

# EGW

ELECTRONIC GAMING WEEKLY

## THE WITCHER 3: WILD HUNT

Sexo, nudez e feitiçaria:  
o mundo aberto mais real  
e mais vivo da história

ESPECIAL SUPER-HERÓIS

# BATMAN ARKHAM KNIGHT

• Batmóvel, Gotham 20 vezes maior e o novo vilão: produtores contam  
quais são as novidades e como elas mudarão a série do Morcegão

**E mais:** 10 melhores e 16 piores games de heróis de todos os tempos

NESTA EDIÇÃO: **STAR WARS BATTLEFRONT ZOMBIE ARMY TRILOGY PERSONA 4  
F1 2015 DEUS EX: MANKIND DIVIDER MORTAL KOMBAT X POSTAL 2: PARADISE LOST  
RESIDENT EVIL REVELATIONS 2 DARK SOULS II: SCHOLAR OF THE FIRST SIN**

Tambor®

CASE

ISSN 2175-2265



Nº 162 R\$ 14,90

9 772175 226004



# Prepare-se.

A sombria conclusão da saga mais viciante de todos os tempos começa em junho.



Garanta o seu em uma das lojas Saraiva em todo o Brasil ou acesse [saraiva.com.br](http://saraiva.com.br)

XBOX ONE

PS4

BATMAN  
ARKHAM KNIGHT

RATING PENDING  
RP  
CONTENT RATED BY  
ESRB

rocksteady

DC  
COMICS

WB  
GAMES



Pilote o Batmóvel • Explore toda a Gotham City



ANOS

Saraiva

Este produto estará disponível para venda em junho em nosso site saraiva.com.br e também em algumas de nossas lojas físicas, podendo variar o preço entre loja física e virtual. Consulte antes de comprar.

## EDITORIAL

**M**ais do que um ícone da cultura dos super-heróis que vieram dos quadrinhos, Batman é um ícone da cultura pop mundial. No mundo dos games, ele foi um dos poucos super-heróis a ter jogos realmente extraordinários – ainda que recentes, é verdade. O novo título da série *Arkham* eleva a série para uma espécie de “GTA de super-herói”, com uma Gotham gigantesca para explorar, uma Batsuit que é uma verdadeira armadura de guerra e um novo vilão misterioso, que dá título ao jogo. O mais aguardado de todos, porém, é o Batmóvel, que agora não apenas podemos dirigi-lo pelas ruas de Gotham como também perseguir bandidos e usá-lo em combates – e que fã de Batman não sonha com isso há tantos e tantos anos?

Como este é um ano forte no mundo dos super-heróis, nosso especial do mês começa com Batman e se estende para outros personagens “heroicos”. Temos as três grandes novidades da Marvel como destaque: a parceria com a Telltale e os games *Marvel Mighty Avengers* e *Marvel Heroes 2015*.

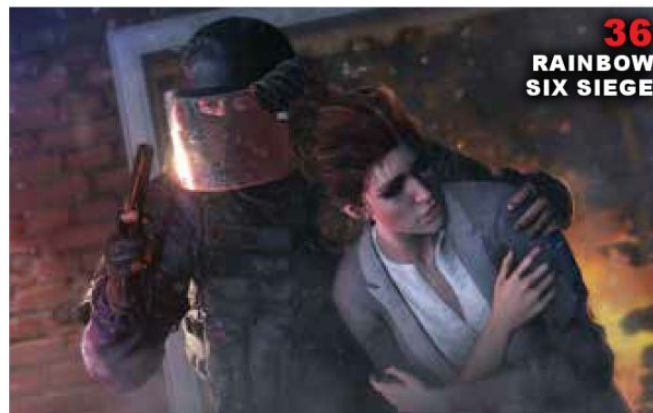
E fechamos o especial de super-heróis com um Top 10 dos melhores games de heróis da história e um Top 16 com os piores. Adivinha quem ficou com o primeiro lugar???

Nesta edição também desvendamos um pouco mais do fantástico *The Witcher 3: Wild Hunt* e do polêmico *Postal 2: Paradise Lost*, ambos com entrevistas imperdíveis com seus desenvolvedores.

E também já entramos em clima de E3, dando uma prévia do que vai rolar na feira da Califórnia. Na próxima edição teremos uma cobertura completa do que rolou por lá – pois nossa equipe vai marcar presença, como acontece em todos os anos.

E como a indústria de games é pulsante, nesta edição fomos investigar o que tem de tão legal na Polônia, que saiu de um regime político fechado para se tornar um dos novos polos do desenvolvimento de games da Europa, com destaque para seu megasucesso maior: a série *The Witcher*. E descobrimos muita coisa interessante!

Fernando Souza Filho



# THE WITCHER WILD HUNT

ID 3802020



ID 3802021

ID 3802022

PS4 | XBOX | ONE | PC

a partir de:

**R\$ 129,90**

ID 4182108



**XBOX 360 500GB + Kinect**

- Kinect Sports Ultimate
- Kinect Adventures

por apenas:

**R\$ 1.299,90**

**pontofrio.com**

[www.pontofrio.com.br/ofertasegw](http://www.pontofrio.com.br/ofertasegw)

Teleendas

**4002-3050**

# ASSASSIN —CR SYNDICATE



LANÇAME



[f](#) /UBISOFT.BRASIL

[You Tube](#) /UBISOFTBRASIL

[@UBISOFTBRASIL](#)

[www](#) ASSASSINSCREED.COM

# ASSIN'S BLOODLINE Dedicated Edition



Available until November 2015

PC  
DVD ROM  
DIGITAL



XBOX ONE



PS4

18



UBISOFT





# BATMAN ARKHAM KNIGHT

**D**efinitivamente, jogos do Batman se tornaram sinônimo de gigantescas produções AAA que chegam para mudar os rumos da indústria de games e redefinir por completo tudo que pensávamos sobre os jogos de super-heróis. O novo *Batman* traz não apenas um Batmóvel tão incrível que já é considerado o protagonista do game, como também um misterioso novo inimigo, uma Gotham gigantesca para explorarmos, um enredo cativante e uma nova armadura que deixará os antigos fãs empolgados. Bem-vindo à nova era dos super-heróis nos games!

▶ *Fernando Souza Filho*



Gotham City nunca foi tão linda!

**E**ssa parece ser definitivamente a temporada dos super-heróis. Em 2014, por exemplo, cinco das 10 maiores bilheterias de cinema do ano foram com filmes de heróis, gerando cifras estratosféricas de cerca de US\$ 3 bilhões. A febre chegou aos seriados de TV e de um ano pra cá vimos subir as audiências de *Arrow*, *The Flash* e *Gotham* (que nem é lá essas coisas, diga-se de passagem). No mundo dos games, apesar de sofrermos com muitos lançamentos ruins para acompanhar o que sai nos cinemas, os números também são muito positivos e prometem ser ainda melhores com o esperadíssimo lançamento de *Batman: Arkham Knight*.

Um dos poucos heróis que conseguiram escapar da sina de que a maioria dos jogos do gênero são medianos ou ruins, Batman emplacou excelentes títulos de tal maneira que eles acabaram mudando a nossa forma de encarar os games de ícones do mundo dos super-heróis. Do ótimo *Arkham Asylum* (2009), passando pela obra-prima *Arkham City* (2011) e dando um saltinho de lado com o bom *Arkham*

*Origins* (2013), chegamos ao fechamento da trilogia (da qual *Origins* não faz parte, que fique bem claro) com uma megaprodução que promete se tornar o maior título de super-herói de todos os tempos: *Batman: Arkham Knight*.

#### **BATMAN SALVOU A ROCKSTEADY**

Se voltarmos um pouco no tempo, constataremos que, na verdade, *Batman* foi uma verdadeira galinha dos ovos de ouro para a Rocksteady. O estúdio, que hoje tem 10 anos de vida, há oito trabalha com a série do Morcego. E você sabe qual era o grande projeto da Rocksteady antes de receber a missão de fazer *Arkham Asylum*? Um shooter em primeira pessoa chamado *Urban Chaos: Riot Response*, que vendeu cerca de 80 mil cópias ao redor do mundo. É “troco de pinga” perto das vendas e do faturamento dos games do Batman que o estúdio fez posteriormente.

O fato é que as grandes publishers sabem que gamer não é bobo, não adianta tentar empurrar tranqueiras goela abaixo desse mercado que os resultados serão

pífios. Não vamos gastar US\$ 2 em uma gambiarra com gráficos de PlayStation 2 e jogabilidade casual de smartphone apenas porque é o protagonista é um super-herói conhecido, mas pode ter certeza que vamos sim gastar US\$ 50 em um jogo de Batman, do Homem-de-Ferro ou do Homem-Aranha que seja decente e que tenha boa qualidade.

Com 76 anos de vida, Batman merecia o jogão desse porte, com uma das mais antigas reivindicações dos fãs sendo finalmente atendida: vamos poder dirigir o Batmóvel. Na verdade, o veículo se tornou uma parte importante da trama, uma ferramenta vital para o Morcegão cumprir suas missões. Para ser bem sincero, o Batmóvel apresenta tantas novidades que muitos fãs comprarão o game mais por causa do carro do que até mesmo por causa do herói.

O enredo do novo jogo começa um ano depois dos acontecimentos de *Arkham City*. A cidade de Gotham foi evacuada por causa do ataque de armas químicas de Scarecrow e praticamente só sobraram

os bandidos de sempre na região – e não faltam também os supervilões, como o Duas-Caras e o Pinguim. Entre os aliados tradicionais, retornam ao jogo o Comissário Gordon e Barbara Gordon, a Batgirl. Ela é insossa e não é páreo para a vulcânica Mulher-Gato, mas se é pra ajudar de alguma forma, tudo bem, a gente deixa ela brincar um pouco.

Gotham é uma cidade aberta para ser explorada, como já havia sido em *Arkham City* – e não por acaso as comparações com *GTA* começam a pulular aqui e acolá. Mas elas desaparecem rapidinho porque a jogabilidade aqui prioriza a ação a pé, não dentro de algum veículo – apesar de tudo que vamos ver com o Batmóvel.

“Para nós, a atmosfera dos interiores foi estabelecida em *Arkham Asylum*, que era um jogo bem claustrofóbico. Com as novas perspectivas técnicas da nova geração de consoles, podemos balancear as ações de interior e de exterior de maneira igual”, explicou Dax Ginn, produtor da Rocksteady. “Você pode estar passando com o Batmóvel e ver uma cena acontecendo no interior de um prédio, através de uma janela. Você para o carro, desce, pula pela janela e participa da cena. Está tudo interligado, nós fizemos o mais detalhado mundo aberto da série para que a experiência do jogador fosse a melhor possível.”

#### GOTHAM CITY NO ESTILO GTA

Se você já achou que a Gotham de *Arkham City* era bem grandinha, a de *Arkham Knight* é cinco vezes maior. Os produtores garantem que esse gigantismo não compromete em nenhum momento a qualidade dos gráficos, uma vez que a equipe de designers contou com 140 profissionais só para cuidar da arte do jogo.

Isso prova mais uma vez que os games são a plataforma ideal para a expansão de projetos com super-heróis, afinal, você não se limita a contemplar uma história, mas de fato atua diretamente nela como parte da diversão. Não estamos falando aqui de títulos que usam apenas a imagem do super-herói, mas daqueles que possuem todo o enredo baseado nas características, poderes, profundidade e habilidades de um personagem específico.

Você certamente consegue enumerar uma meia dúzia de games recentes em que se pode voar, ter superforça ou algum superpoder. Mas dificilmente vai lembrar de algum com um super-herói na essência clássica do gênero. Os fãs querem jogar com os super-heróis e compram até os

**“Quando acordo pela manhã, a primeira coisa que penso é no game. Se estou conversando com um amigo, só 10% do meu cérebro está na conversa: os outros 90% estão pensando no jogo”**

Sefton Hill



## A REINVENÇÃO DO BATMÓVEL

Todo mundo sabe que dirigir o carro do Batman é um dos sonhos mais antigos dos fãs do herói. O Batmóvel apareceu pela primeira vez na revista em quadrinhos *Detective Comics* nº27, de maio de 1939. Ele era um sedan vermelho e ainda não havia sido batizado com o nome que o tornou famoso. Ao longo dos anos, foi ganhando personalidade até chegar à sua versão clássica, do seriado de TV com Adam West, nos anos 1960.

No mundo dos games, ele apareceu na adaptação de *Batman Returns* para o Sega CD, em 1993. Foi uma aparição breve, em uma fase bônus que surgia após todas as missões terem sido cumpridas. Em 2001, no jogo *Batman: Gotham City Racer* para o primeiro PlayStation, você consegue dirigir o carro, apesar de as ações serem muitíssimo limitadas. Já na adaptação de *Batman Begins*, de 2005, ele aparece em duas fases distintas e a Electronic Arts usou o mesmo engine de *Burnout 3* para criar o Batmóvel, que servia para perseguir inimigos.

No ótimo *Arkham Asylum*, o Batmóvel é semelhante ao de *Batman: The Animated Series*. Ele é usado apenas remotamente pelo protagonista, que precisa agir quando Harley Quinn e os criminosos do presídio Blackgate o vandalizam.

A versão do Batmóvel que vemos em *Arkham Knight* é bem diferente do que vimos em *Arkham Asylum*. Aliás, é diferente de tudo que já vimos até hoje: é a reinvenção do supercarro do Homem-Morcego. Agora sim, finalmente nosso carro favorito agora ganhou com a Rocksteady a atenção que merecia.

“É meio assustador desenvolver o Batmóvel, é algo grande demais, que jamais fizemos antes”, confessou o diretor de criação Sefton Hill, em entrevista à imprensa americana. “A verdade é que acredito que não teríamos conseguido fazer o Batmóvel

Foi assim que o Batmóvel apareceu pela primeira vez, em 1939



Clássico da TV, no seriado dos anos 1960

se não tivéssemos tomado a decisão de desenvolver esse jogo para a nova geração de consoles.”

O Batmóvel consegue atravessar as ruas de Gotham em alta velocidade, ejetar o motorista a dezenas de metros de altura e fazer manobras dignas de um dublê hollywoodiano. Se Batman chamá-lo, ele aparece quase instantaneamente na cena da ação. “A ideia é que você não se preocupe com detalhes: pressione L1 e o Batmóvel chega onde você estiver”, completa Hill.

Até os bandidos “comuns” de Gotham têm medo do supercarro. “Eles não mexem com o Batmóvel, pois têm medo dele. Aliás, até o jogador teria medo se ele não fosse o carro do Batman”, brinca Tim Hanagan, programador de IA (inteligência artificial) da Rocksteady, em entrevista pré-E3 deste ano.

Além das armas que o tornam quase um tanque de guerra sobre rodas, o Batmóvel tem um equipamento chamado Imobilizador, que atira um míssil não letal em carros que são perseguidos por Batman.



Batmóvel de *Arkham City*: uma verdadeira arma de guerra

games ruins, portanto, não é exatamente um problema de demanda de mercado. O buraco é mais embaixo e talvez seja um impasse cultural mesmo.

Jogar um videogame hoje em dia é uma experiência imersiva muito mais profunda. Você interage com a ação, apega-se ao personagem, coloca um pouco da sua própria personalidade no modo como finaliza cada missão. A receita do sucesso é simples e a Rocksteady já aprendeu como fazê-la: basta respeitar a identidade original do personagem.

O jogador quer controlar o super-herói e se sentir na pele dele. Para cada peque-

na obra-prima como *Arkham Asylum* ou *Arkham City*, há uma quantidade enorme de projetos medíocres que sujam o nome tanto da Marvel quanto da DC. E nem vamos aqui entrar no mérito de abacaxis históricos como *Superman 64* e *Aquaman: Battle for Atlantis*, por exemplo.

### DEIXA HOLLYWOOD PRA LÁ

Outro segredo da série Batman é o fato de ela não estar presa a nenhum filme com produção que esbanja cifras que parecem PIB de países pequenos. Por conta disso, o desenvolvimento foca nas habilidades que tornaram o personagem famoso,

promovendo um refinamento para que o gameplay se adeque às tecnologias mais atuais. O resultado são ações de stealth brilhantes, mecânica de combate viciante e um ambiente para explorar que aguça a curiosidade de qualquer jogador. Quem nunca fuçou em mais uma portinha do manicômio de *Arkham Asylum* ou de um prédio de *Arkham City* antes de seguir na missão principal? É o mesmíssimo princípio, por exemplo, que nos vicia em séries como *GTA* e *Assassin's Creed*.

