

EGW

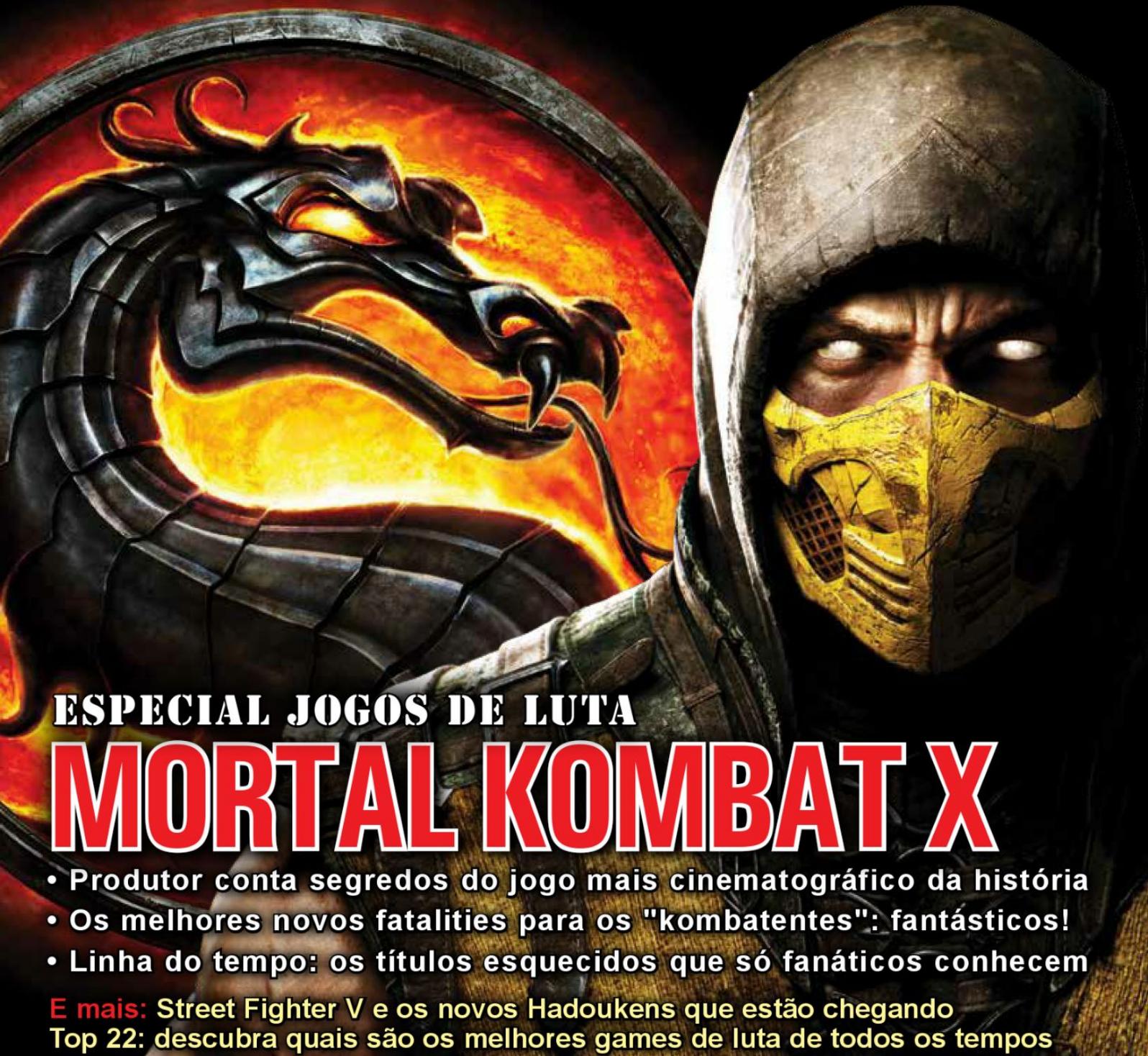
ELECTRONIC GAME WORLD

BLOODBORNE

Criadores de Dark Souls usam DNA da série em jogo mais agressivo

GAMEGURU

Como funciona o software pra você criar seu próprio game em duas horas



ESPECIAL JOGOS DE LUTA

MORTAL KOMBAT X

- Produtor conta segredos do jogo mais cinematográfico da história
- Os melhores novos fatalities para os "kombatentes": fantásticos!
- Linha do tempo: os títulos esquecidos que só fanáticos conhecem

E mais: Street Fighter V e os novos Hadoukens que estão chegando
Top 22: descubra quais são os melhores games de luta de todos os tempos

NESTA EDIÇÃO: **ASSASSIN'S CREED VICTORY TITANFALL 2 BATTLEFIELD: HARDLINE
QUANTUM BREAK STARFOX Wii U HOTLINE MIAMI 2 HOMEFRONT: THE REVOLUTION
ORI AND THE BLIND FOREST DEVIL MAY CRY DEFINITIVE EDITION UNTIL DAWN**

TAMBOR

ISSN 2175-2265

CASE



0 772175 226004

00161

R\$ 14,90



LEGO[®]



**TOTALMENTE
EM PORTUGUÊS**



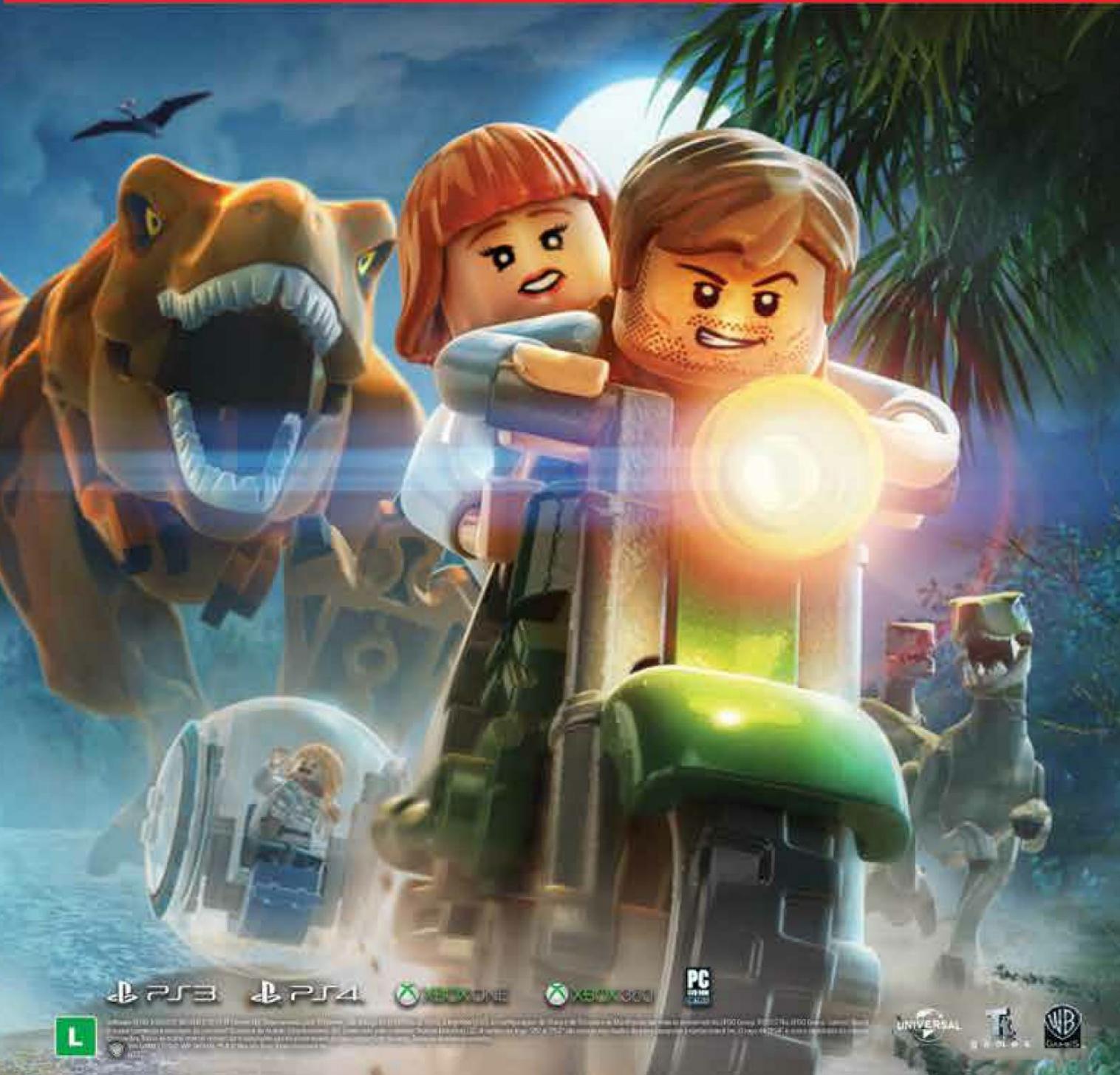
 [saraivaonline](#)

 [@saraivaonline](#)

 [@saraivaonline](#)

 vendas 4003-3390

LANÇAMENTO EM JUNHO



saraiva.com.br



 **Saraiva**

EDITORIAL

Aquelas tardes no fliperama ainda povoam nossos sonhos, mesmo que as responsabilidades da vida tenham há muito nos chamado. Hoje, a gente pode jogar o que quiser em casa, em um console, no PC ou no smartphone, mas aquela adrenalina dos jogos de luta com a pequena plateia de amigos no fliperama continua lá, intacta – especialmente quando uma nova versão de *Mortal Kombat* ou de *Street Fighter* chega ao mercado. Pois foi essa a exata sensação que tivemos com o novíssimo *Mortal Kombat X*.

Sabemos que toda uma geração de gamers nasceu justamente naquelas tardes no fliperama, por isso, nossa homenagem a eles vai na forma deste super-especial de jogos de luta que estampa a nossa capa deste mês.

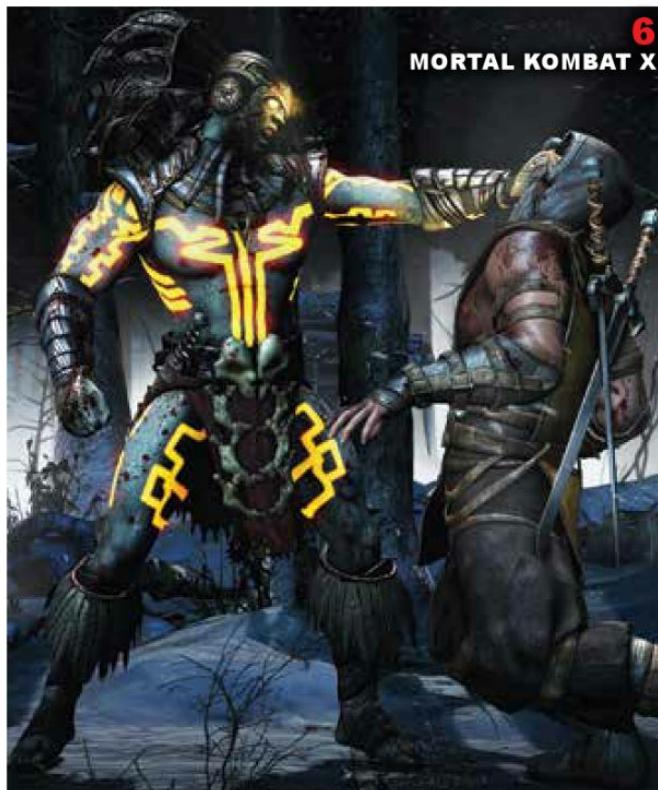
Começando com *Mortal Kombat X*, destrinchamos as novidades, os sete novos fatalities mais legais, a linha do tempo da franquia e fechamos com uma bela entrevista com Ed Boon, simplesmente “o cara” por trás da série. Depois, trazemos todas as novidades de *Street Fighter V*, inclusive com nossa lista pessoal dos personagens que deveriam voltar hoje mesmo para o jogo. Para fechar, abrimos nosso baú e escolhemos os 22 melhores games de luta de todos os tempos.

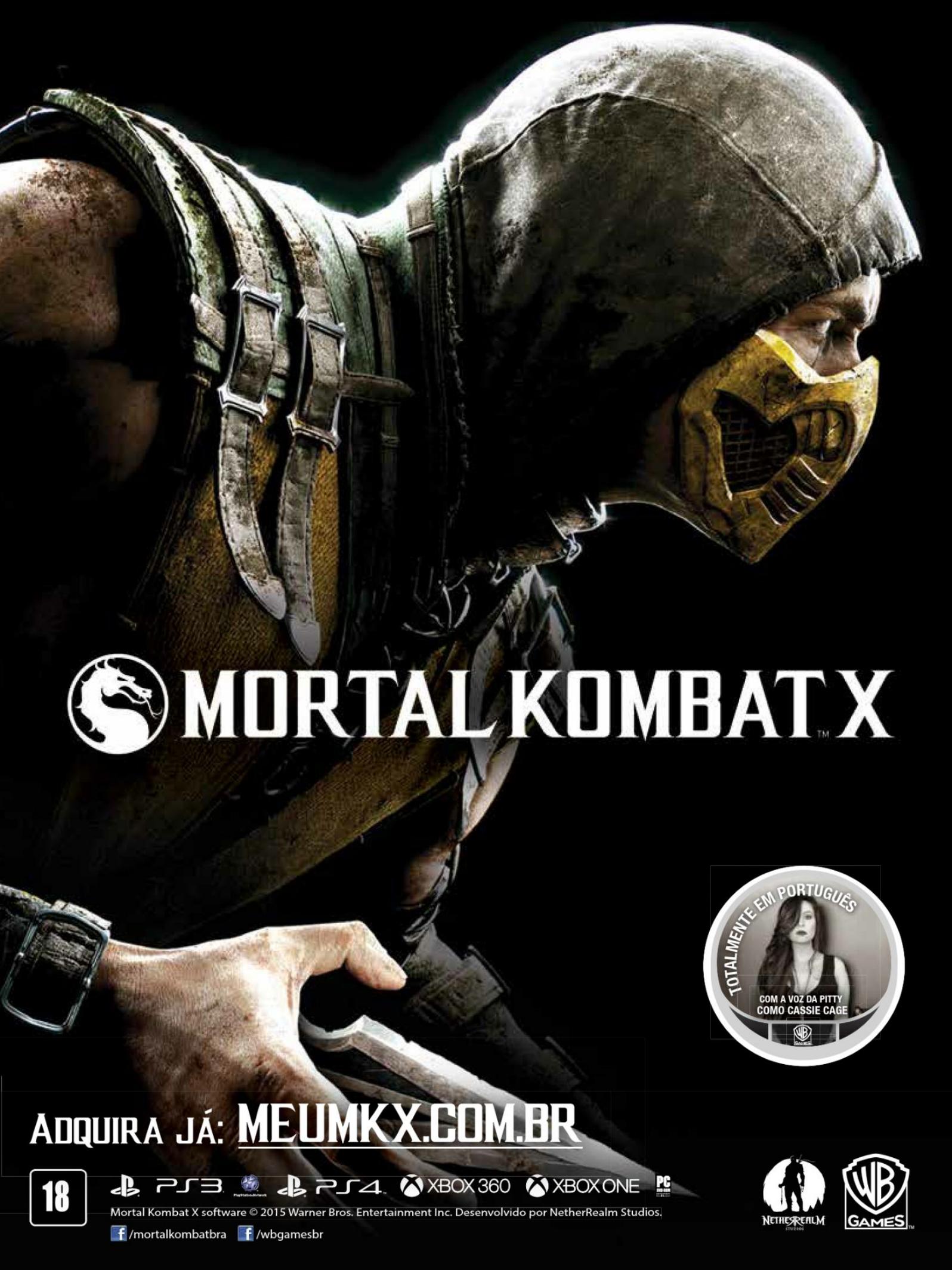
Depois de curar os hematomas com esse especial de lutas, esta edição traz ainda muitas outras surpresas, como os previews de títulos muito aguardados, como *Assassin's Creed Victory*, *Titanfall 2*, *Quantum Break*, *Homefront 2* e *Starfox Wii U*. Também dissecamos todos os detalhes de dois novos jogos muito sombrios, *Bloodborne* e *Until Dawn*. É de arrepiar!

Nosso teste especial do mês foi com o software Game-Guru. Com ele, você pode criar um game completamente seu, do jeito que você quiser, com ação FPS em 3D. O mais incrível de tudo: não precisa entender nada de programação e em duas horas você cria seu próprio game.

Para fechar o mês, temos reviews dos lançamentos mais recentes: *Battlefield: Hardline*, *Hotline Miami 2*, *Ori and the Blind Forest*, *Shadow of Mordor: The Bright Lord*, *Devil May Cry: Definitive Edition* e muitas outras novidades.

Fernando Souza Filho





MORTAL KOMBAT X™



ADQUIRA JÁ: MEUMKX.COM.BR

18

PS3 PS4 XBOX 360 XBOX ONE PC

Mortal Kombat X software © 2015 Warner Bros. Entertainment Inc. Desenvolvido por NetherRealm Studios.

[/mortalkombatbra](https://www.facebook.com/mortalkombatbra) [/wbgamesbr](https://www.facebook.com/wbgamesbr)





MORTAL KOMBAT X

A emoção é semelhante àquela que sentimos no início dos anos 1990, quando vimos o jogo pela primeira vez em um fliperama. Mas agora a superprodução eleva a série para um patamar jamais visto antes no mundo dos games de luta!

► *Bruno Capozzi*





Muitas pessoas mal podiam acreditar no que viam, lá atrás em 1992. Aquela recém-chegada máquina causava rebuliço por onde passava e era difícil até chegar perto, por causa da quantidade de gente em volta. Aquele jogo era diferente. Os personagens pareciam tirados de filmes e cada golpe fazia litros de sangue voarem pelos ares. Espera, aquele cara acabou de arrancar o coração pulsante do outro com a mão?!?

Assistir a uma partida de *Mortal Kombat* pela primeira vez certamente marcou a vida de muitos fãs de videogame no

Mortal Kombat X está totalmente localizado para o português brasileiro. O game tem dublagem especializada e participação especial da cantora Pitty

início dos anos 1990. Aquilo era brutal, explícito e estranhamente divertido. Você pode até não ser um fã do gênero, mas com certeza se impressionou quando viu seu primeiro fatality. Mais de 20 anos se passaram desde que aquela máquina apareceu e transformou a indústria dos jogos. Investimentos gigantescos, times de

desenvolvimento cada vez maiores e consoles em alta definição são apenas alguns dos fatores que vemos hoje. No entanto, muitos dizem que "aqueles eram os bons tempos" e que é difícil se impressionar de verdade nos dias atuais.

No entanto, foi durante a coletiva da Sony na E3 de 2014 que nossos olhos brilharam de novo. Scorpion e Sub-Zero se enfrentavam em uma floresta congelada, com um show de imagens em alta definição e violência, com muito sangue voando e nenhum sinal de respiração dos espectadores presentes. Era como sentir aquilo tudo de novo pela primeira vez.

Mas para entender as razões que tornam a série tão única, precisamos entender porque *Mortal Kombat X* se tornou tão especial. Vamos começar com o enredo: após a queda de Shao Kahn, Shinnok ataca a Terra com seu exército de criaturas infernais e lutadores revividos sob controle de Quan Chi. Para combatê-los, Johnny Cage, Sonya Blade e Kenshi abrem um portal para Jinsei, local onde Raiden e Fu-



jin estão batalhando contra o Deus Ancião. Em um momento crucial, o Deus do Trovão Raiden aprisiona Shinnok em seu próprio amuleto, porém não é capaz de evitar a fuga de Quan Chi.

Como a história se desenrola no espaço de um longo período de tempo, os desenvolvedores de *Mortal Kombat X* levaram em conta o envelhecimento dos personagens já conhecidos e aproveitaram para inserir novos lutadores. Mesmo assim, não se preocupe: ninguém está velho demais para lutar.

EXCESSO DE QTEs

Mesmo antes do lançamento, uma preocupação sobre o modo história já foi apontada pelos fãs. Nas cutscenes reveladas inicialmente, existiam momentos nas quais o jogador passava por QTEs (Quick Time Events), algo que aborreceu muita gente. Existem inúmeras discussões sobre QTEs e como seu uso pode ser tedioso e já ultrapassado nos games atuais. No entanto, é fato que os jogadores não desgrudaram seus olhos da tela nem por um minuto sequer.

Para facilitar a compreensão da história, *Mortal Kombat X* está totalmente localizado para o nosso português. O game tem dublagem especializada e uma participação especial da cantora Pitty como Cassie

GERAÇÕES E LANÇAMENTOS DIFERENTES

Mortal Kombat X chegou às prateleiras em abril último para PS4, XO e PC. No entanto, as versões para PS3 e X360 foram adiadas e não tinham data de lançamento confirmadas até o fechamento desta edição. Desenvolvido pela High Voltage Software e não pelo original NetherRealm Studios, o título adaptado deve chegar bem atrasado para os consoles da geração passada.

Cage, filha dos kombatentes Johnny Cage e Sonya Blade.

Mortal Kombat X conta com o maior número de estreantes de toda a série. Atrelado ao envelhecimento dos personagens mais famosos, seus parentes e novos aliados chegaram em peso à nova trama. Entre os novatos estão a filha de Jax, Jacqueline Briggs; o suposto novo imperador do Outworld, Kotal Kahn; e a “domadora” de insetos D’Vorah.

MIMOS PRA QUEM COMPRA ANTES

Na fase de pré-venda, o monstruoso Goro estava disponível como personagem jogável. O Kombat Pack, pacote especial revelado em março último, apresentava as participações de Tremor e Tanya, ambos já conhecidos na série, porém nunca disponibilizados para se controlar. Como já era de se esperar, o DLC (pacote de expansão) também tem dois desafiantes convidados: Jason Voorhees, dos filmes *Sexta-Feira 13*,

e Predador, conhecido pelo longa-metragem homônimo.

Além das novidades em carne e osso, *Mortal Kombat X* apresenta uma mecânica que promete mudar o rumo das batalhas virtuais. No novo jogo, cada personagem disponível tem três versões diferentes, sem perder sua essência principal. Essas variações possuem habilidades e golpes distintos, o que aprofunda ainda mais a experiência dos jogadores, ao mesmo tempo que aumenta o seu leque de opções. Dessa forma, é mais fácil encontrar um personagem que se adeque à sua estratégia e sua forma de lutar.

De acordo com o time da NetherRealm Studios, as variações de personagens descartam opções definitivas no jogo e deixam as escolhas mais versáteis. Agora é mais difícil achar vantagens e desvantagens de um kombatente contra um desafiante específico, algo que deve acalorar ainda mais as partidas em torneios profissionais.



Cassie Cage: combina com a voz da Pitty?



Raiden



Quan Chi



D'Vorah

VERSÃO PARA MOBILE

Assim como em *Injustice: Gods Among Us*, *Mortal Kombat X* também recebe uma versão para dispositivos móveis. De acordo com o time de desenvolvimento, além de levar as lutas insanas de *Mortal Kombat* para as telinhas, é de se esperar que o jogo para celulares e tablets converse com o título para consoles/PC e permita desbloqueio de itens especiais para ambos os lados. Até então, duas skins já foram confirmadas como recompensas, sendo uma para Jax e outra para Johnny Cage. Será que teremos algum personagem especial guardado na manga? O game mobile não teve data de lançamento revelada, mas contará com versões para Android e iOS.

Além das variações, os personagens também passaram por mudanças no visual. As kombatentes femininas foram as que sofreram maior impacto. Visando remar contra a objetificação da mulher nos jogos, as lutadoras de *Mortal Kombat X* estão mais realistas, deixando de lado o caráter hiper-sexualizado presente nos games antigos da franquia.

Fora a vasta lista de personagens disponíveis e suas variações, cada um dos desafiadores tem dois fatalities para aniquilar os inimigos. Alguns deles podem parecer similares a alguns já vistos em outros jogos da série, porém todos são inéditos e rodam a 1080p, com 60 frames por segundo, nos consoles da nova geração.

FATALITIES MAIS FÁCEIS

Se você é um daqueles que nunca conseguiu acertar um fatality na vida, uma opção básica está disponível para que você não

Kunglao



“O modo online nos conecta e permite jogar com pessoas que não poderíamos enfrentar de outra forma, mas não há nada como a velha experiência de um arcade tradicional, reunindo pessoas!”

Ed Boon

tenha que decorar todas aquelas combinações. Para desbloquear outros Easy Fatalities, você precisa cumprir alguns objetivos específicos durante o jogo.

Os brutalities também estão mais grotescos do que nunca. Como já revelados pelo time da NetherRealm, são mais de 100 finalizações disponíveis para os diversos personagens de *Mortal Kombat X*. No entanto, este recurso não será ativado apenas com longos combos, como inaugurado em *Ultimate Mortal Kombat 3*, pois para encaixar um brutality seu adversário deve estar com pouca energia e você deverá

cumprir uma tarefa extra, como não bloquear durante toda a partida e nem apelas para o bom e velho agarrão.

Falando em violência excessiva, os golpes X-Ray seguem firmes e fortes em *Mortal Kombat X*. Nunca foi tão “bonito” ver ossos se partindo com as investidas protagonizadas pelos kombatentes. Além de tirar quantias significativamente grandes da vida de seus oponentes, você pode até aprender mais sobre anatomia humana (ou Shokan), não é mesmo?

Assim como em *Injustice: Gods Among Us*, os jogadores podem acelerar o passo



Kotal Khan



Efeitos de iluminação e sombra dos cenários foram muito bem aperfeiçoados

durante as lutas. Ao pressionar velozmente duas vezes o direcional para o mesmo lado, o personagem se movimentará mais rápido por um curto espaço de tempo. Isso acontece graças a uma barra de stamina similar à *Ultimate Mortal Kombat 3*, que desce quando se usa essa combinação. Além do uso limitado, esse movimento pode diminuir a precisão do kombatente e o tiro pode sair pela culatra.

A nova barra de stamina não influencia apenas no uso da corrida. Esse fator também determina se os lutadores poderão interagir com os ambientes do jogo ou se conseguirão se defender de determinados ataques.

Além disso, essa mecânica força os personagens a se enfrentarem de forma mais próxima, limitando as opções de quem usa uma estratégia de zonas, por exemplo.

JOGA A VÉIA PARA O ALTO

Ainda nas arenas, *Mortal Kombat X* possui ambientes mais interativos do que qualquer outro jogo do gênero. Os locais disponíveis não são apenas os mais bonitos e complexos da série, mas também são os mais perigosamente letais. Cada uma das fases disponíveis possui elementos para se interagir e atacar seus inimigos. Apesar de já possuir fundos interativos mesmo nos primeiros jogos da franquia, essa ideia foi aprimorada em *Injustice* e foi muito bem recebida pelos fãs. Variando

EDIÇÃO ESPECIAL PARA KOLECIONADOR

Mortal Kombat X conta com uma edição especial para colecionadores. Disponível apenas para os consoles da atual geração, o pacote contém o jogo em uma caixa metálica similar a um steel book, a primeira edição do quadrinho de *Mortal Kombat X*, um cartão estilizado, o Kombat Pack e uma escultura de Scorpion feita pela empresa americana Coarse.

Os escultores Mark Landwehr e Sven Waschke, de Los Angeles, foram responsáveis pela releitura do emblemático personagem da série. Em uma versão ninja, Scorpion parece mais barra pesada do que nunca. O mais divertido é que uma skin idêntica à da escultura está disponível para quem adquiriu esta edição limitada.

entre balanços em cipós e arremessos de uma senhora idosa nos desafiantes, *Mortal Kombat X* promete surpreender dos jeitos mais inusitados.

Mortal Kombat não se resume apenas às lutas sangrentas. Existe também um vasto conteúdo fora das arenas, como a Cripta e alguns minigames. Test Your Might, por exemplo, desafia os kombatentes a destruir objetos com apenas um golpe de karatê. Caso falhe, o personagem será totalmente destruído de formas bem agressivas. Test Your Luck, por sua vez, tem roletas que determinam condições únicas para as batalhas, favorecendo ou dificultando a vida dos desafiantes. Já a Cripta funciona como um local para gastar seus pontos acumulados em itens desbloqueáveis. De acordo com a lista de Troféus/Conquistas revelada, os jogadores devem se deparar com monstros assustadores durante suas visitas à cripta. Fique de olhos abertos!

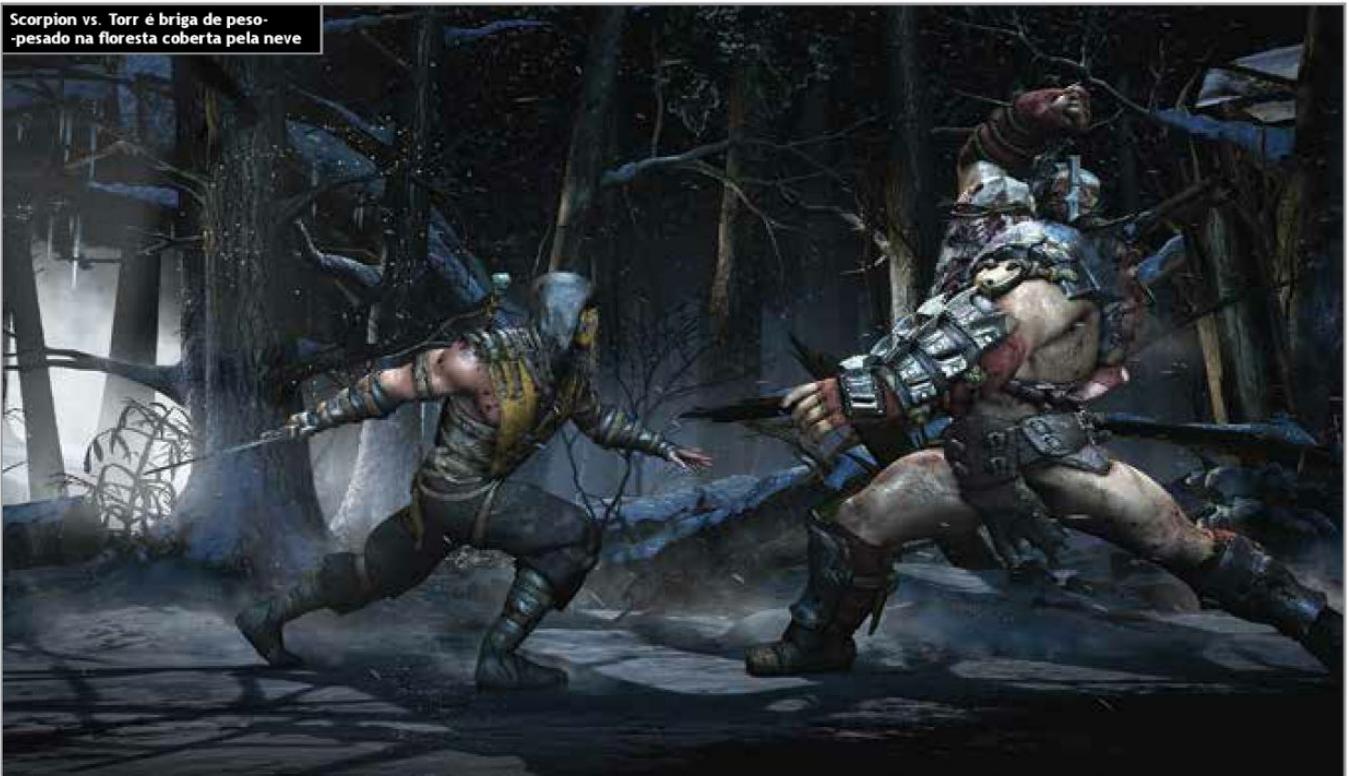
Infelizmente, no entanto, outros minigames famosos como Motor Kombat e Chess Kombat, inaugurados em *Armageddon* e *Deception*, respectivamente, não aparecem em *Mortal Kombat X*.

ESCOLHA A SUA FACÇÃO

Mortal Kombat X está imerso em um ambiente continuamente conectado. A principal novidade da área são as facções, grupos distintos que se enfrentarão semanalmente pelo posto de melhor clã. Todas as batalhas, online ou não, contam para os rankings mundiais do novo jogo e devem ser mais um motivo para a galera não parar de lutar.

As cinco facções disponíveis (White Lotus, Special Forces, Lin Kuei, Black Dragon e Brotherhood of Shadow) podem lutar entre si e também serem invadidas por reinos mais fortes, como NetherRealm, Outworld ou Chaos. No entanto, a escolha

Scorpion vs. Torr é briga de peso-pesado na floresta coberta pela neve



MK EM QUADRINHOS

Para aumentar ainda mais a ansiedade dos fãs pelo novo jogo, a DC Comics lançou uma série de quadrinhos baseada na franquia. Com o intuito de ligar a história de *Mortal Kombat 9* e *Mortal Kombat X*, o conteúdo criado pelo roteirista Shawn Kittelsen relata alguns eventos anteriores ao novo título da NetherRealm.

