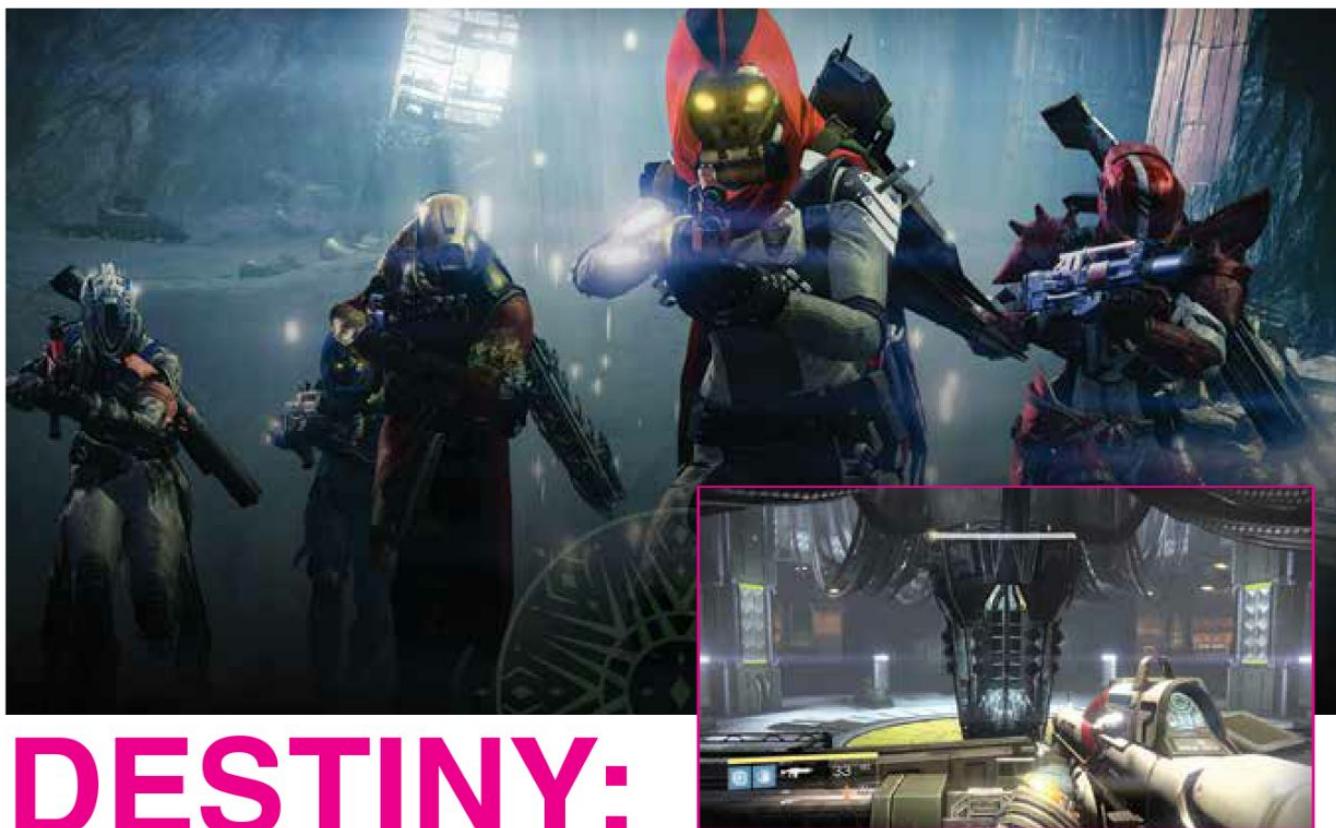
No geral, *Lords of the Fallen* é um jogo interessante, um hack'n'slash centrado nos combates e no uso de spells (feitiços) durante a ação. A ideia talvez fosse fazer uma versão menos difícil de *Dark Souls*, mas acaba se destacando mesmo pelos belos gráficos e pela mecânica de "looting".