Mas, para chegar ao atual patamar, já encaramos muita porcaria lançada com o nome do Homem-Morcego, como o péssi-



mo *Batman: Dark Tomorrow*, de 2003, que apresentava a cena final mais “vergonha alheia” da história dos games. Felizmente, tudo isso ficou no passado e o que nos espera em *Arkham Knight* é absolutamente espetacular. E nós apostamos nisso.

O empenho da equipe no desenvolvimento do jogo foi tanto que o diretor-geral chegou a compará-lo a um casamento. “Quando me dei conta que estávamos na fase final do desenvolvimento de *Arkham Knight*, eu até me senti estranho, como se estivesse acabando com um casamento”, disse Sefton Hill, em recente entrevista à revista britânica *Edge*. “Quando acordo pela manhã, a primeira coisa que penso é no game. Se estou conversando com um amigo, só 10% do meu cérebro está na conversa: os outros 90% estão pensando no jogo.”

E tanto empenho se reflete na ação, que

**“Para nós, a atmosfera dos interiores foi estabelecida em *Arkham Asylum*, que era um jogo bem claustrofóbico. Com as novas perspectivas técnicas da nova geração de consoles, podemos balancear as ações de interior e de exterior de maneira igual”**

Dax Ginn

oferece um número grande de opções para quem tem diferentes estilos de jogo. O foco no Batmóvel, por exemplo, é imenso, porém, ele não se limita a ser apenas um meio de transporte. Se você muda para o modo Battle (pressionando o L2), o stick esquerdo deixa de ser uma ferramenta de dirigir para se tornar uma de ataque, enquanto o stick direito troca sua função de acelerador para se tornar o gatilho das armas de fogo do veículo. Inclusive o modo

Battle é ideal para passar em velocidade por lugares estreitos, tornando o Batmóvel muitíssimo bem balanceado tanto para o ataque quanto para a defesa.

Grande anseio dos batfãs desde que saiu *Arkham Asylum*, o Batmóvel dirigível influencia todos os momentos da ação, pois um supercarro como esse precisa de um vasto sistema de ruas e estradas para percorrer – exatamente como vimos no grandioso *GTA V*. “Mas nem todo mundo



China Town não será apenas mais um cenário de fundo: teremos ação vibrante nesta parte de Gotham

É o Batmóvel, meu camarada, é o novo Batmóvel!



A nova Batsuit é uma verdadeira armadura: você reparou na capa?

gosta de navegar pelos cenários no Batmóvel, muita gente prefere o voo planado, que o protagonista faz tão bem. Aí vai do gosto de cada um”, defende Hill.

O estilo do jogador também varia muito na hora de explorar os cenários. Tem gente que gosta de ir direto à missão, mas tem jogadores – e aí eu me incluo – que perdem horas, às vezes até dias, fuçando nos mundos abertos. “Dedicamos uma atenção obsessiva aos detalhes”, defende o produtor Adam Doherty. “Depois de alguma cena de ação, sempre há uma janela aberta que você pode entrar e encontrar algo acontecendo ou algum inimigo escondido para derrubar. Queremos que o jogador tenha opções infinitas.”

### “Você joga como se fosse um *Metal Gear* ou um *Splinter Cell*: a ação furtiva pode ser totalmente silenciosa, sem alertar nenhum inimigo”

Adam Doherty

E entre essas opções uma das mais legais é a feature Fear Takedown, em que Batman ataca três inimigos com um único golpe. Não precisa mais esperar escondido até um dos inimigos se afastar, como acontecia nos episódios anteriores. “Você joga como se fosse um *Metal Gear* ou um *Splinter Cell*: a ação furtiva pode ser totalmente silenciosa, sem alertar nenhum inimigo”, lembra Doherty. “Mas, particularmente não

acho que isso seja a cara do Batman dos cinemas, dos seriados ou dos quadrinhos. De qualquer modo, é uma forma eficiente de atacar um grupo de inimigos.”

Na prática, os resultados são ainda mais surpreendentes, pois em muitos momentos até a comparação com o espetacular *Arkham City* fica difícil. O fato é que a Rocksteady fez um jogo imenso em 2011, sendo obrigada a sacrificar alguns detalhes

PS4

Somente para PlayStation.

# GOD OF WAR REMASTERIZADO

NO FIM,  
RESTARÁ SOMENTE O CAOS



PRÉ-VENDA  
22.05  
LANÇAMENTO  
14.07

R\$149

TEMA DINÂMICO  
EXCLUSIVO PARA PRÉ-VENDA

18

[f PlayStationBR](#) [i PlayStation\\_BR](#) [t @PlayStation\\_BR](#) [v PlayStationBR](#) [blog.br.playstation.com](#)

© 2015 Sony Computer Entertainment America LLC. God of War é uma marca registrada de Sony Computer Entertainment America LLC. O logotipo da Sony Computer Entertainment é uma marca registrada da Sony Corporation. "PlayStation" e o logo da família "PS" são marcas registradas, e "PS4" é uma marca comercial da Sony Computer Entertainment Inc.

Essa Gotham gigantesca é 20 vezes maior do que a de *Arkham Asylum* e cinco vezes maior do que a de *Arkham City*



## A MAIOR GOTHAM CITY DE TODAS

Assim que começou o processo de desenvolvimento de *Arkham Knight*, a Rocksteady desenvolveu o primeiro protótipo do Batmóvel e o colocou na Gotham de *Arkham City*. Os resultados do teste foram desastrosos e Gotham precisou ser literalmente refeita para poder receber o Batmóvel em suas ruas.

As avenidas foram alargadas, os prédios reestruturados e a própria mecânica de mobilidade de Batman foi reescrita: tudo para poder encaixar o Batmóvel no jogo. Todas as locações mais famosas de Gotham que vimos nos filmes do Homem-Morcego estão lá, divididas em três ilhas diferentes que transformam a nova Gotham em um mapa cinco vezes maior do que o de *Arkham City* e 20 vezes maior do que o de *Arkham Asylum*.

É uma evolução muito grande do cenário, especialmente se considerarmos que *Arkham Origins* tinha duas ilhas: a Old Gotham (pré-*Arkham City*) e a New Gotham. Agora, tudo ficou muito maior, com divisões de áreas bem específicas.

Temos distritos comerciais, uma China Town riquíssima em de-



China Town de Gotham

talhes (podemos até jurar que sentimos um cheirinho de rolinho primavera sendo frito), uma área industrial poluída e diversas regiões residenciais exploráveis. A parte mais urbana propriamente dita, como conhecemos nos antigos seriados de TV, está restrita à região central da cidade.

para que coubesse tudo na ação. Não houve esse sacrifício em *Arkham Knight*, pois o motor gráfico Unreal Engine 3 e a nova geração de consoles (PlayStation 4 e Xbox One) permitiram que a Rocksteady colocasse tudo o que queria no jogo, sem sacrificar a qualidade de nada.

“Nós temos uma boa relação com a Epic [desenvolvedora da Unreal Engine]. Uma das coisas que nós gostamos desde o início, quando estávamos à procura de um software para se comunicar com nossas diferentes aplicações, foi a descoberta que eles têm uma estratégia muito semelhante à nossa, com foco nos criadores – artistas,

designers e programadores. O objetivo deles é a criação de um conjunto de ferramentas realmente úteis”, vibra Hill.

“Discutimos muito sobre lançar o jogo para X360 e PS3, mas do jeito que a coisa foi desenvolvida, havia partes do jogo em que simplesmente não havia condições técnicas para que Batman e o Batmóvel ficassem juntos numa mesma cena, por exemplo”, lembra Hill. “Esse problema não existe no PS4 e no XO, mas quando começamos a desenvolver esse projeto a nova geração de consoles não havia sido lançada. Foi uma aposta que deu certo, mas tivemos que ser ousados.”

## O MARKETING DO SIMULADOR

Um pouquinho antes do lançamento oficial do jogo, o gerente geral de marketing de *Batman: Arkham Knight* atendeu à **EGW** com exclusividade para falar do título mais esperado do ano.

**EGW: Vocês têm defendido que esse se trata do jogo “definitivo” do Batman. O que ele tem de tão diferente em relação aos outros, sob o ponto de vista do desenvolvimento?**

**Guy Perkins:** Nosso objetivo era terminar a trilogia *Arkham* com um jogo que fosse o simulador definitivo do Batman. Queremos

**“Nosso objetivo era terminar a trilogia Arkham com um jogo que fosse o simulador definitivo do Batman. Queremos que o fã entre na pele do herói”**

**Guy Perkins**

que o fã “entre” na pele do herói, que em cada cenário que ele se defrontar, vai perguntar: “O que o Batman faria agora?” O fã tem que jogar e pensar como Batman e precisamos fornecer as ferramentas certas para que isso aconteça.

**Mas não era esse o mote do primeiro jogo da série Arkham?**

Na verdade, não. Em *Arkham Asylum*, quisemos focar na ideia de que Batman é “o maior detetive do mundo”. Em *Arkham City*, com o mundo aberto imenso e os voos planados, o mote pendia mais para “Cavaleiro das Trevas”. Com *Arkham Knight*, tudo mudou e isso se deve principalmente à nova geração de consoles. Justamente por exigir um poder de processamento gráfico grande, o jogo só sairá para essa nova geração, pois isso nos permitiu desenhar músculos muito mais flexíveis e dar vida para cada canto de Gotham City. E nem vou entrar no mérito do pedido mais insistente dos fãs: o Batmóvel [risos].

**Com um jogo que tende a ser um simulador, os fãs conseguirão se sentir de maneira mais realista na pele do Batman?**

Sim, com certeza absoluta, pois a capa que ele usa e o Batmóvel são extremamente realistas. Mas o segredo aqui nem está nesses detalhes que a tecnologia proporciona: acreditamos que esse é o simulador definitivo do Batman por causa de sua história. Ela é intensa, profunda, fecha com chave de ouro a trilogia *Arkham*. As ações e o comportamento dos personagens estão muito diferentes em relação aos jogos anteriores, pois construímos uma relação entre os personagens e Batman em *Arkham Asylum* e *Arkham City*. Agora, vamos nos aprofundar nas histórias individuais para poder fechar a trilogia, pois é isso que fará o fã se sentir de fato na pele do Batman.

**Dos 10 anos de atividade do estúdio Rocksteady, em oito deles a empresa se dedicou intensamente à série Arkham. Qual a importância da franquia Batman**

Batsuit do novo jogo está realmente impressionante



## BATSUIT, A ARMADURA DO MORCEGO

No começo do jogo, Batman ainda não usa essa verdadeira armadura com a qual ele irá enfrentar toda a ação de *Arkham Knight*. Na verdade, a armadura foi feita para se encaixar ao visual do Batmóvel, que em muitos momentos parece ser o verdadeiro “protagonista” do game.

O carro e a armadura têm o mesmo design, visualmente baseado em fibra de carbono e metal escovado. A equipe de desenvolvimento informou que a criação da nova Batsuit levou seis vezes mais tempo do que qualquer uniforme anterior do Batman ou de qualquer vilão da série.

Algumas partes do novo uniforme do Morcego foram desenhadas especificamente para criar novos movimentos para o protagonista, tornando-o um Batman com movimentação mais realista do que nunca. Até a famosa capa do Morcego está diferente, com uma blindagem forte que a cobre, para permitir voos planados mais equilibrados com a nova armadura.

Esse é o novo vilão, Arkham Knight: mas quem está por trás dessa máscara?





Você chama e o Batmóvel vem sozinho: não é sensacional?



Será que a Bat-suit vai enferrujar na chuva...?



Guy Perkins

**“Arkham Knight é o maior e mais ambicioso projeto da história da Rocksteady. A equipe trabalhou por anos nesse projeto, pegando tudo dos dois primeiros episódios e transformando numa experiência única”**

Guy Perkins

### hoje para a empresa e até mesmo para o mercado em geral?

Batman e o Arkhiverse [universo de Arkham] já são parte de nosso DNA na Rocksteady. Crescemos muito como estúdio – não apenas em tamanho, mas também nas ambições – e isso foi fruto desse privilégio que tivemos ao trabalhar com um dos maiores ícones da cultura pop mundial. Tecnicamente falando, aprendemos muito nessa década de trabalho, especialmente com a trilogia *Arkham*, que nos introduziu gameplays maravilhosos, como o FreeFlow Combat [quando o protagonista ataca três ou mais inimigos de uma vez].

### O FreeFlow Combat influenciou o modo como vocês passaram a desenvolver seus games posteriores?

Sim, ele teve um impacto grande não apenas em nossos jogos, mas na indústria do

desenvolvimento de games como um todo. Essa feature fez uma enorme diferença e ajuda sobremaneira a experiência de se sentir na pele do Batman.

### O SONHO DO BATMÓVEL

**Você falou há pouco do Batmóvel e todo fã de Batman sonhava há anos com um game que o tivesse dirigível – e ele veio na forma de um supercarro, que não se limita a levar o herói do ponto A pro ponto B. Como foi o processo de desenvolvimento do Batmóvel?**

Ele exigiu um empenho enorme de toda a equipe da Rocksteady, pois tem um impacto forte em cada aspecto de *Arkham Knight*. É muito fácil pensar “OK, vamos colocar esse carro icônico no jogo”, mas não podíamos fazer isso de qualquer jeito, era preciso torná-lo útil pra ação e crível pro jogador. Assim como *Arkham Knight*

é a experiência definitiva do Batman, o Batmóvel também é o carro definitivo, que aumenta as habilidades do protagonista em absolutamente todos os aspectos.

### Por isso ele tem dois modos diferentes de ser dirigido? Temos o Pursuit para fugas e o Battle para os combates...

Exato. O design do carro se divide nesses dois modos distintos para refletir a própria mecânica do jogo. Essa também é uma forma para ele não parecer uma nave alienígena nas ruas e Gotham [risos]: não podíamos permitir que ele ficasse deslocado na cidade. O Batmóvel se move com muita rapidez, era preciso ter também um cenário que se adequasse a isso e mantivesse a experiência marcante do jogador.

### Então vocês adaptaram Gotham para receber o Batmóvel em suas ruas?

## QUEM É ESSE TAL DE ARKHAM KNIGHT?

A primeira vez que ouvimos o nome do jogo em um anúncio da Rocksteady, podíamos jurar que esse "knight" ("cavaleiro") se referia ao próprio Batman, afinal, ele é o Cavaleiro das Trevas, certo? Mas não é bem assim. Esse é um engano que muitos fãs vão acabar cometendo também, mas *Arkham Knight* é um novo vilão de está apavorando Gotham City.

Criado por Geoff Johns (da DC) em conjunto com a Rocksteady, o novo vilão tem uma vestimenta preta, com detalhes em vermelho, que parece uma armadura capaz de repelir qualquer armamento mais pesado. Mas o personagem é cercado de mistérios e só saberemos mais sobre ele no final do game, o que não inviabiliza qualquer rumor de que se trata de um vilão antigo que chega de cara nova. Ou quem sabe um Batman de um mundo paralelo...



Easter egg de *Arkham Asylum* tinha sala secreta com uma prévia do que seria *Arkham City*

## COMEÇOU A CAÇA AOS EASTER EGGS

A trilogia *Arkham* apresenta diversos easter eggs espalhados por todas as fases de todos os títulos, muitas delas dando pistas do que seria o jogo seguinte.

Em *Arkham Asylum*, o mais clássico de todos é a sala secreta que apresenta os planos maléficos de Warden Quincy Sharp, que na verdade eram quase uma prévia do roteiro de *Arkham City*, que ainda estava em fase de desenvolvimento naquela época.

Já em *Arkham City*, havia uma embarcação que trazia uma enorme quantidade de insetos que o Scarecrow usa para criar a sua Fear Toxin. Então, na verdade ele não teria sido morto por Croc no primeiro jogo, pois em *Arkham Knight* a cidade de Gotham sofre um ataque das toxinas criadas pelo Scarecrow.

Apesar de *Arkham Knight* ser o título que fecha a trilogia, vamos começar em breve a caça aos easter eggs que podem dar uma pista sobre o futuro da série. Fique ligado nas próximas edições da **EGW**, pois vamos voltar ao assunto!