O protagonista do primeiro arco da série é o favorito Scorpion, que segue a história ao lado de Kenshi. Além de se adiantar na história, o material também é interessante para se conhecer um pouco mais dos novos personagens. As edições roteirizadas por Shawn e ilustradas por Dexter Soy estão disponíveis para download no ComiXology e na Google Play.



Ed Boon, na sede do estúdio

de facção não é uma decisão para a vida. Os jogadores podem lutar contra seus próprios parceiros para subir nas tabelas de seu grupo ou até mesmo trocar de clãs quando quiserem.

Outra novidade legal são as Living Towers. Semelhantes às antigas Challenge Towers, essas torres dinâmicas possuem objetivos que mudam com o passar do tempo. Os desafios variam em três esquemas diversos: Quick Tower, que muda a cada hora; Daily Tower, que se transforma diariamente; Premier, uma opção com desafios extremamente difíceis que só aparecerá em datas especiais, como feriados. Além de derrotar os inimigos nas torres, as lutas também terão objetivos secundários

“Os jogos atuais são mais fáceis do que os da época dos fliperamas. Uma das razões para isso é que jogos de arcade para ser rentáveis precisavam ser difíceis”

Ed Boon

que variam em grau de dificuldade. Quanto mais difícil o desafio, maior a recompensa em pontos de experiência.

A última novidade do game é de explodir a mente... Literalmente. Para evitar que maus perdedores fiquem saindo das partidas online, nasceu o Quitality. Funciona assim: se um jogador foge perante uma derrota iminente, sua cabeça explode e ele é penalizado. Além de perder seus pontos, tão difíceis de conquistar, você sofre uma

bela humilhação pública no melhor estilo *Mortal Kombat*.

E pra entender melhor esse megalançamento, nada melhor do que trocar ideias com Edward J. Boon, programador de Chicago, criador da série *Mortal Kombat* e até hoje seu principal produtor.

UM PRODUTOR EXPLOSIVO

EGW: O *Mortal Kombat* original foi lançado em 1992 para os arcades e nós



Os fatalities agora estão disponíveis em versões mais “fáceis”

Scorpion e Raiden



Ferra e o grandalhão Torr



Kunglao



sabemos que mudou muito desde então. Atualmente, possuímos conectividade total e não precisamos estar juntos pessoalmente para jogar uns contra os outros. Você sente falta da época quando os fãs se reuniam nos fliperamas e jogavam um ao lado do outro ou você acredita que o multiplayer atual tem algo que bate esta experiência?

Ed Boon: Embora seja incrível que o modo online nos conecte e permite jogar com pessoas que não poderíamos enfrentar de outra forma, não há nada como a experiência de um arcade tradicional, reunindo pessoas. A definição de grupo é muito mais social, criando comentários, conversas e até novas amizades. Eu pessoalmente conheço muitas pessoas que fizeram alguns de seus melhores amigos em fliperamas.

Sobre os velhos tempos: muitas pessoas dizem que os jogos recentes são

“Nosso lançamento anterior, *Injustice: God Among Us*, permitiu ao jogador interagir com o ambiente durante as lutas. Eu não vejo muitos outros jogos do gênero possibilitando esta mecânica”

Ed Boon

muito fáceis quando comparados aos da era dos arcades. O que você acha disso e o que você faz como desenvolvedor para manter a ação desafiadora?

Eu concordo que na maior parte dos casos os jogos atuais são mais fáceis do que os da época dos fliperamas. Uma das razões é que os jogos de arcade para serem rentáveis precisavam ser mais difíceis, para poder derrotar os jogadores e consequentemente pedir mais fichas. Por mais que fosse divertido jogar por meia hora usando apenas um crédito, isso não era tão legal para quem operava aquela máquina e

dependia do seu lucro. Agora que a maior parte dos jogos são baseados em quanto você jogará de graça, uma boa parte da pressão nas costas do designer de jogos em deixar o game desafiador acabou diminuindo. Acho que essa é uma grande parte da razão pela qual os games são mais fáceis nos dias atuais.

Você acompanhou muitas mudanças na indústria dos videogames desde que começou sua carreira como programador. Quais foram os maiores desafios enfrentados para o lançamento do primeiro

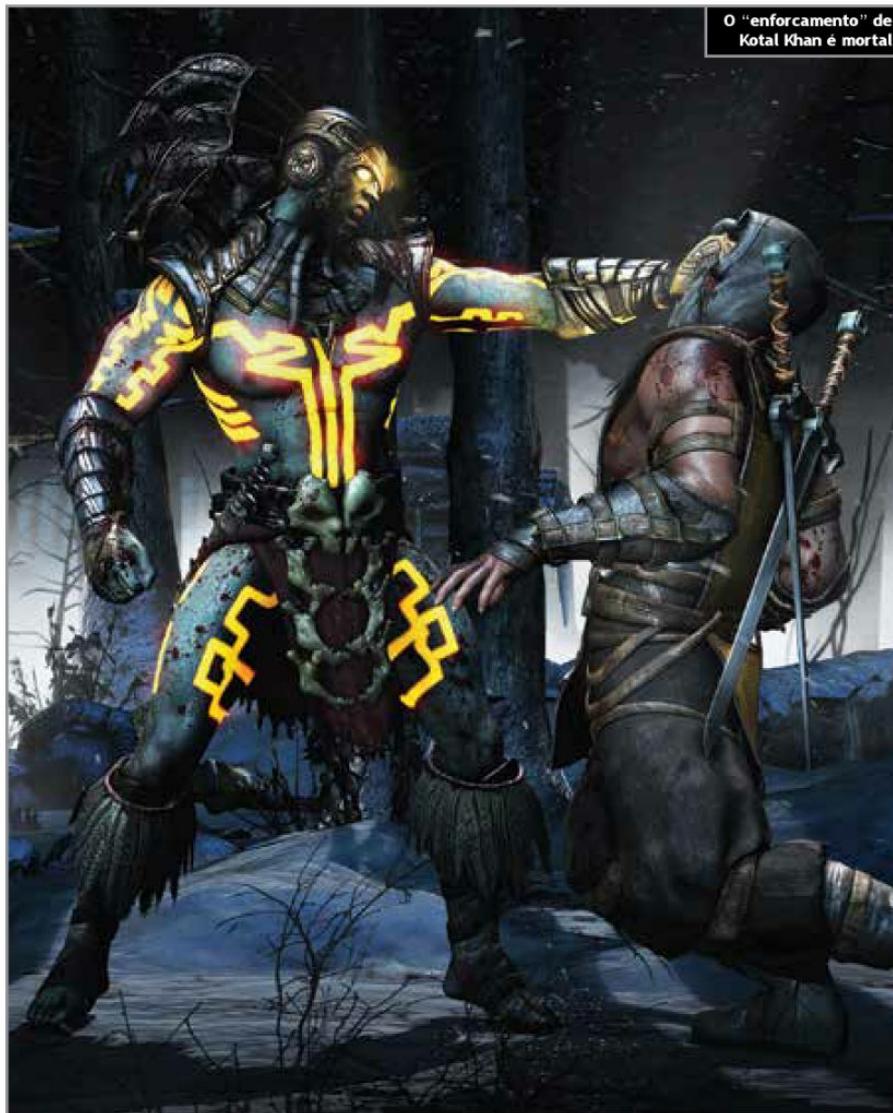
“Mortal Kombat X foi desenvolvido em cerca de dois anos por aproximadamente 130 pessoas. O Mortal Kombat original foi criado por quatro pessoas em oito meses”

Ed Boon

Mortal Kombat, comparando-se com os de Mortal Kombat X?

Um dos maiores desafios para o lançamento do primeiro *Mortal Kombat* foi criar algo rentável e que cobrisse os gastos de se comprar uma máquina de arcade. Felizmente, devido à natureza do gênero de luta, uma pessoa sempre será o perdedor e alguém sempre estará esperando para desafiar o vencedor. Depois de cada partida, a máquina vai ser alimentada com mais dinheiro. O modo singleplayer tinha que ter um alto grau de dificuldade para que a maioria das pessoas não conseguisse vencer sem gastar uma certa quantia. No que diz respeito aos jogos atuais, como o próprio *Mortal Kombat X*, o desafio é completamente diferente. Há uma quantidade muito maior de conteúdo para ser criado. *Mortal Kombat X* foi desenvolvido em cerca de dois anos por aproximadamente 130 pessoas. O *Mortal Kombat* original foi criado por quatro pessoas em oito meses.

Kratos e Freddie Krueger foram muito bem aceitos em suas participações em *Mortal Kombat 9* e os fãs ficaram loucos com a revelação de Jason e Predador para *Mortal Kombat X*. Em sua opinião, qual o fator mais importante que um personagem “de fora” precisa ter para



O “enforcamento” de Kotal Khan é mortal

se tornar em um convidado especial na série *Mortal Kombat*?

Kombatantes convidados devem, principalmente, se encaixar no escandaloso e violento universo de *Mortal Kombat*. Obviamente, personagens de terror são candidatos principais e Kratos também se adequa muito bem a esse molde. Não que-

remos introduzir lutadores mais leves por que eles simplesmente não se adaptariam às características da franquia.

Variações de personagens pretendem dar uma experiência mais pessoal aos jogadores. Todos os kombatantes possuem variações? Como esta nova mecânica transformou o jogo?

Sim, todos os personagens contam com três variantes. Cada um deles tem movimentos, habilidades e estilo de jogo diferentes dos outros. Essa nova mecânica vai realmente mudar a definição de “character match up” [predição entre personagens em torneios] para *Mortal Kombat*. Nós estamos torcendo para que isso adicione uma profundidade tremenda ao game e que jogadores que amem um personagem em particular possuam várias formas de competir com o seu favorito.

Ambientes interativos existem desde os primeiros jogos da franquia, em sua maioria para fatalities. No entanto, as



A briga é boa na ponte: Kunglao contra a duplinha dinâmica Ferra e Torr

E você, também gostou desse filme?



“Eu gostei do primeiro filme de *Mortal Kombat*. Para mim, os produtores entenderam bem o que os fãs do jogo queriam ver”

Ed Boon

arenas atuais possuem várias opções para se interagir. O que você pensa sobre a evolução dos ambientes nos jogos de luta? Como você acha que essa interatividade irá contribuir para o fator imersão?

Eu sempre tive a sensação de que os ambientes eram muito passivos nos jogos de luta e que em sua maioria eram apenas fundos bonitos para se colocar os personagens. Com o passar dos anos, nós experimentamos muitos níveis de interação com as arenas em nossos jogos. Dos fatalities de plano de fundo até o projétil ocasio-

nal, nós sempre nos divertimos tentando coisas novas. Nosso lançamento anterior, *Injustice: God Among Us*, realmente deu grandes passos adiante e permitiu ao jogador interagir com o ambiente durante as lutas. Eu não vejo muitos outros jogos do gênero possibilitando esta mecânica, mas estou animado com sua utilização em *Mortal Kombat X*. Sinto que isso certamente ajudará os jogadores a se sentirem mais imersos no game.

O versão mobile the *Injustice* era integrada às versões de console, permitindo

desbloqueio de itens e surpresas para os dois lados. Os fãs podem esperar que *Mortal Kombat X* para dispositivos móveis converse de forma semelhante com as variantes de consoles?

Sim. Essa mecânica foi muito bem recebida pelos fãs, tanto na versão mobile quanto nas opções para consoles. Nós ouvimos os pedidos dos jogadores e acredito que iremos entregar uma experiência tão boa quanto ou até melhor com esse novo *Mortal Kombat*.

***Mortal Kombat* não é apenas um jogo de videogame: podemos ver conteúdo da franquia espalhado por diversas mídias, como quadrinhos, filmes e até séries criadas por fãs. Você tem algum *Mortal Kombat* favorito que não seja exatamente um game?**

Eu gostei muito do primeiro filme de *Mortal Kombat*. Para mim, os produtores entenderam bem o que os fãs do jogo queriam ver em um longa-metragem. Eu também estou curtindo o último quadrinho de *Mortal Kombat*, que está cobrindo os eventos entre *Mortal Kombat 9* e *Mortal Kombat X*.



Kotal Khan, o novo imperador de Outworld...



Plataformas: Mobile, PC, PS3, PS4, X360, XO | **Desenvolvedoras:** NetherRealm/High Voltage | **Editora:** Warner | **Lançamento:** Abril/2015

TOP 7: OS NOVOS FATALITIES

Fatalities já se tornaram não apenas a grande marca registrada da série *Mortal Kombat*, mas um ícone para toda a geração de gamers fãs de jogos de luta. Confira os fatalities mais legais de *Mortal Kombat X*

7. HEART DRINKER (KOTAL KAHN)

Khan simplesmente arranca o coração do oponente. E não é só isso: ele o coloca acima da cabeça e espreme como se fosse um limão, para em seguida beber o sangue do inimigo, ficando com o rosto encharcado. Esse fatality é uma homenagem ao primeiro jogo, só que com um pouco mais sangue – ou melhor, com muito mais sangue e alta definição dos gráficos, o que pode tornar a cena chocante para quem tem coração fraco. E olha que tem outros piores...



6. BUBBLEGUM (CASSIE CAGE)

A personagem dublada pela cantora Pitty atira na rótula do inimigo e, quando ele cai, ela o executa com um tiro na nuca. Mas o melhor vem depois: ela tira um chiclete da boca e cobre o buraco de bala que ficou na nuca do inimigo, criando uma bolha que mistura sangue e chiclete. Ah, e a bolha estoura logo em seguida. Quer coisa mais meiga do que essa?



5. SHOCK THERAPY (RAIDEN)

O primeiro fatality de Raiden é na verdade uma versão ampliada de seu movimento de finalização do adversário, herdado do *Mortal Kombat* original. Ele eletrocuta o oponente até que os globos oculares saltem para fora, para em seguida decapitá-lo. Depois, ele joga a cabeça para cima e a explode. Os detalhes estão ainda mais sangrentos desta vez.



4. INSECTICIDE (D'VORAH)

D'Vorah envia uma nuvem de insetos contra o oponente, que fazem um buraco no torso antes de atravessá-lo e voltar para ela. Em seguida, a nuvem de insetos ataca novamente, mas desta vez devora a pele do inimigo, deixando só a caveira, que é esmagada pelas botas de D'Vorah.



3. BREAKFAST OF CHAMPIONS (QUAN CHI)

Diferentemente do fatality original de Quan Chi em *Mortal Kombat 4*, em que ele usava a perna do inimigo para espancá-lo até a morte, em *Mortal Kombat X* ele usa uma espécie de feitiço para fazer o oponente caminhar em direção a uma adaga, que corta a boca e depois o cérebro do inimigo. Em seguida, Quan Chi faz o corpo do inimigo levitar para esquartejá-lo no final.



2. X-RAY (FERRA/TORR)

O raio-X de Ferra/Torr não é exatamente um fatality no sentido clássico, mas é tão divertido que chega a rivalizar com os melhores fatalities de *Mortal Kombat X*. Funciona assim: o grandalhão Torr pega o oponente e o arremeça com violência ao chão, para em seguida quebrar-lhe algumas costelas na base da porrada mais violenta. Ferra então pula nas costas de Torr berrando de maneira insana e corta o rosto do inimigo com suas lâminas. Candidato a clássico!



1. SELFIE (CASSIE CAGE)

Simplesmente um dos fatalities mais curiosos e divertidos que já vimos: Cassie faz uma selfie com o oponente depois de literalmente destruí-lo, de arrancar-lhe as tripas. Depois, envia a foto para uma rede social chamada Friendship, uma zoeira com o Facebook. Simplesmente impagável! Aliás, vamos ser justos: esse é o fatality mais legal de todos os tempos!



LINHA DO TEMPO DO KOMBAT

A história da série *Mortal Kombat* começou lá atrás, no início dos anos 1990, mas foi no meio do caminho que encontramos algumas raridades esquecidas pelo tempo. Confira aqui os 21 principais:



Primeiro *Mortal Kombat*, de 1992



Mortal Kombat 3



Ultimate Mortal Kombat 3



Mortal Kombat 2



Mortal Kombat Trilogy



Mortal Kombat Mythologies

1. MORTAL KOMBAT

Lançamento original: 1992 (Arcade).
Versões posteriores: 1993 (Game Boy, Sega Game Gear, Sega Genesis, Sega Master System, Super Nintendo) e 1994 (Amiga, PC, Sega CD). Foi relançado como uma parte da Edição Limitada de *Mortal Kombat: Deception*, para PS2 e Xbox (2004). Também aparece como parte do game *Midway Arcade Treasures Deluxe Edition* (2006).

Resumo: A grande estréia de MK trazia apenas sete lutadores e um grau de violência nunca antes visto pelos jogadores.

2. MORTAL KOMBAT 2

Lançamento original: 1993 (Arcade).
Versões posteriores: 1994 (Amiga, PC, Sega 32X, Nintendo Game Boy, Sega Game Gear, Sega Genesis, Sega Master System, Super Nintendo) e 1996 (PlayStation, Sega Saturn). Foi relançado como uma parte do game *Midway Arcade Treasures 2* (2004) para PlayStation 2, Xbox e Nintendo GameCube; e depois aparece nas compilações *Midway Arcade Treasures: Extended Play* (2005) para PSP e *Midway Arcade Treasures Deluxe Edition* (2006), para PC. Também pode ser jogado em *Mortal Kombat: Shaolin Monks* (2005) ao usar cheats ou fazendo missões ocultas.

Resumo: Um novo torneio acontece no inédito Outworld e estréia personagens famosos como Baraka, Jax Briggs, Kitana, Kung Lao e Mileena. *Mortal Kombat 2* também trouxe o babality, em que os lutadores poderiam ser transformados em bebês; e o Friendship, onde o jogador não aniquilava seu oponente ao fim de uma partida.

3. MORTAL KOMBAT 3

Lançamento original: 1995 (Arcade, Nintendo Game Boy, PlayStation, Sega Genesis e Super Nintendo).
Versões posteriores: 1996 (PC, Sega Game Gear, Sega Master System). Foi relançado como uma parte do game *Midway Arcade Treasures 2* (2004) para PlayStation 2, Xbox e Nintendo GameCube e depois aparece na compilações *Midway Arcade Treasures: Extended Play* (2005) para PSP e *Midway Arcade Treasures Deluxe Edition* (2006) para PC.
Resumo: Além de introduzir o botão Run e cenários que trocavam durante as lutas, *Mortal Kombat 3* inaugurou o animality, no qual os lutadores se transformavam em animais para finalizar seus inimigos. Personagens Shokan, como Goro e Sheeva também estrearam nesse jogo.

4. ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Lançamento original: 1995 (Arcade).

Versões posteriores: 1996 (Super Nintendo, Sega Genesis, Sega Saturn).

Resumo: Esse update de *Mortal Kombat 3* trouxe dois personagens secretos (Noob Saibot e Rain), ambos jogáveis nas versões de Mega Drive e Super Nintendo, além de combates entre dois jogadores de cada lado.

5. MORTAL KOMBAT TRILOGY

Lançamento original: 1996 (Nintendo 64 e PlayStation).
Versões posteriores: 1997 (PC, Sega Saturn).
Resumo: A versão definitiva de *Mortal Kombat 3* inaugurou a Aggressor Bar, o brutality e contava com 32 kombatentes.

6. MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO

Lançamento original: 1997 (Nintendo 64 e PlayStation).
Resumo: O primeiro jogo da série *Mortal Kombat* que fugia do gênero de luta. O game de aventura com fases em side scrolling seguiam o Sub-Zero original em eventos anteriores ao primeiro MK.

7. MORTAL KOMBAT 4

Lançamento original: 1997 (Arcade).
Versões posteriores: 1998 (Nintendo 64, PC, PlayStation) e 1999 (Game Boy Color).



Resumo: Último da série a ser lançado para arcades, *Mortal Kombat 4* introduziu um sistema de armas, combate em 3D e personagens totalmente criados em computador.

8. MORTAL KOMBAT GOLD

Lançamento original: 1999 (Dreamcast).
Resumo: Versão exclusiva para o finado console da Sega, Gold era praticamente idêntico a *Mortal Kombat 4*. Dentre algumas das poucas diferenças, personagens como Baraka, Cyrax, Kitana, Kung Lao e Mileena voltaram às arenas.

9. MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES

Lançamento original: 2000 (PlayStation)
Resumo: Jogo 3D de aventura. Em eventos anteriores ao primeiro *Mortal Kombat*, contava a história de Jax e sua companheira Gemini na tentativa de derrubar Kano e a facção Black Dragon.

10. MORTAL KOMBAT ADVANCE

Lançamento original: 2001 (Game Boy Advance).
Resumo: *Advance* é uma versão de *Ultimate Mortal Kombat 3* e é considerado um dos piores jogos para o portátil da Nintendo. Com gráficos ruins, controles (mal) adaptados e dificuldade extrema, esse foi um título para se esquecer.

11. MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Lançamento original: 2002 (Game Boy Advance, Nintendo GameCube, PlayStation 2 e Xbox).
Resumo: Também conhecido como *Mortal Kombat 5*, ele introduziu os modos Konquest, que expande a campanha do jogo, e Cripta, na qual o jogador pode comprar novos personagens e vestimentas.

12. MORTAL KOMBAT: TOURNAMENT EDITION

Lançamento original: 2003 (GBA).

Resumo: Por conta das limitações dos cartuchos, *Deadly Alliance* só tinha metade dos kombatentes em sua versão para o Game Boy Advance. *Tournament Edition* surgiu com o propósito de preencher a metade que faltava para o portátil da Nintendo.

13. MORTAL KOMBAT: DECEPTION

Lançamento original: 2004 (PlayStation 2 e Xbox).
Resumo: *Deception* contava com ambientes altamente interativos e personagens com duas opções de fatality. Além disso, os kombatentes também possuíam uma técnica suicida chamada Hara-Kiri.

14. MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

Lançamento original: 2005 (PlayStation 2 e Xbox).
Resumo: Spin-off de ação, que também contava com um modo de luta, narrava uma versão de eventos alternativos entre os dois primeiros jogos da franquia. Liu Kang e Kung Lao protagonizavam o jogo.

15. MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

Lançamento original: 2006 (PlayStation 2 e Xbox).
Versões posteriores: 2007 (Wii).
Resumo: Com mais de 60 personagens disponíveis, o jogador poderia também criar o seu próprio lutador/fatality. Por conta disso, é considerado como um dos mais completos títulos da franquia.

16. MORTAL KOMBAT: UNCHAINED

Lançamento original: 2006 (PSP).
Resumo: *Unchained* é uma versão adaptada de *Mortal Kombat: Deception* para o portátil da Sony. Além de alguns personagens extras, esta versão possui o modo Endurance.

17. ULTIMATE MORTAL KOMBAT

Lançamento original: 2007 (Nintendo DS).
Resumo: O portátil de duas telas da Nin-

tendo recebeu um remake do clássico dos Arcades *Ultimate Mortal Kombat 3*. Essa versão é considerada por muitos como uma adaptação quase perfeita do jogo encontrado nos fliperamas.

18. MORTAL KOMBAT vs. DC UNIVERSE

Lançamento original: 2008 (PlayStation 3 e Xbox 360).
Resumo: O crossover entre os universos de *Mortal Kombat* e da DC Comics trouxe para a mesma arena personagens como Scorpion e Batman em lutas não tão gráficas quanto as dos outros títulos da franquia *Mortal Kombat*.

19. MORTAL KOMBAT ARCADE KOLLECTION

Lançamento original: 2011 (PlayStation 3, Xbox 360 e PC)
Resumo: Compilação com os três clássicos da trilogia original *Mortal Kombat* para os consoles da sétima geração.

20. MORTAL KOMBAT

Lançamento original: 2011 (PlayStation 3 e Xbox 360).
Versões posteriores: 2013 (PC, PlayStation Vita).
Resumo: Também conhecido como *Mortal Kombat 9*, o game foi o primeiro da franquia a não ser desenvolvido pela antiga Midway, e sim pelo estúdio NetherRealm, capitaneado por Ed Boon. Além de introduzir os brutais golpes em raio-X, *Mortal Kombat* também lançou a Challenge Tower.

21. MORTAL KOMBAT X

Lançamento original: 2015 (PlayStation 4 e Xbox One). Versão para consoles da geração antiga foi adiada e não tem data de lançamento confirmada.
Resumo: *Mortal Kombat X* é o primeiro jogo da franquia para a nova geração de consoles e promete ser o mais agressivo e visceral de toda a história.



STREET FIGHTER V

STREET FIGHTER V

▶ Renato Almeida

DOIS GOLPES FULMINANTES

Hadoukens, diversas polêmicas e dois golpes que podem mudar por completo os rumos de uma das franquias mais queridas do mundo dos games de luta: mas nós ainda queremos muito mais da série!



“**E**sse jogo nunca será lançado para outro videogame”. Junte todos os shoryukens, hadoukens ou tiger uppercuts de toda a história da série *Street Fighter* em um único golpe e ainda assim estaremos longe de sentir o impacto causado pelo anúncio do novo capítulo do jogo de luta mais famoso do mundo. O local do anúncio tão aguardado? O evento PlayStation Experience em Las Vegas, em dezembro do ano passado.

Pela primeira vez na história proprietários de *Street Fighter* no PS4 poderão tirar contras e desbravar o multiplayer do game com jogadores que preferirem desferir golpes, combos e magias no PC

Num dos momentos mais esperados do evento, *Street Fighter V* tomou o mundo do games de assalto logo com essa bordoadá sobre os fãs da franquia, que agora terão

de jogá-lo em sua versão para consoles exclusivamente no PlayStation 4. O jogo chega também para PC sim, mas, alguns meses depois e com a poeira um pouco



Os personagens clássicos ganham contornos detalhados com o PS4



PERSONAGENS QUE JÁ DEVERIAM TER VOLTADO!

ORO Com seus mais de 140 anos, Oro jamais poderia ser excluído por falta de experiência e um retorno em *Street Fighter V* seria justa sendo feita para um dos personagens mais legais já criados para um jogo de luta. O ermitão japonês que vive em reclusão na Amazônia é um dos lutadores mais poderosos, além de ser praticante do Senjutsu, uma arte marcial extrema. O cara é tão poderoso que através do uso de uma mágica proibida selou um de seus braços apenas por capricho para deixar as coisas mais justas para os oponentes que cruzarem seu caminho. Perfeito para jogadores experientes, Oro exige de seus jogadores nada menos que paciência e dedicação, mas o resultado para quem o domina é algo incrível de se testemunhar.



RAINBOW MIKA Extremamente técnica e cheia de minúcias, a personagem mais divertida de *Street Fighter Zero 3* é uma das melhores pedidas para *Street Fighter V*. Em termos de história, fica difícil prever como ela poderia agregar, mas quando falamos de gameplay a coisa muda de figura. A lutadora de luta livre e fã de Zangief tem um dos sets de golpes mais diferenciados e eficientes entre todo o elenco feminino tornando seu jogo um dos mais legais.

Além disso, o elevado potencial para pro-players acompanharia a tendência de aumentar o elenco com personagens extremamente ricos, dando assim ainda mais profundidade ao jogo.



mais baixa, o que sabemos até aqui é que após o longo ciclo de vida de *Street Fighter IV* – com suas atualizações e algumas edições renovadas – teremos um jogo totalmente novo e focado no desempenho que só uma máquina do porte do poderoso PS4 pode trazer.

Seguindo a acertada tendência da Capcom de colocar o jogador e a comunidade no papel central do universo de *Street Fighter*, o trailer de apresentação do game celebra o legado do game e como cereja do bolo traz Ryu e Chun-Li trocando sopapos em toda a glória visual merecida. Utilizando toda o potencial do motor gráfico

Utilizando toda o potencial do motor gráfico Unreal Engine 4, o novo *Street* aposta alto no visual com detalhes ricos, efeitos de luz intensos e profundo cuidado nas animações dos personagens

Unreal Engine 4, o novo *Street* aposta alto no visual com detalhes ricos, efeitos de luz intensos e profundo cuidado nas animações dos personagens.

DEMONSTRAÇÃO DE FORÇA

De acordo com Adam Boyes, executivo da Sony, o jogo está sendo desenvolvido

com toda a tecnologia da nova geração de consoles e já está totalmente otimizado para aproveitar os melhores recursos do PlayStation 4.

O segundo grande golpe de *Street V* é um de seus grandes destaques e fica por conta da possibilidade do crossplay. De acordo com Boyes, pela primeira vez na



Com menos personagens em cena, o cuidado nos detalhes foi maior

SKULLOMANIA OK, vamos falar a verdade... Nós sabemos que os personagens, histórias e eventos da série *Street Fighter EX* não são canônicos. Sabemos também que os direitos sobre essa série e personagens pertencem à Arika e não à Capcom. Porém, sabemos também da boa relação das duas empresas. Somando um mais um, temos: Skullomania em *Street Fighter V*. Em nome do bom humor e da irreverência da série, estamos desde já com os dedos cruzados torcendo para que o herói japonês mascarado favorito de todos possa retornar um dia para retomar seu posto por direito dentro de um jogo canônico da série. Afinal, um homem de negócios que coloca o combate ao mal como prioridade para proteger mulher e filhos e ainda serve de homenagem à heróis como o Black Kamen Rider merece um pouco de glória na franquia.



ALEX Por demanda popular, Alex é um dos lutadores que deveria voltar. O rosto que estamparia as artes promocionais de *Street Fighter III: New Generation* e responsável por comandar a renovação de *Street Fighter* nos anos 2000 não vingou como desejado naquela época, mas nada como o tempo para corrigir as coisas. A interessante possibilidade de ver os agarrões e poderosos socos do americano aplacaria a sede de muitos jogadores por um personagem desse estilo e ainda daria uma segunda chance ao grandalhão. Nas pesquisas realizadas em sites especializados, ele é um dos mais votados.



história proprietários do game no PS4 poderão tirar contras e desbravar o multiplayer do game com jogadores que preferirem desferir golpes, combos e magias no PC.

A novidade é realmente empolgante e os testes do recurso devem aparecer ainda esse ano em demonstrações realizadas pela própria Capcom.

STREET FIGHTER V ATÉ AQUI

Após o fim de semana de anúncio, *Street Fighter V* apareceu na Capcom Cup e já foi testado por feras do circuito profissional de fighting games em eventos como o Taipei Game Show. As primeiras impressões dão conta de que o jogo se difere (e muito mesmo!) de edições anteriores no quesito velocidade.

Mais acelerado que *Ultra Street Fighter IV*, a edição mais recente de *Street Fighter IV*, esse quinto capítulo deve trocar o foco dos combos curtos, footsies e exploração/ cobertura de espaço para um gameplay mais agressivo, o que tem gerado comparações com *Street Fighter III: 3rd Strike*, o

O OSTRACISMO DE GEKI

O ninja e assassino Geki esteve na estreia de *Street Fighter* em sua primeiríssima versão para fliperamas sofre num limbo de eterno ostracismo, mas nem por isso merece passar a eternidade por lá. Rival de Gen e de Ibuki, dependendo da fonte de sua origem, o ninja era páreo duro para Ryu em um tempo onde acertar um hadouken era tarefa para poucos e merece voltar pois era um dos personagens mais intrigantes do jogo original.

Além disso, ele certamente seria reformulado quase que do zero, adicionando assim um personagem aberto a muitas possibilidades. Com suas garrafas afiadas e shurykens, o ninja poderia alternar entre um jogo rápido e próximo do adversário ou usando seus projéteis em outras situações para manter distância.

As possibilidades são muitas – ou melhor, são inúmeras! – e Geki está pronto para o combate.



mais rico e complexo jogo da série, um de seus verdadeiros clássicos.

Para começar, uma grande mudança no sistema de barras muda a lógica dos supers e ultras e agora há um novo e, ainda misterioso, modelo de power-up acionado pelo lutador quando sua barra de super está cheia.

DIVERSIDADE E PROFUNDIDADE

Os benefícios desse recurso refletem as características de cada personagem, fazendo com o que resultado seja único. Golpes EX, quebras de guarda e aumento na potência de um movimento especial são algumas das possibilidades geradas pelo novo sistema, o que traz mais diversidade e profundidade ao jogo.

O segundo novo recurso, uma barra chamada de Revenge, lembra a forma de operar dos Ultras ou dos Super Arts. A barra enche toda vez que o jogador leva dano e quando cheia permite o uso de um movimento devastador. No entanto, esses movimentos também podem ser combina-

Mais acelerado que *Ultra Street Fighter IV*, a edição mais recente de *Street Fighter IV*, esse novo capítulo deve trocar o foco dos combos curtos e exploração/ cobertura de espaço para um gameplay mais agressivo

SUPER STREET FIGHTER V EX PLUS ALPHA DASH ARCADE EDITION... WTF?!?

Quando falamos das edições e atualizações comuns ao universo de *Street Fighter*, traçamos uma grande linha que divide jogadores mundo afora. Presentes desde *Street Fighter II*, as tradicionais repaginadas dos games da série compreendem de adições de novos personagens, cenários e golpes até as necessárias revisões no equilíbrio dos atributos de cada personagem. Algo extremamente necessário no cenário competitivo dos jogos de luta.