> Demétrio Valente



Plataformas:
PC, PS4, X0
Desenvolvedora:
Deck 13
Editora:
CI Games
Lançamento:
2014

7,0



DESTINY: ESCURIDÃO SUBTERRÂNEA

Destiny pode até não ter sido o melhor jogo do ano passado – e nem o pior –, mas que foi um dos mais comentados e polêmicos, isso não há dúvida. O sentimento de “amo odiar” ou “odeio amar” foi uma das coisas mais fascinantes na história recente dos games e até hoje muitos ainda não conseguiram decidir direito sua posição sobre ele.

Uma coisa é certa, no entanto: muitos amam, muitos odeiam, mas ninguém para de jogar. E isso é um mistério por si só. Com a expansão *A Escuridão Subterrânea*, esse sentimento tampouco vai embora ou ganha novos ares, já que o DLC expande o conteúdo do jogo com todas as suas qualidades e defeitos na mesma proporção.

Logo de cara, temos três novas missões de história envolvendo a NPC Eris Morn. Todas elas, direta ou indiretamente, envolvem o vilão Crota e vão construindo o caminho para o clímax da nova raid: Crota's End. Adotando um tom extremamente sombrio e com toques de terror que fazem lembrar games como *Dead Space*, as missões são empolgantes e colocam à prova as habilidades de todos aqueles que evoluíram seus personagens acima do nível 26 – jogadores que estejam começando em *Destiny* terão que obrigatoriamente aguardar para se aventurar aqui.

A mesma coisa acontece com a nova missão de assalto, em que a estrela da vez

é a bruxa Omnigul, vilã apresentada nas primeiras missões de história da expansão. Assim como no game principal, desbravar *Destiny* em sua plenitude é uma tarefa que requer um grupo de amigos, já que jogar sozinho é um tanto frustrante. Com um Fireteam cheio, as coisas mudam de figura e cada nova incursão se torna muitíssimo mais empolgante.

A cereja no bolo mais uma vez fica com a raid, pois Crota's End não se limita a uma sequência de missões que vão apenas exigir trabalho em equipe. Não, não: aqui o jogo cobra nada menos que a perfeição. Com nível de dificuldade extremamente alto, planejamento é a arma principal. Então, superar o vilão Crota acaba exigindo muito estudo, análise e tentativa e erro.

UMA QUESTÃO DE SATISFAÇÃO

A recompensa no final é enorme, mas não apenas com armas, equipamentos ou itens: a sensação de superação é daquelas que experimentávamos quando criança ao zerar *Mega Man*, *Contra* e outros games de era NES. Satisfação pura!

Mas nem tudo são flores e os problemas da expansão incomodam a ponto de enfurecer. Para começar, o novo sistema de upgrades de armas e equipamentos é muito punitivo. O “tapa na cara” veio logo da pior maneira possível, já que os itens ganhos na raid Vault of Glass (do jogo

principal) se tornaram obsoletos em tempo recorde em detrimento da nova safra de equipamentos da expansão.

A mecânica de incorporar o uso de elementos exóticos, a negociação com Xur (o mercador do game) e mesmo a nova matemática para os atributos de armas e equipamentos já existentes tornou o jogo uma máquina de escravizar jogadores, já que não há caminho fácil para continuar subindo o nível de seu personagem. É jogar, jogar e jogar!

No fim das contas, como admitido pela própria Bungie, o sistema foi realmente um erro e, segundo o produtor do jogo, a próxima expansão deve corrigir e compensar isso. A sensação de “bola na trave” da DLC, todavia, acaba sendo diminuída por conta da qualidade da produção, visto o primor visual, do gameplay e da impressionante nova trilha sonora das missões. O grande mistério sobre *Destiny* mais uma vez fica sem resposta, mas enquanto pensamos, ainda não há nada melhor do que continuar jogando.

> Renato Almeida



Plataformas:
PS3, PS4, X360, XO
Desenvolvedora:
Bungie
Editora:
Activision
Lançamento:
2014

7,5



THIS WAR OF MINE

This War of Mine é um game genial e, arrisco dizer, necessário. Com tantos títulos que abordam a guerra de maneira irreal, através dos olhos de supersoldados que lutam por seu país em cenas recheadas de ação e símbolos evocativos, nós precisávamos de um game que retratasse as guerras de maneira mais crua e realista.