Harley e Batman: não é uma relação quente como com a Catwoman e nem insossa como com a Batgirl, mas é divertida

Três momentos belíssimos dos voos planados do Morcego, que podem começar com um salto de um prédio ou ao ser ejetado do Batmóvel



[Rindo] É mais ou menos isso mesmo. Era necessário ter um mundo rico e muito detalhado para que o jogador quisesse passar um tempo explorando-o, dentro ou fora do carro. Fazer o balanceamento entre tamanho e detalhes foi provavelmente nosso maior desafio nesse projeto.

**Além do design do Batmóvel, a equipe responsável pelo som teve um trabalho extra com o engine de áudio para deixar os sons do carro bem convincentes. Como foi esse processo?**

A primeira coisa que a equipe de áudio levou em consideração foi que o Batmóvel não poderia ter sons que fossem reconhecidos do mundo real. O que não faltam

**“Para o Batmóvel, queríamos sons únicos, exclusivos, mas que ao mesmo tempo fossem bem realistas. Ele não pode soar como nenhum outro carro, mas ainda assim precisa soar como um carro de verdade”**

Guy Perkins

são fãs de carro pelo mundo afora, que conhecem profundamente as máquinas, e não queríamos que eles dissessem que o som do Batmóvel é desse ou daquele carro. Queríamos sons únicos, exclusivos, mas que ao mesmo tempo fossem bem realistas. O Batmóvel não pode soar como nenhum outro carro, mas ainda assim precisa soar como um carro de verdade.

**E como encaixar o Batman nesse super-carro?**

Essa foi nossa segunda maior preocupação. O Batman usa o cérebro e os músculos com igual intensidade: tecnologia e elegância em uma mão, força bruta em outra. Levamos esse conceito para criar o Batmóvel: a equipe de desenvolvimento trabalhou naquele feeling passado pelos



Não adianta se esconder, meu chapa... É o Batman! É o Batman!



A Batarang não poderia falta no novo game, é claro!



## A SEASON PASS DA DISCÓRDIA

*Arkham Knight* chega ao mercado custando mais ou menos R\$ 200,00, mas há uma edição Premium do jogo que pode chegar ao triplo desse preço. E o que ela traz de especial? Um Season Pass que dá direito ao jogador a receber DLCs (pacotes de expansão), mais vilões, missões extras, skins para o Batmóvel e novos mapas por seis meses.

Se lembrarmos do Season Pass de *Arkham Origins*, a gente vai ficar com um pé atrás, pois o que tínhamos ali na verdade eram apenas correções de bugs do jogo principal, disfarçadas de uma missão extra do Mr. Freeze. E nem vamos entrar no mérito daquele pack de US\$ 3 chamado *Supply Drop*, que prometia “vantagens extras para quem joga online”. Quem diabos jogava *Arkham Origins* online no modo multiplayer?

Em *Arkham City*, também tivemos diversos DLCs com um mapa a mais aqui uma habilidade a mais acolá e algumas packs de skins. Somados, esses DLCs chegavam a US\$ 40.

O Season Pass de *Arkham Knight* é um tiro no escuro, pois nem o informe oficial da Warner entra em detalhes sobre o que ele oferece. E, cá entre nós, skins para o Batmóvel...? WTF???

carros elegantes da Europa, mas sem deixar de lado a força bruta dos carros dos Estados Unidos. No final, o que você ouve é uma combinação de seis carros bem distintos entre si, acrescidos de elementos sonoros de motocicletas. Tudo isso junto se transformou em um áudio único e exclusivo para o Batmóvel.


### FURTIVIDADE DEPENDE DE VOCÊ

É possível jogar *Arkham Knight* inteiro de maneira furtiva, sem alertar inimigos, naquele estilão stealth típico de jogos como *Assassin's Creed*, *Splinter Cell* ou *Metal Gear*?

Nós quisemos dar liberdade de escolha ao jogador. Ele precisa se sentir na pele do Batman, por isso, há infinitos cenários e inúmeras formas de se enfrentar cada situação: você pode escolher se quer avançar de maneira furtiva ou na base da porrada. A cidade está em ebulição, os cidadãos de Gotham fugiram ou se esconderam, as ruas estão cheias de marginais de toda espécie que estão atacando e roubando quem aparece pela frente. Cada situação

pede uma abordagem diferente e muitas vezes a ação furtiva não é a mais efetiva. E é nessa hora que músculos, gadgets e o Batmóvel fazem toda a diferença.

**Antes da era de *Arkham Asylum*, os jogos do Batman não eram exatamente referência de bons títulos. Você acha que *Arkham Knight* muda isso pra sempre tornando *Batman* uma referência para os jogos padrão AAA que são verdadeiramente marcantes?**

*Arkham Knight* é o maior e mais ambicioso projeto da história da Rocksteady. A equipe trabalhou arduamente por anos nesse projeto, pegando tudo dos dois primeiros episódios e transformando numa experiência única para o final da trilogia. Essa nova Gotham City, o Batmóvel, o visual espetacular, o novo vilão e o enredo imersivo certamente deixarão mais felizes do que nunca. 



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

## MARVEL x TELLTALE

► Filipe Salles

# UMA PARCERIA BEM HEROICA

Tiramos a bola de cristal do fundo do baú e vamos tentar prever o futuro: o que reserva para nós essa inusitada parceria entre a Marvel e a Telltale, com a ampliação do universo gigantesco de super-heróis

**D**epois de emplacar parcerias com HBO e com Gearbox para *Game of Thrones* e *Tales from the Borderlands*, respectivamente, a Telltale anunciou mais uma parceria com uma das maiores gigantes do entretenimento: a Marvel! A partir do anúncio, temos apenas uma certeza até o momento: o jogo está programado para 2017. Como seu universo de super-heróis é gigantesco, analisamos a agenda de lançamentos e temos algumas teorias...

## A TEORIA DOS INUMANOS

Os inumanos estão em alta no Universo Cinemático da Marvel, que será chamado de MCU (sigla original em inglês) a partir daqui. A série *Agentes da S.H.I.E.L.D.* deu o pontapé inicial nos superseres, mas o recente filme dos Vingadores já trouxe Mercúrio e Feiticeira Escarlate. No entanto, ainda há muito o que ser explorado ainda e isso pode ser um tema abordado.

Por que não acreditamos nessa teoria? A data de lançamento não bate com os acontecimentos recentes do MCU. Se o anúncio fosse para este ano, apostaríamos todas nossas fichas que este seria o universo abordado pela parceria Marvel-Telltale.

## A TEORIA DOS HERÓIS DE RUA

O MCU começou a abordar os heróis de rua com o seriado *Demolidor*. Além dele, estão programadas as séries *AKA Jessica Jones*, *Luke Cage* e *Iron Fist*, que devem ser lançadas entre 2015 e 2017, no qual eles irão se unir em *The Defenders*. Notou alguma semelhança com o jogo da Telltale? Essa convergência e o lançamento no mesmo ano não podem ser mera coincidência.



Além disso, esta categoria de heróis é a que menos afeta em nível global, o que dá maior liberdade à Telltale na criação do enredo. Considerando os jogos anteriores da empresa, temos quase 100% de certeza que este será o pano de fundo do game. Mas tem outro evento muito importante acontecendo entre 2016 e 2018...

## A TEORIA DA GUERRA CIVIL

*Capitão América 3: Guerra Civil* irá abalar a estrutura do MCU. A guerra civil pelo registro de heróis será um divisor de águas. O evento pode ser amplamente explorado pela Telltale e pode servir como excelente ponto de partida, assim como usaram o Casamento Vermelho em *Game of Thrones*.

O acontecimento pode ser a grande ramificação da história, levando a dois jogos completamente diferentes do ponto de vista narrativo. Essa teoria, inclusive, não exclui a anterior, podendo abordar o universo dos heróis de rua em meio ao conflito. Pessoalmente, adoraria que isso acontecesse.

Outro ponto interessante e que também não exclui as possibilidades anteriores é sobre a duração da história. Como 2017 é o ano que fica entre o lançamento de *Guerra Civil* (2016) e *Vingadores 3* (2018), provavelmente o enredo englobará os acontecimentos entre os dois filmes, com elementos dos filmes *Doutor Estranho* (2016), *Guardiões da Galáxia 2* (2017), *The Spectacular Spider-Man* (2017) e *Thor 3: Ragnarok* (2017). Claro que isso dependerá bastante do mês de lançamento do game.

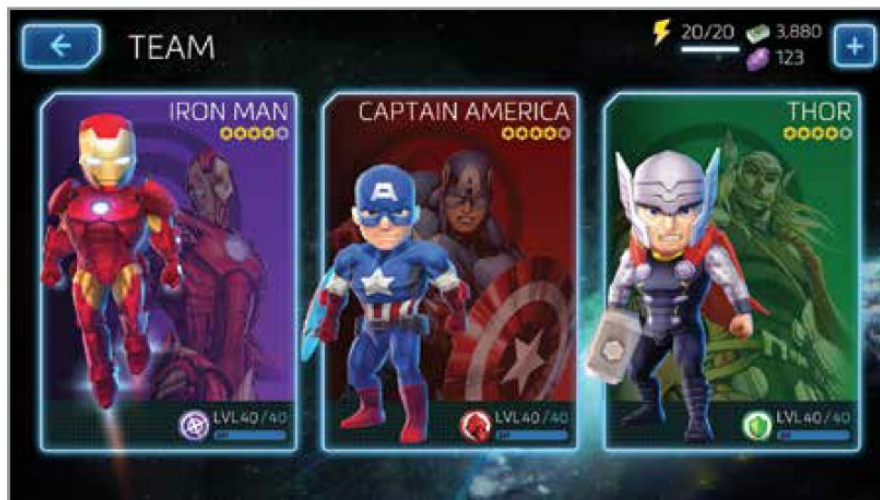
## ENTENDEMOS TUDO ERRADO

Como estamos partindo do princípio do MCU, corremos o risco de errar em todas as nossas teorias e o título abordar outros universos do quadrinho, como o Ultimate. Embora essa seja uma possibilidade, levamos em consideração que o universo cinemático já está planejado e divulgado até 2019. Podemos estar completamente errados, mas só o tempo dirá...



## VISUAL SD... NADA INFANTIL

A nova versão dos Vingadores quebra tudo nos smartphones: não se engane com o design SD dos personagens, pois aqui a ação não tem nada de infantil, como você estava imaginando inicialmente



Os Vingadores retornaram ao iOS e ao Android. Em uma empreitada diferente da que vimos em *Marvel: Torneio de Campeões*, agora a pancadaria é generalizada. Isso significa que as lutas 1x1 cederam seu lugar a um beat'em'up com direito a muitos personagens na tela, com direito a pancadas, superpoderes e explosões para todo lado.

Aqui, os personagens grandalhões dão lugar às suas versões menores, em estilo SD (super deformed). Apesar do estilo voltado ao público infantil, isso não significa que o título é infantilóide. Na verdade, o tom heróico das franquias da produtora permanece constante, principalmente nas músicas e efeitos sonoros.

Algo característico dos jogos mobile da Marvel é seu apelo "coleccionador". Em todos que jogamos, sempre tivemos a mesma sensação de *Pokémon*: temos que pegar todos! Claro que a tarefa não é tão fácil. Além da quantidade de heróis, eles também possuem diferentes trajes. Com um personagem gratuito cedido por dia, o gatilho para jogar e aumentar sua coleção está sempre presente.


Apesar dessa semelhança com os outros games, há uma diferença marcante: a falta de uma narrativa linear. Enquanto os outros possuem um arco narrativo claro, em *Mighty Avengers* a narrativa muda de acordo com o evento em questão. Considerando o foco na ação e trabalho em equipe,

junto à enorme variedade de acontecimentos no universo dos quadrinhos, tal escolha não é um ponto negativo.

Trocando partidas individuais por brigas em equipe, em *Mighty Avengers* o negócio é montar seu time, começar uma missão e se juntar a quatro outros jogadores aleatórios para encarar o desafio. A parte de Matchmaking – quando o jogo procura pessoas de nível semelhante para jogar – é ágil e não o deixa esperando, permitindo até que se entre em meio a um estágio.

### A FLUIDEZ DOS COMBATES

O número de elementos na tela pode ser difícil de administrar para quem joga no smartphone, onde testamos o jogo. Arrasar as ondas de inimigos ou os chefões é bem fácil, já que seu personagem ataca automaticamente, restando apenas a tarefa de escolher seu alvo favorito e ativar habilidades.

Porém, a fluidez do combate sofre, junto aos comandos que saem com algum atraso. O defeito é comum a games que põem muitos elementos na tela ao mesmo tempo e contam com diversos jogadores conectados. Mesmo com o pormenor, o jogo é divertido e vale a pena, contribuindo para a diversidade de gêneros abordados pelos jogos da Marvel. 

### UNIVERSO MÓVEL DA MARVEL

Além dos filmes, séries e quadrinhos, a produtora investe forte no mercado de jogos mobile. Isso resulta em uma gama de títulos que atende a fãs de quase todos os gêneros, com jogos de RPG, corrida infinita, luta e ação.

Um dos melhores que jogamos foi *Marvel Avengers Alliance*, originalmente lançado no Facebook e o primeiro a evocar o colecionador que existe dentro de nós. *Torneio de Campeões* foi o último a ser lançado e coloca os jogadores em lutas 1x1, enquanto *Homem-Aranha: Corrida sem Limites* trouxe os eventos da saga Aranhaverso para os dispositivos móveis. E esta é apenas uma pequena parte da lista!



**Plataformas:** Android, iOS | **Desenvolvedora:** Mobage | **Editora:** DeNa | **Lançamento:** Abril/2015

## MARVEL HEROES 2015

▶ Demétrio Valente

## USE O SEU HERÓI FAVORITO

Não dá para passar em branco por um free to play online que permite a você jogar com Homem-Aranha, Hulk, Capitão América, Thor, Viúva Negra, Magneto, Tocha Humana, Demolidor, Motoqueiro Fantasma...

No ano em que filmes e games de super-heróis estão em alta, um MMO do estilo F2P (free to play) reproduz online todo o universo apaixonante da Marvel. Criado por David Brevik, a mente visionária por trás de *Diablo* e de *Diablo 2*, *Marvel Heroes 2015* investe em um MMO clássico de aventura e ação, que você baixa para PC no site [www.marvelheroes2015.com](http://www.marvelheroes2015.com).

Você pode colecionar e jogar com seu herói favorito para tentar impedir que o Doutor Destino destrua o mundo com o poder do Cubo Cósmico. É um enredo bem típico desse universo clássico e nem poderia ser diferente, afinal, ele foi escrito por Brian Michael Bendis, roteirista da própria Marvel que assina obras como *Ultimate Homem-Aranha*, *Novos Vingadores*, *Dinastia M*, *Invasão Secreta* e *Vingadores vs. X-Men*, entre outros.

## COM QUEM VOCÊ PODE JOGAR

Você quer saber quem da turma faz bonito nesse jogo? Olha a lista:

## CAPITÃO AMÉRICA

Ele pode ser encontrado na equipe dos Vingadores e traz consigo todo o background pessoal que o tornou famoso, como a experiência militar da 2ª Guerra Mundial que transformou Steve Rogers em um super-soldado.



## DEMOLIDOR

O herói cego tem um "radar" interno incrível que o permite "visualizar" a ação em sua volta. Com o treinamento ninja que ele teve, torna-se um personagem divertido para jogar.



## HOMEM-ARANHA

Todo mundo sabe a história do Aranha, sua agilidade, habilidade para escalar paredes e para contar piadas sem graça. Um dos heróis mais queridos desse universo não poderia faltar aqui.



## THOR

O deus nórdico filho de Odin se arma de seu martelo Mjolnir, que permite que ele voe e atire relâmpagos. Thor é um dos fundadores dos Vingadores e nunca deixa de visitar sua querida Asgard.



## LOKI

No game, o personagem não tem o mesmo carisma que vimos na interpretação fantástica do ator Tom Hiddleston, dos recentes filmes da série *Thor*. Mas é o Loki, pô! É o cara que pentelha Thor o tempo todo: candidato a um dos favoritos do jogo!



## HULK

Ao longo de décadas e passando por seriados bregas até filmes cujos efeitos especiais eram tão convincentes quanto desculpas de político em CPI de corrupção, o grandalhão verde já foi herói, vilão e freak. Aqui, você pode ser tudo isso junto.



## HOMEM DE FERRO

Eternizado no cinema pelo ator Robert Downey Jr., a versão "gamística" de Tony Stark traz a tradicional armadura e todas suas funcionalidades e armas letais.