Não é todo mundo que concorda com essa prática adotada pela Capcom, já que muitos não entendem como um bom investimento ou até mesmo não concordam com novas versões de um

jogo que é fundamentalmente igual. A reestruturação, no entanto, é vista com bons olhos por outra parte dos fãs, já que a própria comunidade gera feedback e mantém o universo do game vivo e orgânico.

As inevitáveis perguntas então são: *Street Fighter V* deve ser relançado com mais conteúdo, com novos balanceamentos ou outras novidades numa versão *Super* ou *Arcade Edition*? Por quantas vezes? Alguma chance de novas versões saírem para outros consoles? E, por fim, se houverem novas versões, quando devo entrar de cabeça em *Street Fighter V*? São muitas perguntas, mas apenas uma tônica e, para quem acompanha fóruns de discussão, essa é uma das questões mais discutidas sobre o rumo de *Street Fighter V*.

Estaria na hora de a Capcom rever o modelo destas atualizações? A única certeza por ora é que a comunidade é um dos fatores mais importantes e considerados pela Capcom quando se fala em *Street Fighter*. São poucos os games que abraçam tanto a opinião de seus jogadores como este, portanto, tal poder deve ser usado sem parcimônia.



dos com a nova mecânica de power-up, ou seja, temos ainda mais variações e mais poderio para punir o oponente.

Toda essa novidade em torno dessa misteriosa mecânica de power-up difere bastante para cada personagem e influencia fortemente o jogo e há também uma novidade nas barras de super, já que eles

variam em tamanho e tempo de carregamento para cada personagem.

O objetivo, claro, é o máximo de equilíbrio, mas a habilidade de cada um e as formas de explorar tudo isso devem fazer com que o jogo cresça com o passar do tempo. Os combos, parte essencial de qualquer game de luta, também devem ganhar novidades

e adquirem características singulares para cada lutador a partir dos modos de sua execução, seja usando links, cancelamentos ou mesmo guard breaks.

Fica nítido que a diversidade e a riqueza no gameplay mais uma vez são fatores cruciais e com isso a Capcom tenta novamente atrair um público diverso, que abraça jogadores casuais que apenas buscam um pouco de diversão e pro-players engajados na mesma proporção.

AGENDA DE LANÇAMENTO

Programado inicialmente para ser lançado na primavera do hemisfério norte em 2016, *Street Fighter V* deve dar as caras ainda na E3 deste ano, no Evolution 2015 (EVO) e em outros grandes eventos de game do ano, mas para os mais ansiosos, um programa de teste beta deve começar para todos que comprarem o game no período de pré-venda na América do Norte.

E nós estaremos atentos a tudo isso para passar todos os detalhes aqui para você. Fique de olho nas próximas edições da **EGW** que traremos entrevistas, testes e bastidores de *Street Fighter V*.



Plataformas: PC, PS4 | Desenvolvedora: Capcom | Editora: Capcom | Lançamento: 2015/2016

Efeitos de iluminação são um presente do Unreal Engine 4



ELES JÁ ESTÃO PRONTOS PRA PORRADARIA!

Segundo Yoshinori Ono, produtor da série *Street Fighter*, o elenco de *Street Fighter V* deverá ser bem reduzido, se comparado com o de *Street Fighter IV* (na versão *Ultra* eram 44 lutadores). O objetivo, de acordo com Ono, é manter o jogo mais compacto e simples, tornando a experiência mais convidativa para novos gamers. Claro que figurões como Chun-li e Ryu estarão no game, mas até agora apenas três lutadores foram revelados. Conheça um pouco mais de cada um deles:

RYU O eterno bom de briga continua mostrando que porrada é mesmo o melhor remédio para se manter na ativa e em *Street V* volta ainda mais brutal graças às novidades de seu gameplay. Ryu agora promete um jogo ainda mais agressivo graças ao seu novo estilo de jogo que abusa de quebras de defesa geradas pelo uso de seus movimentos especiais turbinados pelo nova mecânica de power-ups. Ou seja, após o uso de um golpe como esse, uma breve janela de tempo se abre para que combos sejam criados. Já com o Revenge combinado no modo power-up, o já poderoso Shinkuu Hadouken se transforma no Denjin Hadouken, evoluindo o golpe num colossal hadouken indefensável. A expectativa sobre o lutador, claro, vai às alturas e quem conhece o histórico do personagem, quando pensa nas possibilidades que se abrem, apenas sonha em ver jogadores como Daigo Umehara fazendo uso destas mecânicas em campeonatos.

CHUN-LI Símbolo máximo do poder feminino nos jogos de luta, Chun-Li retorna para *Street Fighter V* com todo o seu set de golpes reforçado pelo foco na mecânica do power-up. Potencializando os golpes especiais e transformando-os em versões EX, Chun-li ganha ataques que funcionam como follow-up, ou seja, atingem de forma dobrada e lembram as possibilidades da mecânica vista em *Street Fighter Zero 3* no modo V-ISM com seus combos originais. Ou seja, para a dor e sofrimento do adversário, a punição de um Kikouken se transforma na humilhação de dois Kikouken e assim por diante. No modo Revenge, a mecânica também vale e quando acionada permite o acesso a um movimento de launcher que continua num devastador ataque. Não é à toa que a guerreira deve continuar no topo das listas de favoritos da galera.

CHARLIE NASH Poucos foram os que não lamentaram o trágico destino de Charlie Nash no universo de *Street Fighter*. Figura importantíssima na trajetória de Guile e dado como morto, Charlie retorna em *Street Fighter V* de uma maneira totalmente diferente e misteriosa. Quase como um monstro Frankenstein, o personagem tem seu corpo todo desfigurado e uma pedra de origem duvidosa cravada na testa, que imediatamente nos remete a Gill e Urien. Herói, vilão, vítima do destino? É cedo para descobrir, mas o pouco de seu renovado set de golpes e movimentos já empolgou muita gente e o lutador deve se tornar um favorito do cast de combatentes. Como as novidades vão impactar na forma de jogar com Charlie é uma das mais aguardadas surpresas, mas a prévia do trailer de anúncio do personagem não poupa em nos mostrar um belo aperitivo de sua capacidade.



Ryu



Chun-Li



Charlie Nash

MELHORES JOGOS DE LUTA

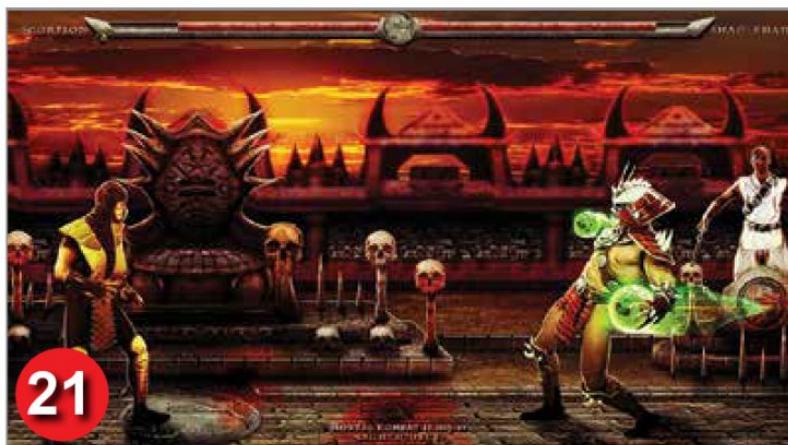
Elaboramos um Top 22 muitíssimo especial para esta edição da EGW, com títulos legais, divertidos e inesquecíveis que fizeram o gênero da pancadaria ser o que é hoje em dia: conheça a nata da porrada!



22



20



21



19

Assim como na história da humanidade, a dos videogames também gira em torno dos jogos de luta. Sim, tivemos alguns anos difíceis para o gênero, mas muita gente decidiu comprar um Super Nintendo depois de ver *Street Fighter II* pela primeira vez; ou talvez um Sega Saturn ou seu rival PlayStation após assistir *Virtua Fighter* e *Tekken* rodando seus milagrosos movimentos. Era um troço absolutamente irresistível.

Hoje em dia, os jogos de luta ainda exercem uma grande influência na escolha dos jogadores e prova disso foi o anúncio da Sony durante o ano passado: a companhia fez questão de assegurar o lançamento do mítico *Street Fighter V* somente para seu PlayStation 4, como uma das principais armas contra o rival Xbox One. E isso sem falar no *Mortal Kombat X*, que monopolizou a mídia neste semestre...

22. STREET FIGHTER II

“Como é que esse grande clássico está em último lugar dessa lista?”, perguntaria você, indignado. Calma, deixe-me explicar: *Street Fighter II* é um verdadeiro pilar do gênero, até hoje é praticamente a base de todos os jogos de luta que existem e ainda serve como inspiração contínua para os que virão a existir. E isso não é pouca coisa, não!

21. MORTAL KOMBAT II

Há alguma coisa de especial no número 2. *Mortal Kombat* pegou o mundo de surpresa com um visual realista e os violentos fatalities que para sempre mudariam a história do videogame, mas foi *Mortal Kombat II* que eternizou o nome como uma das melhores franquias já criadas no ramo da pancadaria. Diversos personagens, cenários medonhos e repletos de detalhes,

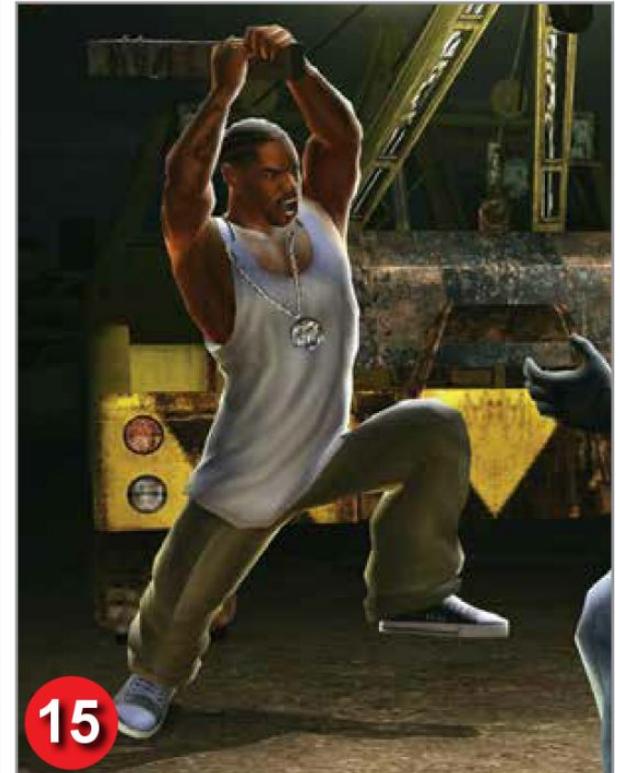
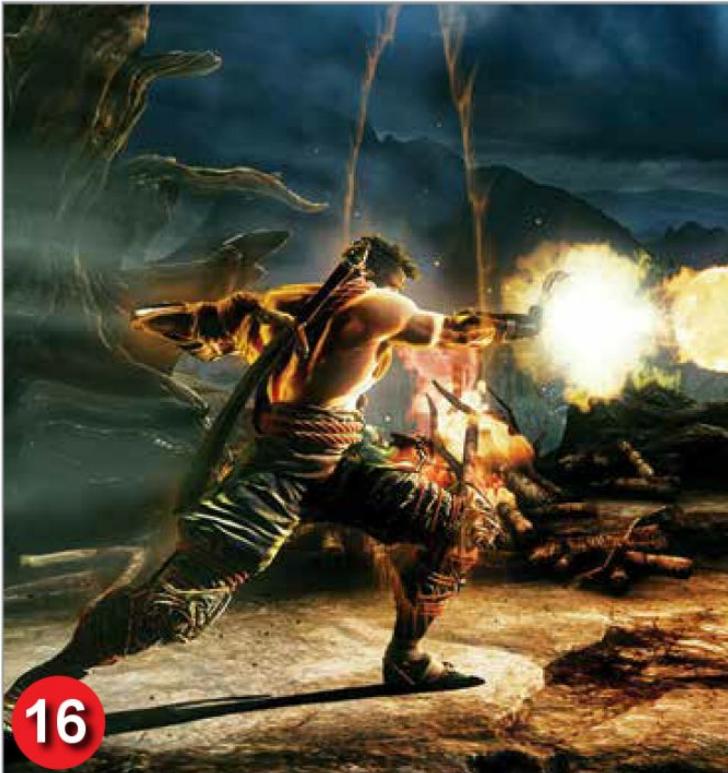
muitos e muitos segredos e, claro, violência elevada ao máximo. Era aí que nascia um dos grandes ícones dos jogos atuais.

20. VIRTUA FIGHTER

Antes de *Tekken* ou *Dead or Alive*, já existia *Virtua Fighter*. Em sua empreitada para criar o primeiro jogo de luta 3D, Yu Suzuki obrigou sua equipe a aprender artes marciais do jeito difícil: treinando de verdade. O resultado sentimos até hoje, pois não existe jogabilidade mais precisa e movimentos mais realistas dos que o do clássico da Sega.

19. DARKSTALKERS: VAMPIRE SAVIOR

Muito mais do que um jogo da Capcom com monstros saídos das várias mitologias e contos populares da humanidade, como Conde Drácula e Frankenstein, *Darkstalkers* é um game de luta belíssimo que



introduziu algumas das mecânicas mais geniais do gênero, como Chain Combos e EX Moves. Prova disso é que *Vampire Savior*, o terceiro episódio da saga, lançado em 1997, é jogado e aclamado até os dias de hoje.

18. THE KING OF FIGHTERS '96

The King of Fighters sempre foi especial. Um campeonato de luta situado no universo dos games da SNK, no qual lutadores das séries *Fatal Fury*, *Art of Fighting* e até outras mais obscuras formavam trios para descobrir de vez quem é o melhor na hora que o bicho pega pra valer. Foi na edição de 1996, entretanto, que a coisa foi ainda mais longe, quando a companhia refez literalmente do zero seu sistema para dar vida a um jogo de luta extremamente estiloso e veloz, além de inaugurar um enredo que até hoje arrepia.

17. SAMURAI SHODOWN IV

Muitos tentaram, mas poucos conseguiram criar um jogo de luta de samurais como a SNK soube fazer: silencioso, filosófico, violento. *Samurai Shodown*, até o fechamento da antiga SNK, foi franquia-exemplo que melhorava a cada edição. O quarto episódio foi o maior exemplo: além de ressuscitar o grande vilão da série, trazia novos personagens e versões alternativas para cada um dos antigos competidores. Coisa fina.

16. KILLER INSTINCT

Quem disse que a Nintendo nunca fez nada violento? *Killer Instinct* surgiu para provar que novos jogos de luta eram muito bem-vindos, sim. Além dos gráficos detalhados e um clima cyberpunk pós-apocalíptico nada convencional ao gênero, o título da Rare tinha um sistema de combos

diferenciado no qual golpes diferentes sugiam de acordo com a sequência de ataques executadas. O ponto fraco é que os C-C-C-C-Ombo Breakers do jogo eram bastante fáceis de se executar, o que quebrava boa parte da velocidade de jogo nos combates contra outros jogadores. Ainda assim, era muito divertido.

15. DEF JAM: FIGHT FOR NY

Admita: de todos os games desta lista, este é aquele que você provavelmente jamais esperava ver aqui. Mas a sequência de *Def Jam* é especial. No melhor estilo *Clube da Luta*, o jogo permitia a você criar seu próprio lutador, com direito a vários estilos de luta e se aventurar pelo submundo dos combates ilegais de Nova York, povoado por alguns dos mais famosos rappers americanos. Vale tudo, literalmente. Você pode ser o lutador concentrado e justo, ou



até mesmo o louco que arremessa cadeiras e tacos de bilhar.

14. POWER STONE II

Muitos tentaram criar cenários interativos, mas nenhum soube fazer isso como *Power Stone 2*. Clássico da Capcom da era Dreamcast, o título de luta colocava os jogadores em arenas literalmente vivas que se transformam de acordo com o quebra-pau. E, além de ter à disposição cada elemento e armadilhas dos cenários, os lutadores ainda poderiam se transformar em novas formas coletando as homônimas Power Stones. Rendeu madrugada e mais madrugada de muita diversão como nenhum outro.

13. RIVAL SCHOOLS: UNITED BY FATE

Brigas de escola de um jeito que você nunca viu: esse é um título de luta em 3D que

era jogado como um 2D. *Rival Schools* é um dos grandes clássicos cult da Capcom, misturando o estilo de *Street Fighter* com o de *Marvel vs. Capcom*, mas dono de um ritmo muito particular. Não bastasse ser divertido, o game também esbanja carisma, com personagens compostos por estudantes, do mais nerd ao mais arruaceiro, professores que dão hadouken, e até um diretor de escola malvado.

12. TEKKEN 3

A resposta da Namco para *Virtua Fighter* sempre soube impressionar, mas foi no terceiro jogo que a coisa engatou de verdade. Sabe aquela famosa frase "Fácil de entender, difícil de dominar"? É uma boa definição para o que *Tekken* se tornou após seu terceiro episódio. Ao contrário da maioria dos jogos que chegavam desfalcados nos videogames, *Tekken 3* pousou

no PlayStation ainda melhor, lotado de personagens, minigames e extras.

11. GUILTY GEAR XX

O primeiro *Guilty Gear* era diferenciado, interessante, porém, modesto. Já seu retorno pegou os jogadores de surpresa, desafiando-os "acreditar nos próprios olhos". O game da Arc System parecia um verdadeiro desenho animado: estiloso, explosivo e com um jogabilidade única que fazia com que os personagens voassem de um jeito todo único durante o pega pra capar.

10. MARVEL VS. CAPCOM

Quantas vezes você já viu um jogo da Capcom nesta lista aqui? Pois é, quando o assunto é luta, os caras manjam mesmo do assunto! *Marvel vs. Capcom* não foi o primeiro e nem último crossover da história, mas é definitivamente o que mais marcou.



Pensa bem: Em que outro jogo poderíamos ver Mega Man, Captain Commando e Venom se enfrentando – ou lutando juntos? Nenhum, simplesmente nenhum.

9. CAPCOM VS. SNK

É o que acontece quando as duas companhias mais entendedoras do ramo da porrada decidem se juntar: *Capcom vs. SNK: Millenium Fight 2000* é belo como poucos jogos de luta souberam ser, mas a graça mesmo do game está no sistema próprio criado para misturar o pedigree das duas antigas rivais, garantindo a felicidade dos filhos das duas companhias.

8. THE KING OF FIGHTERS '98

Conhecido como a edição *Dream Match* da série, *The King of Fighters '98* esqueceu o enredo e se concentrou em apenas uma coisa: a beleza do combate. Sendo assim,

heróis e vilões de todos os episódios da famosa franquia se juntavam para se enfrentar no que até hoje é conhecida como uma das edições mais belas e equilibradas da série. Não é a toa que o jogo foi relançado tantas vezes.

7. THE LAST BLADE II

Muito mais do que apenas outro jogo de samurai, *The Last Blade II* era divertido, artístico e até histórico, pois retrata uma das maiores mudanças na história do Japão: o fim da Era dos Samurais. Mas como nem todo mundo se importa com isso, deixe-me dizer que o jogo foi, e ainda é, incrivelmente divertido, com personagens diferenciados e um sistema de combate que pode ser moldado tanto para os jogadores agressivos, quanto aqueles para que preferem esperar pelo contra-ataque certeiro, com um estilo de jogo mais defensivo.

6. SOUL CALIBUR

Falando em combate armado, não tem como não pensar em *Soul Calibur*. A primeira edição, conhecida por muitos como *Soul Edge* (ou *Soul Blade*), já era linda, mas quando a Namco resolveu trazer a sequência do game para o Dreamcast, bem... Aí todos pararam para ver! Caprichado ao extremo, *Soul Calibur* trazia o pacote completo: um jogo de luta inteligente e divertido, repleto de mistérios, personagens secretos, modos únicos e um enredo que casava com a nossa história mundial.

5. GAROU: MARK OF THE WOLVES

Todo mundo achou estranho quando a SNK anunciou que o título seguinte da série *Fatal Fury* mudaria de novo e era ambientado 10 anos após o terceiro game da série. Mas foi só ela mostrar o jogo em movimento que todas as dúvidas desapa-



receram. Um dos mais belos jogos 2D já criados, *Garou* é o eterno atestado de que a companhia sempre soube fazer de melhor, a mistura única que dava vida a jogos de luta divertidos e profundos, nos quais mais do que simplesmente bater, o jogador se interessa pelo personagem e o enredo que move o universo da obra.

4. STREET FIGHTER III: THIRD IMPACT

Esse é o game que proporcionou a mais famosa e emblemática cena do universo dos jogos de luta: Daigo Umehara parando com suavidade um turbilhão de chutes de seu rival Justin Wong. Como um verdadeiro retrato do amadurecimento de Ryu e Ken, *Street Fighter III* é bem isso: arte, suavidade, concentração. Um tipo de jogo difícil, mas que recompensa a imersão com um dos gameplays mais divertidos já feitos.

3. THE KING OF FIGHTERS XIII

O mais recente game de luta lançado pela SNK é especial sob diversos aspectos. Além de ser um jogo caprichado, profundo, de combos belíssimos e personagens fortes, ele marca o retorno da companhia à sua série de maior sucesso. Trata-se de uma verdadeira declaração de amor a um gênero que finalmente voltou com tudo. Que venha muito mais no futuro.

2. GUILTY GEAR XRD-SIGN

Quem diria que aquele joguinho todo cinzento lançado no primeiro PlayStation se transformaria no mais belo game de luta da atualidade? Pois aconteceu. *Guilty Gear Xrd* é daqueles que você precisa ver para crer. Divertido, maleável, surpreendente e belo, muito belo. Repetindo novamente o feito de 1999 com *Guilty Gear X*, *Guilty*

Gear Xrd chegou aos consoles da geração atual parecendo um verdadeiro desenho animado controlável.

1. ULTRA STREET FIGHTER IV

Tem coisas que só a Capcom faz para você, especialmente quando o assunto é ressuscitar o gênero dos jogos de luta sozinha. Foi o que aconteceu com *Street Fighter IV* e o motivo principal de ele ocupar a primeiríssima posição. Isso significa que não é preciso nem descrever o jogo, basta apelar para o clichê: se você gosta de jogos de luta, gosta de *Street Fighter IV*. Simples assim. Caprichado e inovador ao extremo, é um jogo que, como as próprias artes marciais, parece evoluir com o tempo, criando brechas e aberturas para novas possibilidades que mantêm a experiência sempre divertida e inovadora. 🎮

GET OVER HERE!

Você não precisa lutar para aproveitar estas ofertas.



Principais Lançamentos

- PS4
- PS3
- XBOX ONE
- XBOX 360
- PC

A partir de
R\$ 119,90

Jogos Diversos PS3 e XBOX 360



por até
R\$ 39,90

Jogos Diversos PS4 e XBOX ONE



por até
R\$ 79,90

- twitter: @Walmart_Games
- acesse <http://wal.mw/walmartegw>
- ou ligue 3003-6080
- informe o código egw

Verifique a classificação indicativa.

Walmart.com

Promoções válidas até 01/05/2015 ou enquanto durarem os estoques. Somente para compras realizadas através do site <http://wal.mw/walmartegw> ou pelo tele vendas 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 Tele vendas: 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.

TITANFALL 2

▶ Lucas Moura

AS NOSSAS EXPECTATIVAS

Muita coisa não funcionou como se esperava no primeiro jogo da série, que é uma das maiores promessas para o futuro. Mas vamos falar do que esperamos que seja arrumado para o novo título

Os primeiros passos para a sequência de *Titanfall* foram dados. Em entrevista concedida em março último durante a premiação da BAFTA, Academia Britânica de Artes do Cinema e Televisão, o CEO da Respawn Entertainment, Vince Zampella, confirmou que uma continuação está em desenvolvimento – mas deixou muitos detalhes para serem revelados apenas mais pra frente.

Titanfall é um daqueles jogos que consideramos cheios de potencial, mas que não caiu nas graças do povo. O que deu errado? No que poderia ser melhorado? Aqui vão algumas das nossas apostas para o segundo game da franquia.

UNIVERSO POUCO UTILIZADO

A Respawn poderia ter investido mais tempo em criar uma campanha interessante para um jogador do que a tentativa falha da campanha online, que não passavam de mapas do multiplayer com uma história

meia boca de fundo. É compreensível que aqueles que compraram *Titanfall* já não tinham grande interesse na campanha, mas ao fazer isso a desenvolvedora começou a limitar a base de jogadores. *Call of Duty 4*, que revolucionou a série, trouxe não só uma campanha divertida como o multiplayer competente. Quem começava na campanha poderia dar uma chance ao online e vice-versa.

Isso tem um grande peso na hora de gerar interesse em uma base de consumidores em potencial. Diminui de certa forma a percepção de “valor”, apesar de não concordarmos 100% com a ideia. Um jogo no qual você tem que atingir uma grande parcela de jogadores e incentivá-los a comprar, se torna muito mais fácil com um pacote “tradicional” (campanha + online) do que algo “diferenciado” (apenas online).

As facções já estão definidas, existe a chance de criar uma história melhor elaborada e essa é uma das coisas que espera-

mos que *Titanfall 2* faça. A desenvolvedora já avisou que expandirá o enredo: ela está ciente que esse aspecto merece atenção.

Quando lançado para o Xbox One e PC no Origin, já tínhamos ideia de que a comunidade de *Titanfall* não seria tão grande, ainda mais com a versão para Xbox 360 sendo lançada apenas meses depois da do PC.

A situação não estava nada boa para o PC, onde o jogo teve menos força. Nos meses que sucederam o lançamento, víamos uma média de mil a dois mil jogadores online, boa parte nos típicos mata-mata entre times ou modo de conquista de ponto. O que agravou ainda mais foram os lançamentos dos três pacotes de mapas, onde parte dos jogadores optou por jogar em listas de games exclusivos para tais mapas, enquanto outros continuavam nos mapas do jogo base.

Em títulos grandes, como *Call of Duty* e *Battlefield*, a adição de mapas pagos não

***Titanfall* é um daqueles jogos cheios de potencial, mas que não caiu nas graças do povo**



faz tanta diferença para a comunidade, já que ela é grande o bastante para que o impacto não seja sentido para quem optar não comprá-los. Zampella comentou que isso deve mudar para a sequência de *Titanfall* e ele chegou a comparar com a solução usada pela Turtle Rock Studios em *Evolve*: os mapas são gratuitos, mas os caçadores são pagos separadamente. Quem sabe não veremos um pacote de mechs adicionais ou skins para as armas?

Mais armas, aliás, serão bem-vindas. *Titanfall* apostou em uma movimentação rápida, correr pelas paredes, explorar locais mais altos do mapa, elementos poucos vistos no gênero. Com isso, os mapas sempre se “renovavam” com as diferentes rotas, mas as armas, por outro lado, ficaram estagnadas. A estrutura básica de um shooter geralmente já não permite uma grande variação a não ser que você coloque habilidades, armas ou mapas em grande quantidade. Mapas são difíceis de balancear, enquanto as armas de *Titanfall* eram tão minguadas que conseguimos contar nos dedos.

De início, até nos divertíamos com elas, mas após 40, 50 horas de jogo você começa a querer algo a mais. O game não oferecia isso e a comunidade foi lentamente se voltando para outros jogos após “cansar” de fazer as mesmas coisas.

SISTEMA DE PROGRESSÃO VARIADO

Você já se perguntou qual a razão de gostarmos tanto de shooters? Quantas horas você já gastou em *Call of Duty*? O único motivo de voltar a um modo de jogo seria apenas porque é divertido? Nem sempre.



Ninguém quer que os mechs sejam tirados do game, mas eles precisam de mais chances para brilhar

Os shooters de hoje em dia oferecem sistemas de progressão que fazem com que o jogador sinta que “sempre há algo mais a ser feito”. *Titanfall* limitou isso. A sensação é que voltávamos para um sistema de progressão muito similar ao primeiro *Modern Warfare*, mas com menos conteúdo.

Battlefield 4, apesar dos problemas técnicos que ocorreram ao longo dos meses pós-lançamento, usou um sistema de Assignments – objetivos especiais lançados com cada pacote de mapa – que gerava uma “rotação” de jogadores entre os mapas principais/DLC e conseguia renovar a experiência sem ter de alterar a jogabilidade. Esperamos que *Titanfall 2* tenha um sistema de progressão que consiga prender a comunidade por mais tempo, assim como atrair novos jogadores.

A BOA IDEIA DOS MECHS

A Respawn assumiu que os Mechs seriam a carta na manga para o sucesso de *Titan-*

fall. De certa forma foi, mas apenas três mechs com meia dúzia de armas tornou o embate cansativo. Quando quisemos um modo de jogo mais tradicional, de pilotos contra pilotos, não encontramos.

Não queremos que os mechs sejam removidos, muito pelo contrário, queremos maiores chances de brilharem no campo de batalha. A forma com a qual os mapas foram elaborados permitia apenas que os robôs gigantes andassem pelas ruas principais. Cada partida se tornava uma corrida para ver quem pegava o mech primeiro e por alguns instantes favorecia o vencedor.

VARIAÇÃO DE MAPAS

Em 2014, *Titanfall* bateu de frente com *Call of Duty: Advanced Warfare*, e indiretamente com *Battlefield 4*, que ainda teve uma grande quantidade de mapas lançados ao longo do ano. Ao ver os mapas de *Advanced Warfare*, tínhamos locais que iam de arranha-céus a florestas, enquanto *Battlefield* variou de vales, cidades ou planícies geladas. *Titanfall* se manteve-se sem variação entre os mapas.

Foi apenas no primeiro pacote de mapas, *Expedition*, que vimos três mapas na floresta, enquanto o resto voltou para a estrutura de indústria/cidade/edifícios. Assim como a baixa quantidade de armas, essa sensação só começa a aparecer depois de um longo período de tempo no jogo. É de longe o menor dos problemas, mas variação é essencial para que se possa aproveitar um shooter na geração atual.

Ainda há um longo caminho até que *Titanfall 2* comece a tornar forma, mas estamos ansiosos para ver o que a Respawn pode criar. Esperamos que dessa vez tenhamos uma comunidade maior, assim como um jogo que consiga atingir todo o potencial prometido pelo antecessor. 🎮

O sistema de progressão de *Titanfall* promete melhorias



Plataformas: (ainda não divulgadas) | Desenvolvedora: Respawn | Editora: Electronic Arts | Lançamento: (ainda não divulgado)

A LOUCA VIAGEM NO TEMPO

Criadores do excelente *Alan Wake* desenvolvem enredo complexo de viagem no tempo e mecânicas curiosas de ação, que promete desde já ser um dos grandes atrativos entre os exclusivos do Xbox One



Esse é um dos títulos exclusivos mais aguardados para o Xbox One. Desde que foi apresentado pela primeira vez em 2013, em um teaser para lá de estranho, o novo game do estúdio criador de *Max Payne* e *Alan Wake* foi envolto em um grande clima de mistério.

O próprio anúncio de que a Remedy Entertainment estava com uma nova IP (propriedade intelectual, em inglês) foi uma surpresa, afinal todos esperavam por um *Alan Wake 2*. Esse sentimento rapidamente se transformou em empolgação, afinal é sempre revigorante perceber que uma desenvolvedora não tem medo de utilizar o que aprendeu em seus jogos anteriores para abordar novos temas. Depois de elevar a adrenalina dos jogadores com um título de ação noir e de nos dar bons sustos com um thriller sobrenatural, a produtora finlandesa agora flerta com a ficção científica.

Esse shooter em terceira pessoa traz uma trama sobre viagens no tempo, embora aborde o tema de uma forma diferente daquela a qual estamos acostumados. O título se desenrola nos arredores da fictícia Universidade de Riverport, nos Estados Unidos, quando uma experiência sobre via-

gem no tempo acaba de maneira inesperada, trazendo consequências que podem pôr em risco o próprio espaço-tempo.

Três pessoas foram particularmente afetadas pelo ocorrido, que lhes garantiu o poder de manipular o tempo. Entre eles está o protagonista do game, Jack Joyce, que ao lado de sua amiga Beth Wilder, precisa lidar com a situação ao mesmo tempo em que é perseguido pela corporação Monarch Solutions, financiadora do fatídico experimento, que foi fundada por Paul Serene (a terceira pessoa a ganhar os tais poderes).

Mas Jack está pronto para o desafio e vai responder “na bala” todos os vilões que pintarem a sua frente: é nesse momento que começamos a ver uma pequena influência aos jogos de um certo detetive casca grossa. Os combates de desenrolam de forma muito parecida ao dos jogos de gênero e, pelo que pudemos ver, tudo ocorre de maneira muito fluida. Embora não tenhamos nenhum bullet time à disposição, o jogador terá outras ferramentas igualmente interessantes para brincar.

O conceito de tempo é a peça chave de *Quantum Break*, estando presente no



game em todos os aspectos, da história às mecânicas. Os poderes de manipulação temporal de Jack serão explorados de maneiras diversas durante a jogatina e principalmente durante os combates. O protagonista pode utilizar o tempo a seu favor aumentando ou diminuindo a velocidade do mundo ao seu redor e não apenas de forma geral, mas em pontos específicos.