Inspirada no Cerco de Sarajevo, durante a Guerra da Bósnia, o game procura mostrar os horrores do conflito através dos olhos de três pessoas comuns, escolhidas "aleatoriamente", que um dia se viram envolvidas indiretamente na ação e que agora buscam sobreviver em um abrigo.

Com uma estética pesada e sombria, o foco aqui está principalmente no gerenciamento de recursos. Não seria uma ideia tão equivocada compará-lo à série *The Sims*, embora aqui as consequências sejam muito mais cruéis e complexas. Divididos entre momentos noturnos, onde buscamos nossos recursos, e os diurnos, onde os administramos em nosso abrigo, o game consegue levar o jogador através de uma jornada impactante por conta da complexidade de seus elementos e das consequências dos nossos atos.

Ao sair para buscar comida, peças e equipamentos, nos deparamos com a desolação da guerra que aflige o país e, conseqüentemente, temos que lidar com seus efeitos colaterais. Soldados autoritários e membros de milícias oprimem cidadãos que apenas buscam um meio de sobreviver, respondendo "na bala" a todos aqueles que se oponham a eles.

MUITOS TONS DE CINZA

O jogo lida muito bem com seus "tons de cinza", deixando muito claro ao jogador que bons samaritanos podem acabar esquecidos em uma vala qualquer, por isso, o jogador é incentivado a tomar decisões difíceis e se questionar até onde iria pelo bem de sua pequena comunidade. Ao longo de minha jornada tive que fazer coisas deploráveis, como roubar pessoas indefesas e lhes tirar o sustento, tudo para que meus companheiros pudessem sobreviver.

Ao voltar para meu abrigo, durante os dias, tinha que lidar com as consequências dos meus atos, já que cada ação interfere no humor dos membros do grupo. Se por um lado o que consegui em minhas buscas lhes oferecia um lugar aquecido e uma

cama para passarem a noite, o que tive que fazer para conseguir estes recursos os afetava de maneira diferente. Alguns personagens são influenciados de maneira tão profunda por uma sucessão de eventos que podem escolher um "jeito mais rápido" de acabar com o sofrimento, o que faz com que tenhamos que zelar também pela sua saúde mental.

Assim, gerenciar nossos recursos de maneira competente passa a ser não apenas um exercício de estratégia, mas de moral, em um ambiente onde não existem decisões fáceis e onde toda ação tem uma consequência. Conhecer todos os elementos do game passa a ser essencial para passar pela experiência que ele oferece, o que faz de *This War of Mine* um título que deve ser degustado. Embora o gosto possa ser amargo, o resultado me fizeram refletir muito sobre a vida. Sério mesmo.

> Rafael Barbosa



Plataformas:
PC
Desenvolvedora:
11 Bit
Editores:
11 Bit
Lançamento:
2014

9,0



DRAGON MANIA: A LENDA

Um pouco de estratégia e uma pitada de RPG garantem bons momentos de diversão com este jogo em que você precisa “gerenciar” a criação de dragões. Os comandos são bem fáceis de aprender e não faltam dicas e tutoriais o tempo todo, até mesmo durante os combates. Isso acaba se tornando um ponto bem importante, uma vez que a campanha é longa, mesmo que você queira jogar sozinho. Se preferir se arriscar no multiplayer, vai encarar os dragões de outros jogadores em batalhas divertidas.

Inteira e localizada para o português, esse novo *Dragon Mania* tem gráficos belíssimos, muito coloridos, mas exige conexão constante com a internet. É aconselhável iniciá-lo apenas quando estiver com o modo wi-fi ligado, para evitar surpresas desagradáveis em sua conta do 3G ou do 4G.



E não é por ser um jogo bonitinho que ele não tem um nível de dificuldade de respeito: é bem complicado fazer um novo dragão. Confesso que quase desisti no meio do caminho. Mas vale a pena pela diversão e por não ser um jogo pesado (tem 70 MB).

> Fernando Souza Filho

Plataformas: Android, iOS, Windows Phone | Editora: Gameloft | Lançamento: Janeiro/2015

N.O.V.A. 3 FREEDOM EDITION

O FPS de ficção científica que virou hype entre os fãs do estilo na plataforma mobile chegou de forma gratuita no Google Play, em janeiro. E é realmente grátis: não existe nenhum tipo de compra dentro do aplicativo. Mas tem um inconveniente: banners de publicidade. Se você não se incomodar com isso, estará diante de um belo jogo à la *Crysis*.