## WOLVERINE

Esse é outro personagem que ganhou muita força no cinema por causa de um excelente ator (Hugh Jackman) e que ganha vida nova no MMO da Marvel.



## VIÚVA NEGRA

A russa Natasha Romanoff continua sendo uma das espãs mais belas do mundo, agora trabalhando ao lado da S.H.I.E.L.D.



## DEADPOOL

O palhaço consegue ser mais engraçado do que o Homem-Aranha e mais politicamente incorreto do que o Duke Nukem. E ainda assim até hoje não conseguiram fazer um jogo legal com ele. Agora parece que a coisa vai mudar.



## MAGNETO

Seus poderes eletromagnéticos sempre foram muito divertidos nos quadrinhos, mas poder jogar com essa funcionalidade é uma curiosidade que qualquer fã das antigas tem.



Plataformas: PC | Desenvolvedora: Gazillion  
| Editora: Marvel | Lançamento: Abril/2015

# MELHORES JOGOS DE HERÓIS

Para este Top 10, apesar de alguns heróis aparecerem mais de uma vez, selecionamos apenas um jogo por franquia e exclusivamente de personagens criados nos quadrinhos. Descubra agora quais os tops dos tops!



## 10. BATMAN

1989 | NES

Difícil à moda NES, esse é o melhor adjetivo para descrever o jogo do Cavaleiro das Trevas para o console 8-bit da Nintendo. Com gameplay apurado, trilha sonora alucinante e um excelente design de fases, esse é o primeiro jogo de que se tem notícia onde é possível entrar na pele do Morcego de forma autêntica. O desafio é alto sim, mas quem disse que a vida do Homem-Morcego seria fácil?



## 9. X-MEN

1992 | Arcade, PS3/PSN, X360/Live

Numa época em que ainda não havíamos sido sugados pelo hype do desenho animado dos anos 1990, o beat'n'up dos X-Men arrebatou fichas e mais fichas nos fliperamas graças à sua jogatina viciante. Com Ciclope, Wolverine, Tempestade, Noturno, Colossus e Cristal no elenco, o game quebrou paradigmas ao trazer uma máquina para até seis jogadores simultâneos, colocando-nos em rota de colisão contra Magneto e seus comparsas num quebra-pau épico! Inesquecível!

## 8. THE PUNISHER

1993 | Arcade, Mega Drive

A combinação Capcom/Marvel rendeu muito nos anos 1990 e o game do anti-herói Justiceiro foi mais um desses marcos. Extremamente violento, o jogo oferecia o melhor do gênero "briga de rua" com Justiceiro e Nick Fury socando, chutando, arremesando, lançando e metralhando tudo que se movia pela tela. A ação era frenética e a satisfação em surrar o Rei do Crime no final é simplesmente fantástica. O jogo chegou a ganhar uma fraca adaptação para o Mega Drive que fez muita gente economizar nas fichas, mas a verdade é que a ação estava mesmo nos arcades.



## 7. X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

2009 | PC, PS3, Wii, X360

Alguém falou em violência? Pois em *X-Men Origins: Wolverine* essa é a palavra de ordem. Salvando a reputação do baixinho da Marvel do horrendo filme homônimo, o game coloca o mutante favorito da galera pra enfrentar seus inimigos sem medo de gastar as garras. Cabeças decepadas e muito, mas muito sangue eram cortesia de Wolverine em um game que trazia a personificação de Hugh Jackman, mas com o "jeitinho" do Wolverine clássico – afinal, era possível até jogar com a roupa do famoso desenho dos anos 1990.



## 6. X-MEN 2: CLONE WARS

1995 | Mega Drive

O primeiro game dos X-Men para o Mega Drive já era bom, mas o segundo conseguiu superá-lo. Colocando o jogador direto no meio da ação sem sequer uma tela de Press Start, *Clone Wars* trazia ação side-scrolling em um jogo desafiador e que incentivava o uso dos heróis Ciclope, Psylocke, Fera, Wolverine, Gambit e Noturno – cada um com sua habilidade própria, para superar cada etapa do jogo. Com um roteiro caprichado, era possível até jogar com Magneto e enfrentar o temido Apocalypse no final.



### 5. THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

1994 | Mega Drive

Quem disse que o Mega Drive não era capaz de bater o Super NES em qualidade gráfica e de som? Pois o jogo protagonizado por Batman e Robin no Mega era a prova viva disso. Com tri-



lha e efeitos marcantes e gráficos de fazer inveja ao famoso chip SuperFX do Super Nintendo, Batman e Robin era mais um jogo fiel ao universo do herói, cheio de fases e inimigos criativos, que exigia nada menos do que perfeição e que por isso era tão bom e divertido, especialmente quando jogado em dupla.

### 4. TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II

1989 | Arcade, NES

Muita gente sequer sabe que as Tartarugas Ninjas nasceram nos quadrinhos, já que a popularidade veio com o desenho animado. Numa das máquinas mais estilosas já criadas para o fliperama, o game trazia todos os elementos clássicos do universo das



Tartarugas em uma jogatina para quatro pessoas ao mesmo tempo, sempre com bom humor e lutas marcantes contra os vilões. *Turtles in Time* para o SNES pode ser o título das Tartarugas favorito de muitos, mas o gameplay e a qualidade gráfico-sonora desse título na versão Arcade ainda são o que há de melhor.

### 3. MARVEL VS. CAPCOM 2

2002 | Arcade, Dreamcast, PS2, Xbox

A Capcom levou todos os jogadores para um verdadeiro passeio com este título de luta no começo dos anos 2000. Trazendo seus próprios personagens para enfrentar um mix de heróis da Marvel que trazia os X-Men, Vingadores e Homem-Aranha, a empresa conseguiu produzir um game viciante, de alto nível técnico e que figurava em campeonatos como grande estrela. O elenco e as combinações de poderes proporcionados por esta segunda edição jamais serão superados.



### 2. SPIDER-MAN 2


2004 | PC, PS2, Xbox

Livremente baseado no segundo filme da trilogia de Sam Reimi para o Cabeça-de-Teia, esse *Spider-Man 2* é o sonho que virou realidade para muitos fãs. Permitindo um nível de liberdade absurdo ao explorar Nova York e viver a vida do Aranha, o game trouxe aventura, diversão e todas as características do amigo da vizinhança para dentro dos videogames. Com missões paralelas empolgantes, história expandida para receber mais heróis e vilões da Marvel e um alto fator replay, o game é uma verdadeira homenagem ao legado do Homem-Aranha.



### 1. BATMAN: ARKHAM CITY

2011 | PC, PS3, X360

O novo game do Homem-Morcego que chega em 2015 para os consoles de nova geração pode até vender a ideia de "Seja o Batman" pela primeira vez na franquia *Arkham*, mas a verdade é que após o fantástico *Arkham Asylum*, *Arkham City* aperfeiçoou tudo que era possível para trazer a experiência definitiva ao assumir a capa do Cavaleiro das Trevas. Um mundo maior, inimigos mais complexos, tramas e subtramas ricas e detalhadas, gadgets aprimorados e um Batman mais violento e feroz do que nunca. Entrar na pele do maior detetive do mundo e limpar as ruas de Gotham é um dos momentos mais marcantes da história dos heróis nos games. Que *Arkham Knight* supere isso, obviamente ficaremos felizes. Mas, acredite, a briga vai ser boa! 



Harley era bem ousadinha em *Arkham City*

# PIORES JOGOS DE HERÓIS

O campo é vasto, mas o mundo dos super-heróis ainda sofre com games ruins quando envolve esses “seres”. Escolhemos os 16 piores títulos já lançados tendo super-heróis como tema. Vai vindo aí...

## 16. MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS

2005 | DS, GameCube, PS2, PSP, Xbox

Com o sucesso de *Marvel vs. Capcom*, a EA conseguiu que a Marvel liberasse o desenvolvimento de *Rise of the Imperfects*. Não dá para errar quando se tem um jogo em que se pode lutar com heróis da Marvel. Mas a EA errou – e



feio! O jogo já começa com a morte do Capitão América e do Hulk, talvez para justificar o fato de eles não estarem no game. Mas o sistema de combate é horrendo e o design ingame é péssimo. Vale lembrar que a parceria da EA com a Marvel acabou logo depois de o game ser lançado.

## 14. WATCHMEN: THE END IS NIGH

2009 | PC

As HQs clássicas de *Watchmen* são até hoje reverenciadas como “cult”, ainda que no cinema nunca tenhamos tido nada além de um filme apenas razoável. O problema é que o filme razoável virou um game ruim. Nós sinceramente queríamos um dia saber



de Alan Moore e o que ele achou de verdade desse jogo, pois não tem nenhuma profundidade, nenhum simbolismo e nenhuma das nuances que tornaram as HQs mundialmente cultuadas pelos fãs. Rorschach e Nite Owl parecem ter apenas uma meia dúzia de movimentos codificados no jogo: é tudo muito repetitivo. O game também está disponível hoje em dia para baixar nas redes PlayStation Network e Xbox Live.

## 13. TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

1989 | Commodore 64, NES, PC

Na teoria, esse jogo lançado inicialmente para NES era baseado no desenho animado das Tartarugas Ninjas. Mas só na teoria, pois na prática era um amontoado de códigos recortados que se juntavam para formar uma colcha de retalhos em forma de game. Completamente desbalanceado, o jogo tinha partes tão fáceis que chegavam a ser



ridículas, enquanto outras era praticamente impossíveis de terminar. A fase debaixo d'água deve ter mandado muita criança para a terapia no final dos anos 1980: você tinha poucos minutos para encontrar bombas subaquáticas. O problema é que as tartarugas nadavam lentamente e ainda eram atingidas por pedaços de muro que caíam na água. Felizmente, depois eles acertaram a mão em *Teenage Mutant Ninja Turtles II*.

## 15. SPAWN: THE ETERNAL

1997 | PS1

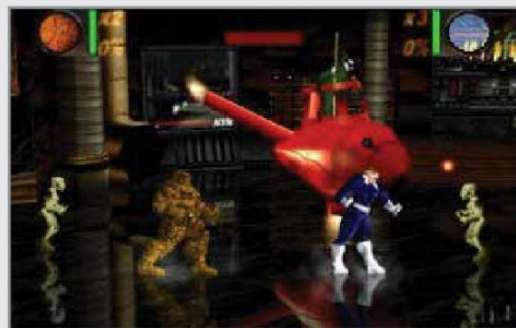
Baseado no clássico de Todd McFarlane, o game foi lançado no mesmo dia que o filme dirigido por Mark Dippé chegou aos cinemas. O CD do jogo, quando colocado em um CD-player, rodava uma entrevista com McFarlane que, no final das contas, era a única coisa realmente legal desse título. Para você ter uma ideia, as avaliações médias do game na imprensa especializada variavam entre 1,5 e 2,0, considerando que a nota máxima era 10. Felizmente, o personagem ganhou uma segunda chance mais tarde, no Xbox, com *Soul Calibur II*.



## 12. OS QUATRO FANTÁSTICOS

1997 | PS1

Enredo fraco, missões muito curtas, inimigos muito fáceis ou exageradamente difíceis (balanceamento péssimo!). Os gráficos até que não eram tão ruins assim se considerarmos os recursos de 18 anos atrás, mas o resultado final está mais para o filme homônimo de Oley Sassone (um verdadeiro abacaxi lançado três anos antes do game) do que para a razoável película de Tim Story, estrelado pela bela Jessica Alba, em 2005. O game é tão sem noção que se trata de um beat'em up à la *Street of Rage*, com ação lateral e muita pancadaria, mas uma trilha sonora de jazz. Pior: ainda repetiram a dose uma década mais tarde.



## 11. AVENGERS IN GALACTIC STORM

1995 | Arcade

Baseado no arco do enredo de *Operation: Galactic Storm*, o game estava disponível para se jogar sozinho ou com um amigo.

Foi o primeiro projeto dos anos 1990 a ter personagens "assistentes", que ajudavam nas lutas. Thor e Homem de Ferro, por exemplo, eram "assistentes" de Capitão América e Black Knight. O chefe final era uma cabeça dentro de uma jarra. E isso era um jogo de luta. A Data East, produtora do game, fechou as portas em 2003.



## 10. X-MEN: DESTINY

2011 | DS, PS3, Wii, X360

Com roteiro de Mike Carey (que escreveu a história dos quadrinhos de *X-Men: Legacy*), uso do motor gráfico Unreal Engine 3 e lançamento pela Activision, esse era um tiro certo para fazer sucesso.

Aconteceu o contrário. Os combates são repetitivos, os cenários são clonados uns dos outros e a animação dos personagens parece saída do primeiro PlayStation. O estúdio Silicon Knights fechou as portas depois do lançamento e todas as cópias não vendidas foram recolhidas das prateleiras e destruídas, por conta de uma pendenga judicial com o Unreal Engine. Em 2014, a decisão se estendeu também pro formato digital.

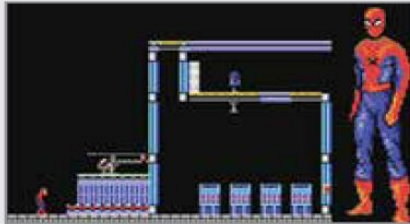


## 9. THE AMAZING SPIDER-MAN

1990 | GameBoy

Com exceção de *Spider-Man: Shattered Memories* (2010) e *Spider-Man 2* (2004), nosso querido Aranha nunca teve muitos jogos que podemos chamar de "bons". Mas

esse título do início dos anos 1990 precedeu a era das superproduções cinematográficas hollywoodianas e em alguns momentos nem parecia ser um produto oficial de verdade. Pra você ter uma ideia, o desenho dos inimigos é idêntico: todo adversário é igual. Parece que você está sempre combatendo o mesmo cara. A teia do Aranha não tinha animação alguma – mas isso se deveu mais às limitações técnicas do Game Boy. O pior é que o jogo ainda teve duas sequências, *The Amazing Spider-Man 2* e *The Amazing Spider-Man 3: Invasion of the Spider-Slayers*.



## 8. CATWOMAN

2004 | GameCube, PC, PS2, Xbox

Essa história de game feito às pressas para sair junto com o filme é antiga, mas o resultado quase sempre é desastroso.

Halle Berry havia acabado de estrelar a Mulher-Gato no cinema e não importava se o filme era ruim – era a Halle Berry vestida de Mulher-Gato, pô!!! Desde Julie Newmar não tínhamos uma atriz que fizesse jus à personagem. Aí, corremos atrás do jogo. Encontramos um gameplay que era uma versão menos inspirada de *Tomb Raider* e um *Cat Sense* que parecia uma cópia do *Spider Sense* do Homem-Aranha. Os controles reagiam de maneira pífia no PS2 e todos os combates terminavam com uma sequência de chutes idênticos da protagonista.



## 7. THE INCREDIBLE HULK: PANTHEON SAGA

1997 | PC, PS1, Saturn

Baseado na série em quadrinhos do Hulk, esse título é um singleplayer de ação lateral que tem uma história sem pé nem cabeça, uma animação tosca, trilha sonora sem graça e um gameplay tão fácil

quanto um jogo casual de Facebook dos dias de hoje. Hulk passa a maior parte do tempo socando caixas e robôs. Imagine um *Crash Bandicoot* em uma versão chata, tediosa, com uma câmera quase estática. E quanto à animação... Bem, imagine uma criança com um bonequinho de plástico do Hulk, fingindo que ele está atacando os inimigos. É essa a sensação que a "renderização" do personagem passa para a gente... Sério mesmo.



## 6. SURFISTA PRATEADO

1990 | NES

Desenvolvido pela Arcadia Systems e lançado pela Nintendo, o único jogo estrelado pelo Surfista Prateado era tão difícil, mas tão difícil, que sempre é lembrado em listas de piores games de todos os tempos. O fato é que qualquer coisa derrubava o personagem. E se ele é derrubado, morre. Como o cara podia combater Galactus se não conseguia ficar de pé na prancha? A criação da dupla de gênios Stan Lee e Jack Kirby era uma coisa bem "filosófica", o personagem buscava compreender o ser humano em sua essência. Mas não dá para "compreender a humanidade" sem conseguir avançar uma fase sequer do game.