Caso esteja encurralado por inimigos ou queira buscar discretamente uma posição melhor, o jogador pode dar uma de *The Flash* e se mover de forma incrivelmente rápida. Também é possível deixar os inimigos mais lentos, fazendo com que se movam em *slow motion*, o que deixa o mocinho com tempo para pensar em uma estratégia. Esta ação também pode ser usada em objetos inflamáveis, dando a possibilidade do jogador criar explosões controladas e que funcionam como armadilhas para os inimigos.

TEM MAIS PODERES ESCONDIDOS

Ao longo da aventura, mais poderes serão apresentados ao jogador, cada um manipulando o tempo-espaco de forma diferente, embora alguns inimigos sejam imunes às habilidades de Jack, o que irá obrigar o jogador a repensar algumas estratégias de combate.

Pelo que pudemos ver até agora, o controle de tempo se mescla muito bem ao progresso do jogo. Existe um medidor de "energia temporal" que vai sendo consumido de forma diferente de acordo com cada poder e, embora os combates sejam muito parecidos com o que vemos em jogos do gênero, aparentemente a interação entre tiros e poderes funciona de forma fluida, dando uma dinâmica diferente aos embates. Nos resta agora esperar que estes poderes temporais não fiquem restrito apenas aos tiroteios e possam ser usados de forma diferente durante a ação.

A preocupação em criar uma aventura cientificamente consistente tem sido prioridade dentro da Remedy, tanto que um ex-cientista do CERN (organização europeia de pesquisa nuclear) trabalhou como consultor no game, para que tudo fosse condizente com as teorias físicas atuais.

Com gráficos caprichados, principalmente no que se refere aos efeitos utilizados



Apesar do enredo, não faltam cenas de ação explosivas como essas aqui



para ilustrar os poderes do protagonista, *Quantum Break* promete ser um grande game, embora só o tempo dirá se todo o seu potencial será realmente aproveitado.

SAUDADES DE ALAN WAKE

O excelente *Alan Wake* pode não ter recebido uma continuação, pelo menos até agora, mas suas influências são sentidas profundamente em *Quantum Break*, principalmente pela maneira como sua história será contada. Essa é uma fórmula que a Remedy irá levar a outro nível: assim como nas aventuras do escritor "sobrenatural", a história do game é narrada em capítulos, como em uma série de TV (mais ou menos como vimos no recente *Battlefield: Hardline*). Mas calma, essa é só uma estrutura narrativa: o game virá completinho dentro do disco. Paralelo ao jogo *Quantum Break*,

também terá sua própria minissérie com atores reais, que será disponibilizada conforme o jogador avança na campanha do game, que servirá como um complemento para a história.

É uma idéia interessante que se torna ainda mais ousada quando pensamos que a série irá se adaptar às escolhas que o jogador fará durante a aventura. Série e game foram pensadas ao mesmo tempo e irão se completar uma a outra, oferecendo perspectivas diferentes para que o jogador tenha o plano completo sobre o enredo.

"Você, como jogador, poderá explorar todas as situações e tomar a decisão de como será o futuro. Logo após sua decisão, as consequências aparecem na série TV, moldadas para você. Daquele momento em diante, suas decisões impactam o lado do game e também o lado da série", afirmou o diretor executivo do game, Sam Lake, em recente entrevista à imprensa americana.

Se vier no mesmo pique de *Alan Wake*, já estaremos bem satisfeitos. 



"Você, como jogador, poderá explorar todas as situações e tomar a decisão de como será o futuro. As consequências aparecem na TV, moldadas para você"

Sam Lake



Plataforma: XO | Desenvolvedora: Remedy Entertainment | Editora: Microsoft | Lançamento: 2015



HOMEFRONT: THE REVOLUTION

► Rafael Barbosa

E OS COREANOS VOLTARAM...

A invasão dos EUA pela Coreia ainda não se concretizou na vida real, mas no segundo episódio do jogo ela se expande para um mundo aberto, que dá a você inúmeras opções para criar sua própria revolução

Embara não seja exatamente um grande jogo, o primeiro *Homefront* trazia uma narrativa intensa e uma temática distinta que chamaram a atenção na época de seu lançamento, em 2011, e que se mantêm assustadoramente atuais se levarmos em conta as recentes tensões diplomáticas entre Estados Unidos e Coreia do Norte.

A franquia que trouxe a Guerra Fria para o século 21 agora promete estender seu universo com um novo game que irá expandir todos os conceitos apresentados no título anterior, tanto em termos de narrativa quanto de mecânica. *Homefront: The Revolution* dá continuidade aos eventos narrados no primeiro game da série, quando a Coreia, reunificada por um ditador

sanguinário, invade os EUA e assume o controle do governo.

O game é ambientado quatro anos após o primeiro jogo, na Filadélfia, onde assumimos a papel de Ethan Brady, um soldado que faz parte de um exército de resistência que está espalhado por todo o país e que "luta para livrar sua pátria das garras da nação invasora".

COMPARANDO COM O PRIMEIRO

É aqui que começam as grandes diferenças entre *The Revolution* e seu antecessor. Ao contrário da estrutura linear presente no *Homefront* de 2011, o novo game traz um mundo aberto e vasto o suficiente para que o jogador faça sua própria revolução. Grande parte da Filadélfia foi reconstruída

para o jogo, embora essa "reimaginação" esteja muito longe da bela cidade do leste americano.

Os vídeos demonstrativos do game apresentam uma cidade devastada, com cenários destruídos e decadentes, fruto de uma guerra que foi oficialmente perdida há anos e que deixou seus habitantes à mercê de um estado autoritário, que oprime e mata a população diariamente para manter seu controle.

O game é pensado para a nova geração de consoles e, pelo que vimos até o momento, traz gráficos competentes, com ótimas qualidades de textura e efeitos de luz, compondo um cenário que se traduz em um clima melancólico e opressivo. Essa atmosfera promete contribuir muito

Os cenários são bem detalhados e vale a pena fuçá-los para tentar encontrar itens usáveis





para a experiência do jogo – se for usada corretamente, é claro.

A estrutura aberta do jogo está dividida em missões primárias, que darão prosseguimento à narrativa, e secundárias, que deixam que o jogador incite e fortaleça ainda mais a revolução, levando mais pessoas a combaterem as forças invasoras.

Também foi prometido que cada missão terá múltiplas maneiras de serem concluídas, seja com a boa e velha abordagem direta (o que geralmente resulta em muito

barulho, tiros e explosões) ou por meio de incursões mais sutis, como o mostrado em uma demo, na qual o jogador se utiliza de um carro de brinquedo para explodir uma prisão. Bem stealth mesmo.

“Não existe jeito certo ou errado, apenas as decisões que o jogador tomará”, afirmou Fasahat Salim, designer da Crytek, em entrevista à imprensa americana. A Crytek não está mais à frente do projeto, porém é pouco provável que a Deep Silver não mantenha este estilo de jogo, principalmen-

te com uma proposta tão promissora, que já se encontra em um estágio avançado de desenvolvimento.

Pelo que pudemos conferir, essa liberdade se refere a vários pontos do game, inclusive a seu arsenal. Além de contar com uma variedade extensa de equipamentos, poderemos personalizar nossas armas da maneira que acharmos mais conveniente.

Com um apertar de botões, uma pequena tabela se abre em nossa arma, para que possamos trocar suas peças, incluir acessórios (como uma mira mais eficaz) ou mesmo trocar partes que mudem completamente sua dinâmica dos tiros, personalizando um armamento que se enquadre melhor à abordagem que pretendemos dar a cada missão.

PISTAS PELO CENÁRIO

A ação será frenética e, como no primeiro título, as missões manterão um padrão de guerrilha, com focos em incursões rápidas e certeiras. O game também mantém um clima de exploração e liberdade que parece muito atraente, deixando que o jogador viaje pelo cenário livremente na companhia de seu melhor amigo, o celular.

O aparelho tem um programa especial que pode identificar marcas deixadas pela resistência, indicando esconderijos ou locais escondidos e que contenham equipamentos úteis para as missões.

A câmera do celular também permite ao jogador vasculhar o ambiente e identificar inimigos e artefatos hostis, como câmeras de vigilância, registrando tudo no minimapa do jogo.

Homefront: The Revolution é um jogo promissor, com conceitos bem interessantes e que, se usados corretamente, podem levar a franquia a um patamar de destaque no gênero. 🎮



Primeiro Homefront, de 2011

UMA FRANQUIA PERSISTENTE

Homefront é uma franquia que passou por poucas e boas pra se manter viva. Nascida em 2011, o game desenvolvido pela falecida THQ chegou ao mercado com receptividade morna, tanto da crítica quanto do público. A maioria dos veículos especializados o considerou apenas mediano e, ainda que tenha vendido cerca de 2,5 milhões de cópias em todas as plataformas disponíveis (X360, PS3 e PC), os resultados claramente não animaram a desenvolvedora.

Mas não houve muito tempo para a THQ considerar uma sequência para sua nova série, pois em 2013 a produtora decretou falência e suas franquias foram espalhadas em um leilão para outras empresas. A Crytek acreditou no potencial da série, comprou os direitos e começou a trabalhar em uma continuação, *The Revolution*.

Infelizmente, a própria Crytek começou a dar sinais de que estava enfrentando graves problemas financeiros, fato que foi comprovado quando ela vendeu os direitos da franquia, passando o desenvolvimento do game para o grupo Koch Media, que criou o estúdio Deep Silver Dambuster e deu continuidade ao projeto.



Plataformas: PC, PS4, XO | Desenvolvedora: Crytek UK/Deep Silver Dambuster | Editora: Deep Silver | Lançamento: 2016

ASSASSIN'S CREED: VICTORY

▶ Fernando Souza Filho

AÇÃO NA TERRA DA RAINHA

Com Sherlock Holmes e Jack O Estripador à espreita, a série mundialmente famosa por suas belas ambientações históricas realistas agora visita a Era Vitoriana do século 19: será que vira steampunk?



Depois de passear pela Itália renascentista, pela América colonial, pelo Caribe dos piratas e pela França napoleônica, a série *Assassin's Creed* agora desembarca na Inglaterra vitoriana. Agendado para sair no final deste ano, *Assassin's Creed: Victory* é ambientado na Londres do século 19, tendo como cenário político o reinado da Rainha Vitória, que durou de 1837 a 1901.

Tão celebrado no mundo dos games a ponto de se tornar referência estética para o gênero steampunk (*The Order: 1886*, *Dishonored*, *Thief*, *Final Fantasy VI*), a famosa Era Vitoriana inglesa durou quase 64 anos e foi o reinado mais longo da Coroa Britânica até hoje. Foi um período de profundas mudanças nos campos industrial, cultural, político, científico e militar no Reino Unido. Também foi a era que marcou a franca expansão do Império Britânico pelo mundo.

E é justamente esse o pano de fundo para o próximo episódio da saga de *Assassin's Creed*, que assim como o título anterior, *Assassin's Creed Unity*, foi desenvolvido pensando na nova geração de consoles (PlayStation 4 e Xbox One) e nos PCs. As gerações anteriores não

receberão nenhuma versão do novo jogo e nem um prêmio de consolação – como aconteceu com *Assassin's Creed: Rogue*, de 2014, lançado apenas para PlayStation 3, Xbox 360 e PC.

ESSES CANADENSES SÃO LOUCOS

Curiosamente, o novo título está sendo desenvolvido há pelo menos dois anos pelo estúdio da Ubisoft em Quebec, Canadá. É uma mudança bem significativa, especialmente se considerarmos que o estúdio de Montreal lidera o processo de desenvolvimento da série desde 2007. A mudança

talvez seja motivada pelas críticas que *Unity* recebeu no ano passado, ainda que elas não tenham sido unanimidade: uma legião de fãs reclamou dos bugs do jogo, enquanto uma outra legião o defendeu como sendo uma experiência única na geração PS4/XO.

De qualquer modo, o fato é que *Unity* foi o primeiro título desenvolvido especialmente para a nova geração de consoles e ele era absurdamente gigante: somente da cidade de Paris, o mapa é bem maior do que todo o mapa dos Estados Unidos de *Assassin's Creed III* e até mesmo do

As missões de assassinato aparentemente mantiveram a mesma mecânica



Trocas de roupa serão mais rápidas do que as que vimos em *Assassin's Creed III: Liberation*

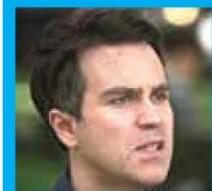


hiperrealista mapa de *GTA V*. Além disso, cerca de 1/3 de todos os prédios da Paris da Revolução Francesa eram exploráveis: você podia entrar, subir escadas, encontrar pessoas. Com esse gigantismo todo, era impossível não ter bugs.

Mas as lições foram aprendidas e agora a Ubisoft trabalha com o dobro de cautela em *Victory*. O engine novamente é o poderoso Anvil, que também foi o motor gráfico de *Unity*. No primeiro vídeo vazado na internet (na verdade, nem foi uma apresentação oficial da publisher franco-canadense), um integrante da Ordem dos Assassinos corre pelas ruas de Londres, sobe em um trem e luta contra seus inimigos templários.

PARA SUBIR MAIS RÁPIDO

A primeira novidade que o jogo trará é o uso do arpéu, aquele gancho com corda que o protagonista atira em lugares mais altos, para fugir rapidamente de um ataque ou simplesmente para alcançar com incrível velocidade plataformas mais íngremes. O arpéu é um dos recursos mais legais de *Far Cry 4* e uma das novidades mais interessantes de *Battlefield: Hardline*, por isso, é inevitável criar-se uma imensa expectativa para saber como ele será usado na série *Assassin's Creed*, afinal, é um recurso que fez muita falta tanto em *Black Flag* quanto em *Unity*.



“Nosso plano é no futuro usar mais essas seções do jogo ambientadas nos tempos atuais, queremos deixá-las mais robustas. É uma mudança significativa”

Darby McDevitt



Juno, Minerva e Júpiter: eis aqui a Primeira Civilização

FIRST CIVILIZATION PODE VIRAR UM GAME

“Vocês são deuses!”, exclamou Ezio Auditore da Firenze, em pleno Vaticano, quando Minerva apareceu na sua frente. “Não, nós não somos deuses”, respondeu ela. “Nós apenas viemos... Antes.”

A cena de *Assassin's Creed* ambientado na Roma do passado nos dá uma pista do que diabos é a tal First Civilization (“Primeira Civilização”), que tem um papel primordial na construção do enredo da série e pode até virar um jogo separado no futuro.

“Estou trabalhando há pelo menos dois anos em *First Civilization*: criamos um enredo que aborda um arco de tempo de 700 anos e que podemos explorar por uns 10 anos seguidos com inúmeros games da série”, disse Darby McDevitt, roteirista principal de *Assassin's Creed*.

Mas, afinal, o que foi essa Primeira Civilização, abordada tantas vezes na série? Trata-se da primeira espécie humanóide a habitar a Terra. Também conhecidos como “Aqueles que Vieram Antes”, “Precursores” e “Homo Sapiens Divinus”, eles foram responsáveis pela criação da raça humana como é conhecida hoje. Por conta de sua natureza surreal, essa Civilização era vista pelos humanos como “deuses”.

Juno, Minerva e Júpiter formam a tríade nativa da Primeira Civilização, cuja origem é um mistério. Seriam eles seres de outro planeta? Ou seriam deuses mesmo? Sem a resposta adequada, os humanos se rebelaram contra os seres misteriosos e as duas partes travaram um duelo sangrento.

As consequências dessas guerras, a origem dos seres e seu legado para a humanidade são a base do enredo que envolve *First Civilization*, um projeto que nem seus próprios autores sabem ainda se vai apenas continuar norteando o enredo da série *Assassin's Creed* ou se vai se transformar em um game próprio no futuro.

Outra curiosidade inevitável é sobre os personagens históricos, que já viraram marca registrada da série. Em épocas e títulos diferentes da série, já tivemos a presença de Leonardo Da Vinci, George Washington, Abraham Lincoln, Napoleão Bonaparte, Luís XIV, Marquês de Sade e até do pirata Barba Negra, dentre tantos outros. Quem será que vamos encontrar dessa vez? Thomas Maltus, Oscar Wilde, Charles Dickens, Emily Brontë? Quem

sabe talvez Sir Arthur Conan Doyle e uma versão real de Sherlock Holmes? Ou até mesmo Jack o Estripador, que marcou presença em *The Order: 1886*? As possibilidades são inúmeras e a escolha da Era Vitoriana não poderia ser mais adequada para isso.

Mas não espere tantas informações a respeito desses particulares nos próximos meses: a Ubisoft tem sido muito cuidadosa com o que divulga sobre *Victory*, talvez para evitar aquele exagero de expectativa vista com *Assassin's Creed Unity*, que acabou se transformando em frustração para alguns fãs. É por isso que o cuidado com a segurança no estúdio foi redobrado após o vazamento de informações sobre o jogo, acontecida três meses atrás.

“Ficamos muito chateados porque vaza-

Quem vamos encontrar dessa vez? Thomas Maltus, Oscar Wilde, Charles Dickens, Emily Brontë? Quem sabe talvez Sir Arthur Conan Doyle e uma versão real de Sherlock Holmes? Ou até mesmo Jack o Estripador...

ram informações que estavam disponíveis apenas internamente, não poderiam vir a público ainda. Nós até não vemos problema em antecipar as informações e as imagens sobre nossos novos jogos, mas quando a coisa vaza sem nossa autorização é óbvio que não ficaremos felizes", disse um porta-voz da Ubisoft para a imprensa norte-americana, em janeiro último. "O pessoal do estúdio de Quebec está trabalhando muito duro nesse projeto há pelo menos dois anos, queremos divulgar as coisas na hora que for mais adequada."

Uma das novidades que poderá ser percebidas nos próximos títulos da série *Assassin's Creed* é que teremos mais partes do jogo ambientadas no tempo presente, no famoso prédio da Abstergo, que já apareceu com brevidade em diversos games da franquia.

Sinceramente, não é algo que vemos com simpatia, pois o charme de *Assassin's Creed* é justamente a sua ambientação histórica: ação em modernos prédios cheios de computadores e em cidades cheias de carro já temos aos montes.

E se já achamos que *Unity* tinha espaço demais para os tempos atuais, a coisa vai piorar no próximo game: a Ubisoft realmente aposta alto nessa ambientação contemporânea.



Personagens históricos reais são uma referência da série *Assassin's Creed*

O FILME JÁ ESTÁ EM PRODUÇÃO

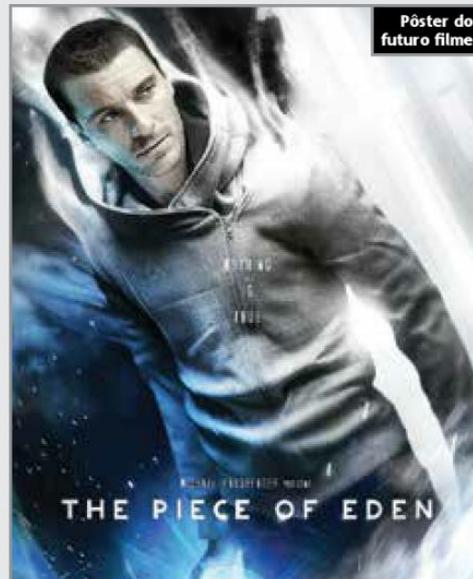
Sim, agora não tem volta. Com Michael Fassbender no papel principal e uma produção conjunta da New Regency com a 20th Century Fox, começaram no início deste ano as filmagens para o filme *Assassin's Creed: Piece of Eden*, cujo lançamento está agendado para o final de 2016.

"O filme será extremamente respeitoso com o game", disse o próprio Fassbender, em recente entrevista à imprensa americana. "Mas também queremos trazer novos elementos e talvez até uma nova visão para as coisas que já existem no jogo."

A direção do filme ficou a cargo de Justin Kurzel, que já trabalhou com Fassbender em *Macbeth*.

Os produtores confiam tanto no sucesso do filme que seu lançamento vai acontecer uma semana após o novo *Star Wars* (da Disney) chegar aos cinemas.

Além de *Assassin's Creed*, a Ubisoft negocia também versões cinematográficas para *Far Cry*, *Rabbids*, *Watch Dogs*, *Splinter Cell* e *Ghost Recon*.



Pôster do futuro filme

O plano é usar como base a versão moderna da região de Monteriggioni, que fica na Itália e se destacou em *Assassin's Creed Brotherhood*. "Nossa ideia é no futuro usar mais essas seções do jogo ambientadas nos tempos atuais, queremos deixá-las mais robustas e interessantes", disse Darby McDevitt, roteirista principal da série, em recente entrevista ao site Eurogamer. "O plano era usar mais ação dos tempos atuais já em *Assassin's Creed Unity*, mas não foi possível. Precisamos ser cuidadosos e fazer isso com inteligência, pois será uma mudança significativa."

O plano inicial não deu certo em *Unity* porque havia uma mudança muito maior em andamento: a nova geração de con-

soles. "Tivemos que começar o projeto do zero, pois as exigências de hardware eram bem diferentes. Criar uma cidade ou mesmo apenas uma parte delas foi um trabalho de metade de um ano para muitos artistas, designers e modeladores. E olha que ainda nem incluí aí o trabalho do desenvolvimento do gameplay", explicou o roteirista.

MENOS DIAS ATUAIS, POR FAVOR

Felizmente, o próprio McDevitt trata de descartar qualquer chance de termos um *Assassin's Creed* totalmente ambientado nos dias atuais.

"Não, isso não deve acontecer. Teríamos que desenvolver muitas mecânicas para tornar isso crível, o que não faz sentido no momento", garante ele. "Cidades modernas, carros, armamento atual... É inviável. As partes dos jogos ambientadas nos tempos atuais fazem parte do enredo como forma de ligar acontecimentos históricos tão distintos."

De qualquer modo, a Ubisoft tem consciência de que o grande charme e o maior atrativo da série *Assassin's Creed* está na ambientação histórica real de seu enredo, por isso, já estamos esperando por uma Londres tão visualmente bela quanto a fantástica reprodução da Paris napoleônica de *Unity*. E que venha a Era Vitoriana. 🎮



Plataformas: PC, SP4, XO | Desenvolvedora: Ubisoft Quebec | Editora: Ubisoft | Lançamento: Final de 2015

MMO COM ZUMBIS DA SONY

Testamos o novo jogo da Sony na versão inicial e ficamos impressionados com as promessas feitas. A dúvida agora é saber se o jogo vai realmente cumprir tudo aquilo que o hype está prometendo aos fãs

Criado pela mesma desenvolvedora de *PlanetSide 2*, *H1Z1* te coloca em um servidor com outros jogadores na luta pela sobrevivência em um local fictício do interior dos Estados Unidos. Nele, o jogadores terão de buscar comida, equipamento, criar itens, lutar contra zumbis e contra a própria "natureza".

Testamos o jogo na versão disponível no Steam Early Access desde janeiro último, porém, no lançamento oficial, *H1Z1* será um F2P (free to play) com uma loja dentro do jogo para a venda dos chamados "itens cosméticos".

A premissa de *H1Z1* não é nova, tampouco original. Por outro lado, algumas mecânicas o diferenciam de concorrentes, como *DayZ*. Uma delas é o Battle Royale, um modo onde os jogadores têm apenas uma vida e precisam usar o cenário para sobreviver. O último que restar ganha a partida e recompensas, como roupas exclusivas ou tickets para airdrops.

Os airdrops são caixotes enviados por aviões que podem ser requisitados pelo jogador. Há um grande problema nessa história: todos os outros jogadores do servidor também veem esse caixote e podem te atacar para roubar o conteúdo dele. Com isso, são criadas pequenas zonas de conflito no mapa toda vez que um airdrop aparece. É um tipo de evento que altera a dinâmica da partida e gera situações divertidas.

H1Z1 também oferece a possibilidade



de se construir bases – apesar de essa funcionalidade ainda estar em fase inicial – e dirigir veículos. A criação de equipamentos ainda é bem limitada e só existe um modelo de personagem no momento.

A VINGANÇA DA NATUREZA

A maior ameaça que vimos, de longe a mais interessante, é a "natureza" em si. Um passeio pela floresta pode se tornar uma tarefa perigosa graças a ursos ou lobos que rondam a região. Um único ataque pode ser fatal. No lançamento *H1Z1*, teremos funcionalidades de caça e uma maior variedade de animais.

Para quem não quer lutar contra outros jogadores para sobreviver, *H1Z1* também possui servidores PVE (jogador vs. ambiente), nos quais não há combate. Existem servidores com suporte apenas à visão em primeira pessoa ou onde zumbis só morrem com um tiro na cabeça.

Por se tratar de um beta, nem todos os sistemas foram implementados e os que estão no jogo estão incompletos. A desenvolvedora promete mudanças na interface, uma melhor conectividade de rede e um sistema de iluminação refinado. Além disso, novos itens serão adicionados a outras mecânicas, como uma construção mais robusta de bases.

A maior dificuldade para a Sony Online Entertainment no momento é provar para os jogadores que é capaz de entregar as funcionalidades prometidas. Outros games do gênero que estão no Steam Early Access prometeram mil funções legais, mas no fim não se concretizaram.

Pelo o que foi visto na versão beta, a base de *H1Z1* é sólida e as funcionalidades básicas já foram implementadas de maneira relativamente satisfatória. Basta continuar nesse ritmo que teremos um ótimo game de sobrevivência. 🐾



Plataformas: PC, PS4 | Desenvolvedora: Daybreak Game Company | Editora: Sony | Lançamento: 2015

BEDLAM

▶ Fernando Souza Filho

UM RPG PÓS-APOCALÍPTICO

Estúdio texano com menos de um ano de vida começa de forma muito ambiciosa com projeto que reúne feras que já trabalharam em *Darksiders*, *Oink*, *NBA Showtime* e *NFL Blitz*. Qual a chance de dar errado?



Criado há menos de um ano, o estúdio texano Skyshine solta agora no meio de 2015 seu primeiro projeto, intitulado *Bedlam*. Criado com o mesmo engine do premiado *The Banner Saga* (e sem esconder alguma inspiração nele), o game é um RPG estilo roguelike ambientado em um mundo pós-apocalíptico, protagonizado por cyborgs. Aqui, você poderá montar sua própria equipe de seres cibernéticos para iniciar sua jornada através desse mundo distópico a bordo de um veículo estranho chamado Dozer.

O próprio estúdio compara seu sistema de batalhas, batizado como Blitz, a um jogo de xadrez: cada classe tem suas próprias regras para se movimentar e para atacar. A diferença aqui é que os recursos são escassos e você precisará de suprimentos para alimentar a equipe e para manter o Dozer em movimento.

Bedlam chama atenção não apenas por ser o primeiro projeto do estúdio, mas pelo fato de a empresa ter sido fundada há menos de um ano por gente experiente na indústria de games. John Mueller (*Oink*, *Darksiders*), Jeff "Japple" Johnson (*Creature from the Black Lagoon*, *Judge Dredd*, *NBA Showtime*, *NFL Blitz*) e Sam Gage (*Darksiders*) trouxeram toda suas respectivas experiências para investir pesado no novo projeto. E as expectativas são boas.

RPG À MODA ANTIGA

Curiosamente, a semente desse projeto nasceu de um RPG escrito a mão pelo próprio John Mueller, quando ele era adolescente. A inspiração era evidente no cinema de ficção científica dos anos 1980, como *Blade Runner*, *Mad Max*, *Robocop* e *O Exterminador do Futuro*. Apesar de frequentador assíduo das videolocadoras

daquela década, Mueller admite ter-se inspirado também nas graphic novels oitentistas, especialmente nas obras de Frank Miller, Moebius e na clássica revista *Heavy Metal*. As referências são as melhores!

Para o projeto de game de 2015, o trio procurou o estúdio Stoic, comprou os direitos do engine de *The Banner Saga* e partiu pra luta. "Ficamos impressionados com o que o pessoal do Stoic conseguiu fazer com uma equipe tão pequena", disse Jeff Johnson em recente entrevista à revista americana *GameInformer*. "Quisemos reproduzir isso aqui na Skyshine centralizando tudo em apenas três pessoas. Acabamos herdando alguns elementos de *The Banner Saga*, apesar de *Bedlam* ser completamente diferente."

Também perfeitamente distinto é o sistema que muda o clima nos cenários. Considerando que se trata de um mundo pós-apocalíptico, são comuns as tempestades radioativas e nevoeiros de tachyons (partículas que se movem acima da velocidade da luz). E é nesse contexto que as habilidades especiais de cada classe vão se sobressair: você pode escolher entre Cyborgs, Marauders ou Mutants.

Com orçamento apertado, equipe reduzida e uma vontade imensa de ultrapassar seus próprios limites, o trio promete surpreender os fãs desse tipo de jogo com *Bedlam*. *Borderlands* que se cuide. 🎮

A inspiração em *The Banner Saga* não é negada pelos produtores de *Bedlam*



Plataforma: PC | Desenvolvedora: Skyshine
 Editora: Skyshine | Lançamento: Julho/2015

STAR FOX Wii U

► Filipe Salles

TÁ NAS MÃOS DO MIYAMOTO

Guardado a sete chaves e capitaneado pelo próprio Shigeru Miyamoto, novo jogo da raposa vai usar mecânicas originais do Wii e adaptar tudo para tirar o máximo de proveito do bom hardware do Wii U



Uma das grandes surpresas da E3 de 2014, o *Star Fox* para Wii U deu o que falar: apenas a revelação de que haveria um novo título da série já é motivo o suficiente para nos deixar de olhos abertos.

Sob a batuta do próprio Shigeru Miyamoto, o título está em fase de desenvolvimento pelo mesmo estúdio interno que trabalha em *Project Guard* e em *Project Giant Robot*. A semelhança entre eles está no objetivo: explorar melhor o GamePad, criticado por não contar com jogos que justifiquem seu uso. Caminhando por essa linha, a promessa de *Star Fox* é calar es-

sas críticas. Mas tem potencial pra isso?

O caça espacial permite que se transforme o tanque Landmaster como se fosse um Transformer. Isso deixa espaço para algumas teorias em relação à estrutura dos estágios, já que, com exceção das fases na água, era uma boa ideia usar o caça.

Dois novos veículos também foram demonstrados: uma espécie de helicóptero, que carrega um robô gigante, que fica acoplado ao veículo através de uma corda. O veículo permanece na TV, enquanto a visão do GamePad muda para o cockpit do robô, exigindo que controle ambos ao mesmo tempo.

O controle da Arwing é o que atrai mais curiosidade. No primeiro vídeo, com o próprio Miyamoto, fica claro que iremos contar com controles por movimentos. Mas saudosistas não precisam se preocupar: os controles padrão poderão ser usados.

A jogabilidade acontecerá na TV e no GamePad. Na TV, será exibida a visão em terceira pessoa da qual estamos acostumados, enquanto no GamePad sua perspectiva será dentro do cockpit. Miyamoto declarou que a possibilidade de acompanhar o movimento na TV e a visão no GamePad dará uma nova forma de acompanhar as sequências de vídeo.

Um modo cooperativo também será incluso. Enquanto um jogador controla a nave com o Pro Controller, quem estiver com o GamePad comandará as armas, de uma maneira bastante parecida ao que vemos nos *Snowspeeders* (os caças rebeldes usados na batalha de Hoth) dos filmes de *Star Wars*.

ATÉ ZELDA JÁ TEM TRAILER

Apesar de a maioria dos games apresentados na E3 do ano passado já terem sido lançados ou pelo menos já ganharam até trailers, inclusive o próprio *Zelda Wii U*, *Star Fox* é o único título trancado a sete chaves. Quase nada de novo foi divulgado desde sua exibição na E3, mas não deixa de levantar uma série de questões.

Agregando valor, temos a participação direta de Miyamoto no desenvolvimento do game e as possibilidades na jogabilidade. Contando contra, temos de levar em consideração que os dois últimos títulos originais da franquia – excluindo o remake *Star Fox 64 3D* – não foram tão bem recebidos. A promessa é grande, mas ainda é cedo para dizer se será um tiro certo. ☼

A HERANÇA DO WII

Uma das revelações de Miyamoto foi que o título estava em desenvolvimento para o Wii, mas havia sido engavetado. Porém, uma parte do que havia sido concebido para este jogo foi tirada da gaveta para a versão de Wii U.

Apesar de o título atual estar sendo trabalhado há um ano, estima-se que o game, contando com os experimentos passados, esteja em desenvolvimento há pelo menos seis anos.



Plataforma: Wii U | Desenvolvedora: Nintendo | Editora: Nintendo | Lançamento: Final de 2015



BESIEGE

► Lucas Moura

CONSTRUA UM CARRO-ARMA

Mistura de construtor com simulador, jogo desafia sua imaginação e permite que você crie até mesmo um helicóptero medieval ou um carro-canhão para poder atacar os seus inimigos de forma bem criativa

Besiege é um daqueles jogos nas quais alguém te explica qual é a ideia, você a acha absurda, imagina que nunca irá funcionar. Mas funciona. Disponível no Steam Early Access, ele é uma mistura de construtor e puzzle com uma ambientação medieval: você deverá construir máquinas mirabolantes para vencer desafios.