O visual é bellissimo, lembra *Crysis* em todos os detalhes (não por acaso o game é um sucesso entre usuários de iPad). E justamente por isso tem tamanho também de jogo de console: 1,6 GB (certifique-se de haver espaço livre em seu smartphone e use wi-fi para baixá-lo).

Você estará no comando do soldado Kal Wardin ao longo das 10 fases do jogo, inclusive com missões em que você pilota robôs gigantes (mechs) e carros ultravelozes. A história é bem legal, tudo localizado para português, e o fator imersão só não é com-



pleto por causa dos chatíssimos banners de publicidade.

No geral, não tem como errar: *N.O.V.A. 3* é um dos melhores FPS já feitos para a plataforma móvel.

> Fernando Souza Filho

Plataformas: Android, iOS | Editora: Gameloft | Lançamento: Janeiro/2015

WWE IMMORTALS

Que os jogos para mobile estão cada vez mais sofisticados, todo mundo já sabe. Mas tem horas que a gente começa a imaginar que não existe mais fronteiras entre título para consoles e para mobile. Títulos como *N.O.V.A. 3* e este *WWE Immortals* são um exemplo vivo disso: espete seu smartphone ou iPad na saída HDMI de seu televisor full-HD e tire suas próprias conclusões.

WWE Immortals foi feito pelo estúdio Phosphor em conjunto com o Nether Realm, que tem em seu portfólio títulos como *Mortal Kombat* e *Injustice: Gods Among Us*. Trata-se de um jogo de lutas F2P (free to play) estrelado por grandes nomes do WWE, como The Rock, Brock Lesnar, John Cena, Triple H, Roman Reigns, The Bella Twins, Big Show e Sheamus.

A diferença aqui é que eles lutam em um universo paralelo, em uma espécie de versão especial de seus personagens em outro mundo. A mecânica dos combates é feita baseada em toques na tela, cuja curva de aprendizado não é das mais fáceis: você vai perder muitas lutas até pegar o jeito de combater deslizando os dedos na tela.

É divertido, é muito bonito e vai agradar aos fãs de luta. Mas



não espere vida fácil para aprender os melhores golpes e até mesmo pequenos combos. Mas pode ter certeza que vai valer a pena ter paciência para aprender os melhores golpes.

> Fernando Souza Filho

Plataformas: Android, iOS | Editora: Warner | Lançamento: Janeiro/2015

QUESTÃO DE ACREDITAR

Como um sonho quase impossível se tornou um futuro brilhante

> *Guilherme Camargo*

Recentemente, participei de dois eventos distintos para palestrar sobre o mercado de games, as oportunidades e o futuro. Como de costume, os minutos finais são reservados para as perguntas da audiência. Em ambos, recebi a mesma pergunta: quais seriam os principais passos para seguir na carreira de games no Brasil?

Respirei fundo e me lembrei de um fato muito curioso que ocorreu em 2008. Quando a Microsoft lançou o Xbox 360, em 2006, fizemos uma campanha de marketing onde criamos um personagem, o Elemento X, que em ações virais na internet dava dicas de onde estaria pessoalmente para entregar os 10 primeiros kits nacionais. Um dos ganhadores chamava-se Marcos e, após oito meses do término da promoção, traçou um objetivo na vida: queria trabalhar com Xbox na Microsoft.

Ele pegou a nota fiscal do produto que havia recebido e viu o telefone do escritório no Brasil. Ligou diversas vezes até conseguir falar com uma das atendentes. Contou a sua história e a atendente não pode ajudar, pois o rapaz não tinha nem o nome da pessoa com quem gostaria de falar.