## 5. THOR: GOD OF THUNDER

2011 | 3DS, DS, PS3, Wii, X360

Não vamos ficar aqui repetindo essa história de game ruim que sai junto com filme blockbuster, mas quando o divertido filme *Os Vingadores* saiu, esse abacaxi saiu junto e o resultado outra vez é muito ruim. Os gráficos tentaram recriar o visual do filme e Thor deve ter ficado constrangido com o que viu. Dizem que Loki tá rindo até agora...



## 4. MARVEL'S UNCANNY X-MEN

1989 | NES

Alguns jogos lançados no final dos anos 1980 e início de 1990 eram tão toscos que hoje em dia a gente não sabe mais avaliar se é apenas fruto da pixelização da tecnologia disponível na época ou se é ruindade mesmo. Mas os gamers mais velhos certamente se lembram desse projeto que era um verdadeiro insulto à tradição da Marvel: feio, mediocre e ridiculamente difícil.



## 3. BATMAN: DARK TOMORROW

2003 | GameCube, Xbox

Hoje em dia, Batman é referência nos jogos AAA de alta qualidade, mas 12 anos atrás a situação era bem diferente. Com gráficos quase amadores, controles confusos, câmera sem rumo e um sofrível Ra's Al Ghul como adversário, de Batman aqui a gente só tinha o nome. O resto era uma ofensa ao Homem-Morcego, inclusive a patética cena final de morte do protagonista, quando você acabava o jogo de forma "errada".



Dizem que ele ficou assim depois de jogar *Superman: The New Adventures*, para N64

## 2. AQUAMAN: BATTLE FOR ATLANTIS

2003 | GameCube, Xbox

Presença certa em 11 de cada 10 lista de piores games da história, o jogo adota a fase do Aquaman com barba para combater o mesmo inimigo clonado mil vezes. A sensação é exatamente essa: você combate o mesmo inimigo do início ao fim do jogo. O fundo do mar renderizado aqui parece ter sido tirado de *River Raid* (aquele mesmo, de 1982). Nunca mais o Aquaman estrelou nenhum jogo depois disso aqui – deve ter ficado traumatizado...



## 1. QUALQUER JOGO DO SUPERMAN

O primeiro lugar dessa lista não é de apenas um jogo, mas de todo um "gênero": todos os jogos do Superman feitos até hoje são muito ruins (estamos abordando aqui apenas os títulos nas quais ele é o protagonista). Nos idos de 1978, o primeiro *Superman* para Atari 2600 apenas copiava de forma grosseira o clássico *Pitfall*. Em 1985, *Superman: The Game* (Commodore 64, Atari) tinha como maior atrativo poder jogar com Darkseid – e nada além disso. Entre 1988 e 1997, tivemos diversos títulos protagonizados pelo Homem de Aço saindo para NES, SNES, Commodore 64, Genesis, Master System e GameBoy: todos ruins. Em 1999, tivemos *Superman: The New Adventures*, para N64, considerado até hoje como o pior jogo de super-herói de todos os tempos. Nos anos de 2002 e 2003, o hype era basear o game nos originais de desenhos animados e assim vieram *Superman: Shadow of Apokolips* (PS2, GameCube), *Superman: The Man of Steel* (Xbox) e *Superman: Countdown to Apokolips* (GBA) – um pior do que o outro. Em 2006, *Superman Returns* (DS, PS2, X360) chegou na cola do filme homônimo, mas controlar o herói no ar era tão difícil quanto ridículo. E você ainda tinha que combater Metallo – que não estava no filme, diga-se. Isso daria uma tese de doutorado: por que diabos nunca houve um jogo realmente bom protagonizado pelo Superman? 🐸

# 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.

## DEUS EX: MANKIND DIVIDED

▶ Rafael Barbosa

## COM A CARA DE DISTRITO 9

Adam Jensen continua sua luta contra os Illuminati e, para dismantelar o inimigo, ele contará com a ajuda de duas organizações. O problema desta vez é saber em quem ele pode confiar de verdade...



A franquia *Deus Ex* tem um significado especial para Jean François Dugas: “Alguns jogos parecem simplesmente não se importar com você, mas com *Deus Ex* você sente que suas ações realmente têm importância”, afirmou o produtor executivo da série, em entrevista à revista *Game Informer*.

Esse era um conceito que estava muito vivo na mente dele quando foi convidado pela Square Enix para participar de um novo jogo da série, em 2007, culminando quatro anos depois no nascimento de *Human Revolution*. Agora, um novo jogo da franquia foi anunciado e promete expandir todos os conceitos do anterior.

*Deus Ex: Mankind Divided* é ambientado dois anos após os eventos narrados em *Human Revolution*. Novamente, assumimos o manto de Adam Jensen, um soldado que após se envolver em uma grande conspiração, tem que lidar com as consequências de um ataque terrorista que mudou o rumo da humanidade. Os Transhuman (pessoas que receberam implantes cibernéticos) passam a ser tratados como cidadãos de segunda classe, vítimas de preconceitos e segregados pela sociedade.

Inspirado por filmes de ficção como *Distrito 9*, o novo jogo promete levar os temas narrados no primeiro game a um

novo patamar. Se após ter seu corpo modificado em *Human Revolution* Adam tinha que lidar com questionamentos morais sobre sua própria humanidade, agora essas questões prometem ser tratadas de maneira mais profunda. A discussão sobre como a sociedade trata as pessoas tidas como “diferentes” promete ser posta em voga com uma abordagem corajosa, pois pouquíssimos games se propõe a abordar assuntos tão complexos e polêmicos como a xenofobia.

#### QUESTÃO DE LIBERDADE

Mas além de ser uma história sobre sociedades, *Mankind Divided* é um conto sobre a liberdade física e moral de um homem. “Jensen sente-se responsável pelos eventos narrados em *Human Revolution* e de muitas formas essa é uma história sobre sua redenção”, afirmou a diretora narrativa do game, Mary DeMarle, também à *Game Informer*.

O protagonista continua sua luta contra



“Jensen sente-se responsável pelos eventos narrados em *Human Revolution* e de muitas formas essa é uma história sobre sua redenção”

Mary DeMarle



**“Alguns jogos parecem simplesmente não se importar com você. Mas com *Deus Ex* você sente que suas ações realmente têm importância”**

Jean François Dugas

os Illuminati e para dismantelar o inimigo ele contará com a ajuda de duas organizações. Trabalhando como agente duplo para uma força policial chamada Force 29 e para um grupo rebelde chamado Juggernauts Collective, Adam têm que ajudar as duas facções sem nunca confiar plenamente em nenhuma delas. É nesse ponto que os dilemas irão começar, pois as duas facções oferecem missões que muitas vezes entram em conflito, fazendo com que o jogador tenha que decidir em quem confiar e qual lado escolher.

Segundo os desenvolvedores, o jogador será tentado com escolhas a cada passo de sua jornada. Enquanto caminha pela história principal, missões paralelas irão aparecer e algumas impactarão significativamente na narrativa do game.

“Vejo essas histórias paralelas como maneiras de explorar alguns temas do game de maneira mais profunda”, completa Dugas.

#### CADA HORA DE UM JEITO

Como no game anterior, cada missão pode ser realizada de diversas maneiras, da ação totalmente furtiva até o combate direto. O modo stealth será basicamente o mesmo visto em *Human Revolution* e, assim, enquanto desbrava cada cenário, o jogador poderá optar por aniquilar os inimigos utilizando-se de ataques surpresas ou mesmo passar por eles sem que nem mesmo notem sua presença – embora cada ação ofereça um nível diferente de dificuldade.

Embora as mecânicas furtivas do game tenham se mantido, o modo de combate teve muitas de suas opções reformuladas. A qualquer momento, nossas armas poderão ser modificadas, adicionando ou removendo dispositivos. As habilidades combativas de Adam também sofreram grandes modificações e agora, com os upgrades certos, nosso herói poderá se transformar em um verdadeiro tanque de guerra, enfrentando inimigos fortemente armados sem medo das consequências. Dugas fala que a intenção é fazer com que os combates se tornem mais recompensadores, embora isto não quer dizer que tenham se tornado mais fáceis.

“Os inimigos não terão apenas uma grande variedade de armas, mas também implantes tecnológicos e outros equipamentos de combate”, afirma o diretor executivo, ao comentar que a IA (Inteligência Artificial) dos adversários também foi melhorada.

Como no título anterior, o jogador irá evoluir as habilidades de Adam durante a narrativa, seja encontrando kits que irão desbloquear novas habilidades, seja utilizando pontos de experiência para evoluir os poderes do personagem. Entretanto, as opções agora serão muito maiores (digamos o dobro) do que o visto no game anterior, abordando aspectos combativos, furtivos, de hacking e sociais do herói.

Claro, usar suas habilidades tem um preço. Inspirados pelas mecânicas utilizadas em *Dishonored*, agora cada habilidade exigirá um consumo de energia distinto, que pode ser recuperada parcialmente



#### ERROS DO PASSADO

Embora seja um grande jogo, a equipe responsável por *Human Revolution* não ficou satisfeita com alguns aspectos do game. As lutas com os chefes, por exemplo, eram exageradamente voltadas para o combate. Esse erro aconteceu porque essa parte do jogo foi desenvolvida por outra desenvolvedora, já que para entregar o game dentro dos prazos, parte de seu desenvolvimento foi entregue a empresas terceirizadas. Isso não irá acontecer em *Mankind Divided*.

Outro ponto importante é que, embora os saves do game anterior não possam ser utilizados no novo título, com o crescimento da série, isso pode mudar no futuro: “Estamos planejando uma franquia agora, um grande arco. Queremos expandir esse universo e esses personagens para outros jogos e outros meios de entretenimento”, planeja Jean François Dugas.

após alguns momentos, mas que somente pode ser completamente restaurada com a ajuda de itens extras. 🎮



**Plataformas:** PC, PS4, XO | **Desenvolvedora:** Eidos Montreal | **Editora:** Square Enix | **Lançamento:** Final de 2015



A ação furtiva está ainda mais valorizada no novo jogo



A IA melhorada exige mais cuidados com os NPCs

# COMEÇA A NOVA TRILOGIA

Apesar de ser a terceira edição da franquia, não se trata de um *Battlefront 3*, mas de um reboot. No entanto, considerar esse game um reinício da franquia faz sentido e nós vamos explicar a razão

A grande dúvida sobre 2015 é: será o ano dos super-heróis ou de *Star Wars*? Com títulos de peso como a estreia de *Vingadores 2: Era de Ultron* nos cinemas e o sétimo episódio de *Star Wars* chegando no final do ano, a pergunta é pertinente, mas difícil de ser respondida. Do lado dos usuários da Força, as batalhas da terceira edição de *Star Wars: Battlefront* são os destaques da avalanche de produtos da marca.

O título deu as caras pela primeira vez na E3 2013. Vimos um pouco mais na edição de 2014, mas a grande revelação aconteceu no dia 17 de abril deste ano, durante a *Star Wars Celebration*. O painel sobre o game contou com a presença de desenvolvedores da Dice e da Lucasfilm, que trabalham em conjunto na produção. Novas informações foram reveladas, mas muita coisa ainda está no campo das especulações.

## REBOOT DA GUERRA NAS ESTRELAS

Apesar de ser a terceira edição da franquia, não se trata de um *Battlefront 3*, mas de um reboot. Considerar esse game um reinício da franquia faz sentido, levando em consideração que os dois anteriores foram desenvolvidos pela extinta Pandemic Studios. Mas esse também não foi o único motivo para tal decisão.

Jesper Nielsen, produtor-assistente do Uprise, estúdio de apoio da Dice, afirmou



## O EPISÓDIO VII

Apesar de não contar com um "modo história", a DLC gratuita *The Battle of Jakku*, programada para sair no dia 8 de dezembro, funcionará como uma espécie de prólogo. Isso ocorre porque a batalha fará parte da história da franquia, mas acontece antes dos eventos do filme.

Ou seja, *Star Wars: Battlefront* será o pontapé inicial da nova trilogia.



Se até agora você ainda não viu motivos para se empolgar com *Star Wars: Battlefront*, aqui vai um lembrete: você vai poder jogar com Darth Vader. Você vai poder controlar o "ômi", pô!!!

ainda em abril que o reboot aconteceu "por conta de o game ser diferente dos antecessores, embora ainda mantenha algumas similaridades bem particulares". Porém, uma das maiores preocupações dos fãs não é a semelhança com as edições anteriores, mas que seja apenas um clone de *Battlefield*, com visual de *Star Wars*. Um fato aponta para essa possibilidade: estar em desenvolvimento pela própria criadora da série.

Mesmo assim, o time envolvido na produção afirma que não será uma cópia de *Battlefield*. O próprio Jesper Nielsen diz que tal suspeita não faz sentido e, para defender seu ponto, ele dá como exemplo a ausência de tanques e destruição desenfreada. A destruição, inclusive, foi um dos pontos abordados: diferentemente do que vemos no carro-chefe da Dice, *Battlefront* não contará com tantos elementos destrutíveis, na tentativa de criar uma experiência fiel à *Star Wars*.

Apesar de muitas novidades ainda esta-

rem por baixo dos panos, uma boa parcela foi revelado durante o mês de abril. Entre as novidades, o destaque vai para o modo Walker, que contará com até 40 jogadores simultâneos e parece ter diferentes mecânicas de acordo com o mapa jogado. Outra modalidade são as missões, nas quais você pode jogar sozinho ou em companhia de um amigo.

## AS GATINHAS STORMTROOPERS

Pela primeira vez contaremos com a presença de Stormtroopers do sexo feminino. Apesar de não terem aparecido nos filmes, a própria Lucasfilm afirmou que elas sempre fizeram parte do exército, embora sejam minoria nas tropas imperiais.

O novo *Battlefront* contará com um novo planeta: Sullust, que conta com paisagens vulcânicas inspiradas na Islândia. Os Sullustan, nativos do planeta, também serão uma das raças disponíveis, junto com os Ishi Tib, uma raça de cor verde cujos rostos lembram estrelas-do-mar. Cada



“O reboot aconteceu por conta de o game ser diferente dos antecessores, embora ainda mantenha algumas similaridades bem particulares”

Jesper Nielsen

Agora teremos umas gatinhas Stormtroopers também



planeta contará com dois ou três mapas.

Alguns elementos ficarão ausentes deste reboot em relação aos dois primeiros jogos. Entre os modos foi retirado o Galactic Conquest, que continha elementos de estratégia por turnos e luta pelos planetas. Mais importante que isso, o game não contará com uma campanha para um jogador – apenas nas missões citadas acima.

A maior ausência fica para os três primeiros episódios que compõem a “prequel”, que não serão retratados. A Dice também confirmou que não teremos batalhas

espaciais, apenas combates aéreos nas superfícies dos planetas. No entanto, foi dito que sua inclusão ainda é discutida internamente entre a equipe de desenvolvimento, por isso, estamos apostando em um DLC após o lançamento do jogo. Mas não leve isso em consideração até uma confirmação oficial.

Os planetas que voltam nesta versão são Endor, Hoth e Tatooine. Já as personalidades que darão as caras e serão jogáveis são Darth Vader e Bobba Fett. Foi confirmado também que R2-D2 e C3PO estarão



## UM JOGO SEM CLASSE

Calma, o game não xingará você. O que queremos dizer é que os soldados não serão divididos pelas classes, como é feito em *Battlefield*. O objetivo dessa exclusão é dar espaço para um sistema completo de customização, permitindo adequar seu avatar de acordo com seu estilo de jogo. O game também contará com um sistema de progressão, que dará novas conquistas e desbloqueará itens para personalizar seu avatar.

O título contará com itens e power-ups espalhados pelos mapas. Entre os confirmados, temos um escudo pessoal, semelhante aos usados por tropas de choque na vida real; o famigerado lança-mísseis; e uma torre que projeta uma redoma que protege quem está dentro do fogo inimigo. Vale lembrar que jetpacks também fazem parte do pacote.

presentes, mas obviamente como NPCs (personagens não jogáveis). Entre os veículos, veremos o retorno das speeder bikes, dos andadores AT-ST e AT-AT e dos principais caças rebeldes e imperiais. A única novidade mesmo é a possibilidade de controlar a Millennium Falcon.