Não há uma história para que você complete as missões. No início de cada partida, você pode construir uma máquina que irá atender às necessidades daquelas missões, que entre destruir uma casa ou um castelo inteiro. Nisso, você verá o menu de construção, no qual você pode adicionar peças e editá-las para mudar a funcionalidade da máquina.

Quer criar um helicóptero medieval que solta bombas? É possível. Um carro gigante com diversos lança-chamas e canhões acoplados? Também. As possi-

bilidades são tantas que para passar de uma missão decidimos criar um “estilíngue” medieval que disparava uma bola flamejante em direção a uma torre. Já em outra, construímos um carro em formato de tartaruga com proteção contra as flechas de soldados. Para nos defendermos, tínhamos lança-chamas acoplados em todos os lados. A ideia nesse caso não deu muito certo: após acertarmos a subida de uma rampa, o carro capotou, começou a pegar fogo e se desmanchou em pequenos pedaços.

UM TESTE PARCIAL

A versão testada para esse preview contava com apenas 15 níveis e algumas partes para construção. A Spiderling promete que a versão final de *Besiege* contará com novas áreas com temáticas diferentes, objetivos variados, mais peças de construção e um editor de fases. A pri-

meira parte do editor já pode ser vista no modo Sandbox, que é usado para construir e testar veículos antes das missões.

A maior prova de fogo de *Besiege* é até onde ele conseguirá se manter interessante. No momento, ele cai na mesma categoria de games como *Surgeon Simulator* ou *Goat Simulator*. O potencial está lá, mas ainda não atingiu o ápice.

Besiege é sem dúvida um dos jogos mais estáveis disponíveis no Steam Early Access. A interface é simples, fácil de entender e navegar. A estética é cartunesca e cheia de carisma. O desempenho irá variar de acordo com o tamanho da máquina que você criar. Máquinas maiores irão fazer com que o jogo sofra de lentidão mesmo em PCs mais poderosos. A empresa garante que isso será resolvido até o lançamento. Apesar de se tratar de uma versão alfa, não vimos nenhum bug lá.

Besiege irá agradar os mais criativos e os fãs de construção de máquinas mirabolantes. O conteúdo disponível no momento é pouco, mas satisfatório. O que resta é a Spiderling garantir que haja variedade, mais áreas e itens para que possamos destruir soldados inimigos com máquinas terríveis. 🎮



Plataforma: PC | Desenvolvedora: Spiderling Games | Editora: Spiderling Games | Lançamento: 2015

UM TÍPICO JRPG BEM ATÍPICO

Chega ao Ocidente RPG de sucesso no mercado asiático que aborda um grupo de adolescentes guerreiros que precisam salvar o mundo da destruição, mas precisam também lidar com suas próprias inseguranças



Lançado em 2014 no mercado japonês, só agora no meio de 2015 é que *Lost Dimension* chega ao Ocidente desembarcando no PlayStation 3 e no PS Vita. Para quem ainda não conhece, trata-se de um típico RPG nipônico de estratégia, mas que aqui tem um diferencial marcante: você precisa administrar traição e falsidade entre membros de sua própria equipe. E não adianta procurar por walk-throughs na internet, pois a ação é uma escolha aleatória da IA (Inteligência Artificial), não segue um roteiro pré-definido.

A história começa quando um ser maluco chamado The End inicia um plano para destruir a Terra. O grupo S.E.A.L.E.D., formado por 11 guerreiros de diferentes nacionalidades, cada um com habilidades bem próprias, vai enfrentar a ameaça

alienígena. O problema aqui é que The End não é a única ameaça ao planeta: há um traidor entre os 11 guerreiros e cabe a você descobrir quem é ele para evitar que fortaleça ainda mais o inimigo.

PODERES ESPECIAIS

Com uma visão extrassensorial especial que vai sendo aperfeiçoada à medida que a ação avança, você vai precisar investigar para encontrar quem está traido o grupo. E aqui não basta apenas descobrir quem é a ovelha negra: é preciso eliminá-la.

Logicamente, a investigação precisa ser certa, pois se você acusar a pessoa errada, estará com um a menos ao seu lado para combater The End na batalha final. Aliás, dois a menos, pois quem o traiu pode lutar ao lado do inimigo. Considere

aqui que você precisa escolher um aliado para ser afastado em cada fase do jogo e você terá um dilema nas mãos cada vez que precisar avançar.

O estilo da narrativa é bem novelesco, com garotos meio andróginos e garotas com roupinhas de estudante, e o protagonista é Sho Kasugai, de apenas 18 anos – ainda que a aparência seja de no máximo 15 anos de idade.

O sistema de batalhas é similar ao de *Valkyria Chronicles*, em que você ataca o inimigo em grupo, com cada personagem usando sua habilidade ou superpoder principal. Além de aumentar suas habilidades a cada batalha travada, você pode evocar a feature Berserk, que transforma um golpe em um ataque de fúria devastador que derrota o inimigo em um único golpe. O efeito colateral é que esse golpe também pode destruir seus próprios aliados.

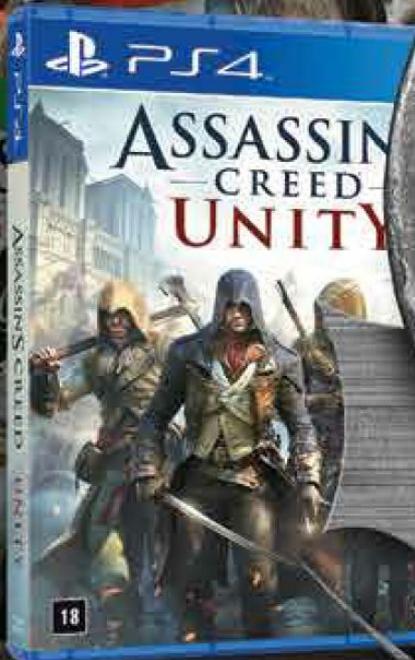
Como cada vez que você inicia um novo jogo o traidor é diferente, não dá para pegar vídeos no YouTube que ensinem como localizá-lo. Por conta desse particular, toda decisão tomada ao longo da ação vai influenciar seu progresso na história.

O jogo foi desenvolvido pela mesma equipe de *Etrian Odyssey* e de *Shin Megami Tensei: Strange Journey*, enquanto o roteirista dessa história maluca é Jun Kumaga, escritor da série *Persona*. 



Plataformas: PS3, PSV | Desenvolvedora: Luncarse | Editora: Atlus | Lançamento: Julho/2015 (no Japão, foi lançado em 2014)

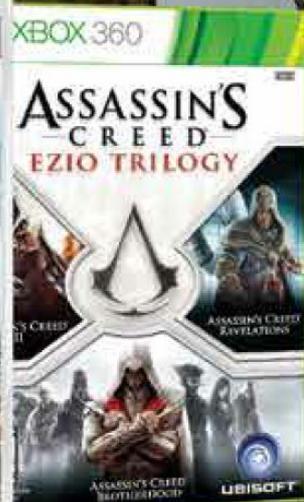
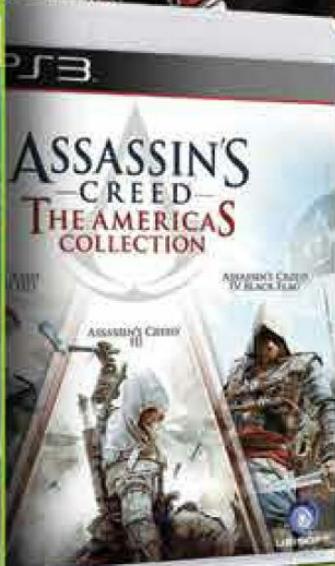
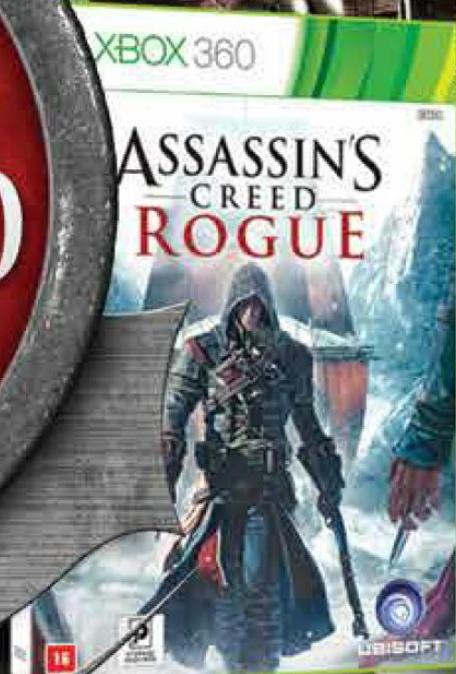
ENTRE PA
E MUDE A



[f /UBISOFT.BRASIL](https://www.facebook.com/UBISOFT.BRASIL) [YouTube /UBISOFTBRASIL](https://www.youtube.com/UBISOFTBRASIL)

RA O TIME HISTÓRIA!

IR DE:
9,90

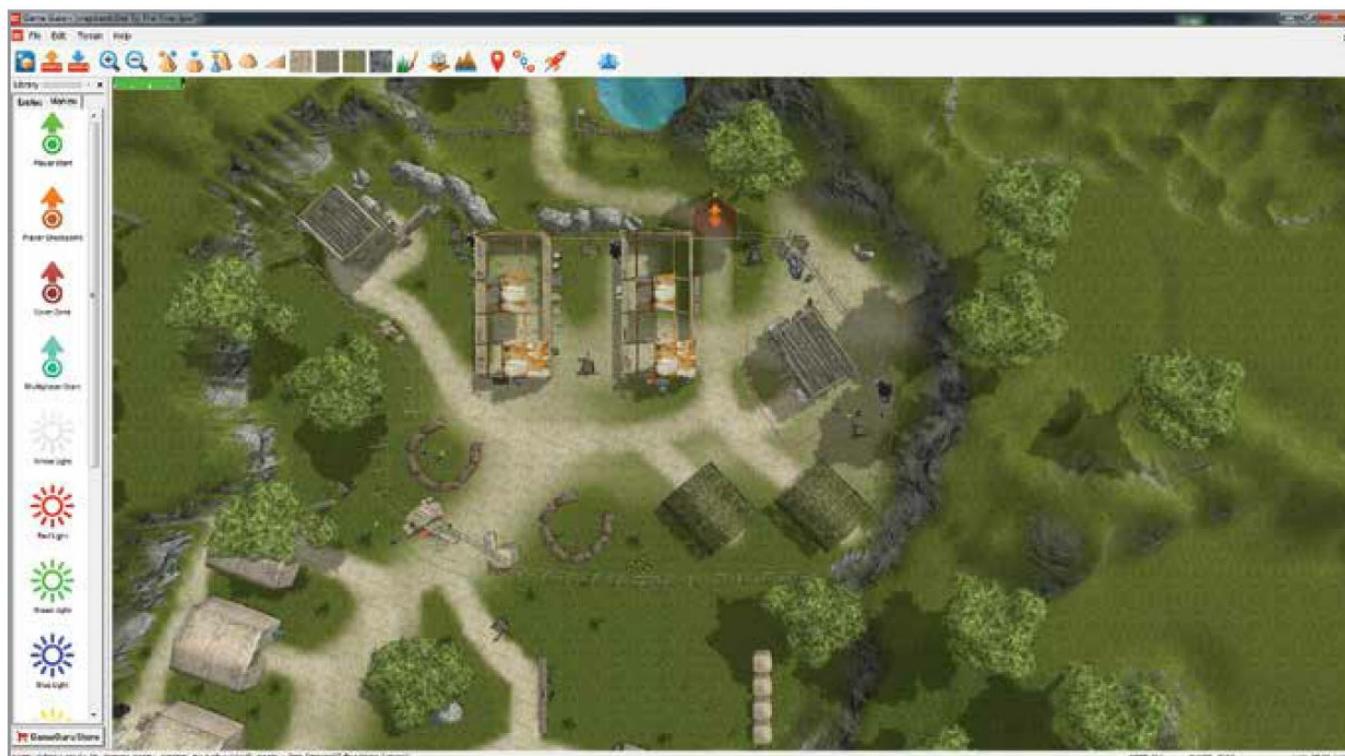


XBOX ONE XBOX 360 PS4 PS3



FAÇA O SEU PRÓPRIO GAME

Nunca foi tão fácil criar seu próprio jogo com uma aparência tão profissional que ninguém vai imaginar que você está começando agora. E dá até para ganhar um dinheirinho com isso! Vamos te contar como...



Você lembra daquele velho ditado que diz que crítico musical é um músico que não deu certo? Pois bem, se levamos isso para nosso mercado de jogos, talvez a gente vá encontrar muito desenvolvedor frustrado que hoje virou crítico de games. Particularmente, eu visto essa carapuça sem a menor vergonha, pois nos anos 1990 me arrisquei na criação de games usando plataformas mais simplistas, como o Click&Play. Nunca criei nada que prestasse, mas aquela velha plataforma noventista evoluiu demais e hoje se transformou em um software robusto, poderoso, que permite que em apenas um dia você crie um projeto que no passado levaria meses para ficar pronto. Isso é o GameGuru.

Não estamos falando aqui de projetos AAA que usam centenas de engenheiros para finalizá-los, mas de jogos mais simples, feitos por poucas pessoas, talvez até por apenas você mesmo. O GameGuru permite isso, pois com alguns dias fuçando os tutoriais e fazendo pequenos testes, assim que você pega a manha é possível sim criar um game com profundidade, ambientes 3D e mecânicas de FPS (jogo de tiro em primeira pessoa) em apenas um dia.

Fuçando nas comunidades online de criadores de jogos feitos no GameGuru, encontramos diversos projetos interessantes, alguns até muito profissionais, que já estavam sendo comercializados em serviços online independentes de distribuição de jogos eletrônicos. É o caso de *Bridge Battle*, *Devil's Hills*, *Heirs Revenge*, *Morning Mountain Stroll* e *The Asylum*, entre outros.

COMO FUNCIONA O PROGRAMA

O programa foi feito pela empresa britânica The Game Creators para facilitar a criação de games, mesmo que você não entenda nada de programação. Você pode criar todo um mundo virtual em 3D construindo terrenos, edificações dos mais variados tipos, objetos de cena e personagens. Obviamente, o nível de customização tem suas limitações, mas a quantidade de opções na criação de cada item é muito interessante.

Depois de fazer diversos testes e criar jogos muito ruins que só confirmam aquele ditado sobre o desenvolvedor frustrado que virou crítico de game, fomos atendidos por Lee Bamber, presidente e desenvolvedor do The Game Creators, que desde 1999 desenvolve programas nesta área.

EGW: Qual seu objetivo principal ao lançar um programa que torna a criação de games tão simples?

Lee Bamber: A imensa maioria dos programas atuais para criação de games são extremamente caros ou absurdamente complexos. Os que não se encaixam nessa características são limitados demais. GameGuru entra justamente nesse vácuo, pois ele é um programa barato [US\$ 37 no Steam], fácil de usar e muito poderoso, além de estar respaldado por uma grande comunidade de entusiastas.

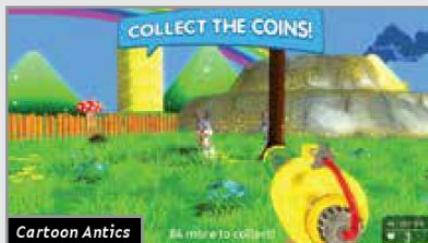
Há planos para ampliar a oferta de features do GameGuru?

Sim, queremos permitir futuramente a criação de qualquer tipo de game em 3D, incluindo TPS [jogo de tiro em terceira pessoa], corridas, aviões, ação debaixo d'água e até mesmo jogos que tenham o espaço sideral como pano de fundo.

Como exatamente funciona a tecnologia Play As You Go?

Os desenvolvedores convencionais de game exigem que primeiro você faça uma compilação de todo o projeto antes de tes-

JOGOS LEGAIS CRIADOS COM O GAMEGURU



tá-lo, de jogá-lo. O que oferecemos no GameGuru é a facilidade de fazer isso apenas clicando um botão. Você faz as alterações em uma cena, por exemplo, clica um botão e tem um modo preview em 3D, em tempo real. Com essa tecnologia, você pode até mesmo editar trechos do game enquanto estiver jogando. Desse modo, ao sair do modo preview, as alterações efetuadas são incorporadas automaticamente ao projeto. Depois, é só fazer os ajustes finais no editor principal do GameGuru.

É possível aumentar com segurança os frame rates do projeto usando a tecnologia L.O.D. [Level of Detail]?

A L.O.D. melhora a performance do engine, mas o GameGuru usa uma variedade de técnicas diferentes para aumentar a velocidade do jogo, incluindo obstrução de objetos [quando seu personagem tromba com um item de cena, por exemplo], iluminação pré-carregada [que evita ter que trabalhar a iluminação de cada cena individualmente] e outros opcionais que permitem ao usuário o uso de acordo com a potência do PC na qual o programa está instalado.

Então, o usuário também pode fazer o caminho contrário, ou seja, diminuir o frame rate para que o jogo rode melhor em PCs com configuração modesta?

Exato. Você pode por exemplo diminuir o foco da câmera em uma cena e, ao mesmo

tempo, reduzir o nível de detalhes que será renderizado em um terreno. Isso deixará a cena bem mais leve.

O Editor de Terrenos é o primeiro pesadelo de qualquer novato quando começa a trabalhar no desenvolvimento de games. Como o GameGuru torna isso mais fácil e intuitivo?

O Editor de Terrenos do GameGuru é o mais fácil entre todos os outros disponíveis para outros programas de criação de games. Basta um clique para criar uma montanha, uma colina, um lago ou um oceano. Depois, basta outro clique para editar o objeto criado e incluir rampas, declives, randomizar a superfície.

Esses opcionais já estão no programa ou são vendidos separadamente?

A maioria já está no próprio programa, mas se você pode adquirir em nossa loja online algumas opções bem mais complexas, como campos verdejantes, mundos cobertos por neve e gelo, desertos áridos.

Você acredita que o GameGuru pode ser o primeiro passo para um jovem fã de game descobrir que ele pode ser um desenvolvedor profissional no futuro?

Sem dúvida alguma! O GameGuru é a melhor escolha para quem quer dar os primeiros passos para entrar na indústria de games. Você aprenderá rapidamente a

importância do level design, do balanceamento do game, da narrativa, do trabalho colaborativo. Ao se envolver com a comunidade de desenvolvedores, você pode mostrar seus projetos e até aspirar por um futuro profissional na área.

Se um usuário cria um game realmente bom, ele pode comercializá-lo sem qualquer restrição?

Sim, claro, não há qualquer restrição de royalties ou licenças complexas exigidas pelo GameGuru. O que você cria, é seu, basta distribuir do jeito que achar mais adequado: como um arquivo executável único ou através de algum sistema de distribuição de jogos indies que existem na internet.

Que conselho você daria para um jovem que está começando agora para que ele evite fazer um game igual a centenas de outros que usam o mesmo software?

Essa é uma excelente questão, pois é justamente esse o ponto principal que atrai esses programas que oferecem soluções prontas para novatos. O GameGuru dribla esse problema oferecendo centenas de assets dentro do próprio programa, que podem ser personalizados do jeito que a criatividade do usuário mandar para que ele crie um projeto de fato diferente. E o programa não inclui nenhum tipo de marca d'água, seu game não vai ter nenhuma indicação de que foi feito no GameGuru.

Para quais formatos o GameGuru pode exportar um projeto?

Por enquanto, apenas para PC, transformando o projeto em um arquivo executável de Windows. Estamos começando a trabalhar agora para oferecer migração para outras plataformas no futuro. ☺



“A maioria dos programas atuais para criação de games são muito caros e complexos. Ou são limitados demais. GameGuru veio para tapar esse buraco”

Lee Bamber

AUMENTANDO O SEU PODER

Elevando a potência sem sair de sua geração: veja como exemplos do passado podem muito bem servir de inspiração para as gerações atuais não sofrerem rejeição quando precisarem atualizar o hardware



Sentido horário: Famicom Disk System, Milton Bradley Microvision e Sega CDX

Com o avanço galopante da tecnologia nas últimas décadas, muitas vezes limitações dos consoles e de suas mídias (disquete, cartucho, CD etc.) podiam ser ultrapassadas alguns anos após sua produção. Por isso, era comum que existissem acessórios, periférico ou novos modelos do mesmo console para acompanhar o avanço, sem a necessidade de criar um novo videogame do zero. Nosso objetivo nesta pesquisa é ver como a indústria usou esse modelo no passado, quais experiências deram certo ou quais delas foram um tiro no pé de suas criadoras, qual a influência que exerceram sobre a indústria.

GUERRA SEGA x NINTENDO: PARTE 1

O final dos anos 1980 ficou marcado pelo começo da disputa entre Nintendo, com seu Famicom, e a Sega, com o Sega Mark III (conhecido por aqui como Master System). Enquanto o Master System não viu muitos acessórios para aumentar sua potência, a Nintendo contou com duas experiências: o Famicom Disk System e o Famicom 3D System.

O final dos anos 1980 ficou marcado pelo começo da disputa entre Nintendo e a Sega

FAMICOM DISK SYSTEM O sistema de disquetes, restrito ao Japão, foi uma das invenções mais importantes para a indústria, a despeito de seu pouco sucesso na época. O acessório permitia ao Famicom acessar jogos através de disquetes, naquela época mais avançados do que os cartuchos. Foi nesse periférico que *The Legend of Zelda* foi lançado originalmente e foi ele que também permitiu a criação dos saves nos consoles, tecnologia que foi implementada nos cartuchos nos anos seguintes. O acessório teve sucesso limitado, com lojas e estandes que vendiam disquetes virgens ou com jogos previamente gravados. Por uma taxa, era possível substituir o jogo gravado por outro através de uma tarifa. No entanto, a natureza frágil dos disquetes tornava a experiência frustrante e sua necessidade

constante de reposição tornava o processo custoso para as empresas. Pouco tempo depois, os próprios cartuchos passaram a ter maior capacidade, inclusive a de salvamento interno, aniquilando de vez a necessidade do acessório.

FAMICOM 3D SYSTEM Embora seja dito que o Virtual Boy tenha precedido o 3DS ao investir na tecnologia 3D, não foi a primeira vez que a Nintendo fazia experiências na área: a pioneira foi com o Famicom 3D System. Usando os famosos óculos com lentes azul e vermelha, o aparelho funcionava de maneira semelhante aos filmes que tentaram usar a tecnologia. O acessório ficou restrito ao Japão, principalmente por não ter feito tanto sucesso quanto se imaginava. O ocorrido é compreensível, levando em consideração que as tentativas de utilizar 3D na indústria de entretenimento durante as décadas de 1980/1990 não deram certo.

GUERRA SEGA x NINTENDO: PARTE 2

Enquanto a Nintendo acoplou novas armas ao seu Famicom, o Super Famicom confiou apenas em seu próprio poderio. Dessa vez, foi a Sega que experimentou

aumentar a potência de seu Sega Genesis. Vale lembrar que estes acessórios foram determinantes para que a indústria desistisse da ideia de criar acessórios ou modelos evoluídos de seus consoles de mesa, que sobreviveram por apenas mais uma geração.

SEGA CDX Prometendo reunir Genesis e Sega CD em apenas um console, o Sega CDX prometia rodar cartuchos, CD e também reproduzir discos de áudio, além de ser portátil. Embora seu propósito fosse promissor, duas grandes falhas foram cruciais para que o aparelho não fizesse sucesso. A primeira foi seu preço de lançamento (US\$ 400), o que hoje compraria um Xbox One ou um PlayStation 4. O segundo chegou com o lançamento do 32X: apesar de a Sega querer tornar os jogos de 32X acessíveis no CDX, problemas com o órgão regulador FCC, responsável por fiscalizar emissões vindas de aparelhos eletrônicos, fizeram com que a empresa desistisse do plano. Ou seja, após gastar US\$ 400 com o CDX, os fãs ainda precisariam desembolsar mais US\$ 160 para poder aproveitar tudo que o Genesis oferecia.

SEGA 32X Nos anos finais da disputa entre Genesis e Super Nintendo, a Sega precisava dar um upgrade no hardware do console, que ficava atrás do concorrente. Para isso, foi criado o Sega 32X, acessório que tornava o console da Sega mais potente que seu rival e já oferecia uma alternativa mais barata em relação ao Saturn, que seria lançado no ano seguinte. O periférico sofria com diversos problemas, que iam desde seu design e até mesmo o preço, apesar de oferecido como uma alternativa mais barata. Em alguns modelos do Genesis, o acessório necessitava de um espaçador para encaixar, que acabou nunca sendo lançado. Além disso, a própria biblioteca de games para o acessório era bastante limitada, composta boa parte por versões pouco melhoradas de jogos já lançados. Com o lançamento do Saturn menos de um ano após o 32X, o acessório vendeu apenas 200 mil unidades em toda sua vida.

LIÇÕES DO EXPANSION PAK

O fim dos anos 1990 se aproximava e tanto Nintendo quanto Sega amargavam o pouco sucesso que seus acessórios conseguiram no passado. Frente à rivalidade com o Playstation da Sony, a Nintendo precisava de uma maneira de ultrapassar as limitações de seu Nintendo 64. Como o acessório não teve sucesso, nem chegando a estrear no Ocidente, a Nintendo americana precisava de uma estratégia para conven-

PRIMEIRO EXPERIMENTO EM 3D

Em uma edição do Iwata Asks, entrevistas conduzidas pelo próprio presidente da Nintendo com pessoas da companhia, ele revelou uma curiosidade: o GBA SP era capaz de rodar jogos em 3D! O motivo pelo qual a ideia não foi para frente se deu pelo fato de que melhorias ainda precisavam ser feitas e a própria equipe ainda não dominava a tecnologia o suficiente para lançar a função no mercado.



Game Boy Advance SP

cer os jogadores o tal do Expansion Pak.

O cartucho era vendido separadamente e sua função era a de melhorar gráficos ou performance de games como *Duke Nukem: Zero Hour* e *Star Wars: Rogue Squadron*. Em toda a vida do console, apenas dois jogos exigiram o acessório: *Donkey Kong 64*, lançado no mesmo ano, e *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, de 2000. Quatro fatores foram fundamentais para que o Expansion Pak fosse bem-sucedido:

- 1. ELE FUNCIONAVA** Parece óbvio dizer isso, mas a diferença de qualidade era nítida em relação ao Jumper Pak que vinha com o console;
- 2. LIBERDADE AO JOGADOR** A grande maioria da biblioteca do Nintendo 64 não exigia que tivesse o acessório. De todos, o que mais restringia a experiência era *Perfect Dark*, que não permitia o modo multijogador sem o Expansion Pak;
- 3. VEIO COM O PRIMEIRO JOGO A DE FATO EXIGI-LO** *Donkey Kong 64* era promissor, além de uma das maiores franquias da Nintendo. Mas o console não daria conta do mundo aberto do game e, em vez de obrigar os fãs a comprarem o jogo e o acessório, colocou-se tudo em um pacote só na caixa do game;
- 4. TÍTULO DE PESO** Depois do épico *Ocarina of Time*, era óbvio que *Majora's Mask* fosse extremamente aguardado pelos

fãs. Seu lançamento aconteceu pouco menos de um ano depois do Expansion Pak, também exigido para jogar. Mesmo assim, boa parte dos fãs já contava com o acessório em seus consoles e um novo *Zelda* foi o golpe de misericórdia em quem tinha resistido a desembolsar uma grana para o cartuchinho.

EXPERIÊNCIA ONLINE INTEGRADA

Como falamos antes, o principal motivo pela criação do Expansion Pak foi para que pudesse rodar os jogos para o Nintendo 64DD. No entanto, o 64DD, lançado apenas no Japão, possui mais valor histórico que comercial, já que foi o primeiro a introduzir conceitos que só vieram a ser amplamente utilizados há poucos anos, como uma rede online para seus usuários.

Dentre os lançamentos exclusivos para o acessório, tivemos as sequências do clássico *Mario Paint*, que expandiu a base criada para o jogo de Super Nintendo para as áreas de modelagem 3D e animação, além de expandir jogos existentes no cartucho e permitir atualizações. Por exemplo, um jogo da série *Fifa* podia receber um disco para o 64DD contendo a atualização dos times.

Outra possibilidade era a conexão online com o serviço Randnet, o primeiro sistema integrado online nos consoles, que precede redes como PSN e Xbox Live, além da pró-



The Legend of Zelda Majora's Mask no New Nintendo 3DS

DIMINUINDO A POTÊNCIA

A maior parte de modelos e acessórios buscavam expandir a capacidade técnica e criativa dos consoles, mas a indústria também chegou a fazer o inverso. Proporcionando opções menos custosas em detrimento do preço, alguns modelos vieram para atingir bolsos mais modestos, mas que não queriam ficar de fora da jogatina. Confira alguns deles:

Wii MINI Lançado apenas no Canadá, o Wii Mini custava apenas US\$ 99 e parecia um HD externo. Essa versão do console, no entanto, apenas rodava os jogos de Wii, sem retrocompatibilidade e nem acesso à internet.

NINTENDO 2DS Ele chegou em 2013, junto com a nova geração dos *Pokémon*. Voltado aos pequenos, o console é mais robusto que seu primo mais poderoso e deixou de lado a função 3D, perigosa para crianças pequenas. O portátil também tinha um preço mais camarada, custando US\$ 130, enquanto o 3DS estava em torno de US\$ 170.

PSP-E1000 A Sony também lançou um portátil mais barato, exclusivo para o mercado europeu. O modelo do portátil abdicou das funções online e removeu uma de suas saídas para som, mas custava apenas 30 euros a menos que o PSP-3000, último modelo do portátil.



pria Nintendo Network. A rede foi a primeira nos consoles a oferecer serviços como partidas online, placares de líderes, “surf” pela web e até mesmo receber emails, entre outros.

Porém, os motivos pelo fracasso do 64DD foram parecidos aos que precederam o fim do Famicom Disk System. Criado como uma maneira de expandir a capacidade técnica dos jogos, ao final de sua vida os cartuchos já eram capazes de “se virar” sozinhos. Isso fez com que vários títulos planejados para o aparelho fossem movidos apenas para cartucho, como o próprio *Majora's Mask* citado anteriormente.

Outro fator já é um velho problema da Nintendo: a dificuldade em atrair desenvolvedores e publicadoras de fora. Isso reduziu bastante as possibilidades do aparelho e a dificuldade em vendê-lo culminaram no fracasso do aparelho e da própria Randnet, que encerrou suas atividades em fevereiro de 2001, menos de dois anos após seu lançamento no final de 1999.

O FIM DAS EXPANSÕES

Após o Nintendo 64, não aconteceram novas tentativas em acessórios que expandiam a potência do console. Isto aconteceu devido a maioria dos fracassos desse tipo de periférico, que mais acarretaram prejuízos do que glórias aos seus criadores.

A própria Sony, desde sua entrada no mercado com o PlayStation, ficou longe desse negócio. Atualmente, não existe espaço nem a necessidade deles, principalmente se levarmos em consideração que a geração atual foi criticada em seu lançamento com o argumento de que a geração anterior ainda não havia sido totalmente explorada, mesmo após o tempo recorde de sete anos em vigência.

SEGUNDO ROUND DOS PORTÁTEIS

A criação de modelos atualizados de portáteis já é prática comum na indústria de games. Os modelos não chegam a representar uma nova geração, apenas inserindo algumas melhorias em relação ao antecessor. Enquanto os consoles ganham apenas modelos slim, o mesmo não pode ser aplicado aos companheiros de bolso.

Tal prática pode ser datada da época do primeiro Game Boy, que recebeu duas versões: a Pocket, que tornou o brinquedinho realmente portátil, e a Light, que vinha

Enquanto os consoles ganham apenas modelos slim, nos portáteis a realidade é bem diferente

com luz interna mas nunca saiu do território nipônico. Até hoje, versões melhoradas de um mesmo portátil são lançadas, porém, em sua maioria, trazem mais do que uma simples melhora.

EXPLOSÃO DOS PORTÁTEIS

Apesar do Milton Bradley Microvision, de 1979, ser o primeiro portátil que permitia a troca de cartuchos, foi apenas dez anos depois que o Game Boy da Nintendo fez a brincadeira de bolso dar certo. Depois de mais dez anos de hegemonia, a Nintendo viria a lançar o Game Boy Color, que trouxe cores ao portátil e novidades como o sensor infravermelho, mas não chegou a receber um upgrade até a geração seguinte. Apesar disso, seria apenas no sucessor Game Boy Advance que versões especiais apareceriam.

O Game Boy Advance manteve em seu design elementos que o tornavam mais infantil, de acordo com seu público alvo original – afinal, o tal do Boy não está aí à toa. Além disso, uma das maiores reclamações dos jogadores em relação aos portáteis em geral era a ausência de luz interna.

Com esses quesitos em mente, a Nintendo lançou o Game Boy Advance SP, com mudanças radicais dos designs que estávamos acostumados. Assim como os celulares da época, ele era dividido em duas partes que se fechavam, design que permanece até hoje nos portáteis da empresa.