Não contente, Marcos ligou novamente solicitando o contato da área de Recursos Humanos e, com uma boa lábia, conseguiu o nome de uma gerente. Bom, o contato já estava feito. Precisava preparar

o famoso Curriculum Vitae e mandar por e-mail, certo? Não, Marcos queria entregar pessoalmente para que a pessoa de RH pudesse ver em seus olhos sua vontade. Tentou por quase um mês marcar uma reunião diretamente com a área de RH, que não tem o hábito de fazer esse tipo de conversa quando não há um processo de contratação aberto. Ninguém o atendia. Resolveu ir pessoalmente ao escritório da Microsoft para conhecer a "firma".

PERSISTÊNCIA POR UM SONHO

Foi então que ele conseguiu vencer as primeiras barreiras da recepção do prédio e pegou o crachá para o 31º andar. Como não havia marcado hora, ninguém o atendeu, mas mesmo assim ele resolveu ficar na recepção por mais um tempo. Em vão, uma hora e nada. Frustrado, entrega o envelope a recepcionista e seguiu o longo caminho de volta para a casa.

No hall dos elevadores, entrou cabisbaixo e apertou o "térreo". Mas, o elevador parou no 29º andar. Ai eu entrei e dei de cara com um rapaz que sem pestanejar, pergunta: "Você não é o Guilherme Camargo, da divisão de Xbox?" e continua a contar a sua história nos mínimos detalhes. Um fato curioso é que o elevador é muito rápido e toda essa interação durou aproximadamente 8 segundos. Ao chegar no térreo, eu o trouxe para a realidade: "Infelizmente, não

temos nenhuma vaga aberta no momento, mas me encaminhe o seu CV". E então eu dei o meu cartão para ele.

Menos de duas horas depois, recebo uma bíblia em forma de e-mail com toda a descrição da saga, exaltando a empolgação em trabalhar. Aquilo me impressionou e acabei encaminhando para a agência que cuidava do merchandising para ver se não haveria uma oportunidade em outra equipe, pois a de Xbox estava completa.

Depois de seis meses, apareceu a oportunidade: ser promotor temporário para auxiliar na venda de computadores no varejo. De 30 dias, acabou ficando 6 meses. Nesse meio tempo, apareceu uma vaga para assistente de vendas Xbox e lá foi o Marcos, trabalhar com a marca que havia planejado. Mas aquilo era apenas o começo: acompanhei muito de perto o progresso dele e logo o promovemos para coordenador de equipe e supervisor.

Em 2011, trouxe Marcos para trabalhar na equipe de Xbox como gerente de produtos de games e sua performance e a dedicação eram exatamente como ele havia escrito anos atrás. Tive que vencer alguns preconceitos corporativos, pois Marcos não tinha todos os "badges" que uma grande corporação quer dos seus executivos, mas comprei a briga e mostrei que sangue nos olhos pode ter mais valor do que um "almofadinha" trilingue com MBA em enrolação e burocracia.

Em 2012, abandonei o barco corporativo para tocar um projeto de vida e acho que o Marcos tem um pouco dessa culpa, pois ele me mostrou que tudo é possível, basta planejar, acreditar, persistir e ter um pouco de sorte. Mas sorte é apenas para quem merece. E essa era a resposta que dei nos eventos que participei para as perguntas do público.

Hoje, Marcos está em outra empresa multinacional top no ramo de entretenimento. Acompanho sua trajetória e não tenho dúvidas que vamos retomar a parceria e trabalharemos juntos novamente. 🎮



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



COISA DE CINEMA

> Demétrio Valente

ROG SWIFT PG27AQ

A versão 2015 da feira CES (Consumer Electronic Show), acontecida em janeiro último, nos EUA, trouxe alguns destaques interessantes da Asus para o público fã de jogos eletrônicos: uma linha completa da Republic of Gamers, divisão da Asus voltada especialmente para a jogatina.

São monitores, mouses, mousepads, headsets e teclados para deixar qualquer jogador babando. E um dos maiores destaques é o monitor de 27 polegadas ROG Swift PG27AQ 4K/UHD, com borda ultrafina e tecnologia Nvidia G-Sync, que sincroniza as taxas de atualização para a unidade gráfica de processamento (GPU) do computador, eliminando a ruptura na tela e delay para exibição de imagens.

Com a incrível resolução de 4K de ultra-high-definition (UHD), ele tem resolução de tela de 3.840 x 2.160 pixel. Com tecnologia IPS, ele permite imagens em diferentes ângulos de visão, além de torná-las mais realistas com a relação de contraste 1000:1 e os 300 cd/m² de brilho.