## FANTASMAS ASSOMBRAM A SÉRIE

O novo *Star Wars: Battlefront* promete muito, mas as dúvidas ainda são grandes e alguns fantasmas precisam ser vencidos. O primeiro é a de superar seus antecessores, mesmo não abrangendo todos os episódios da franquia. O segundo é não ser um clone de *Battlefield* disfarçado de *Star Wars*. Por fim, o último fantasma é não cair na tentação de remover características do jogo para oferecê-los como DLC pago. Caso EA e Dice decidam por incluir batalhas espaciais, o melhor é que o façam como DLC gratuito ou enfrentarão uma onda de ódio forte dos fãs.

Superando esses obstáculos e contando com os gráficos incríveis mostrados nos trailers, *Star Wars: Battlefront* tem tudo para abrir o sétimo episódio de maneira explosiva! Mas no bom sentido. 🎮

Batalhas com cara de Battlefield...



Plataformas: PC, PS4, XO | Desenvolvedora: Dice | Editora: EA | Lançamento: Novembro/2015

# A MALDIÇÃO DOS SETE ANOS

Depois de um hiato de longos sete anos, a franquia promete volta triunfal com foco total no multiplayer com suporte a 10 jogadores divididos em dois times: Terroristas e Antiterroristas. Escolha seu lado.

**S**ete anos sem um novo *Rainbow Six*. Sete anos! O jogo foi um dos shooters que revolucionou o gênero com sua aproximação mais tática, posteriormente fazendo sucesso no PS3 e no X360 com um multiplayer viciante.

*Rainbow Six Siege* promete ser um retorno ao que tornou a franquia um sucesso, sem perder o toque moderno.

Com ênfase no multiplayer, as partidas dão suporte a 10 jogadores divididos em dois times: Terroristas e Antiterroristas. Ao contrário dos títulos mais recentes da série *Rainbow Six Vegas*, *Siege* busca voltar um pouco às origens da franquia e enfatizar o uso de estratégias.

As partidas girarão em torno do resgate de um refém por uma equipe, enquanto a outra terá de simplesmente evitar isso e, caso seja eliminada, perderá o round. *Rainbow Six Siege* também contará com campanha, mapas cooperativos e o retorno do famoso modo Terrorist Hunt, sucesso em *Rainbow Six Vegas*. Detalhes sobre esses modos, no entanto, ainda não foram revelados.

Em comparação a *Battlefield*, a *Call of Duty* e a outros shooters, *Rainbow Six Siege* tem uma movimentação menos frenética, com armas que são realmente letais: bastam dois ou três tiros que você

eliminará o oponente. Mas saber como se posicionar será o diferencial entre a vida e a morte: o soldado poderá se inclinar para a esquerda ou direita, de modo a não expor muito o corpo, mantendo a visibilidade, ainda que limitada, do local.

Outro exemplo de mobilidade é usar um escudo balístico e dois policiais para invadir um cômodo. Enquanto um carrega o escudo, o outro será capaz de se inclinar, disparar contra quem estiver no local e evitar de ser baleado.

## COM CARA DE COUNTER-STRIKE

A estrutura das partidas online de *Rainbow Six Siege* possui similaridade com o que é visto em *Counter-Strike*. Você só tem uma vida por round e, se morrer, terá de esperar o próximo. Os desenvolvedores apontam o tédio dos jogadores como um dos motivos para qual essa regra de só haver uma vida por round ter desaparecido nos últimos 10 anos. Muitos usuários sentem como se não fossem mais úteis após morrer e *Rainbow Six Siege* combaterá isso de duas maneiras: os rounds no geral apresentam curta duração, então você nunca precisará esperar muito até que o próximo comece.

E quando o jogador morrer, ele ainda será de grande ajuda para a equipe

atacante ou defensora, sendo levado para uma tela onde poderá controlar câmeras diversas ou as de um helicóptero, para que possa ajudar a identificar a posição dos inimigos.

“Um exemplo é no caso que o objetivo esteja localizado em um quarto. Como Defensor, você pode aplicar uma estratégia onde cada jogador fica em um andar para flanquear os atacantes invadindo a casa. A partir do momento que um morre, você terá de reagrupar o time inteiro em torno do objetivo”, explicou o produtor Andrew Witts, no site Behind The Wall. “Talvez você esteja em quatro contra cinco e os atacantes invadem pelo porão. Existem apenas duas escadas para o primeiro andar e o seu companheiro de equipe que morreu te dá a informação de qual escadaria estão subindo. Você pode então bloquear uma e criar um buraco em uma parede, fazendo com que mudem de rota para um ponto onde você pode matá-los com facilidade.”

## PLANEJAMENTO ED CADA PASSO

Antes de cada partida, você é levado para uma tela de planejamento que mostra uma planta do local em que as equipes batalharão. Isso ajuda a definir uma estratégia, um ponto de entrada e uma rota.

**Em comparação a *Battlefield*, a *Call of Duty* e a outros shooters, *Rainbow Six Siege* tem uma movimentação menos frenética, com armas que são realmente letais: bastam dois ou três tiros que você eliminará o oponente**





Uso de reféns em vez de desarme de bombas foi uma opção da Ubisoft



Invasão de áreas inimigas agora precisa de muito mais cautela

A desenvolvedora promete uma grande variedade de opções para completar uma partida, como invadir uma casa pelas janelas do segundo andar. Uma partida busca ser sempre diferente da outra, de modo que você tenha de se adaptar aos diferentes estilos de jogadores.

Até agora, apenas dois mapas foram revelados, House e Plane. O primeiro, uma casa de dois andares na qual um refém deve ser resgatado. Plane segue o mesmo conceito, mas em um avião 747, que garantirá partidas mais emocionantes em corredores apertados. Outros mapas que estarão incluídos na versão final seguem o mesmo conceito.

A Ubisoft Montreal explica que a decisão de usar reféns ao invés do desarme de bombas, por exemplo, é que consegue-se criar um ponto em comum onde todos os jogadores tendem a se movimentar. Um refém que pode ser ferido ou morto resultará em maiores momentos

de tensão e requer maiores cuidados em como irá resolver o problema.

“Você tem de tomar cuidado ao tentar invadir uma área onde o refém está. Não pode apenas jogar uma granada ou qualquer explosivo próximo ao refém antes de pensar duas vezes. Também tem de tomar cuidado quando mirar próximo ao refém. Tudo isso aumenta a tensão, o que difere de outros tipos de objetivos”, detalhou a Ubisoft Montreal em um de seus blogs.

#### O BOM USO DE DRONES


Ter informações sobre a posição do inimigo será essencial para vencer uma partida e os desenvolvedores adicionarão diversos equipamentos para que essa obtenção de informações não seja complicada. Uma das opções será usar o Drone, um pequeno robô com uma câmera que tem a capacidade de subir escadas.

Desenvolvido na Anvil-Next, mesmo motor gráfico de *Assassin's Creed*, o destaque em *Rainbow Six Siege* fica para a “destruição procedural” do cenário. Cada mapa possui elementos que podem ser destruídos, como pedaços da parede, portas ou até mesmo o chão. A promessa é que isso oferecerá maior variedade tática para o jogador.

#### ISSO AQUI NÃO É WHATSAPP...

O que poderá definir se o jogo irá se tornar um grande sucesso ou não é a comunicação entre jogadores. *Rainbow Six Siege* não será um shooter no qual você pode juntar um grupo de pessoas aleatórias e esperar resultados satisfatórios. Você precisa conhecer, estudar o mapa, saber quais são as oportunidades que o oponente tem e como defendê-las. Esse problema foi também visto em *Evolve*, que apesar de ser um bom shooter, sua estrutura assimétrica do tipo 4 x 1 dificultava partidas que não giravam em torno de equipes fechadas.

O segundo problema é tornar com o que o objetivo seja algo relevante. Da forma como é estruturado, muitos podem simplesmente invadir a casa e eliminar o oponente sem que necessariamente complete o objetivo. Isso nos lembrou o clássico *Wolfenstein: Enemy Territory*, em que os jogadores precisavam completar esses objetivos para avançar.

Ainda é cedo para dizer se irá cair no gosto dos jogadores, mas as expectativas são altas. Do que foi mostrado até então, tudo indica que *Rainbow Six Siege* será um ótimo shooter e digno de fazer jus à franquia que representa. 



Plataformas: PC, PS4, XO | Desenvolvedora: Ubisoft Montreal | Editora: Ubisoft | Lançamento: Setembro / 2015

## PERSONA 4: DANCING ALL NIGHT

▶ Rafael Barbosa

## TRILHA SONORA DE MATAR

Tramas complexas baseadas em relações humanas sempre foram o atrativo maior da série *Persona*, mas com uma trilha sonora dessas até quem não curte o gênero vai “cair” na música a noite inteira!

**P**ersona 4 está de volta e isso por si só é motivo de alegria. Depois de conquistar o coração dos gamers com suas tramas complexas e baseada em relações humanas, o jogo volta ao portátil da Sony para oferecer uma experiência diferente, com temática mais leve e descompromissada. *Persona 4: Dancing All Night* é um game “rímico”, que promete dar destaque a um dos pontos mais fortes da série *Persona*: a trilha sonora.

Apenas alguns meses se passaram após os acontecimentos narrados em *Persona 4*, porém, novos problemas começaram a surgir. Um estranho rumor começa a se espalhar pela cidade: se você assistir a um determinado vídeo à meia-noite, será transportado para “o outro lado” e nunca mais voltará.

Após ouvir o boato e notar que seus amigos estão desaparecendo, a jovem Rise Kujikawa pede ajuda para seu amigo Yu Narukami, que monta o Investigation Team para tentar descobrir as causas da nova crise.

## MECÂNICAS NÃO VARIAM MUITO

A história aqui é só um pano de fundo para que o jogador possa rever os personagens de *Persona 4* e entrar de cabeça no mundo da música. Quando os desafios começam, as mecânicas não variam



muito do que já vimos em outros jogos “rímicos” e, enquanto o personagem dança, o jogador deve fazer com que ele termine a música acertando os comandos que aparecem na tela PS Vita.

A trilha sonora do game continua sendo dirigida pelo compositor veterano das séries *Persona* e *Shin Megami Tensei*, Shoji Meguro, além de contar com composições originais de Ryota Koduka, que também conta com passagens pelas duas séries.

O game contará com mais de 30 faixas, incluindo remixes de músicas anteriores da franquia, o que deve atrair a curio-

sidade dos saudosistas, que poderão ouvir e conhecer o trabalho de outros grandes compositores japoneses, como Tetsuya Komuro (*Vampire Hunter D*, *Street Fighter II: The Animated Movie*) e Norihiko Hibino (*Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, *Bayonetta 2*).

O game também contará com vários personagens jogáveis, incluindo todos os membros do Investigation Team de *Persona 4*, como NanakoDojima e Kanami Mashita.

## CARISMA BEM DIRIGIDO

Pelo que pudemos conferir do gameplay até agora, as coreografias apresentadas pelos personagens durante as músicas seguem o estilo oriental, com movimentos pouco complexos, amplos e um pouco espalhafatosos, não muito preocupados em transmitir alguma coisa e sim apenas aproveitar a música e se divertir.

*Persona 4: Dancing All Night* tem sim um carisma especial, porém, é claramente dirigido a um nicho muito específico de jogadores: fãs da série *Persona* que curtam jogos “rímicos”.

Se é o seu caso e você já sabe o que esperar, esse promete ser um título quase obrigatório; Se não é, ele terá poucos atrativos a oferecer. 🎮



Plataforma: PSV | Desenvolvedora: Atlus Games Co. | Editora: Atlus Games Co. | Lançamento: Final de 2015

## DEVIL MAY CRY 4 SPECIAL EDITION

▶ Fernando Souza Filho

## AQUI AS GAROTAS MANDAM

Mais do que um banho de tecnologia no clássico de sete anos atrás, a nova versão traz resolução de next-gen, o maior elenco de personagens jogáveis da série e a presença das belas Lady e Trish



**E**m tempos em que finalmente a nova geração de consoles começa a se consolidar no mercado, nada mais natural que títulos de sucesso do passado voltem restaurados e adaptados ao poder de processamento do PlayStation 4 e do Xbox One. É exatamente isso que teremos com *Devil May Cry 4*, lançado inicialmente em 2008, que vendeu mais de

3 milhões de cópias pelo mundo afora e agora ganha sua *Special Edition*.

Mas a Capcom, que não é nada boba, não se limitou a uma simples migração para os consoles atuais e mudou até a configuração dos protagonistas e das texturas do game. Com resolução de 1080p e texturas em alta resolução, o jogo agora roda com 60 FPS (frames por segundo),

deixando os movimentos dos personagens muito mais bonitos na tela.

A primeira grande novidade é que Vergil chega redesenhado, com movimentos melhorados em relação a *Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition*. O mais legal é que o irmão gêmeo do protagonista Dante agora é um personagem jogável, que mistura as mecânicas de *Devil May Cry 3 Special Edition* com *DmC: Devil May Cry*, e é jogável em todas as missões.

## O TOQUE FEMININO DE LADY &amp; TRISH

O grande atrativo mesmo da nova versão é poder jogar primeira vez com Lady, que assume as missões de Nero, um jovem cavaleiro da Ordem que tem a missão de encontrar Dante, a misteriosa figura que assassinou o líder da Order of the Sword. Especializada em armas de fogo, ela é indicada para combates à longa distância, ainda que sua arma mais divertida seja o Kalina Ann, um arpéu que permite que ela atravesse todo um cenário em milissegundos.

Outra presença feminina marcante é Trish, a misteriosa mulher que assume as missões de Dante na história principal. O legal é que ela dispensa as mudanças habituais de armas, pois usa simultaneamente uma espada (que tem o curioso nome de Sparda) e suas pistolas.



Lady (esquerda) e Trish (direita): o que não falta é decote e pernas de fora na nova versão do jogo!

## DESAFIO FINAL SUPREMO

Também como novidade temos a inclusão do modo Legendary Dark Knight, que até então era destaque da versão para PC de *Devil May Cry 4*. Você será desafiado a lutar contra hordas de inimigos a cada encontro, oferecendo o desafio supremo para suas habilidades.

Com um total de cinco personagens jogáveis, *Devil May Cry 4 Special Edition* terá o maior elenco de protagonistas de toda a série *Devil May Cry* até hoje. E só isso já é mais do que suficiente para nos deixar com as mãos suando esperando pelo seu lançamento. 🎮



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

## FINAL FANTASY XIV: HEAVENSWARD

▶ Felipe Camarossi

## PARA UM PÚBLICO ADULTO

A nova expansão do MMO promete uma aventura ainda mais madura, pois as barreiras das intermináveis atualizações foi quebrada e agora vemos o fim de uma jornada se tornar o belo começo de outra

**F**inal Fantasy XIV tem conquistado novos territórios desde o seu lançamento, não por ser uma das mais recentes iterações da franquia, mas por ser um MMORPG que deu certo, com os elementos de uma das franquias mais famosas do mundo, conhecida por ter sua aventura projetada para um único jogador. Ele se tornou um dos jogos online mais populares do mundo, mas suas constantes atualizações esticavam uma trama que parecia não ter fim.

Agora, essa barreira foi derrubada, e o fim de uma jornada pode ser apenas o começo de outra. Aqui chegamos em *Heavensward*, a primeira grande expansão de XIV.

Como o próprio nome indica, uma expansão tende a aumentar o quanto de um certo ambiente pode ser desbravado. Com isso, *Heavensward* trará uma nova gama de cidades, culturas e calabouços para serem conhecidos e domados com suas novas habilidades. A trama irá envolver a cidade gélida de Ishgard e seus cavaleiros, que estão há milênios numa guerra mortal contra os dragões de Dravania. O embate que ficou conhecido como Dragonsong War e será o palco no qual o jogador terá de fazer seu papel para acabar com essa calamidade.

Conforme informado em entrevistas feitas com os desenvolvedores, *Heavensward* terá um enredo muito mais maduro e sombrio do que a estrada percorrida até aqui. É por isso que podemos esperar que os confrontos que desencadearam a Dragonsong War e suas consequências




mostrem um lado inesperado de *Final Fantasy XIV*. Para poder vivenciar tudo isso, o dito "o céu é o limite" terá de ser colocado no chão, pois vivenciar a guerra entre Ishgard e Dravania exigirá que você atravessasse as nuvens e perfure os céus.

## CAVALGANDO PELOS CÉUS

Uma das novidades mais gritantes de *Heavensward* é a chegada de meios para se locomover até os céus, seja através de montarias vivas ou de veículos novos. Sendo muito mais ágeis e interessantes que as terrenas, é algo que tornará sua

exploração do mundo de XIV muito mais instintiva. Também será uma forma viável de poder apreciar mais seus novos poderes, já que o teto subiu de 50 para 60.