O portátil também vinha com luz interna,



A política da Nintendo em relação os jogos será crucial para o sucesso do seu mais novo portátil

mas ainda oferecia a opção de desligá-la, algo que não existe mais. Outra das tendências que se iniciaram com esse modelo foi a utilização de bateria interna em detrimento das pilhas, removendo o gasto que fãs tinham no passado. Podemos dizer que o Game Boy Advance SP foi o portátil pioneiro nas tendências atuais dos portáteis, tanto dentro da Nintendo quanto fora.

Enquanto o GameCube batalhava contra PlayStation 2 e Xbox, o GBA se mantinha como único no mercado de portáteis. Isso acabou com a entrada da Sony no mercado com seu PSP. Contra ele, a Nintendo trouxe o DS e seus modelos subsequentes. Mas a Sony também realizaria melhoras em seu portátil.

Preparando o terreno para a chegada do 3DS, a Nintendo lançou o DSi, o primeiro portátil a vir com duas câmeras acopladas. Também foi o primeiro a incorporar uma loja de jogos digitais, algo que já acontecia no concorrente. Levando em consideração a estreia das duas telas, uma delas de toque e a inclusão de jogos que utilizavam suas câmeras, podemos concluir que a família DS foi o laboratório mais lucrativo da Nintendo.

Em um movimento que reflete bastante como as rivais se comportam, os modelos novos do PSP sacrificaram novas funções em nome de maior potência. Em sua versão mais potente – a última foi o PSP-E1000, inferior até mesmo ao primeiro PSP – o PSP-3000 melhorou a tela LCD, adicionando alcance de cores maior, cortou pela metade o tempo de resposta dos pixels para reduzir efeitos de ghosting (quando

OS CAMALEÕES BRASILEIROS

Diferente do restante do mundo, o Master System e Mega Drive ganharam inúmeros modelos e versões aqui no Brasil, pelas mãos da TecToy, mesmo que os consoles tenham sido lançado cerca de 15 e 20 anos atrás!

MASTER SYSTEM PARA GAROTAS O console vinha na cor rosa e, ao invés de *Sonic*, vinha com uma versão *Turma da Mônica* para *Wonder Boy in Monster Land*.

MASTER SYSTEM 3 COLLECTION Para que cartuchos, quando se pode comprar um console com 120 jogos instalados na memória? Essa versão do console chegou ao mercado brasileiro em 2006, 21 anos após seu lançamento no Japão.

MEGA DRIVE GUITAR IDOL Embarcando no sucesso da franquia *Guitar Hero*, a TecToy lançou em 2009 uma versão do console que vinha com um controle em formato de guitarra, com cinco botões em seu braço.

MEGA DRIVE PORTÁTIL Lançado em 2013, o Mega Drive Portátil troca os cartuchos por 20 jogos inclusos na memória, como *Altered Beast* e *Sonic & Knuckles*. A maior vantagem é poder ser ligado a uma TV para jogar como se estivesse em 1993!



os olhos não conseguem enxergar o efeito tridimensional corretamente, separando em duas imagens) e embaçamento, chamado de blurring.

A TENDÊNCIA COM O NEW 3DS

Seguindo o ritmo das gerações anteriores, a Nintendo chega com seu novo portátil: o New 3DS. O novo modelo chegou no dia 13 de março último, prometendo consertar problemas graves de seu antecessor. Entre eles o de maior destaque é o face tracking, feito pela câmera do portátil. Com essa funcionalidade, o portátil reconhece a posição do rosto do jogador e ajusta o efeito 3D do portátil, eliminando a necessidade de se jogar estático, o que bem sabemos é quase impossível.

Uma das melhorias necessárias era a inclusão de um segundo controle analógico, requisitado para jogos que exigem maior

controle da câmera, como *Monster Hunter* e *Kid Icarus*. Apesar do acessório Circle Pad Pro quebrar o galho, nem todo mundo deseja desembolsar mais cifras apenas por um novo analógico.

Diferente do DSi, o poder de processamento também foi aumentado. Prova disso é o primeiro título exclusivo, *Xenoblade Chronicles 3D*, remake de um dos RPG mais cultuados do Wii, que é incapaz de rodar em um 3DS convencional devido a seu tamanho. A política da Nintendo em relação os jogos será crucial para o sucesso do portátil, considerando que títulos exclusivos em excesso podem fazer com que o New 3DS seja classificado como “nova geração” e sua falta pode minar a confiança dos fãs que investiram no portátil.

Diferente dos consoles de mesa, que deixaram de contar com modelos mais potentes ou acessórios que tenham essa função, o hardware dos portáteis parece mais interessante e convidativo a experimentos. É difícil estabelecer se este modelo continuará bem-sucedido nos próximos anos. Para que isso aconteça, ainda é necessário que se observe mais a performance do recente New 3DS, em comparação a seus antecessores, como o GBA SP e DSi.

Temos de levar em consideração também se a Sony possui interesse em criar um modelo parecido para seu PS Vita, que ganhou apenas uma versão slim no ano passado. Se as vendas do portátil forem determinantes para a decisão, acreditamos que a empresa deixará de investir nessa área, preferindo investir no sucesso de seu PlayStation 4. 🎮

A linha do PSP entre E1000 e 3000 fez melhorias consideráveis na tela LCD



NO CAMINHO DE DARK SOULS

O game lembra e ao mesmo tempo se distancia da estrutura que tornou *Dark Souls* tão popular, com um cenário apavorante e um espaço seguro para melhorar o seu personagem, suas armas, comprar itens



Já era tarde da noite, faltava só mais um golpe para acabar a luta, mas não parecia que seria possível desferi-lo. O cansaço tomava conta, um passo em falso e sabíamos que ele nos derrotaria. Foi então que em uma fração de segundos, um momento onde tudo parecia se encaixar, que o último golpe foi desferido e a frase “Prey Slaughtered” apareceu na tela. Com uma mistura de euforia e tensão, mais uma batalha em *Bloodborne* foi vencida. E logo viriam outras ainda piores, mais difíceis, e estávamos preparados para isso.

Bloodborne é isso: lembra e ao mesmo tempo se distancia da estrutura que tornou *Dark Souls* tão popular. Toda a ação ocorre no mundo de Yharnam, enquanto o jogador tem um “local seguro” dentro do Hunters Dream, área onde ele pode melhorar o personagem, armas, comprar itens. O estilo lembra muito o que a From Software fez com *Demon's Souls* ao utilizar o Nexus, mas com todo o aprendizado obtido em *Dark Souls I e II*.

A maior diferença se estabelece no combate, cujo enfoque é agressivo. Existe apenas um escudo em *Bloodborne*, mas

Bloodborne é isso: lembra e ao mesmo tempo se distancia da estrutura clássica que tornou *Dark Souls* tão popular

ele se mostrou ineficaz para defesa, mesmo com todas as melhorias aplicadas. Você usará uma arma na mão esquerda, que pode ser usada para interromper ataques ou efetuar um Parry, um disparo em um tempo específico que faz com que o oponente permaneça atordoado por alguns poucos instantes.

Por incrível que pareça, essa adição tornou *Bloodborne* em partes mais fácil de “aprender” do que *Dark Souls*. O Parry é um método eficaz de eliminar o inimigo, já que seu ataque causa um dano maior – e dessa vez há uma “janela de oportunidade” maior. Em conjunto com isso existe o sistema Regain, no qual você pode recuperar uma parte da vida que o inimigo tirou ao atacá-lo. Ele estabelece um sistema Risco

X, que recompensa quem souber aproveitá-lo para economizar itens de cura e ainda matar os monstros rápido.

Tanto no quesito armas como armaduras, *Bloodborne* segue o caminho “menos é mais”. No final de *Dark Souls II*, tínhamos uma infinidade de armas como lanças, katanas, machados e espadas gigantes. Esteticamente, elas eram variadas, mas não ofereciam uma variação na jogabilidade, sendo muitas delas descartadas pelos jogadores por não serem eficazes no combate. O número de armas foi reduzido consideravelmente em *Bloodborne*, mas se tornam viáveis em diferentes situações.

O segredo para isso é o que a From Software chama de Trick Weapons, em que cada arma tem dois modos de ataque. Uma espada “normal” pode se tornar uma espada grande, uma bengala se tornar um chicote mortal ou um cutelo uma espada de longo alcance.

O fato é que as mecânicas de combate da série *Souls* começavam a ficar estagnadas, ainda que tenham sido refinadas, e seguiam o mesmo molde desde *Demon's Souls*. A remoção de escudos e o foco em



A escolha das armas é um momento crucial antes de cada ação



Patches

A VOLTA DE PATCHES

Apesar de não ter nenhuma ligação com a série *Souls*, um dos personagens destaques daquela franquia está de volta: Patches. Ele ficou famoso entre os fãs por prometer tesouros aos jogadores e depois colocá-los em alguma armadilha.

tornar as armas multifuncionais são os pontos centrais que nos fazem recomendar para os veteranos da série.

Outra novidade é que os itens de cura de Blood Vials substituem os de Estus Flask. Desta vez, você já começa com um limite muito maior de itens e não precisa voltar às lanternas para recarregá-lo. Por outro lado, uma vez acabados, terá de comprar ou obter dos corpos caídos dos inimigos.

O sistema é bem parecido com o que tínhamos em *Demons Soul's* e, sinceramente, não gostamos muito. O Estus Flask funcionava não só como um item de cura, como também como uma camada adicional de estratégia que deveria ser aplicada ao navegar pelos mapas. Você está em uma área desconhecida com

Os itens de cura de Blood Vials substituem os de Estus Flask. Desta vez, você já começa com um limite muito maior

uma quantidade limitada de Flasks, seria então possível arriscar, explorá-la mais, quem sabe encontrar outro Bonfire para recarregá-los ou morrer para um inimigo forte demais.

Por outro lado, você poderia voltar, mas fazer com que todos os inimigos fossem revividos. Com os Blood Vials, você poderia "arriscar" mais, já que a quantidade é maior, porém você teria de voltar da mesma forma para comprar mais ou tor-

cer para que um inimigo te desse alguns ao morrer.

Falam que em time que está ganhando não se mexe e alterar o sistema não trouxe nenhum benefício, a não ser que você ache "benéfico" ter que encontrar uma rota para obter Blood Vials rapidamente para que não precise gastar os Blood Echoes nelas.

Ao mesmo tempo que se dá, se tira. Não entendemos a decisão da From Software de tornar certas mecânicas tão ocultas ao jogador. Uma delas é o Insight, uma moeda de troca que você obtém ao consumir itens, descobrir novas áreas do cenário ou matar chefões. Acontece que, após possuir uma quantidade específica, o jogo fica ainda mais difícil. Em momento algum fomos informados



A profundidade dos cenários é um dos segredos do fator imersão



Não se engane pelas aparências: tudo pode acontecer em *Bloodborne*

disso. Tanto *Demon's Souls* como *Dark Souls II* contavam com mecânicas que funcionavam de maneira similar, mas em ambos os casos você era notificado de uma forma ou outra que a dificuldade seria aumentada.

Bloodborne deve ser considerado um jogo separado da série *Souls* e possivelmente a primeira interação dos jogadores com as mecânicas que a From Software usa. Não é questão de querermos que o jogo fique mais fácil, mas que comunique melhor informações cruciais ao jogador.

Apesar do problema, no geral não o sentimos um jogo mais "difícil" ou "fácil" que *Dark Souls*, mas sim com uma curva de dificuldade bem peculiar. Os mapas

***Bloodborne* é um jogo separado da série *Souls* e a primeira interação dos jogadores com as mecânicas da From**



"Sem Hidetaka Miyazaki, não existiria *Bloodborne*. Ele é uma lenda na indústria. Com *Bloodborne*, ele atingiu o ponto mais alto de sua carreira"

David Tach

iniciais são devidamente complexos, enquanto após algumas horas se tornam fáceis demais e voltam a elevar a dificuldade consideravelmente. Claro que isso é um dos elementos que irá variar de jogador para jogador, mas para o combate é o jogo mais acessível da From Software.

Após terminar o modo história, um dos componentes adicionais são as Chalice Dungeons. Divididas em quatro categorias, o jogador pode navegar por antigos templos, cavernas e batalhar alguns dos monstros mais difíceis do game.

Havíamos terminado *Bloodborne* e mesmo assim tomamos uma surra em algumas partes. O melhor de tudo é saber que elas mudam a estrutura toda vez que você entra, ou seja, nenhuma

partida será igual a outra. O que falta são maiores recompensas ao completá-las. As Chalice Dungeons contam tanto com chefões como inimigos exclusivos, mas apenas dois itens só podem ser obtidos nelas.

Se não fizer parte do seu estilo de jogo, é bem provável que muita gente infelizmente vai deixar passar.

Às vezes parece que é pedir demais ter um jogo lançado sem problemas técnicos, mas nem mesmo *Bloodborne* escapou. Na jogabilidade, apesar de mudanças estranhas, ele se sobressai, mantém o grau de dificuldade o qual a From Software já é conhecida e o novo sistema de combate consegue brilhar. É um jogo que o fará sentir medo, vibrar, ficar irritado e ao mesmo tempo feliz.



Uma paradinha para dar uma olhada em volta faz parte da experiência do jogo

REVIEW DO JOGO

O game troca a variedade de áreas por uma estética que busca inspiração no século 18, contos antigos de terror e muito HP Lovecraft. Locais peculiares como a caverna de cristal de *Dark Souls* não estão presentes, mas por outro lado há uma certa harmonia visual que faz a região se tornar mais crível.

Às vezes não sabíamos se estávamos em um jogo de terror ou uma mistura de RPG com ação: os locais sombrios, barulhos de grito, choros de crianças e gargalhadas histérica, tudo colaborou para criar a sensação de que estava em um local perigoso, não um “mundo de um jogo”.

Fora isso, ele ainda mantém a ideia de recompensar quem souber explorar cada parte do cenário. Yharnam não parece grande à primeira vista, mas as áreas tomam proporções gigantescas e o número de lanternas foi reduzido. O jogador portanto tem de liberar atalhos para chegar em locais importantes, como um chefão, mais rápido.

O mais legal é que tudo isso é feito sem um único mapa, assim como na série *Souls*. A From Software guia você de modo discreto, cria pontos de referências para não se perder e rapidamente você navegará pela cidade como se morasse lá a vida inteira. Sem dúvida, é uma das melhores estruturas de mapas que já vimos em um jogo.

Mas se por um lado a ambientação nos faz querer explorar Yharnam, os problemas técnicos tornam outras áreas decepcionantes. Imagine navegar por uma região desconhecida e, como em um passe de mágica, um inimigo aparecer na sua frente. “É um inimigo invisível”, pensamos. Mas a realidade



infelizmente é bem pior: o game não carrega certos personagens até que estejam relativamente próximos do jogador. Isso seria teoricamente imperceptível, já que é uma técnica bem comum para economizar processamento que pode ser aplicado em outros elementos, mas parece que não deu certo. Quanto mais cheias de detalhes as áreas ficavam, mais isso ocorria.

No aspecto técnico, em geral, *Bloodborne* deixa a desejar. O poder do PS4 pode ser visto com um aumento no número de partículas, uma ótima iluminação e efeitos, mas o loading entre áreas chega a durar um minuto inteiro. E ainda tem a queda na taxa de quadros e até problemas de áudio. O game em si não deixou de funcionar em momento algum, mas como um exclusivo da plataforma da Sony, esperávamos mais desse aspecto técnico.

Teoricamente, o modo online de *Bloo-*

borne está bem interessante. A Soul Memory, mecânica que governava quem você encontraria no modo Co-Op ou PVP pela quantidade de souls obtidas durante a história, foi deixada de lado em troca de um sistema de diferença de níveis. Na prática, encontramos constantes problemas de desconexão dos servidores e dificuldade em encontrar jogadores.

De fato, dentre os recentes lançamentos, foi o título que enfrentamos mais dificuldades para o modo online.

► Lucas Moura



8,5

Plataforma:
PS4
Desenvolvedora:
From Software
Editora:
Sony
Lançamento:
Março/2015

PAPO COM A CHEFIA

Para entender um pouco mais do jogo que acabamos de finalizar, conversamos com David Tach, diretor do estúdio principal da Sony nos Estados Unidos, que veio a São Paulo no final de março para participar de eventos de lançamento de *Bloodborne*.

EGW: Como essa mecânica de combate tão peculiar evoluiu desde a franquia *Souls*?

David Tach: A série *Souls* se baseia puramente em um esquema defensivo. Você está lá, com a sua armadura pesada, espada enorme e um grande escudo es-

perando pelo seu momento de atacar ou de simplesmente ter uma vantagem sobre os seus inimigos. Isso é completamente diferente em *Bloodborne*: o novo jogo é visceral, é agressivo, requer que você seja pró-ativo. Seus inimigos estão em grande número e muitas vezes aparecem ao mesmo tempo. Se esperar demais ou tomar uma posição mais defensiva, você certamente será destruído. *Bloodborne* praticamente força o jogador a tomar as rédeas da ação. Você não porta uma armadura gigante e muito menos um escudo, você possui armamento limitado. Esse jogo é realmente focado na agilidade, em

ser melhor do que seus inimigos. Essa é uma mudança grande de paradigma.

Como *Bloodborne* pretende demandar um pouco mais de mais agressividade dos jogadores?

Um dos grandes exemplos dessa agressividade é o sistema de regeneração de vida. Ao acertar um golpe no tempo correto, seu personagem irá recuperar uma porção de vida e isso certamente puxa o jogador a tomar a iniciativa. Se você for habilidoso o bastante, vai se beneficiar com essa forma mais orgânica de sobrevivência e combate.

“O objetivo aqui é criar um mundo crível e é nessa hora que o grande poder do PS4 permite que isso se torne realidade”

Você acredita que quem já está acostumado à série *Souls* sente muita diferença quando joga *Bloodborne*?

Quem já jogou a franquia *Souls* sentirá alguma familiaridade com *Bloodborne*, sim. O jogador precisará medir seus movimentos, sua stamina, saber quando e como atacar, além de analisar e aprender sobre os padrões de seus inimigos. Essas semelhanças todas estão no jogo, com apenas algumas mudanças em suas mecânicas.

Mesmo não sendo um jogo puramente de terror, *Bloodborne* tem uma atmosfera obscura. Quais foram os maiores desafios para o time de desenvolvimento criar esses ambientes assustadores? O grande objetivo é criar um mundo crível e é nessa hora que o grande poder do PS4 é combinado com vários elementos que permitem que isso se torne realidade. Efeitos de iluminação, névoa, som e texturas altamente detalhadas conseguem juntos criar uma sensação de medo e ansiedade. Mesmo assim, os processos para chegar a um bom resultado são demorados e difíceis de se atingir. No começo do desenvolvimento, por exemplo, o Caçador possuía um efeito similar a uma auréola. Porém,

E aí, consegue ler os recadinhos escritos no chão?



RECADOS SECRETOS NO CHÃO

E aqui vai uma dica de ouro: leia sempre as anotações que aparecem no chão. Algumas delas são colocadas por jogadores, enquanto outras permitem que você invoque um personagem para ajudá-lo a matar um chefe.

aquilo quase estragava a experiência por que era muito brilhante. A ideia é deixar os ambientes claros o bastante para se locomover, mas escuros o suficiente para criar expectativa sobre o que você enfrentará.

Como a customização dos itens redefiniu a experiência do jogador?

A moeda principal em *Bloodborne* é o Blood Vials. Com eles, você poderá não apenas melhorar suas armas e adicionar efeitos diversos aos seus golpes, mas também melhorar o seu personagem. Além de poder carregar vários equipamentos, as variações de armas podem e vão fazer

toda a diferença. É importante saber que existe sempre uma ferramenta certa para cada tipo de trabalho.

Como o envolvimento de Hidetaka Miyazaki no projeto transformou o produto final de *Bloodborne*?

Sem Miyazaki, não existiria *Bloodborne*. Ele é uma lenda na indústria, é impressionante o avanço que fez em sua carreira. Cada uma de suas criações são fantásticas e agora, com *Bloodborne*, ele atingiu o seu ponto mais alto. Com o poder do PS4 em mãos, Miyazaki pôde fazer tudo o que ele sempre quis de uma só vez. 



A gente poderia jurar que são os lobisomens de *The Order: 1886*, mas não são!

A melhor experiência. Muito mais diversão.



Versão digital
do jogo Halo



ID 4182211

Console Xbox One 500GB Edição
Exclusiva + Halo The Master Chief
Collection (Download)

por apenas:

R\$ 1.999,00

ou até **10x** de **R\$199,90**

ID 3802020



ID 3802022

ID 3802021

THE WITCHER WILD HUNT

PARA PC, PS4 E XBOX ONE

A partir de:
R\$ 129,90

pontofrio.com
www.pontofrio.com.br/ofertasegw

Televendas
4002-3050

O TERROR VOLTA DAS CINZAS

Produtor e diretor de criação do jogo que promete ser a grande estrela do terror do PS4 contam como funcionarão as mecânicas e babam (assim como nós) com a musa Hayden Panettiere, estrela do game



Para um projeto que quase sentiu o frio abraço da morte, *Until Dawn* têm sido uma surpresa e tanto como um dos promissores títulos exclusivos do PlayStation 4. Concebido primeiramente como um jogo de PS3 que faria uso do PS Move – o controle de movimentos da Sony – o game voltou das cinzas reformulado e como um grande anúncio da nova geração, apresentando estrelas de Hollywood, muita violência e um grande investimento no papel do jogador.

Aguardado por fãs apaixonados de produções de terror, *Until Dawn* promete mexer com os clichês de terror de maneira única e

para isso coloca o jogador no papel principal da produção. Para nos contar mais sobre essa ousada aposta, conversamos com Pete Samuels (CEO e produtor executivo) e Will Byles (diretor de criação), os grandes responsáveis por *Until Dawn* dentro dos estúdio da Super Massive Games.

UM PAPO COM A CHEFIA

EGW: É possível notar que o fator “escolha” será uma das armas mais poderosas do jogador. Uma das coisas que definirá a história e que trará as melhor partes do jogo. Como esse elemento de decisão em *Until Dawn* se diferencia

de outros títulos, como por exemplo os desenvolvidos pela Telltale Games, em que a escolha é praticamente tudo que o gameplay tem para oferecer?

Pete Samuels: Primeiramente, admiramos muito o trabalho que a Telltale e a Quantic Dream fazem com seus jogos. *Until Dawn* tem dois tipos de escolha: aquelas realizadas em conversas pelo personagem jogável – que afetam a disposição e o humor dos NPCs [personagens não jogáveis] – e aquelas feitas para atuar diretamente nas ações do personagem jogável, determinando, por exemplo, para onde eles correm ou que atitudes eles irão tomar. Uma das

coisas que queremos focar em *Until Dawn* é que toda e qualquer ação é importante, em maior ou menor escala. Por isso evitamos aquelas listas de escolhas que você faz uma a uma, até finalmente chegar no ponto que permite a história andar. Em *Until Dawn*, você geralmente tem duas escolhas. Às vezes há uma terceira, que você não quer escolher – e que por vezes se revelará a melhor opção. Qualquer escolha que você faça definirá sua história, porém, mais importante do que isso, você não terá outra chance de testar aquilo pela qual não optou. Acreditamos que isso é crucial numa história de terror, pois seu destino está em suas mãos. Mas existe sempre aquele elemento de imprevisibilidade que faz seu personagem totalmente vulnerável às decisões que você tomar. Ali, a escolha é tanto sua amiga e inimiga. Em *Until Dawn*, a escolha é sua maior arma.

ENVOLVENDO (MAIS) O JOGADOR

Já que mencionamos o gameplay, como vocês acham que o de *Until Dawn* pode fazer o jogador se envolver e se tornar algo mais do que um espectador?

Samuels: Saber que não há um final definido pra sua história é motivador o bastante para manter o participante envolvido e ativo, muito mais do que um mero espectador. Todo mundo pode viver, mas também vale lembrar que qualquer um dentro da combinação de oito amigos pode morrer ao longo da sua história. A responsabilidade está conosco em lembrarmos a todo momento que ninguém se torna apenas espectador e fazemos isto de inúmeras maneiras. Algumas são através de elementos clássicos do terror, como constantes lembretes das ameaças, do horror e dos brutais e sanguinolentos sinais da vulnerabilidade das pessoas. Outras decisões são orientadas para mudar também a dinâmica do próprio jogo, como o Efeito Borboleta, quando você altera o destino de um ou mais amigos pelas decisões tomadas no passado. Se você realmente se importa com os oito amigos que estão jogando ao seu lado, e achamos que você certamente se importará, então acabará se envolvendo para protegê-los ao invés de ficar pura e simplesmente observando seus finais se desenrolarem.



Cenários escuros e muitos sustos: o terror está em cada canto de *Until Dawn*



Poderíamos de fato dizer que *Until Dawn* é uma experiência divertida para um grupo de amigos, como se estivessem vendo um filme de terror? Ou o jogo é mais focado para uma experiência mais individual?

Samuels: Isso é com certeza algo que pensamos desde o começo: fazer *Until Dawn* ser divertido em grupo, com todos tentando influenciar a história no geral, seus resultados finais. Todo mundo que assistiu nossa apresentação na PlayStation Experience [acontecido em dezembro de 2014, nos Estados Unidos] viu a platéia completamente envolvida na demonstração. Eu não me lembro de ter visto nada assim antes. Foi maravilhoso fazer parte disso, com milhares de pessoas gritando: “Salve a cheerleader!” [risos].

Como a equipe por trás do jogo tem esta paixão por filmes de terror e seus subgêneros, você pode nos contar um pouco sobre os principais aspectos destas produções que foram os mais inspiradores para o desenvolvimento de *Until Dawn*?

Will Byles: Sim, nós naturalmente temos uma paixão por todo tipo de terror – e não apenas filmes. Acreditamos que quando uma nova mídia, como os jogos, entram num mundo tão bem estabelecido quanto o terror, é preciso criar uma familiaridade, um ponto de identificação para o jogador acostumado com clichês e alegorias comuns ao terror. Depois, exploramos tudo isso da melhor forma dentro dos videogames, tirando vantagem de tudo que há de único nesse meio – como a interatividade. Os games nos permitem contar uma história que pode mudar significativamente baseada em suas escolhas e ações. Uma das coisas que os filmes de terror fazem é forçar os personagens a realizar ações que você não necessariamente concorda ou faria, por isso, aqui nós colocamos os personagens em situações semelhantes, mas deixamos



“Saber que não há um final definido pra sua história é motivador o bastante para manter o participante envolvido e ativo, muito mais do que um mero espectador”

Pete Samuels

a decisão com você. Uma outra coisa importante é saber dosar a exposição ao terror, para evitar a "saturação do medo", ajustando o ritmo conforme a história de desenrola.

A partir dos trailers de *Until Dawn*, é possível notar que os gráficos do game serão incríveis. Durante o desenvolvimento, qual foi a principal preocupação na parte visual? Taxa de quadros, definição, caracterização realística dos personagens?

Samuels: Tudo isso junto [risos]. Não fizemos a arte pela arte, pois aqui o tom, o clima, a verossimilhança, tudo contribui para a imersão, que é importante quando te convidamos a se colocar no lugar daqueles personagens tão vulneráveis. O fundamental é se importar com o que acontece com a sua história. Você só se importa se há uma empatia e só existe empatia mesmo quando se está imerso no jogo.

Byles: A principal orientação da parte visual foi torná-la próxima de um filme. Não como uma referência aleatória, mas como uma parte muito específica do design para torná-lo um terror jogável. Os filmes possuem algo único no que diz respeito ao modo visual de contar uma história. Da forma de se trabalhar luz, passando pela qualidade de captura de cada lente ou pela emulsão dos filmes que permitem explorar o contraste ou a profundidade de campo. O fato é que o terror precisa de escuridão tanto quanto precisa de luz e a iluminação tradicional dos jogos não permitia isso na resolução que queríamos. Não foi isso que imaginamos. Nós inventamos novas maneiras de conseguir isso, assim como caracterizar personagens de maneira realística também é chave para criar empatia. Particularmente, acreditamos que os métodos tradicionais de captura de movimento não conseguiam trazer o que precisávamos. Por isso criamos muita coisa à nossa maneira.



Hayden ao vivo e (mais abaixo) em *Until Dawn*

HAYDEN PANETTIERE, A NOVA MUSA GAMER

Um dos principais destaques de *Until Dawn*, a atriz nova-iorquina Hayden Panettiere se destaca na vida real não apenas pela sua beleza, mas também pelo seu talento e pelo seu ativismo em causas político-humanitárias. A atriz tem apenas 25 anos, mas já é estrela no cinema, na TV e no mundo dos games.

No cinema, ela aparece em filmes como *Eu te Amo Beth Cooper!*, *Princesa do Gelo*, *O Arquiteto*, *Shanghai Kiss* e *Scream 4*, entre tantos outros. Na TV, fez bonito em seriados como *Law & Order: Special Victims Unity*, *Ally McBeal*, *Malcolm in the Middle*, *Heroes*

e *Nashville*. No mundo dos games, além de *Until Dawn* você encontra Hayden em *A Bug's Life* (*Vida de Inseto*, de 1998), *The Mark of Kri* e em seis jogos da série *Kingdom Hearts*, inclusive no recente *Kingdom Hearts HD 2.5 Remix*.



FILMES DE TERROR JOGÁVEIS

Particularmente, sou um grande fã de *Night Trap*, um dos clássicos jogos para Sega CD. Foi um dos títulos que me marcaram desde que o joguei quando criança. Não sei exatamente o motivo, mas *Until Dawn* me remete às lembranças de *Night Trap*. Há alguma influência ou inspiração vinda deste jogo?

Byles: Sob o ponto de vista de que os dois jogos se "modelam" como filmes de terror jogáveis, eu diria que sim, há essa inspiração. Mas posso afirmar que nós definitivamente não queríamos fazer um jogo apenas com cenas de Full Motion Video conectadas. Nós tivemos um grande esforço para não só digitalizar nosso elenco em uma resolução incrível, mas também para

Apesar de sombrio, o game promete gráficos espetaculares no PS4



Um toque de sensualidade faz parte do terror



explorar toda sua gama de mobilidade facial e para garantir a capacidade de recriar com grande precisão as performances e emoção dos atores em tempo de execução. Isso significa que nosso elenco pode agir e reagir “em jogo”, dependendo das escolhas feitas pelo jogador ou de como as situações evoluem.

Quando falamos em desenvolvimento, existe alguma diferença quando se trabalha com uma celebridade como Hayden Panettiere?

Samuels: Quando representamos a imagem de alguém digitalmente e quando sua imagem pública é bem conhecida, isso é importante para os próprios atores. Temos a obrigação de representar bem aquela imagem e nos mantermos fiel ao que eles gostariam que fosse representado. Isso é muito positivo, pois nos motiva a ir além na fidelidade e na qualidade dos nossos personagens e também na performance dos atores no jogo. Sobre o que nos levou a escolher Hayden e os demais, posso afirmar que não foi pela fama ou por seus status como celebridade, eu não acho que isto é realmente importante para fazer um grande jogo. Nós a selecionamos pelo talento mesmo: Hayden é uma atriz muito talentosa. O talento é que leva à fama.

Byles: Em jogos como *Until Dawn*, há muito conteúdo que não é visto pelo jogador em uma única jogada. O roteiro, por exemplo, tem cerca de mil páginas, o que significa que captar os movimentos exige uma grande disciplina. Além da beleza e talento, atrizes como Hayden acrescentam por serem incrivelmente profissionais. Apesar de as condições de filmagem serem incomuns, usando capacetes cheios de câmeras e usando sets vazios ou cheios de fundo verde, nos divertimos muito nas sessões de captura de movimentos com os atores. Tivemos muita sorte de ter um elenco tão profissional.

Uma das coisas que os filmes de terror sempre fazem muito bem é criar novas “Rainhas do Grito” para cada geração. Você acredita que *Until Dawn* pode fazer isso com alguma das garotas do jogo, como a própria Hayden?

Byles: Sem entregar muito do roteiro, *Until*



Algumas sequências certamente vão causar polêmica...



Dawn é único porque realmente não sabemos quem irá sobreviver.

E o vilão? Será que ele se tornará um astro na galeria dos serial killers?

Samuels: Ele?!? É uma bela suposição...

Byles: Prefiro manter o silêncio aqui [risos], já que não queremos abrir margem para suposições dos fãs quando eles começam a jogar.

SURVIVAL HORROR EM BOA FORMA

Existe uma longa discussão sobre a essência do gênero survival horror nos videogames e *Until Dawn* é um projeto completamente diferente de *Resident Evil* ou outros do gênero. Porém, não é curioso que *Until Dawn* seja essencial-

mente um game de terror e que o objetivo dele é sobreviver? *Until Dawn* parece o exemplo perfeito de survival horror.

Será que o game consegue escrever um novo capítulo neste dilema?