O monitor também tem navegação OSD com joystick de cinco direções de navegação e teclas de atalho, além de design ergonômico com inclinação total, giro, ajuste de rotação e altura. Agora só falta definir o preço.

Fabricante: Asus
Preço médio: (não definido)



GAMING GTX 970

A MSI lançou sua nova geração de placas de vídeo para jogos baseadas nas novas GPUs GTX 970 e GTX 980, da Nvidia. Elas são refrigeradas pelo cooler Twin Frozr V, com tecnologia Frozr Hybrid, e prometem patamares de eficiência térmica e de baixo ruído, trazendo uma inédita experiência de uso. O novo design térmico MSI Twin Frozr V permite refrigeração a ar mais eficiente em placas de vídeo, com um design menor do que 2 slots. Os novos microventiladores Torx de 10 centímetros garantem um eficiente fluxo de ar para a placa e com a mínima geração de ruídos. Para quem curte se arriscar nos overlocks, essa nova linha de placas permite alternar rapidamente entre perfis de OC (overclock), Gaming e modos silenciosos, dependendo das necessidades do usuário.

Fabricante: MSI
Preço médio: US\$ 350



HOME THEATER 0424

Não basta ter um minicinema em casa, é preciso ter um equipamento que faça jus ao poderio gráfico da nova geração de consoles, inclusive com saídas para rodar os jogos mais potentes feitos para smartphones e tablets. E é aí que entra o Home Theater 0424, com entradas para pen-drive e cartão de memória, além de rádio FM com sintonia digital. Ele já vem com DVD/CD Player, pronto para assistir filmes com áudio de cinema. O Sistema 5.1 Dolby Pro Logic de alta potência (100W RMS) e fidelidade de resposta fazem bonito na performance dos games, sendo também compatível com padrão DivX (vídeos) e JPEG (fotos).

Fabricante: Leadership
Preço médio: R\$ 370,00

CARTA DO MÊS

DESTINY FOI UMA DECEPÇÃO

Na edição 153 da EGW, que foi as bancas lá por julho de 2014, tive a oportunidade de entrar em contato pela primeira vez com aquela que seria a minha melhor e pior decepção no mundo dos games: *Destiny*. É um jogo cuja matéria de capa da revista prometia 10 anos de suporte, interatividade e muitas aventuras e que, para a sua produção, foram gastos meio bilhão de doletas. Não tinha como descrever a minha ansiedade, ao terminar de ler a matéria, para por as mãos neste jogo que continha todos os elementos que sou apaixonado no melhor estilo cyber punk. Alguns dias depois, já tinha passado ótimas horas dando tiros em vários aliens, galgado armaduras e armas lendárias. Mas aí as missões terminaram. Tranquilo, já era previsível que isso acontecesse, estávamos cientes que o jogo até então era incompleto, que aquela história (bem fraquinha) estava incompleta. Segui jogando as mesmas fases repetitivamente esperando a liberação de mais conteúdos por parte da produtora. A partir de então veio a decepção. Mal eu havia terminado de pagar o jogo e foi liberado um passe de expansão e uma pacote de expansão. Espera um pouco, tem algo errado aí!!! Como uma produtora libera uma expansão sem nem ao menos terminar a história base do jogo principal? Ficou algo sem pé nem cabeça. Foi uma ótima promessa de game que se tornou um fracasso. Uma clara proposta de somente obter dinheiro dos gamers. Triste, muito triste.

Mesmo tendo uma das melhores jogabilidades, principalmente no modo multiplayer, e um ótimo visual de cenário de campanha, creio que a Activision e a Bungie estão pecando muito com *Destiny*, pois fazer as mesmas missões diariamente cansa. As áreas são grandes, mas não são abertas e os inimigos são poucos, resumidos, mudando somente as cores e alguns adornos. A expansão não foi um complemento para a história, foi apenas a liberação de uma série de armas e armaduras (que desbalancearam as partidas no Cri-sol). Com a falta de uma história boa e profunda e com os problemas citados, eu sinceramente não acredito que ele vá continuar a ser jogado nos próximos 10 anos como foi o anunciado pelas produtoras.