Também teremos a adição de novas classes para se deleitar enquanto se enfrenta novos adversários: Dark Knight, Astrologian e Machinist irão chegar com novas árvores de habilidades e técnicas, além de novos equipamentos para usar ao máximo suas capacidades. Junte novidades com nostalgia e temos um enorme serviço aos fãs com o continente voador de *Final Fantasy VI*, o colossal Alexander, armas lendárias e outras novidades.

*Heavensward* respira vida nova para o MMO e decerto será um atrativo para os jogadores mais fiéis, que já acompanham a aventura, bem como tende a dar mais motivos para se dar uma chance a jogatina. Diante de um novo universo de possibilidades, com novas faces e fases, áreas e párias, amigos e inimigos, a única certeza é a de que, a cada novo começo, *Final Fantasy XIV* está longe deo fim. 



Novidades e respeito ao sentimento nostálgico dos fãs marcam *Heavensward*



Plataformas: PC, PS3, PS4 | Desenvolvedora: Square Enix | Editora: Square Enix | Lançamento: Junho/2015

# O REI, A RAINHA E O XADREZ

Série que nasceu nos tabuleiros na década de 1980 ganha mais uma edição forte no mundo dos jogos eletrônicos, agora com mecânica que remete aos primórdios dos bons títulos de ação da década atual



Você não imaginou que um jogo de xadrez pudesse ser tão violento, imaginou?

No início de maio, a nova edição da série *Warhammer 40,000* chegou ao Steam Early Access através de *Regicide*, que é a grande promessa da Hammerfall Publishing para o segundo semestre deste ano. A julgar pelo belíssimo primeiro trailer apresentado, os fãs da série não devem ficar desapontados.

*Regicide* investe em um gameplay clássico de estratégia, entrecortado por muitas cutscenes que não apenas animam, mas também orientam o direcionamento a ser seguido. São ao todo 50 missões a serem cumpridas no modo singleplayer, que por já nascer multiplataforma vai permitir uma interação entre a versão para PC e para os mobiles.

A história começa quando um grupo de Space Marines chega ao planeta Hethgar Prime para investigar estranhas transmissões de rádio que eles receberam. O capitão do grupo assume o papel de "rei" em um jogo clássico de xadrez: ele precisa sobreviver o máximo de tempo possível para não enfraquecer seu grupo. Os inimigos principais aqui são os velhos conhecidos Orks, que também terão seu

**Regicide investe em um gameplay clássico de estratégia, entrecortado por muitas cutscenes que não apenas animam, mas também orientam o direcionamento a ser seguido durante a ação**

próprio "rei" na Blood Angels Campaign. Mas é você quem vai escolher de que lado ficará nessa história.


O usuário pode jogar de cara a campanha do modo singleplayer ou ir para o multiplayer, que promete ser o grande atrativo desse título. Criando um login único que pode ser acessado via PC ou através de um mobile (iOS ou Android), você opta por jogar no modo *Regicide* ou *Classic* – ambos estão disponíveis no singleplayer.

O modo *Regicide* usa o conceito clássico de um tabuleiro de xadrez 8x8, com os jogadores podendo executar ataques com habilidades que variam por cada unidade de guerra. A medida que você acumula pontos na ação, suas habilidades vão recebendo upgrades automáticos.

Já o modo *Classic* apresenta um tabuleiro de xadrez tradicional, com movimentos

típicos do jogo de tabuleiro. Sem muita novidade, é indicado para quem não gosta de "invençônicas" nesse campo.

Para quem não está familiarizado com a história da série, não espere encontrar um game de ação como o interessante *Warhammer 40,000: Space Marine*, de 2011, lançado pela saudosa publisher californiana THQ. Em *Regicide*, a ação está mais ligada às origens da série, que nasceu nos tabuleiros, nos anos 1980.

A versão no Steam Early Access custa US\$ 15, mas promete acesso às features multiplataforma e às subfações extras, quando elas estiverem disponíveis. O produto final só sai no segundo semestre. 



Plataformas: Mobiles, PC | Desenvolvedora: Hammerfall | Editora: Hammerfall | Lançamento: Segundo semestre de 2015

# EI, É DE VERDADE MESMO!

Depois de cinco anos de hiato, a série volta à ativa com uso de atores e músicos reais dentro de cena, dando um nível de realismo jamais visto nos games de música: agora você vai subir no palco mesmo!

**D**a explosão de mercado em 2007 ao quase ostracismo total nos dois últimos anos, os games de música deram muito lucro aos seus criadores, chegaram a ser chamados de "salvação" do gênero, mas agora tentam encontrar seu próprio caminho para manter aquele público fiel. *Guitar Hero Live* é uma tentativa de retomar a série, que não investia em nada novo desde *Warriors of Rock*, lançado há cinco anos, que foi um fiasco monumental de vendas.

Mas em vez de simplesmente repetir a fórmula que deu certo lá atrás, o estúdio FreeStyle apresenta agora um novo controle-guitarra de seis botões, além de captura de movimentos que simulam com muito realismo um show de rock sob a perspectiva do guitarrista, em cima do palco. Também se destaca o *Guitar Hero TV*, um modo multiplayer que simula aquele estilo dos canais televisivos de música.

O desenvolvimento do jogo começou literalmente do zero em 2012, com quase nada aproveitado dos projetos anteriores. A ideia do estúdio FreeStyle era justamente ter um pique completamente novo, como personagens inéditos e uma reação mais realista do público em relação às músicas que são executadas.

Agora, tudo é filmado com atores e músicos reais, que interagem com o jogador durante o gameplay.

"Só sobrou mesmo o nome, todo o resto é diferente", disse o desenvolvedor Jamie Jackson para a imprensa americana, em



**O desenvolvimento do jogo começou literalmente do zero em 2012, com quase nada aproveitado dos projetos anteriores**

janeiro deste ano. Ele também chegou a dizer que o fator imersão do jogo será semelhante ao da série *Call of Duty*, que também é lançada pela Activision: você vai se sentir de fato como se fosse um rockstar.

A primeira diferença mais notável do novo game está na guitarra-controle,

que substitui os tradicionais cinco trastes coloridos por dois blocos de três trastes, que facilitará muito para os iniciantes. Por outro lado, o acessório promete uma simulação muito mais realista dos acordes, principalmente quando você usar os dedos no braço da guitarra-controle.

A trilha sonora, por sua vez, apresenta músicas de Green Day, Rolling Stones, My Chemical Romance, The Black Keys, Blitz Kids, Ed Sheeran, Fall Out Boy, Gary Clark, Jr., The Killers, The Lumineers, Skrillex e The War on Drugs.

Particularmente, torço muito para que séries como *Guitar Hero* e *Rock Band* voltem a lançar bons títulos, afinal, no auge desse hype, o vocalista Steven Tyler, do Aerosmith, chegou a dizer que nunca ganhou tanto dinheiro com seus álbuns como ganhou com o *Guitar Hero* especial de sua banda. E que voltem os bons tempos! 🎸



Jamie Jackson se empolgou ao fazer a demonstração pública da nova guitarra-controle

**Plataformas:** PS3, PS4, Wii U, X360, XO  
**Desenvolvedora:** FreeStyle | **Editores:** Activision | **Lançamento:** Outubro/2015

Tem jeito de MTV, mas é o *Guitar Hero TV*



# FOCO TAMBÉM NOS PILOTOS

Edição deste ano inova ao dar tanta importância para os pilotos quanto para os próprios carros que vão para a pista, além de capricho nos mínimos detalhes das máquinas, dos pneus e até do asfalto

Quem é fã de verdade da Fórmula 1 sabe que não há período melhor, mais empolgante e mais digno de atenção do que o momento de renovação da tecnologia das principais máquinas de corrida do mundo: quando uma equipe assina com uma nova marca de motores, quando um novo piloto assume o volante ou quando a temporada ganha novidades.

Curiosamente, tais termos podem servir – simbolicamente – como excelentes parâmetros para aqueles que gostam de se aventurar por si só nas pistas virtuais, mas precisam de bons motivos para partir para adquirir um novo game. Pois bem, *F1 2015* tem um novo piloto há duas temporadas: a Bandai Namco. Assim como um jovem e ambicioso piloto, a empresa vem com muita ambição distribuindo o trabalho da respeitada Codemasters e por isso reserva grandes esperanças.

E não é para menos, pois para esta temporada a Codemasters aposta em um motor, neste caso gráfico, totalmente novo. O trabalho de mais de dois anos é focado exclusivamente nos consoles de nova geração e o nível de detalhes é realmente embasbacante.

Do impressionante asfalto surrando os pneus até os mínimos detalhes dentro do cockpit, a reconstrução da realidade é fantástica. A riqueza não se limita ao visual e à dinâmica dos GPs: da temporada e até dos bastidores é lembrada.

Estudo de táticas com a equipe sobre os adversários, informações valiosas no rádio vindas dos boxes e o trabalho de preparação que fazem um campeão, tudo está planejado para estar lá.

Riqueza de detalhes desta edição impressionam: percebe a chuva desta cena!



Nesta versão 2015, o game quer mais e, mantendo uma estreita relação com a temporada real da Fórmula 1 e seu campeonato mundial organizado pela FIA, pretende atualizar seus dados sobre pilotos, provas e equipes para que o mundo real reflita no virtual e a experiência seja mais imersiva do que nunca.

## PILOTOS E MÁQUINAS

Outro aspecto importante, novo e que parece aposta certa é aproximação mercadológica com os astros por trás das máquinas. Pela primeira vez, um game de Fórmula 1 passa a focar nos pilotos tanto quando sobre seus carros. A própria capa do game estampa a novidade e a aproximação dos jogadores com seus ídolos além de fazer sentido para o desenvolvimento do jogo, também abre inúmeras possibilidades para o alcance do game

junto ao público. Desse modo, espere por Lewis Hamilton, Fernando Alonso, Nico Rosberg e pelo brasileiro Felipe Massa.

Como um grande bônus para os apaixonados, *F1 2015* guarda ainda uma surpresa a mais. Toda a temporada de 2014 virá como um extra, pronta para ser jogada por completo e gratuitamente. O intuito é disponibilizar a temporada que passou também para quem não teve a oportunidade de jogá-la anteriormente, mas agora nos consoles de nova geração.

Por fim, para o público latino americano, uma nova pista no México irá desafiar as habilidades dos mais experientes, trazendo também um dos astros do esporte no país: Checo Perez.

Resta agora colocar todas essas novidades à prova e saber se as ambições do game garantem a glória que os fãs tanto buscam atrás dos volantes. 🏁



Plataformas: PC, PS4, XO | Desenvolvedora: Codemasters Birmingham | Editora: Bandai Namco | Lançamento: Julho/2015



# O MELHOR SHOOTER DO ANO\* AGORA MAIS BARATO!



\*DE ACORDO COM OS GAME AWARDS



/UBISOFT.BRASIL

YouTube /UBISOFTBRASIL



@UBISOFTBRASIL

# FARCRY 4

VAI ENCARAR?

9,5/10 "DE ENCHER OS OLHOS"  
TECHTUDO

90/100 "IMENSO MUNDO  
ABERTO"  
BAIXAKI JOGOS

9/10 "A MELHOR PEDIDA"  
GCB

4/5 "INESPERADAMENTE  
MARCANTE"  
OVERLOADR

A PARTIR DE:

99,90  
R\$



XBOX ONE

XBOX 360

PS4 PS3

18



UBISOFT

# POLITICAMENTE INCORRETO

Após 12 anos de silêncio, a série mais polêmica do mundo volta prometendo tudo que a tornou mundialmente famosa uma década atrás: humor negro, baixaria, grosseria e diversão histórica



Essa onda chata do politicamente correto atingiu em cheio a indústria dos videogames e gerou uma pressão muito grande em games de humor negro, como *Duke Nukem*, *Postal* e *Carmageddon*, que acabaram perdendo força no mercado e viraram nichos restritos de fãs. Mas nem tudo está perdido: em abril

último, a Running with Scissors lançou no Steam *Postal 2: Paradise Lost*, com todas as baixarias, nudismo, piadas grosseiras e diversão que fizeram da série um clássico.

Antes de mais nada, que fique bem claro que esse é um jogo para maiores de 18 anos. Se você deixa seu filho menor de idade jogar, a culpa é sua, não do game. Tem muito deputadinho sem vergonha por aí que nunca ligou pra educação do filho e, quando vê a criança jogando títulos adultos, inventa projeto para proibir o game.

Dito isso, saiba que a espera de 12 anos

por essa novidade da série *Postal* vale a pena. O game é grosseiro, inconsequente, rude e insanamente divertido. O estúdio Running with Scissors, localizado no Arizona, EUA, não se deixou influenciar pela onda do politicamente correto e manteve intactas essas características clássicas.

Lançado originalmente em 2003, *Postal 2* continua divertido e controverso até os dias de hoje. *Paradise Lost* apenas traz toda essa bagunça embalada nas tecnologias mais atuais. Até a voz de Dude, o protagonista, é do mesmo ator: Rick Hunter. Isso é ótimo, pois o sarcasmo da atuação do cara continua inconfundível.

A ambientação de *Paradise Lost* está situada uma década após os eventos de *Postal 2: Apocalypse Weekend*. Agora, Dude terá uma série de missões absurdas para cumprir, como achar papel higiênico para limpar sua... Bom, é isso mesmo o



**“O que me incomoda não são as críticas, mas as mentiras. Muito pseudo-jornalista mal intencionado distorce o que digo nas entrevistas e isso me chateia”**

Vince Desiderio

que você pensou. E os chefes que você vai enfrentar são tão absurdos (e divertidos) quanto as próprias missões.

O projeto é todo capitaneado por Vince Desiderio, desenvolvedor e dono da Running with Scissors, que é tão maluco quanto seus projetos. Conversar com ele nos dá uma ideia melhor do que se pode esperar da série *Postal*.

**EGW: *Postal* é conhecido mundialmente pelo gameplay absurdo e tem uma base de fãs fiéis no Brasil. O que esses fãs brasileiros de longa data podem esperar de *Paradise Lost*?**

**Vince Desiderio:** Podem esperar o de sempre, ou seja, é o único jogo que não respeita nada e urina em qualquer um, a qualquer hora.

**Urina?!?**

[Rindo] Sim, esse é o espírito de *Postal 2* e da própria *Running with Scissors*: insanidade e humor. Tudo o que há de mais "básico" você encontra no jogo, como diversão e piadas de mau gosto. É muito legal receber até hoje e-mails de fãs que jogam *Postal 2* há uma década e continuam se divertindo e encontrando coisas novas nele. Para esse pessoal, agora temos *Paradise Lost*.

**Você já está preparado para a tradicional avalanche de reclamações sobre sangue, violência, sexo e baixarias do jogo?**

Ao contrário dos políticos que reclamam disso, nós somos honestos. Nós fazemos games que gostamos de jogar tanto quanto os usuários que os compram. A violência é virtual, está no game, não nas ruas. Esse povo que reclama muito disso deve sofrer por ter o pinto pequeno...

**Já se passaram 12 anos e *Postal* continua com fãs fiéis ao redor do mundo. Qual o segredo de tamanha longevidade**



E esse é o Dude...

**depois de tantas mudanças tecnológicas profundas dos últimos anos?**

Bons games são sempre divertidos, a gente nunca cansa deles. Em *Postal*, você pode jogar um milhão de vezes e ele sempre será diferente, pois priorizamos gameplay e mecânicas em vez gráficos altamente elaborados. Não é porque um game é belíssimo que ele vai ser necessariamente divertido de jogar.

**A trilha sonora é muito pesada, com heavy/thrash metal. É seu estilo favorito para esse tipo de game?**

Acredito que é essencial que a música seja um acompanhamento da ação, mas não a coisa mais importante de um jogo. É preciso separar isso bem. Misturamos metal e rap pesado e o resultado é muito legal.

**Qual seu jeito favorito de matar em *Paradise Lost*?**

Eu sou do tipo "old school", prefiro combinar uma pá e elementos de fogo.

**Qual a parte mais complicada de produzir em um game como esse?**

Negociar com os publishers, com as editoras. Eles não ligam para nada que não seja dinheiro. É lógico que eu também preciso de dinheiro para viver, mas não podemos esquecer a qualidade do produto, não apenas a quantidade que ele vende.