Samuels: Essa é uma boa questão. Provavelmente, nós estaríamos enganados se classificássemos *Until Dawn* como survival horror, visto que a história do gênero com certeza faria com que as pessoas acreditassem que ele não é. Claro, é um jogo de terror no qual o objetivo pode ser lutar pela sobre vivência de até oito pessoas. Mas, veja bem, eu digo “pode ser”, pois esta decisão é sua. Você pode, por exemplo, decidir pela morte de todos os personagens simplesmente por querer ver várias cenas dramáticas de assassinato. Ou seja, nós não estamos de maneira nenhuma dizendo que seu objetivo é sobreviver. Como em todos os aspectos em *Until Dawn*, isso também fica por sua conta. 🎮



“Em jogos como *Until Dawn*, há muito conteúdo que não é visto pelo jogador em uma única jogada. O roteiro, por exemplo, tem cerca de mil páginas!”

Will Byles



Plataforma: PS4 | Desenvolvedora: Supermassive Games | Editora: Sony | Lançamento: Agosto/2015

Imperdível RPG da Nova Geração. | GAMEINFORMER

MAIS DE 200
PRÊMIOS



CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA
16 Conteúdo Sexual
Drogas Lícitas
Violência
Não recomendado para
menores de 16 ANOS

XBOX ONE PS4 PC DVD-ROM

The Witcher® é uma marca comercial de CD Projekt S. A. Jogo The Witcher © CD Projekt S. A. Todos os direitos reservados. O jogo The Witcher é baseado em um romance de Andrzej Sapkowski. Todos os outros direitos autorais e marcas comerciais são de propriedade de seus respectivos donos.

CD PROJEKT RED Distribuidor Oficial: NC Games & entertainment

100% EM
PORTUGUÊS
(DUBLADO E
LEGENDADO)

THE WITCHER WILD HUNT

O MUNDO NÃO PRECISA DE UM HERÓI.
PRECISA DE UM PROFISSIONAL.

19 DE MAIO



O MAIS DIVERTIDO DA SÉRIE!

Apesar da péssima dublagem em português, o jogo literalmente se reinventou e oferece um enredo cheio de reviravoltas tão interessantes quanto a própria ação em si. É o *Battlefield* mais legal de todos!



A atriz Kelly Hu deu um show fazendo a policial Khain Min Dhao, parceira do protagonista

Quando *Call of Juarez* decidiu deixar de lado o Velho Oeste e fazer um jogo ambientado nos tempos atuais, com policiais combatendo traficantes de drogas em *The Cartel*, o resultado foi tão ruim que deixou os fãs traumatizados. Por isso, não foi sem uma enorme apreensão que sabemos que *Battlefield* trocaria os campos de guerras mundiais por um cenário urbano, em que policiais de Miami combatem o tráfico de drogas. E essa ansiedade só piora quando colocamos o jogo para rodar, pois ele leva cerca de 45 minutos para ser instalado no PS4 (e olha que o jogo veio na tradicional caixinha). Mas tudo se transforma em alegria assim que apertamos o play: *Battlefield: Hardline* é possivelmente um dos jogos mais legais de toda a série. Sim, é sério!

Imagine uma mecânica à la *GTA* misturada ao enredo de seriados policiais antigos, como *Miami Vice*, *Columbo* ou *Haváí 5.0*: é exatamente isso que você encontrará aqui. É lógico que a Miami de *Hardline* não é tão aberta quanto a Los Santos de *GTA*, mas o gameplay é tão intenso e imersivo que você simplesmente não conseguirá parar enquanto não cumprir cada missão.

O game é inteiramente dividido em episódios, exatamente como em um seriado policial de TV. Em cada um deles, há uma missão principal e atividades paralelas que resultarão em bônus, incluindo desbloqueio de armas novas. Entre essas missões paralelas, você pode tanto

coletar pistas em cenários de crimes quanto prender bandidos procurados.

Os dois primeiros episódios servem de treino para o usuário pegar a manha dos controles e da mecânica do jogo. Há um certo excesso de cutscenes, mas é preciso passar por aqui para chegar ao episódio três, que é onde a ação começa a ficar quente de verdade. Intitulado "Isca de Jacaré", esse episódio é ambientado em um pântano, em que você deve buscar esconderijos de traficantes de drogas. Apesar do cenário bonito, o jogo não permite que você se afaste do raio de ação da missão, impedindo que se explore o ambiente aleatoriamente, como acontece em *GTA*, por exemplo.

CORRUPTOS PRA TODO LADO

É no terceiro episódio que você começa a descobrir que os traficantes têm conexões fortes dentro da própria polícia, levando o enredo a enveredar pelo mundo sujo da corrupção policial. No episódio seguinte, "Caso Encerrado", o enredo sofre uma enorme reviravolta que não vamos comentar aqui para evitar um spoiler épico da história.

Curiosamente, no quinto episódio, avançamos três anos no tempo e tudo muda outra vez. É um enredo surpreendente, bem hollywoodiano, que prende o jogador e deixa no ar um clima de insegurança imenso, pois não dá pra saber quem é corrupto e quem é honesto na polícia da história. E, daí em diante, os episódios se desenrolam em ritmo ci-



Nós invadimos esse bunker de traficantes e derrubamos todos os inimigos sem disparar nenhum tiro

Ainda que tenha pequenos bugs e aquela horrível dublagem em português, *Battlefield: Hardline* é um jogo muito bom, divertido, inteligente, bem acabado

nematográfico, levando o jogador a cumprir missões que envolvem muitas mecânicas de stealth. Aliás, a paciência para estudar bem um lugar e se infiltrar pelos cantos, atrás de janelas e de mesas, é o grande atrativo para se eliminar os inimigos sem chamar a atenção. Conseguimos entrar em um verdadeiro bunker de traficantes armados, derrubamos um por um dos inimigos sem dar nem um único tiro, deixando todos desacordados ou amarrados. A sensação de alegria que a gente sente ao cumprir a missão assim lembra os melhores momentos de *Splinter Cell* e não tem nada a ver com o feeling tradicional que a série *Battlefield* oferece. E talvez seja essa aparente contradição que torna *Battlefield: Hardline* um jogo tão viciante.

O fato é que o modo campanha pode ser completado em cerca de sete horas e esse modo furtivo de agir é tão viciante quanto o jeito tradicional de sair atirando em tudo. Você consegue planejar cada cena com cuidado, definindo quem atacar primeiro de acordo com a localização de cada inimigo.

O mais curioso disso tudo é que quanto menos tiros você disparar para cumprir uma missão, mas poderosas serão as armas que você desbloqueará ao final dela. Ou seja, você se especializa no stealth, mas ganha armas de fogo que derrubam até helicópteros. Se quiser resolver tudo sempre só na bala, suas armas serão bem

Armamento pesado é vital quando o ataque inimigo é massivo dentro da cidade



mais modestas. É uma forma de incentivar os mais afoitos a tentarem novas formas de atuar em cena. E funciona muito bem.

Outra curiosidade é que os personagens principais foram elaborados com personalidades bem particulares, não há aquele maniqueísmo habitual de heróis contra vilões. Seus parceiros de polícia podem ser corruptos, enquanto um bandido pode ter motivações pessoais compreensíveis que o levaram ao crime. E, nesse particular, a atuação dos atores foi primordial para que vissemos em tela resultados tão bons. A bela atriz Kelly Hu, por exemplo, brilha como poucas fazendo a policial Khain Min Dhao, parceira do protagonista.

A DUBLAGEM ESTRAGOU TUDO

Infelizmente, todo esse cuidado excepcional no jogo original tropeça feio na "voice over" brasileira, que lembra os piores momentos de *Halo* em português. A não ser que você configure seu console para ter uma interface em inglês, o jogo entra direto na dublagem em português, que é simplesmente horrível. O protagonista é dublado aqui por Roger Moreira, da banda Ultraje a Rigor, e tem uma atuação pífia,

sem emoção, que literalmente estraga a cena cada vez que abre a boca.

As dublagens brasileiras em geral são péssimas hoje em dia e em *Battlefield: Hardline* não é diferente. No entanto, é latente que Roger foi o bode expiatório das críticas de uma parte da mídia que não esconde sua motivação política por Roger ser um ferrenho opositor do Governo brasileiro. Mas o problema não é ele, e sim esse marketing pouco inteligente de chamar celebridades inexperientes para dublar games. As publishers deveriam tomar *League of Legends* (que contratou os experientes dubladores de Seu Madruga, Esqueleto/He-Man e Bart Simpson) como exemplo de como fazer isso direito.

Alguns pequenos bugs também incomodam um pouco. Em diversas oportunidades, ao optar por um caminho diferente em uma cena, acabamos levando a parceira Khain Min Dhao a também seguir por uma rota distinta. Resultado: algumas vezes, ela cruza um inimigo, eles quase batem de frente, mas não se veem.

Apesar de pequenos bugs e da péssima dublagem em português, *Battlefield: Hardline* é um jogo muito bom, divertido, inteligente, bem acabado e com belos gráficos, ainda que não rode na versão full-HD nem no PS4 e nem no Xbox One. Mas a ação com 60 FPS (frames por segundo) ajuda bastante a dar realismo para a ação e duvido que você consiga parar de jogar antes de finalizar todos os episódios. 

Não confie em ninguém: muitos policiais corruptos são traficantes e tentarão levar você na conversa



8,5

Plataformas:
PC, PS3, PS4, X360, XO
Desenvolvedora:
Visceral
Editora:
Electronic Arts
Lançamento:
Março/2015

VIOLÊNCIA À LA ANOS 1980

Apesar da excelente trilha sonora oitentista, o jogo exagera alguns aspectos em relação ao primeiro título, acaba dando uma derrapadas estratégicas e perde a chance de ser uma continuação de peso

Hotline Miami 2 é como uma grande mistura de insanidade, referências aos anos 1980 e violência gratuita. Em vez de controlar um personagem, ele oferece vários em pontos que antecedem e sucedem o primeiro game: você controlará um detetive, um homem com uma máscara de urso e alguns outros malucos que não revelaremos para não estragar a surpresa.

A história é como um grande quebra-cabeça no aguardo de ser desvendado. Compreender do que se tratava o primeiro *Hotline Miami* é essencial para começar a ligar os pontos e é bem provável que você ficará confuso com o final e não irá entender algumas coisas. O contexto "misterioso" funcionou bem no antecessor, mas desta vez nem tanto.

As missões pulam de personagem para personagem como se os desenvolvedores tivessem pressa de mostrar tudo sem elaborar as suas motivações de maneira satisfatória. Chega a um ponto no qual mais personagens ainda são apresentados ao jogador e você acaba ficando confuso. "Onde ele se encaixa na história? Por que devo me importar com ele?" serão perguntas inevitáveis. Mas na realidade você não deve se importar com eles, pois nenhum é tão memorável quanto os personagens do primeiro.

Com a vasta seleção de personagens, novas estratégias devem ser postas em prática. Apenas em algumas fases você



escolherá qual máscara, que possui vantagens e desvantagens, usar. Existem certas missões onde você só pode completar se não usar armas, enquanto em outras, consideradas as mais fracas do pacote, exigem o uso constante delas por conta da nova estrutura dos mapas.

OS MAPAS SÃO ESTENDIDOS

Passar fases repletas de inimigos da maneira mais rápida possível era o que movia a ação do primeiro jogo, causando o máximo de mortes com as armas que estavam à disposição.

Parte disso ainda está presente, mas a desenvolvedora optou por mapas maiores e mais longos e você terá de se acostumar com inimigos que te matarão sem você conseguir reagir a tempo.

Os mapas que demoravam de 5 a 10 minutos para serem completados foram estendidos para até 20, de acordo com a habilidade de cada um. Você fica nesse jogo de tentativa e erro constante até a hora que começa a se irritar.

Para piorar, uma dezena de bugs que estavam presentes no primeiro título voltam em conjunto com outra dezena de novos. Nada mais desgastante que quase completar uma fase com mais de 30 inimigos só para que o último fique preso em uma porta e você não consiga matá-lo.

Nem todos os aspectos da jogabilidade

ficaram da forma que esperávamos, mas a Dennaton Games conseguiu fornecer uma experiência visual mais gratificante para *Hotline Miami 2*. Os cenários agora oferecem uma maior quantidade de detalhes e de animações. Ele ainda mantém o estilo exagerado com as animações que fazem sangue esguichar por todo lado, com pilhas de corpos pelo cenário e cenas que traçam uma linha entre bizarro e insano. Isso tudo está recheado com uma ótima trilha sonora, com mais de 50 músicas bem anos 1980. Sem dúvida o nosso aspecto favorito.

Se olharmos unicamente para a jogabilidade, *Hotline Miami 2* mais acerta do que erra e se mostra como uma sequência que esperávamos da Dennaton Games. A história confusa e a falta de carisma dos personagens não colabora para um melhor aproveitamento. Se você souber tolerar os pequenos problemas, pode ter certeza que tem um bom jogo pela frente. 🎮

QUEM É ESSE CARA?

Um dos personagens, Manny Pardo, é uma referência a Manuel Pardo Jr., um ex-policia de Miami acusado de nove assassinatos em 1986. Veterano do Vietnã e neonazista assumido, ele foi considerado um serial killer e condenado à morte. Sua execução aconteceu em novembro de 2012.

Outra curiosidade sobre o game: nos EUA e na Europa, *Hotline Miami 2* ganhou uma edição de colecionador com três vinis que contém sua trilha sonora.



7,5

Plataformas:
PC, PS4, PSV
Desenvolvedora:
Dennaton
Editora:
Devolver Digital
Lançamento:
Março/2015

COM ESSA CARA DE ZELDA

Projeto mobile de estúdio finlandês não faz nenhuma questão de esconder sua inspiração na famosa série do gênio Miyamoto, da Nintendo, mas traz muitos atrativos interessantes na sua versão pra PC



Dá para definir *Oceanhorn* como uma tentativa do estúdio finlandês Cornfox & Brothers de produzir o seu próprio *The Legend of Zelda*. De certa forma, jogar o game trouxe à tona parte daquela sensação que sempre tive ao jogar um novo game da franquia criada por Shigeru Miyamoto, embora ainda esteja em dúvida se esta sensação está ligada aos méritos do game ou à quantidade gigantesca de elementos que o jogo retirou de uma das séries mais clássicas do mundo dos games.

Oceanhorn se baseia principalmente em *The Wind Waker* e *A Link to the Past* para compor suas mecânicas. Assim, embarcamos na aventura de um jovem que, armado inicialmente apenas com uma espada e um escudo, deve desbravar um vasto mundo composto de várias ilhas em sua busca para derrotar um grande vilão. Ao longo da aventura, precisamos desbravar este universo em busca de itens sagrados, escondidos em masmorras guardadas por chefes que somente podem ser derrotados utilizando itens especiais como bombas e flechas, entre outros.

Toda a estrutura do game é tão parecida com *Zelda* que, sinceramente, fiquei um pouco incomodado em alguns momentos.

É um sentimento que só não virou antipatia porque no meio de tantas referências o game traz elementos próprios, interessantes e bem originais. O sistema de níveis, por exemplo, é bem empregado e oferece boas recompensas a cada level sem se tornar obrigatório para o término da aventura. A visão isométrica do game também é um diferencial muito bacana e gostei particularmente da forma como o jogo brinca com os diferentes “níveis” dos cenários para compor seus desafios.

EXPLORAÇÃO É O SEGREDO

São provações que nem sempre foram fáceis de serem superadas, afinal, muitas vezes o título é vago demais sobre o que ele quer que o jogador faça, obrigando-o em determinadas situações a sair às cegas até que encontre seu caminho, o que pode ser frustrante em alguns momentos.

A exploração é a chave para se dar bem em *Oceanhorn*. É uma iniciativa que é prazerosa na maior parte do tempo, pois o jogo nos recompensa constantemente pelos esforços, seja através de novos itens, de tesouros ou mesmo de novos locais onde se aventurar. Assim, mesmo que já tivesse o suficiente para terminar o game, me senti muito bem em continuar explo-

rando o universo apresentado em busca de novas magias, itens ou mesmo só para curtir um pouco da excelente trilha sonora que ele oferece.

É uma experiência que, no geral, melhorou muito nos PCs. Lançado originalmente em 2013 para iOS, a nova versão traz melhorias substanciais à experiência do game, que agora conta com controles mais precisos e melhorias no áudio e no visual. O poder de processamento dos computadores também ajuda e as quedas nas taxas de framerate (presentes nas cutscenes da versão para iOS) desapareceram e deixam a experiência mais fluida.

Oceanhorn é uma experiência agradável e que se beneficiou muito ao ir para os PCs. É inevitável compará-lo à série *Zelda* e, embora tenha seus problemas, é uma aventura divertida de se acompanhar. 🎮



7,0

Plataforma:
PC
Desenvolvedora:
Cornfox & Brothers
Editora:
FDG Entertainment
Lançamento:
Março/2015 (PC)

DEVIL MAY CRY: DEFINITIVE EDITION ▶ *Fernando Souza Filho*

DEMÔNIOS MAIS COLORIDOS

A Capcom deu um belo tapa no visual e nas mecânicas de jogo do título lançado em 2013: a versão para a nova geração de consoles é excelente opção até para quem já jogou o título de dois anos atrás

Particularmente, eu já havia ficado bem impressionado quando joguei a primeira demo de *DmC – Devil May Cry*, nos idos de 2012, em um evento fechado da Capcom, na Itália. A boa impressão foi confirmada na versão final do jogo, cujo review publicamos na *EGW* 137, em 2013. Obviamente, com todas as possibilidades que as mecânicas do jogo oferecem, era de se imaginar que uma versão para a nova geração de consoles viria absolutamente apetitosa. E veio.

DmC – Devil May Cry: Definitive Edition chegou em março último para PlayStation 4 e Xbox One rodando a 60 FPS (frames por segundo) com resolução de 1080p. A primeira sensação que tive é que aquele jogão de 2012 era um radinho de pilha e agora temos um home-theater. Em termos técnicos, considerando os gráficos, essa sensação é quase inevitável. Mas depois que começamos a jogar, temos outras coisas a considerar e talvez a diferença não seja tão escandalosa assim.

CORES VIBRANTES NO CENÁRIO

A falta de sincronia entre vozes e movimentos labiais, por exemplo, incomoda um pouco e não se limita às cutscenes iniciais. O probleminha se estende por algumas fases. A segunda coisa que incomoda bastante é o pequeno atraso no carregamento de algumas texturas, que já havíamos percebido na versão para PS3, de dois anos atrás, mas imaginávamos que isso desapareceria por completo no PS4.

Deixando essas pequenas inconveniências de lado, você estará diante de



uma autêntica reinvenção de *Devil May Cry*, com novas vestimentas e features interessantes, como o sistema manual de marcação de um alvo.

Aquele cenário quente e carregado de cores vibrantes do mundo do Limbo fica simplesmente espetacular com a resolução 1080p, parece até uma animação hollywoodiana, mesmo durante o gameplay. E o legal da nova geração de consoles e que toda essa explosão de cores roda com 60 FPS com muita tranquilidade, o que faz toda diferença do mundo quando se trata de um jogo de ação como esse.

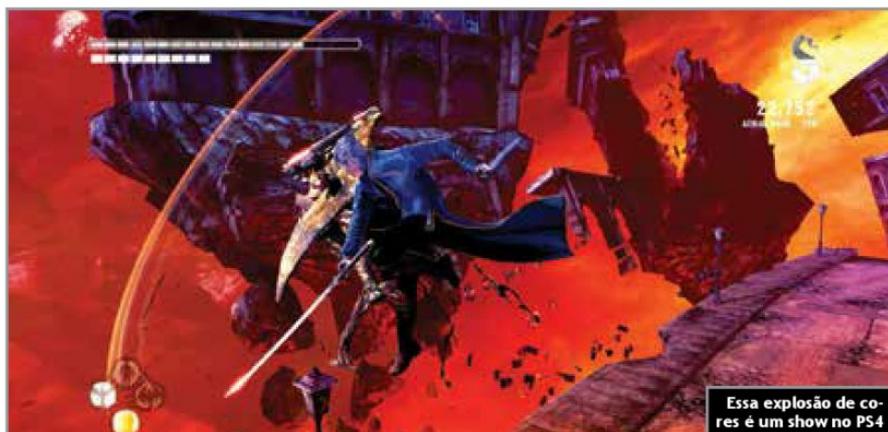
Com toda a parte visual explodindo em cores na tela, a ação ganha algumas novidades em *Definitive Edition*, como o sistema de Lock-on. Quando você é atacado por um grupo de inimigos, ele permite

que você foque no adversário maior e mais perigoso para atacar primeiro, dando assim um refresco na hora de detonar os diabinhos menores.

Eu particularmente gostei muito dessa feature, pois permite que a gente finalize os combates mais rapidamente e parta para cumprir outras missões. Mas certamente os fãs mais radicais não gostarão desse tipo de "facilidade" e, tendo essa galera em mente, o game permite que você escolha um nível de dificuldade maior, em que você combaterá demônios muito mais espertos e letais. E sem essa "boiada".

O rebalanceamento dos inimigos também é uma novidade do PS4 em relação à versão do PS3, pois eles agora não parecem mais que são cópias uns dos outros. Isso faz muita diferença quando você tem que combater os mesmos demônios pela décima vez seguida.

Se você não conhece *DmC*, não poderia haver hora melhor pra começar a fazê-lo. E se já curti, acredite, ficou ainda melhor!



8,0

Plataformas:
PS4, XO
Desenvolvedora:
Ninja Theory
Editora:
Capcom
Lançamento:
Março/2015

Bloodborne

Enfrente seus pesadelos



Vencedor

Indicações



BEST PLAYSTATION EXCLUSIVE

BEST PLAYSTATION 4 GAME



BEST RPG

GAME OF SHOW

GAME OF SHOW

BEST RPG

BEST RPG

R\$ 179,00



SOMBRAS DE MORDOR: SENHOR DA LUZ ▶ *Filipe Salles*

UM BELO DLC PRA MORDOR

Esse interessante DLC é ambientado séculos antes dos eventos acontecidos no jogo principal e aqui ele mostra a vingança que Celebrimbor tramava para o Senhor das Trevas: garanta logo suas runas!



Uma das promessas que vieram junto ao lançamento de *Terra-Média: Sombras de Mordor* seria a possibilidade de enfrentar Sauron em pessoa em uma DLC. Não o olho gigante que fica na torre, mas encará-lo de perto no auge de seus poderes, enquanto ainda buscava recuperar o Um Anel. Pois a espera acabou e a DLC *Senhor da Luz* foi lançada, trazendo o derradeiro embate e explorando o passado de Celebrimbor, o elfo espectro que o acompanhou na aventura principal.

A campanha da DLC se passa séculos antes dos eventos acontecidos no jogo, mostrando a vingança que Celebrimbor tramava para o Senhor das Trevas.

Logo de cara, temos acesso a duas coisas que são o sonho de qualquer fã de *Senhor dos Anéis*: usar o Um Anel e encarar Sauron de frente.

Diferente da matança promovida pela campanha principal, em *Senhor da Luz* o objetivo é tomar as forças do Mal para si, usando as habilidades do Um Anel. Com o anel, Celebrimbor pode dominar os líderes orcs, permitindo angariar um exército para si, além de invocar lacaios quando a coisa estiver feia. Sentimos falta apenas de poder mandar os capitães traírem os chefes – impossível na campanha.

BATALHA CONTRA SAURON

A batalha final contra Sauron também não decepciona e o vilão possui suas próprias artimanhas, dando um bom trabalho para os desafiantes, mas nada que o faça querer arrancar os cabelos. O embate é melhor do que a da campanha base, na qual enfrentamos o Mão Negra, um dos poucos pontos negativos da campanha padrão.

Falando nos oponentes, eles vieram ainda mais poderosos do que seus “descendentes”. Com isso, o desafio também aumenta e quem esteve afastado do game por algum tempo pode acabar sendo surpreendido. O nível máximo dos monstros também aumentou e a maioria deles conta com as habilidades mais irritantes de serem encontradas.

Em contrapartida, Celebrimbor também é mais poderoso que Talion. A única habilidade perdida é a concentração, que dava o efeito de câmera lenta ao usar o arco. Em compensação, não é mais necessário que carregue o tiro, que entrega o dano máximo em todas as ocasiões, o que condiz com o fato do personagem ser um elfo. Todos sabemos como os elfos de *Senhor dos Anéis* são apêlões.

Outro ponto que facilita bastante a tarefa são as runas épicas disponíveis desde o princípio, que podem transformar a campanha em um passeio no parque.

AMARRANDO AS PONTAS SOLTAS

A interação de Celebrimbor com o Um Anel durante a campanha responde algumas perguntas que tiveram pouca explicação no jogo. Entre elas, como o elfo veio a se tornar um espectro e a própria origem de seus poderes, antes atribuídos a sua condição. As torres de luz que encontramos em *Sombras de Mordor* também têm sua origem explicada aqui.

Apenas a cena final do game deixa algum espaço para confusão, considerando como Celebrimbor se fundiu à Talion no início do game.

Por fim, o pacote de expansão é um prato cheio para quem é faminto pelo folclore da série e traz um tipo de jogo um pouco diferente do que estávamos acostumados.



8,5

Plataformas:
PC, PS3, PS4, X360, XO
Desenvolvedora:
Monolith Productions
Editora:
WB Games
Lançamento:
Fevereiro/2015

É O MAIS LINDO DO MUNDO!

Personagem que consegue transmitir bondade, inteligência, coragem e sensibilidade sem emitir uma única palavra ganha não apenas nosso reconhecimento, mas também nossa profunda admiração



Esse é um dos jogos mais lindos que joguei em minha vida. Estranhamente, porém, esse pensamento me traz um certo sentimento de culpa. Embora o visual arrebatador seja a primeira coisa que venha à mente quando penso no título da Moon Studios, ao mesmo tempo sinto que essa impressão é quase um desserviço ao game, que consegue ser impecável em todos os seus conceitos.

Claro, o aspecto técnico chamou a atenção imediatamente e, para mim, foi impossível não cair de amores por ele. Os cenários do foram pintados à mão e mostram uma riqueza de cores e detalhes impressionantes, com variedade de ambientes que deixam claro o cuidado meticuloso que os desenvolvedores tiveram ao criar esse universo mágico. Assim, enquanto desbravava este mundo incrível e cheio de carisma, tinha que parar de vez em quando para admirar por alguns momentos o trabalho artístico impecável e tão evidente em cada animação, nos efeitos de luz e nas texturas que compõem cada ambiente.

Mas este game é muito mais do que um simples rostinho bonito, pois traz mecâ-

nicas muito bem resolvidas e até mesmo corajosas em alguns pontos. Esta aventura 2D apresenta uma estrutura baseada em exploração, na qual cada novo poder adquirido nos dá acesso a uma área nova, antes inacessível. Porém, cada habilidade traz muito mais do que novos ambientes para explorarmos, oferecendo provações que somente podem ser vencidas com os poderes recém-adquiridos, oferecendo um nível de desafio constante, interessante e assustadoramente difícil em alguns momentos. Quem diria que um jogo tão bonitinho me faria sentir vontade de atirar o controle pela janela por tantas vezes?!?

SEM MEDO DE SER FELIZ

Ori é um game que não tem medo de ser desafiador, porém raramente ele será injusto com o jogador. Suas mecânicas são baseadas fortemente na rotina de tentativa e erro e, embora sua dificuldade seja elevada, na maioria das vezes você será o único culpado por morrer. A maneira como o game deixa que o jogador crie seus checkpoints mostra como ele é bem resolvido em suas mecânicas.

Um dos fatos mais interessantes quanto a esta aventura, no entanto, está na maneira madura e sensível com a qual conduz sua narrativa, em uma história que, apesar de não ser complexa, consegue passar uma mensagem clara e dizer bastante com muito pouco.

Ori é corajoso, inteligente e bondoso, transmitindo isso naturalmente ao jogador sem dizer uma única palavra. Sua jornada através de um mundo vasto e cheio de perigos reflete uma aventura sensível e verdadeiramente emocionante em alguns pontos. Esse pequeno espírito guardião me mostrou de verdade que nosso tamanho não é relevante se nossas ações forem grandes e bem intencionadas. 🎮



9,5

Plataformas:
PC, XO
Desenvolvedora:
Moon
Editora:
Microsoft
Lançamento:
Março/2015

NOIR BEM CLÁSSICO EM P&B

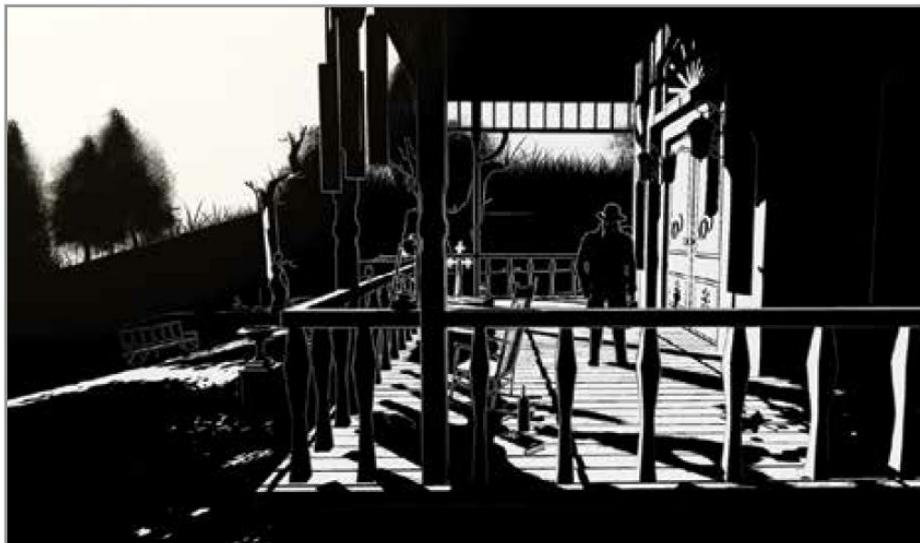
Ambientado nos anos 1930, jogo usa o clima clássico de cinema noir para investir em um suspense que lembra os momentos mais tensos do igualmente clássico *Alone in the Dark*, com resultados muito bons

Temos aqui um survival horror como há muito não via. Com uma ambientação caprichada e um enredo intrigante, esta aventura do estúdio francês Osome chama a atenção por parecer uma grande homenagem a um dos maiores clássicos do gênero: *Alone in the Dark*.

Ambientada nos anos 1930, na história nós controlamos um personagem que após, um acidente ocorrido em circunstâncias sobrenaturais, acaba indo parar nas proximidades de uma mansão. Ao entrar na residência em busca de ajuda, ele acaba se envolvendo em uma jornada trágica, tendo que desbravar os segredos da macabra residência enquanto luta para escapar das estranhas entidades.

Segredos são passados de forma dispersa ao jogador, que tem que juntar as informações coletadas em papéis, fotografias e diários para entender a história do game. Porém, mesmo com pistas entregues "aos pedaços", enquanto avançava pelos estranhos corredores da mansão, me via ligado aos personagens e a história que ia sendo contada, enquanto minha tensão aumentava conforme ela se tornava cada vez mais macabra.

Se bem que atribuir minha tensão apenas à história do game seria injustiça. Primeiro, porque (e me dói confessar isso) sou um verdadeiro "medroso" quando o assunto é histórias de terror. Segundo, porque toda a ambientação de *White Night* é tão bem elaborada que não há como não se sentir tenso e desamparado enquanto jogamos e nos encontramos sozinhos no escuro.



Trabalhando com contrastes, o game lida apenas com o branco, o preto e alguns tons de amarelo para compor sua estética. É um conceito genial, principalmente pela maneira como ele se encaixa perfeitamente à temática do game. Ao ser ambientado nos anos 1930, o game incorpora o estilo noir e brinca com ele em todos os seus aspectos, seja na narrativa, seja nos gráficos que lembram os filmes em preto e branco.

A MECÂNICA COMO ESTÉTICA

O fato é que o game usa sua estética como sua principal mecânica, já que enquanto desbravamos os corredores e cômodos claustrofóbicos da mansão, temos que usar apenas palitos de fósforos descartáveis para iluminar nosso caminho,

utilizando a iluminação para resolver os puzzles que são apresentados.

Uma jornada que pode ser um pouco frustrante, principalmente porque o game não tem um direcionamento claro e em vários momentos me senti meio perdido sobre o que fazer, embora geralmente uma exploração mais minuciosa resolvesse esse problema.

Não existem combates e, quando estamos na presença de fantasmas, o game te incentiva a correr como um louco, algo que se torna um martírio pois os controles deste título são tão ruins que me assombraram mais do que qualquer fantasma.

O jogo não consegue lidar com os vários ângulos de câmera de cada cenário, fazendo com que desejasse que aqueles famosos "controles de tanque", tão presentes nos primeiros jogos da série *Alone in the Dark* e *Resident Evil*, estivessem presente aqui também. Um problema latente, mas que não chega a estragar a experiência geral do game. 



Bem noir, bem anos 1930, bem Hollywood!