Romaneili Batalha (Florianópolis/SC)

A escolhida como Carta do Mês ganha sempre um brinde especial da WB Games, patrocinadora desta seção da revista EGW. Neste mês, o Romaneili levou pra casa *Lego Batman 3* para Xbox One.



BOM SENSO NO MULTIPLAYER

Antes de mais nada, tenho que dizer que, apesar de não jogar nesse modo, o multiplayer é parte importante do universo dos jogos. Porém, nos últimos anos, o multiplayer vem sendo "empurrado" para todos os títulos, inclusive em muitos completamente fora de contexto, como *God of War* e *Dead Space*, jogos em que a vingança solitária ou a sensação de isolamento eram partes importantes do gameplay e da história. Nas grandes franquias de FPS, como *Call of Duty* e *Battlefield*, a campanha singleplayer virou praticamente um tutorial para o multiplayer.

Mas eis que algo bem mudando e começaram a surgir anúncios de jogos em que haveria somente um modo singleplayer. *Alien Isolation* e *Wolfenstein: The New Order* chegaram e foram muito elogiados. *The Order* está para ser lançado, e tudo indica que será um dos principais lançamentos de 2015. É bom ver grandes jogos retomando

o lado singleplayer. Volto a dizer: o multiplayer é parte importante do mundo dos games, aumenta a experiência e propicia muito mais tempo de vida para um jogo. Mas que seja colocado somente em jogos em que ele se encaixe, não em todo e qualquer produto somente para tentar aumentar a venda.

Rafa Fetter (por e-mail)

COMA TERMINAL DO MERCADO DE GAMES

Janeiro de 2015, uma notícia triste novamente pegou os gamers tupiniquins de calças curtas: a velha Nintendo, que já andava perdida em nossas terras tropicais, resolveu jogar a toalha no chão, alegando que seu modelo de negócios aqui é inviável. Não bastasse a absurda inflação, os impostos mais caros do mundo, os consoles mais caros do mundo, o dólar nos R\$ 3,00, a vida do gamer fica cada dia mais difícil.

Essa não é a primeira vez que a tradicional empresa japonesa tenta a sorte no Brasil e se depara com o fracasso: na verdade, a velha Nintendo já havia quase desistido de nós na época do GameCube, quando era representada pela Gradiente/Playtronic.

O governo mais uma vez está ferrando a vida do gamer brasileiro? 85% da culpa, sim – graças a mais cara carga tributária do mundo, a "burocracia" alfan-degária e a grande incompetência da cadeia logística. Mas há outro grande culpado: o próprio povo brasileiro – que ainda insiste no pensamento ignorante de que videogame é "joguinho", "coisa de criança", "coisa de adulto gordo retardado". Esse pensamento ignorante contamina nosso Congresso e as leis, que até hoje não sabem o que realmente é um videogame: é um brinquedo? É um jogo de azar? É informática?

A tão sonhada reforma tributária, essa sim a verdadeira solução, se tornou uma utopia.

Alexandre Dias "NinjaDog" (Campinas/SP)

QUESTÃO DE EDUCAÇÃO

Há uma eterna luta entre aqueles que defendem que os jogos podem influenciar negativamente os mais jovens e aqueles que afirmam que os jogos podem ajudar a coordenação motora de uma criança entre outros benefícios. A questão é: jogos tornam os jovens violentos? A resposta é sim. E também não.

Essa pergunta generaliza de forma equivocada os jogos violentos e seu efeito sobre os jovens. Deve-se verificar que cada caso é um caso em separado e desta forma uma resposta simples não pode ser dada, visto que um jogo pode não provocar nenhuma reação a uma pessoa enquanto que para outra pode desencadear uma reação de violência aparentemente sem motivo. A violência em si não foi provocada pelo jogo, mas já estava "adormecida" na pessoa e precisava apenas de um gatilho para que ela seja liberada.

Um problema que muitos não compreendem é que jogos não são para crianças. O que começou como uma brincadeira hoje abrange uma enorme gama de públicos e muitos pais simplesmente compram os jogos que seus filhos pedem sem nem saber o que estão dando para eles. E depois ficam horrorizados com as cenas e ficam levantando a bandeira de que os jogos deveriam ser proibidos por "incentivarem a violência". Se esses mesmos pais olhassem a capa, veriam a classificação etária do jogo, evitando que seus filhos pequenos fiquem expostos a situações que eles não deveriam estar presenciando. Chega a ser um paradoxo muitos pais não deixarem seus filhos verem o filme *Jogos Mortais*, mas compram *GTA* para seus filhos de Natal.

Da mesma forma que um jogo pode ajudar e divertir os mais jovens elas podem ajudar a criar um comportamento violento (que também são influenciados por outras ações externas, como comportamento dos pais, convívio na escola etc.), aparentemente sem motivo. Culpar um jogo pela falta de educação básica dos pais e educadores é como tapar o sol com uma peneira. O problema está na criação desta nova geração (é mais fácil dar um tablet para um jovem e ser omissivo ao que ele faz do que passar um tempo junto a ele) mas é muito mais fácil achar uma válvula de escape e culpá-la por todos os problemas da sociedade. E os jogos são a bola de vez.

Rafael dos Santos Ribeiro (Campinas/SP)

Tambor

Diretor Geral
André Martins

Diretor Editorial
André Forastieri

Editor-Chefe/Arte
Fernando Souza Filho
redacao@egw.com.br

Arte
Daniela Ianni

Colaboradores
Bruno Capozzi
Demétrio Valente
Fellipe Camarossi
Filipe Salles
Flávia Alves
Flávio Croffi
Igor Andrade
Lucas Moura
Luciana Anselmo
Paula Romano
Rafael Barbosa
Rodrigo Brasiilense
Thomas Schulze

Coordenação de Produção
José Luiz Silva Teixeira

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
São Paulo/SP
CEP 01139-000, Brasil
Fones: (11) 2369-0983 e 2369-0984
Fax: (11) 3392-6491

CASE
EDITORIAL

Diretoria
Joaquim Carqueijó e
Gabriela Magalhães

Gerência Executiva
Janaina Mendonça

Produção Gráfica
Maylene Rocha

Edições avulsas e anteriores
www.caseeditorial.com.br

Contatos
Caixa Postal 541
Taboão da Serra/SP, CEP 06763-970

Este produto é uma coedição da
Case Editorial com a Tambor



Disney INFINITY

2.0
EDITION



MARVEL SUPER HEROES OS SUPER-HERÓIS CHEGARAM!



Destrave aventuras
com os playsets



Jogue como
um super-herói



Crie mundos na Toy Box
do Disney Infinity 2.0!

Disney GAMES | PS3 | PS4 | XBOX ONE | XBOX 360 | Wii U

Disney.com.br/Infinity

Personagens adicionais e demais conteúdos são vendidos separadamente. © Disney, © Disney/Pixar. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox Live e os logotipos Xbox são marcas comerciais do grupo de empresas Microsoft e são usados sob licença da Microsoft. "PlayStation", o logotipo da família "PS" e "PS3" são marcas registradas e o logotipo PlayStation Network é denominação comercial da Sony Computer Entertainment Inc. As marcas comerciais, direitos autorais e copyrights Nintendo são de propriedade da Nintendo.

f [saraivaonline](https://www.facebook.com/saraivaonline)

@saraivaonline

+ [saraivaonline](https://www.youtube.com/saraivaonline)

📞 vendas 4003-3390

Disney
GAMES

saraiva.com.br



Saraiva



SEJA O ZUMBI*
EDIÇÃO LIMITADA

*conteúdo disponível via download (DLC)

DYING LIGHT

BOA NOITE BOA SORTE



LANÇAMENTO EM 29 DE JANEIRO

16



PS4



XBOX ONE



TECHLAND



Dying Light © 2015 Warner Bros. Entertainment Inc. Desenvolvido por Techland. Todos os direitos reservados. Todas as demais marcas comerciais e direitos autorais são de propriedade de seus respectivos proprietários. DYING LIGHT © Techland 2015. Publicado por Warner Bros. Home Entertainment Inc., LOGO WBE LOGO, ESCUDO WB, TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s15).