8,0

Plataformas:
PC, PS4, XO
Desenvolvedora:
Osome Studio
Editora:
Osome Studio
Lançamento:
Março / 2015

UMA SOCIEDADE DISTÓPICA

Versão para PC de jogo de sucesso no universo dos mobiles é dividida em capítulos e traz uma visão bastante interessante sobre as sociedades distópicas do futuro, com gameplay bem stealth

Ó casual que encontramos em praticamente todos os jogos disponibilizados para tablets e celulares pode muitas vezes nos passar a impressão de que tudo que essas plataformas podem oferecer são títulos rasos e desprezíveis. Mas então nos deparamos com experiências complexas, como as apresentadas em *Republique*. Com esta remasterização do jogo para PCs, temos acesso a uma versão melhorada do que foi anteriormente apresentado nos sistemas iOS e Android, em um pacote que comporta os três primeiros capítulos deste título dividido em cinco atos. Os capítulos restantes sairão nas três plataformas.

Como toda boa história sobre sociedades distópicas, *Republique: Remastered* oferece uma aventura cheia de mistérios e de conspirações. Nossa própria identidade é oculta e assumimos o controle de um misterioso hacker, que conseguiu invadir as câmeras de segurança de uma sociedade ditatorial chamada Metamorphosis e que agora deve ajudar a jovem Hope a escapar desta verdadeira prisão.

SEGREDOS DA AÇÃO FURTIVA

Entramos de cabeça nesta aventura stealth, em que através de ordens dadas pelo celular da menina indicamos o caminho que deve ser seguido através de cliques na tela, que mostram o roteiro que a garota deve seguir através dos cenários, sempre buscando escapar das vistas dos guardas. Claro, as coisas poderiam ser mais fáceis se a menina fosse mais inteligente, já que às vezes ela se move sem ser comandada (o que me assustou em várias situações) e em alguns momentos

DICA DE OURO

Sair a esmo pelos cenários é um convite certo para ser capturado e terminar sem seus itens em uma sala de confinamento. Use e abuse das câmeras de segurança para decorar a trajetória dos guardas e estabelecer um plano de como passar cada cenário antes de se esgueirar pelos corredores de Metamorphosis.



Esgueirar-se e observar muito antes de agir é o segredo para se dar bem em *Republique: Remastered*

toma caminhos irracionais até o ponto que escolhemos.

Mas o que chama a atenção no game não é o gameplay e sim a história e a mitologia criada para embasar a narrativa. É uma atitude que, de certa forma, faz com que Hope não seja a personagem principal da história e sim a própria Republica onde ela se encontra. A história de Metamorphosis é contada através de elementos presentes ao longo do jogo, seja nos puzzles encontrados em cada capítulo, seja nos itens coletados ou na própria composição dos cenários. Uma escolha narrativa inteligente e que faz com que o jogador entenda as leis que regem a sociedade de Hope através de elementos variados, como as obras literárias que essa distopia banuiu ou as figuras históricas reverenciadas pelo líder da ditadura.

Assim, conforme avançamos pelos seus atos e penetramos em sua história, nos aprofundamos também em seus conceitos

e o game não tem pudor algum de passar uma mensagem madura ou brincar com nosso senso de moralidade, o que gera alguns momentos verdadeiramente intensos e emotivos ao longo da narrativa.

No fim, o belo visual que a remasterização de *Republique* traz ao game acaba quase sendo irrelevante, apesar da melhora substancial nas texturas e no sistema de iluminação. Afinal, a verdadeira beleza deste game está na sua mensagem e na maneira inteligente como transmite a experiência a que se propõe ao jogador. 



8,0

Plataforma:
PC
Desenvolvedora:
Camouflaj
Editora:
Camouflaj
Lançamento:
Fevereiro / 2015

WARLOCKS VS. SHADOWS

▶ Lucas Moura

VARIAR NÃO É REGRA AQUI

Os mapas seguem a estrutura aquela velha básica de matar todos os inimigos de uma área e seguir para a próxima, mas não pense que você encontrará a mais inventividade de um *Streets of Rage*...

Dizem que a esperança é a última que morre e isso se provou verdade em *Warlocks vs. Shadows*.

Tínhamos a esperança de que em algum momento ele ia ficar mais variado, mais interessante. Ficou, mas não de todas as maneiras que havíamos imaginado.

O jogo é separado por fases e arenas. As fases de maneira geral contam com oito arenas, cada uma contando com ondas de inimigos para combater. Dos 10 personagens disponíveis, você tem acesso a quatro deles de início, alguns com ataques a distância e outros focados no combate corpo-a-corpo. Nosso favorito foi Kheera, uma xamã capaz de alterar o estilo de combate para ataques que curam o personagem ou envenenar os inimigos.

Com exceção dela, os outros personagens carecem de uma jogabilidade mais complexa. Você recebe quatro habilidades que ficam apenas mais fortes ao passar de nível. O bárbaro, por exemplo, tem ataques tão similares um do outro que sentíamos que podíamos apertar qualquer botão que o resultado seria o mesmo.

Essa falta de complexidade também é vista na campanha de maneira geral. Os mapas seguem uma estrutura idêntica: mate todos os inimigos da área e siga para a próxima. Outros jogos mostram a mesma estrutura, principalmente beat'em-ups clássicos como *Streets of Rage*, mas eles ao menos buscavam não fazer com que o jogador se sentisse entediado ao adicionar áreas diversificadas e uma dezena de itens espalhados no cenário que alteravam o combate.



Em *Warlocks vs. Shadows*, esses itens aumentam os pontos de dano, de vida, e reduzem o tempo de recarga de uma magia, mas não oferecem um retorno visual. Foi apenas na quarta área do jogo que percebemos que você poderia alternar o equipamento, de tão insignificante que isso é para o aproveitamento.

TROCANDO SEIS POR MEIA DÚZIA

Áreas diversificadas? Nada disso. Além dos problemas de estrutura, as áreas não buscam desafiar o jogador com novas mecânicas. O que irá alternar é apenas a posição das plataformas, que só serão melhor utilizadas com algumas horas de jogo investidas.

De tempos em tempos, você irá enfrentar um chefe para poder prosseguir para o próximo mapa. Nesse aspecto, *Warlocks vs. Shadows* excedeu as expectativas. Eles são criativos, com ataques mais

variados e se mostram como um grande desafio. É uma pena saber que você tem de enfrentar ondas de inimigos praticamente idênticos para chegar a esse ponto.

O que quebra a monotonia é o modo cooperativo, disponível tanto localmente como online. Jogar com um amigo é muito mais divertido do que sozinho, além de aumentar a dificuldade de cada área e adicionar inimigos exclusivos a esse modo, que suporta até quatro jogadores.

Fora isso, *Warlocks vs. Shadows* possui um modo competitivo entre quatro jogadores, uma mistura de *Super Smash Bros.* com *Towerfall*. Queríamos muito dizer que gostamos, mas seria mentira. As partidas são dominadas por magos ou personagens com ataque a distância, enquanto os personagens focados no corpo-a-corpo são fracos demais.

Mas no que falta em termos de variedade de monstros, o jogo compensa com ótimas animações e um estilo pixel art repleto de detalhes, muito bonito. Os controles respondem rapidamente aos comandos e não vimos quaisquer problemas de conectividade de no modo online. 🎮



7,5

Plataformas:
PC, PS4, PSV, X0, Wii U
Desenvolvedora:
Frozen District
Editora:
One More Level
Lançamento:
Março/2015

CELTIC HEROES

► Fernando Souza Filho

MITOLOGIA CELTA EM MMO INCRÍVEL

Usando o poderoso engine Destiny, *Celtic Heroes* apresenta gráficos típicos de um jogo AAA para consoles, só que destinado às plataformas mobile. Trata-se de um caprichado MMO com profundidade de 3D para ser jogado no Android ou no iOS. Você pode escolher entre cinco classes de personagens customizáveis, cada uma com seu próprio arsenal e suas habilidades particulares para cumprir sua jornada pelas terras de Dal Riata. O jogo é um projeto caprichado do estúdio

escocês One Thumb, que usa o poder da tecnologia Unity do Destiny para oferecer nos mobiles uma experiência próxima ao que se vê nos consoles, com iluminação dinâmica de ambiente e centenas de novas animações, que também receberam aperfeiçoamentos nos gráficos. É um belíssimo exemplo de como se fazer um F2P (free to play) supercaprichado, com jeitão de AAA clássico mesmo.

i Plataformas: Android, iOS | Editora: One Thumb | Lançamento: Janeiro/2014



RED BULL AIR RACE

► Fernando Souza Filho

COMPETIÇÃO AÉREA FICA BEM REALISTA

Assim que iniciou-se o Red Bull Air Race World deste ano em Abu Dhabi, o jogo oficial do torneio recebeu um upgrade e tanto, com oito trajetos aéreos espalhados por três continentes, novos torneios regionais e mais conteúdo in-game. O grande destaque vai para a nova campanha singleplayer, que contém todas as corridas da versão real de 2015 da competição. Também vale conferir a nova locação japonesa de Chiba, em que você pode ter uma palhinha do que os pilotos de verdade

precisam superar nas competições, já que pela primeira vez a renderização do percurso é bem realista e autorizada oficialmente pelos organizadores nipônicos. São ao todo 140 eventos divididos em diferentes classes: Exhibition, Challenger, Master e Super. É importante lembrar que quem adquiriu o jogo no ano passado terá todos os scores zerados, mas receberá bônus para equipar suas máquinas.

i Plataformas: Android, iOS | Editora: Red Bull | Lançamento: Março/2014



HORSE HAVEN WORLD ADVENTURES

► Demétrio Valente

NÃO BASTA CRIAR BEM O SEU CAVALO

Desenvolvido pela Ubisoft, gigante dos games para consoles e PCs, esse título para mobiles desafia o usuário a construir e gerenciar um haras, em qualquer parte do mundo, permitindo a você colecionar, treinar e comercializar cavalos das mais diversas raças. Totalmente localizado para o português, esse F2P se mostra surpreendentemente divertido até mesmo para quem não tem tanto interesse assim pela criação de cavalos. Também é possível utilizar diferentes tipos de selas e banda-

gens para as pernas dos cavalos e desafiar os amigos para corridas nos mais belos cenários. Não faltam as representações caprichadas de raças como Quarto de Milha, Mustangue e Appaloosa, entre tantos outros. Você também pode participar de corridas no vale do México, em planícies nevadas da Rússia, em florestas de cerejeiras do Japão (que são as mais legais, diga-se) e na costa da Austrália.

i Plataformas: Android, iOS | Editora: Ubisoft | Lançamento: Março/2014

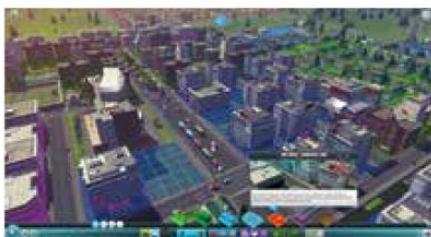


STEAM

► Lucas Moura

CITIES: SKYLINES

Ficou decepcionado com o novo *Sim City*? Então é bom dar uma olhada em *Cities: Skylines*, um robusto gerenciador de cidades. Nele você pode construir sua cidade, criar bairros, zonas industriais, desenvolver complexos sistemas de transporte público. Um dos destaques vai para a ótima simulação do ambiente urbano criado pela Colossal Order: cada cidadão tem sua casa, emprego e afazeres. Já o tráfego busca ser o mais próximo da realidade e, como toda cidade grande, você terá de bolar novas maneiras para evitar engarrafamentos. Algumas das ferramentas disponíveis são um sistema de viadutos ou até mesmo a proibição de caminhões em certos bairros. Não se preocupe se você enjoar do conteúdo oferecido no pacote inicial, com suporte ao Steam Workshop, a comunidade já criou mais de 2 mil mods – incluindo a recriação de locais como Los Santos (*GTA V*).



Editora: Paradox Interactive | Preço: R\$ 55,99

PILLARS OF ETERNITY

Voltado para os fãs de RPGs clássicos, *Pillars of Eternity* garantirá para você uma incrível jornada de mais de 40 horas, belíssimos cenários e uma trilha sonora de deixar qualquer um de queixo caído. Influenciado diretamente por clássicos como *Baldur's Gate* e *Icewind Dale*, o sistema de combate oferece vasta customização de personagem e diferentes maneiras de combater o inimigo. É possível, por exemplo, usar um druida que se transforma em um leão enquanto joga magias de gelo no oponente ou um mago que faz com que os inimigos se tornem aliados temporariamente. Aqueles que gostam de uma trama envolvente se sentirão em casa ao jogá-lo, pois ela é profunda, cheia de reviravoltas e tem personagens cativantes. A atenção aos detalhes para a criação de uma ambientação realista é tão grande que cada região tem sua própria história e costumes.



Editora: Obsidian/Paradox Interactive | Preço: R\$ 81,99

ETHERIUM

Após a descoberta do misterioso recurso conhecido como Etherium, três facções agora lutam pelo controle de um conjunto de planetas em um sistema remoto da galáxia. *Etherium* é moldado como um game de estratégia clássico, mas com elementos que o tornam mais interessante. A campanha é dividida em um mapa da galáxia na qual unidades são movidas em um sistema de turnos, enquanto o combate propriamente dito é feito em tempo real. Construa bases, recrute unidades, faça pesquisas para melhorar a eficácia das mesmas em combate. Para se diferenciar da concorrência, *Etherium* permite que o jogador use as forças da natureza para aniquilar o inimigo. Uma facção poderá criar tornados para prevenir que unidades não avancem, enquanto outra tem o poder de prever mudanças climáticas. O jogador terá de adaptar as suas táticas para cada situação.



Editora: Focus Home | Preço: R\$ 59,99

NINTENDO eSHOP

► Filipe Salles

EXCAVE

Ideal para quem gosta de explorar calabouços, *Excave* é um RPG focado em resolução de puzzles e busca por tesouros, com uma boa variedade de itens que são ideais conforme as situações nas quais se encontra. As armas também possuem diversos formatos e alcances, mas contam com durabilidade limitada, exigindo maior cuidado em seu uso. O game conta com batalhas em tempo real e um visual pra lá de fofo, bem ao estilo dos desenhos japoneses. Apesar disso, faltou contar com mais elementos de customização, visíveis apenas nos armamentos.



Editora: Nintendo | Preço: Gratuito

50 PINCH BARRAGE

Um jogo de plataforma com 50 desafios pra lá de difíceis, *50 Pinch Barrage* se aproveita de controles bem simples, limitando-se a apenas dois botões e à movimentação convencional, mas com estágios que tem o potencial para fazê-lo tacar seu 3DS na parede. Entre os desafios, o negócio será viajar por cipós como se fosse Tarzan, mas também inclui escapar de feras e monstros perigosos. Timing perfeito e reflexos muito bem treinados são essenciais para se ultrapassar os desafios, que garantem uma vaga no ranking global dos usuários do jogo.



Editora: Mobile & Game Studio | Preço: R\$ 9,00

IRON COMBAT

O jogo parte de uma premissa estranha para entregar um game recheado de ação e combate aéreo: como uma voluntária a um experimento de guerra, a protagonista passa a se tornar uma espécie de Transformer, parte robô e parte avião-caça. Entre as principais características, ressaltamos a velocidade frenética do game, dando aquela adrenalina que deve bater em quem pilota aviões de guerra. Em contraponto, para simplificar o controle no 3DS, algumas opções básicas de controle ficaram faltando, como controlar a velocidade do caça.



Editora: Amzy/Teyon | Preço: R\$ 11,99

PLAYSTATION NETWORK

► Fernando Souza Filho

VALIANT HEARTS

Uma das melhores surpresas de 2014 chega agora gratuitamente ao PS4, para quem tem uma conta PS Plus. Com 1,3 GB de download, você tem em mãos uma pequena obra-prima com jeitão de indie, apesar de ter sido feita pela gigante Ubisoft canadense. Aqui você vê a 1ª Guerra Mundial de um jeito diferente: contando-se uma história de amor. E o mais incrível é que o enredo é baseado em relatos reais de cartas escritas 100 anos atrás pelo bisavô de Yoan Fanise, produtor do game. É um jogo que encanta pelos gráficos, emociona pelo enredo e alegra pela trilha sonora espetacular, ainda que o gameplay não traga nenhuma novidade realmente marcante. Dê uma olhada na **EGW** nº 155 na entrevista que fizemos com o próprio Fanise e, se você tem uma conta PS Plus, nem pense em deixar de baixar.



Editora: Ubisoft | Preço: R\$ 31,00 (gratuito no PS Plus)

METAL SLUG 3

Não tem nada mais old school do que um jogo de ação em 2D, sem enredo, cujo único objetivo é correr, desviar de inimigos e atirar. Simples assim: atirar, avançar, atirar, avançar, morrer, voltar, atirar. Esse relançamento de *Metal Slug 3* para PS4 é uma verdadeira homenagem aos velhos games que formaram nosso gosto atual pelos jogos eletrônicos, com toda aquela pixelização exagerada e violência gratuita divertida, com muito humor negro. É um jogo indie viciante, que tem apenas 381 MB, e cujo lançamento original foi feito em 2000. Nesses 15 anos, ele já recebeu versões para Arcade, Neo Geo, PS2/3/4, X360, XO, PC e até para mobiles. A versão para a nova geração de consoles não tem nenhuma novidade, mas nem por isso deixa de ser viciante – exatamente como era uma década e meia atrás.



Editora: SNK Playmore | Preço: R\$ 31,00

SLENDER: THE ARRIVAL

Prepare-se para os sustos. Esta sequência do tenso *Slender: The Eight Pages* tem 1,3 GB e foi lançada no final de março último. Apesar de sua simplicidade, é garantia certa de que você precisará de um copo d'água com açúcar após uma ou duas horas de jogatina. Baseado no sucesso indie *Slender Men*, sua "arma" aqui é apenas uma lanterna para continuar as aventuras da protagonista Lauren, que agora explora uma montanha e uma caverna para chegar a uma torre de rádio. Ela acredita que a tal torre é a sua salvação contra seu perseguidor, o misterioso *Slender Man*. O problema é que ao chegar lá é que as coisas começam a se complicar, pois ela encontra o corpo de seu amigo desaparecido no jogo anterior. É o terror psicológico no melhor estilo hitchcockiano.



Editora: Blue Isle | Preço: R\$ 15,00

XBOX LIVE

► Rafael Barbosa

ORI AND THE BLIND FOREST

Não há como não falar de um dos exclusivos mais encantadores lançados até o momento para o console Xbox One. Depois de quatro anos de desenvolvimento, a Moon Studios conseguiu levar aos consoles da Microsoft um game praticamente irrepreensível, tanto em sua estética surpreendente quanto em suas mecânicas totalmente viciantes. Com quase 8 GB para baixar, o surpreendente jogo também será lançado futuramente no Xbox 360, tornando esse título obrigatório para todos os proprietários de um console Xbox.



Editora: Microsoft | Preço: US\$ 20

DMC - DEVIL MAY CRY: DEFINITIVE EDITION

A última aventura de Dante já está disponível em sua versão definitiva para a nova geração de consoles, com destaque para esta versão do Xbox One que tem quase 20 GB para baixar. A reformulação da aclamada série da Capcom trouxe ideias e conceitos que revitalizaram não apenas o carismático Dante, mas também toda a estrutura da sua franquia, que agora pode ser jogada em 1080p e a 60 FPS (frames por segundo), além de já contar com o DLC *Vergil's Downfall*, um pacote de expansão bem interessante.



Editora: Capcom | Preço: US\$ 40

FORZA HORIZON 2: FAST & FURIOUS

Esse novo pacote de expansão da segunda versão de *Forza Horizon* une a principal série de corrida da Microsoft com a maior franquia sobre carros e corridas do cinema. É uma união que só traz benefícios para os fãs de corrida. O pacote traz mais de 11 veículos vistos ao longo dos filmes da série e alguns modelos inéditos que só aparecerão em *Velozes e Furiosos 7*, que chegou aos cinemas agora em abril. É uma oferta e tanto para os fãs do gênero e para aqueles que curtem as duas séries: o DLC tem 2,2 GB e é totalmente gratuito.



Editora: Microsoft | Preço: gratuito

O NOSSO JOGO MAIS DIFÍCIL

A crise econômica que o país atravessa afeta o mercado de entretenimento como um todo e a alta do dólar impactou o consumo. Mas agora não é hora de desistir: a persistência faz parte do DNA gamer!



A crise na economia se consolidou neste ano e trouxe incerteza, insegurança e muita retração de investimentos no mercado local. A alta do dólar impactou o consumo como há anos não sentíamos. O mercado de games, parte importante da economia criativa e de consumo, já sofre esse abalo que ainda não tem data para acabar.

Pelo lado do consumidor, a coisa mais óbvia é o aumento imediato nos preços, especialmente dos importados ou daqueles que têm componentes em moeda estrangeira – mesmo com produção local. Aquela pequena esperança de que os preços brasileiros pudessem ficar próximos aos do americano foi adiada por um bom tempo. Se fosse um jogo de tabuleiro, a carta tirada seria algo como “retorne 10 casas” e espere 3 rodadas para voltar a jogar. A situação é crítica, única e sem uma solução aparente em toda a cadeia gamer: quem produz/fabrica, vende/distribui, cria/desenvolve.

TAXAS E MAIS TAXAS

Quem fabrica provavelmente já sente o impacto dessa crise, pois os preços da manufatura são em grande parte taxados em dólar, especialmente os dos consoles e dos acessórios. Os jogos produzidos no Brasil terão impacto também, uma vez que os royalties (dinheiro pago ao licenciador da marca) são em moeda estrangeira. O combustível subiu e toda a cadeia de transporte foi impactada. O mesmo trajeto da fábrica ao distribuidor e dele para o

A crise não é mundial, é local. Os games no Brasil nunca tiveram tanta importância na economia, sua popularidade atinge um ápice histórico e justo quando essa consolidação poderia ocorrer, vem esse retrocesso

varejo sofreu um aumento considerável e nós, consumidores, pagaremos por isso.

Para quem vende, o termômetro já aponta uma retração no varejo – diminuição de estoque e equipe de vendedores. O mercado de consumo demonstra sinais de encolhimento, fazendo com que as compras sejam mais seletivas e pontuais para produtos mais caros e a sombra do mercado não-oficial pode aparecer como uma opção mais econômica, gerando um retrocesso na economia criativa.

O desenvolvedor de jogos tem algumas vantagens no caso dos seus produtos serem comercializados no mercado internacional, já que o valor em dólar renderá mais reais em suas contas. Do lado de demanda no mercado local, existem muitas frentes de necessidade corporativa de treinamentos gamificados, advergames e aplicativos. Mas, com a recessão, o corte de verba nas empresas é necessário e os orçamentos também serão reduzidos ou simplesmente eliminados. É parte do jogo: a primeira linha que as companhias cortam é a de investimento em marketing.

A crise não é mundial, é local. Os games no Brasil nunca tiveram tanta importância na economia, sua popularidade atinge um ápice histórico e justo quando essa

consolidação poderia ocorrer, vem esse retrocesso. Mas, não morreremos na praia: a demanda por serviços e produtos ligados aos games cresceu muito e, mesmo com o cenário tenebroso, tem mais gente entrando nesse barco em todos os sentidos.

NÃO VAMOS FICAR SÓ OLHANDO

Quem trabalha no segmento sabe que os investimentos em toda essa cadeia sempre foi muito aquém do potencial comercial da categoria: há uma década estava sem um rumo ou direção. A persistência faz parte do DNA gamer e é obrigatória para quem quer viver ou sobreviver nesse mercado. A economia sempre jogou em modo “hardcore” em nosso segmento. O vento de esperança de que iríamos para o modo “normal” foi adiado.

Ainda existe mais uma vida nesse jogo que não poderá ser desperdiçada. Pena que não estamos no controle. Somos apenas torcedores e podemos influenciar, protestar, apoiar e de alguma maneira desejar que toda essa fase seja vencida. 🎮



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.

MINI-PC CUBI

Desktops estão cada vez menores, porém, com configurações parrudas pra rodar games

Cada vez menores, os desktops atuais apostam em configurações parrudas e embalagens pequenas para conquistar essa fatia de mercado. O Mini-PC MSI Cubi tem uma versão preta e outra branca, mas ambas trazem a mesma configuração, excelente para quem vai precisar de muito poder de processamento, seja para editores de imagem, seja para quem quer jogar com resolução "no talo".

Ele é capaz de transportar vários discos rígidos modulares, fornecendo uma grande base de opções para armazenamento de dados. O Cubi é adaptável por padrões VESA ou pode ser combinado com uma TV de alta definição, de modo que o usuário pode desfrutar de imagens Ultra HD e

entretenimento de mídia de altíssima resolução.

O gabinete de apenas 115 mm x 111 mm x 35 mm fornece todos os elementos de um bom desktop, inclusive ventilação silenciosa e portas I/O convenientemente posicionadas. O processador é o Intel Broadwell U, de 14nm, com um consumo de energia total inferior a 15W, 30% a menos em comparação com a geração anterior. O CPU Intel integrado com Intel HD Graphics promete um bom desempenho em aplicações multimídia.

O disco rígido SSD mSATA integrado e o disco rígido extra de 2,5" (4GB DDR3L



1600, SO-DIMMs x 2 slots até 8 GB) garantem processamento de dados de alta velocidade e uma grande capacidade de armazenamento. O sistema operacional que já vem instalado é o Windows 8.1.



Fabricante: MSI
Preço médio: US\$ 150

GTX960 GAMING 4G

Placa pra rodar games que exigem poder de processamento alto estão cada vez mais abundantes no mercado. A GTX 960 Gaming 4G fez seu debut na Polônia, em março último, durante o Intel Extreme Masters, que acontece na cidade de Katowice. O evento sediou o campeonato mundial de *League of Legends* e *StarCraft II*.

Com um design menor do que 2 slots, o resfriamento é feito pelo Twin Frozr V, sistema que promete superar a geração anterior por uma larga margem. A placa tem suporte ao MSI Gaming APP, que permite aos jogadores alternar rapidamente entre perfis de Overclock (OC), Gaming e modos silenciosos. Além disso, ele agora traz o guia EyeRest, que dá acesso rápido para perfis de cores do monitor específicos para jogos e filmes.



Fabricante: MSI
Preço médio: Não informado

MOUSE WAVY

Mouse de formato ergonômico e ambidestro de comunicação sem fio e acabamento sofisticado. Produzido com tecnologia de ponta e sensor óptico ajustável entre 800 e 1600 DPI, oferece precisão dos movimentos para todos os tipos de atividades. Seu receptor USB apresenta tamanho reduzido e encaixa-se discretamente no computador.

Inclui gerenciamento de energia, que promete longa duração das pilhas sem a necessidade de troca constante. Totalmente Plug and Play, não necessita de instalação, é só conectar e utilizar.



Fabricante: Leadership
Preço médio: R\$ 50,00

DEMETER GMS5010

Chega ao Brasil o Demeter GMS5010, mouse especialmente desenvolvido para games, feito pela taiwanesa Gamdias. Ele tem sensor laser com design ergonômico, confortável, com adaptação ambidestra. O mouse vem com um sensor de 3600 DPI, 5 teclas macro programáveis, 256 Kb de memória interna que armazena 6 perfis, taxa de atualização de até 1000Hz (podendo ser configurada nas opções 125/250/500 e 1000 Hz).

Mirando as longas horas que se joga online, o Demeter conta com um formato que permite o fluxo de ar entre suas ranhuras, para ajudar a manter a mão fria e agradável. É o tipo de preocupação que não se vê todo dia por aí, mas vale lembrar que a Gamdias tem apenas três anos de vida e o próprio nome da empresa já diz tudo: "Gam" (game) + "Dias" ("deus"). Precisa dizer mais?



Fabricante: Gamdias
Preço médio: US\$ 40

CARTA DO MÊS

DUBLAGEM NÃO É RUIM

Eu li muitas críticas na internet sobre a dublagem do Roger (da banda de rock Ultraje a Rigor) no *Battlefield: Hardline*. Comprei o jogo (e faço questão de dizer: só compro original!), joguei bastante e até agora não entendi porque acharam tão ruim assim. Li gente dizendo que o Roger estragou o jogo e sinceramente isso não tem nada a ver. O jogo é bom demais, se você não gosta da dublagem, muda o sistema do PS4 pro inglês que a troço vai entrar em inglês. Acho legal ter jogos dublados em português, mas a maioria eu do que já vi eu não gostei não. *Call of Duty: Black Ops 2* eu achei uma merda em português, mas muita gente gostou. *Halo Reach* também ficou uma merda em português – mas esse pelo menos todo mundo concorda, né... De qualquer modo, só queria entender porque a EGW reclamou tanto dessa dublagem do Roger.

Andino Santos Camaratti (por e-mail)

Calma, Andino, vamos por partes. O review de Battlefield: Hardline está nesta edição que você tem em mãos, então não entendemos porque você afirma que falamos mal do "voice over" do game. Talvez você esteja confundindo com opiniões de alguma outra publicação ou site. Sobre a dublagem, também achamos ruim, mas de forma alguma achamos que estragou o jogo, que é bom demais. Por outro lado, gostamos da dublagem de Black Ops 2, mas concordamos com você (e com o resto da humanidade) sobre as vozes de Halo Reach. [FSF]

A escolhida como Carta do Mês ganha sempre um brinde especial da WB Games, patrocinadora desta seção da revista EGW. Neste mês, o Andino levou pra casa *Battlefield: Hardline* para Xbox One.



TRISTE FIM DE GRAND CHASE

Quería agradecer à equipe da EGW pelo artigo sobre o *Grand Chase* na edição 160. Eu e minha namorada nos conhecemos no *Grand Chase*, sete anos atrás, e estamos juntos até hoje. Ao ler tudo o que vocês escreveram sobre o jogo da minha vida, posso dizer que me senti satisfeito e chorei ao final da leitura. Adquiri a revista de vocês em uma banca de jornal em frente ao Shopping Carioca, aqui no Rio de Janeiro. Para ser sincero, confesso que eu não gosto muito de revistas em geral, mas ao ver a capa dos novos jogos da Square Enix, eu fui "levado" até a revista com uma curiosidade imensa de ler. Então, comprei a edição e a levei para casa. Assim que cheguei, fui todo feliz abrir a revista para ler o que falava sobre os novos jogos e fui surpreendido com um artigo sobre *Grand Chase*... Fiquei muito impressionado com o cuidado que equipe responsável pela redação teve ao informar desligamento do game. Agradeço

mais uma vez à equipe EGW e quero que saibam que estarei esperando ansioso a próxima edição da revista para poder comprar novamente!

Gabriel Guerreiro (Rio de Janeiro/RJ)

Muito obrigado pelas palavras, Gabriel. E saiba que você não está sozinho: teve redator da EGW que não conteve o choro com o fim de Grand Chase (prometemos a ele que não iríamos revelar o nome em público. Hehe)... [FSF]

É EGW OU NINTENDO COLLECTION?

Adquiri no aeroporto aqui de Curitiba a EGW 160 e me surpreendi. Passei o voo todo lendo e, além de mais bonita, os textos parecem melhor cuidados, as matérias estão mais legais e o principal de tudo é que tem essa reportagem gigante do *Final Fantasy*. Vai ser sempre assim agora? Vai ter sempre uma reportagem dessas na capa? Vai virar tipo Nintendo World Collection? Eu estava desanimado para ainda comprar revistas impressas de banca e livraria, mas agora me animei de novo. Parabéns.

Mariano M. Sampaio (Curitiba/PR)

A ideia é ter sempre um assunto principal explorado ao máximo, Mariano, como fizemos com os jogos de luta nesta edição aqui. E na próxima teremos... Bom, aguarde e verá! [FSF]

RESPEITO COM O LEITOR

Acabei de receber a EGW 160, que adquiri através da assinatura, e além desta capa linda e do trabalho perfeito desta edição, a grande surpresa foi recebê-la junto com uma folha de papelão dentro do envelope. Isso faz com que nosso exemplar chegue em perfeito estado em nossas mãos. Felizmente, nossa campanha resultou em algo positivo e só tenha a agradecer pelo ótimo trabalho de vocês. Parabéns!

Cléber Marques (por e-mail)

A gente tem consciência de que muitas vezes os Correios não cuidam muito bem das encomendas enviadas, Cléber. E foi pensado nisso que decidimos a partir de agora enviar as revistas com um papelão de proteção, pois para nós é uma questão de respeito com o consumidor, uma vez que sabemos que muitos leitores também são colecionadores de publicações. [FSF]



O Cléber publicou em nossa fanpage do Facebook uma foto da revista, como ele recebeu



DARK SOULS II

SCHOLAR OF THE FIRST SIN



XBOX 360 XBOX ONE PS3 PS4

Já disponível nas lojas e pelo site saraiva.com.br com Frete Grátis Brasil
Parcela em até 15x no Cartão Saraiva ou em até 12x nos demais cartões

f saraivaonline | @saraivaonline | + saraivaonline | vendas 4063-3390

saraiva.com.br



 **Saraiva**

BATTLEFIELD™

HARDLINE



Já disponível para compra nas **LOJAS AMERICANAS**

16



PS3



PS4



XBOX 360



XBOX ONE



VISCERAL



© 2015 Electronic Arts Inc. Battlefield Hardline e o logo DICE são denominações comerciais da EA Digital Illusions CE AB. EA e o logo EA são denominações comerciais da Electronic Arts Inc. Todas as demais denominações comerciais e/ou marcas registradas são propriedade de seus respectivos titulares.