**Quais tipos de críticas mais incomodaram você ao longo desses anos?**

Na verdade, não são as críticas em si, mas as mentiras. Muito pseudo-jornalista mal intencionado distorce o que digo nas entrevistas e isso me chateia demais. A pior situação de todas foi quando o jornalista do Wall Street Journal veio me entrevistar. O cara escreveu um monte de bobagens no jornal e depois admitiu que nunca jogou *Postal*, nunca havia visto nenhum vídeo do game no YouTube e tudo que ele escreveu foi baseado no que ouviu de amigos.

**O que você acha que mais mudou no mercado de videogames desde que o primeiro *Postal* foi lançado?**

A internet mudou tudo, tudo mesmo! Hoje um cara desenvolve um game de forma independente e há diversas plataformas com as quais ele pode comercializar sozinho o produto através da internet, sem se preocupar com os interesses financeiros de grandes editoras. Hoje em dia tem app pra tudo. Daqui a pouco teremos um app pra limpar a bunda... Talvez até já haja algum japonês desenvolvendo algo do tipo [risos].

**Você pretende ainda lançar versões novas de *Postal* pra consoles e mobiles?**

Sim, com certeza! No segundo semestre teremos *Postal: Redux* para PC, PlayStation 4 e Xbox One. Queremos que o jogo chegue agora a uma plateia nova. 🎮



**Plataforma:** PC | **Desenvolvedora:** Running with Scissors | **Editora:** Running with Scissors | **Lançamento:** Abril/2015



A gente pediu que o Vince nos mandasse uma foto "comportada" pra EGW. Ele respondeu: "Vou mandar uma com minha esposa!"

## VINCE, O PROVOCADOR

O jeito maluco e desbocado de Vince Desiderio esconde um cara inteligente, que trabalha duro para ver seus projetos concluídos e que não tem medo de abordar os assuntos mais politicamente incorretos do mundo.

Vince começou no mundo dos games em 1986, com *Alter Ego*. O primeiro *Postal* foi lançado em 1997 e causou tanta polêmica que saiu em duas versões distintas: uma censurada (na Europa) e uma sem cortes (nos Estados Unidos). Também causou controvérsia a sequência final do game, em que Dude ataca uma escola com um lança-misseis e uma sub-metralhadora. Essa sequência foi cortada da versão europeia do game.

# O MAIS GLORIOSO DOS RPGS

Esse é o maior, mais elaborado e mais ousado projeto do estúdio CD Projekt Red e de toda essa série: um mundo gigante, orgânico, pulsante, que continua em ação mesmo quando você não está por perto



**J**á estava muito difícil segurar a ansiedade quando se falava do novo título da série *The Witcher*. E para saciar essa ansiedade, ficamos cara a cara com o time da CD Projekt Red e testamos o novo jogo um mês antes do lançamento, para ver se o hype era válido e se Geralt de Rívia ainda tinha mojo sobrando.

*The Witcher 3: Wild Hunt* chega para

balançar o ano de 2015 e mexer com a cabeça de quem gosta de um bom RPG fantástico. Também conversamos com o designer-chefe de efeitos especiais da CD Projekt, para você ficar por dentro de tudo o que a nova aventura traz para PlayStation 4, Xbox One e PC.

O jogo, que é inspirado em mitologias que variam desde a nórdica até a eslava, é o projeto mais ousado e complexo do

estúdio polonês desde sua criação em 2002. Omapa, por exemplo, será 30 vezes maior do que seu antecessor e nunca foi tão impactante. É realmente um prazer trafegar por pequenas vilas ou grandes cidades que escondem segredos em cada canto. Todos os ambientes não são apenas populados, mas orgânicos. Cada viela possui vida crível e você não encontrará NPCs (personagens não jogáveis) parados sem fazer nada em lugar algum.

*Wild Hunt* impressiona exatamente por conta de seu universo complexo. É fácil acreditar que aquele mundo funciona com ou sem sua participação. Mesmo assim, cada decisão tomada por Geralt vai impactar tudo ao seu redor, você querendo ou não – e que arredores, diga-se de passagem! *The Witcher 3* não possui apenas um dos maiores mapas já vistos nos games, mas um quadro vivo repleto de histórias prontas para serem contadas em belíssimos gráficos em alta definição.

Por outro lado, notamos algumas quedas de framerate incômodos durante o teste. Ao questionar os produtores presentes, fomos informados que aquele ainda não era o produto final e que este tipo de limitação não estará presente no jogo em seu lançamento.

## AS MELHORIAS SÃO INCRÍVEIS

A princípio, outro ponto que preocupava era o combate. Quem é fã da série sabe como era sofrido calçar as botas de Geralt nas batalhas dos primeiros jogos da franquia. No entanto, as melhorias são nítidas para *The Witcher 3*. O combate está mais fluido do que nunca e consequentemente mais prazeroso. Não espere por controles como os de *Bloodborne*, mas respire fundo que boas brigas estão por vir.

O ponto que mais chama a atenção em *Wild Hunt* é, por incrível que pareça, a dublagem. Em tempos de trabalhos terríveis e atores desqualificados dando voz aos personagens de games, *The Witcher 3* tem uma dublagem marcante, que é

Poder controlar Ciri é um deleite em *The Witcher 3*



Como todo RPG clássico, não faltam feiticeiras lindas

capaz de dar vida ao seu vasto mundo. É impossível não se deixar levar pelo bom trabalho dos dubladores e não dar risadas com algumas conversas paralelas que você acaba escutando durante suas perambulações.

É durante essas viagens que Geralt se depara com inúmeras side quests para resolver. As tramas opcionais que testamos se destacavam por terem, de fato, conteúdo interessante. Não fomos apenas até determinado local, matamos monstros e voltamos ao ponto inicial. Cada missão possui uma história original que vai cativar os jogadores que optarem por vivenciá-las.

Para auxiliar Geralt em suas aventuras, a CD Projekt Red presenteou seu protagonista com uma nova habilidade: o Senso de Bruxo. Sentidos aguçados ajudarão os jogadores a buscar por pistas, seguir pegadas e sentir cheiros específicos para avançar na história.

Em princípio é fácil torcer o nariz para uma ferramenta como essa, mas o Senso de Bruxo foi bem aplicado e não se mostrou inútil como features similares de outros jogos no mercado.

#### AS BASES PORTUGUESAS

Após algumas horas testando o game, sentamos para conversar com seu designer-chefe de efeitos especiais. Trata-se

do português José Teixeira, formado pela Universidade de Lisboa, que já trabalhou nos efeitos visuais de games como *Bulletstorm*, *Gears of War 3*, *Gears of War: Judgment* e *Infinity Blade 3*. Teixeira mora desde 2013 em Varsóvia, na Polônia, quando foi trabalhar na CD Projekt Red, e esteve em São Paulo em abril último para divulgar o lançamento de *The Witcher 3: Wild Hunt*.

**EGW: Em *Wild Hunt*, não é apenas Geralt que podemos controlar. O que a presença de Ciri como personagem jogável traz de diferente na mecânica do jogo?**

**José Teixeira:** Essa foi uma ideia pensada há pouco tempo – mas esse tipo de coisa acontece com frequência na CD Projekt Red. Em geral, tomamos muitas decisões que dão muito trabalho para realizar, mas que sempre deixam o jogo melhor. A Ciri é uma personagem muito importante para a história de *Wild Hunt* e, inicialmente, o jogador seria exposto apenas a uma conversa corriqueira para entender tudo pelo qual ela passou. Diante disso, imaginamos que seria mais interessante contar essa história através da própria personagem que a viveu. Isso ajuda a construir uma conexão emotiva maior e engaja mais quem estiver jogando. Mesmo assim, colocar essa ideia em



**“Todos os personagens das vilas possuem uma vida, com trabalho e tarefas designadas ao longo do dia. Não estão lá só de enfeite”**

**José Teixeira**



prática exigiu um esforço brutal da nossa equipe. Há uma diferença enorme entre personagens jogáveis e NPCs, incluindo texturas, animações e mecânicas de combate. Após todo esse trabalho minucioso, tivemos um ótimo resultado.

**Mas o jogador não a controla a qualquer momento, certo?**

Não. Ele só a controla em partes específicas e importantes do jogo. É preciso conhecer algumas passagens pelo ponto de vista de Ciri e isso teve um resultado muito interessante para *The Witcher 3*.

**Houve uma preocupação maior com as side quests em *Wild Hunt*? Como foi o desenvolvimento e elaboração dessas missões paralelas?**

Eu sempre digo que as side quests são uma das melhores coisas em *The Witcher 3*. Além do ótimo trabalho feito na campanha principal, são exatamente essas aventuras secundárias que dão mais veracidade ao mundo que criamos. Nós observamos que, em muitos games modernos, essas missões existem apenas para ampliar o tempo de jogo. No entanto, elas não oferecem nada além disso ao jogador, é um conteúdo vazio, algo feito apenas para preencher um espaço disponível. Nossa equipe reponsável por

quests realmente odeia isso e sempre se irrita quando uma missão se resume a ir buscar algo e voltar ao ponto inicial. Por esse motivo, uma das coisas que traremos para *Wild Hunt* são essas missões paralelas que fogem completamente desse cenário. Pode soar um pouco abstrato dizer isso, mas nós criamos esse jogo para as pessoas se perderem nele, entende? Ele foi feito sobre a ideia de que é prazeroso sair do caminho principal e explorar o vasto mundo disponível sempre que quiser.



José Teixeira: toque português na produção polonesa

**Falando neste vasto mundo, *Wild Hunt* possui um mapa extremamente complexo e rico em detalhes. Quais foram os maiores desafios para a criação deste ambiente e o como ele contribuiu pra experiência do jogo?**

Muitas vezes, em games de mundo aberto, tudo parece se desenvolver em torno do jogador principal. É como se as coisas acontecessem apenas quando o protagonista estiver ativamente lá. E, para evitarmos esta sensação, trouxemos um conceito diferente para *The Witcher 3*. Todos os personagens das vilas possuem uma vida, com trabalho e tarefas designadas ao longo do dia. Isso evita que encontremos aquele tipo de NPC que fica eternamente parado em um lugar apenas como decoração para o mapa e só reage com a presença do jogador. Além disso, o mundo de *Wild Hunt* está em constante movimento. Não é incomum ver lobos atacando monstros enquanto você passeia a cavalo ou está fazendo alguma outra coisa. Apesar de você causar um grande impacto na história do jogo, o mundo continua ao seu redor de forma viva e independente.

**Isso vale até para quando um personagem morre durante uma ação?**

Exato. Esse é outro fato interessante: se

alguém é morto nesse mundo, o corpo logo se deteriora e emana um cheiro que atrai animais. Então, se você retornar à aquele local alguns momentos depois, é bem provável que alguns bichos estejam presentes fazendo uma boquinha. São detalhes como esse que fazem do mundo de *Wild Hunt* tão rico e diferente.

#### Como o combate evoluiu desde os últimos títulos da franquia?

O combate foi totalmente remodelado para *Wild Hunt*. Todos os movimentos e animações foram baseados em técnicas de Motion Capture e estão muitos mais fluidos do que nos últimos títulos da série. Além disso, existe um novo sistema de inteligência artificial para os inimigos que garante uma ação mais dinâmica durante as lutas. Ao ver a importância do combate em jogos como *Dark Souls* e *Bloodborne*, tivemos um foco especial para tudo que envolvesse as batalhas de Geralt com o intuito de transformar essa mecânica em algo prazeroso para o jogador. Para isso, tivemos que pensar tudo do zero: as armas têm características específicas que afetam a jogabilidade, o peso das espadas muda o desenrolar do combate e até o modo como o jogador deve se portar durante as lutas. Além disso, as animações estão mais suaves, dando a impressão de que Geralt não está apenas batalhando, mas quase dançando com seus inimigos.

#### E para quem não jogou nenhum dos títulos da série? É possível aproveitar a história de *Wild Hunt* sem ter passado pelos games anteriores?

Toda a parte inicial de *The Witcher 3* serve para apresentar os personagens da série e suas histórias de forma informativa. É claro que as pessoas que já tiveram contato com os outros jogos ou até mesmo com os livros já aproveitarão de seu conhecimento prévio para se situar e aproveitar ainda mais deste universo que eles já conhecem. Mas não é necessário jogar os títulos anteriores, não. A vantagem de *Wild Hunt* nesse sentido é que a

Charles Dance como Twin Lannister, em *Game of Thrones*



## DE GAME OF THRONES PRA WITCHER

O ator britânico Charles Dance tem um currículo espetacular no cinema (*Alien 3*, *O Fantasma da Ópera*, *Assassinato em Gosford Park*, *Jogo da Imitação*), no teatro (*Irma La Douce*, *As 3 Irmãs*, *Hamlet*, *Henrique V*) e na TV (*Neverland*, *Secret State*, *As Joias da Coroa*), mas talvez você lembre dele mais facilmente como o odioso Tywin Lannister, de *Game of Thrones*. Pois em *The Witcher 3: Wild Hunt* ele brilha como Emhyr Var Emreis, o impiedoso imperador de Nilfgaard.

“Essa é a primeira vez que atuo em um jogo e é muito empolgante”, confessou o ator britânico. “O mundo de fantasia dos games deixou de atrair apenas as crianças e agora atrai os adultos mais exigentes, pois os efeitos especiais são muito reais e os mundos criados são incrivelmente verossímeis.”

“Meu personagem é um homem muito poderoso. Provavelmente o homem mais poderoso de todos”, brincou o ator de 68 anos.

história é totalmente nova e não possui relações muito diretas com os outros títulos da franquia.

#### Uma das grandes novidades de *The Witcher 3* é o Senso de Bruxo. Como essa ferramenta muda a experiência dos jogadores?

Instigar o jogador não é uma tarefa fácil em um game grande como *Witcher 3*. Por um lado, alguns jogadores querem uma experiência ultrarrealista, mas nem sempre essa ideia é a mais plausível. Procurar por pegadas de um monstro em uma floresta enorme, por exemplo, pode demandar um tempo gigantesco e tirar a fluidez do gameplay. Por isso, a imple-

mentação dessa ferramenta chega para ajudar. Geralt é um bruxo e, por conta dessa particularidade, possui sentidos aguçados que podem ajudá-lo em tarefas como essas. O Senso de Bruxo nos pareceu uma boa solução principalmente por que não afeta a experiência como um todo, muito pelo contrário: ele a desenvolve ainda mais. Essa habilidade de Geralt realmente instiga o jogador ao mesmo tempo que facilita sua vida em diversos momentos.

**A franquia *The Witcher* sempre foi famosa por suas cenas “quentes”. Pouco tempo atrás, um mal-entendido fez os fãs acreditarem que *Wild Hunt* possuiria 16 horas de cenas com conteúdo de cunho sexual. Você poderia nos esclarecer essa história?**

Isso realmente foi uma falha de comunicação que ocorreu com a imprensa internacional. Na realidade, não existem tantas horas de sexo no jogo. Essas tão faladas 16 horas foram o tempo utilizado

**“Desenvolvemos um jogo para adultos e, assim como na vida real, teremos sexo e outros fatores considerados polêmicos. *Wild Hunt* não é para crianças”**

**José Teixeira**

As mecânicas das cenas de luta ganham contornos fantásticos na nova geração de consoles



para captar os movimentos e animações para serem usadas no produto final. As cenas mais picantes estão sim presentes em *Wild Hunt*, mas não nessa quantidade. Quando nós da CD Projekt Red vimos essa notícia pela primeira vez, pensamos: “Nossa! 16 horas de sexo? Realmente fizemos um jogo mais hardcore do que imaginávamos!” [risos].

**Atualmente, alguns temas como a hipersexualização e objetificação da mulher estão em destaque na indústria dos videogames. O que vocês estão fazendo para evitar esse tipo de polêmica em *The Witcher 3*?**

Nesse aspecto, eu acredito que os nossos escritores fizeram um ótimo trabalho. Não existe nenhuma princesa em apuros que precisa ser salva, pois as personagens femininas são muito fortes e são parte essencial do universo que criamos. Esse tópico está de fato sendo muito discutido nos dias de hoje e eu fico feliz quando digo que possuímos uma grande quantidade de fãs mulheres que adoram a franquia de *The Witcher*. Posso parecer um pouco simplista, mas quando

Ciri é belíssima até nos mínimos detalhes



a história e o contexto são bons, não ferem ninguém e têm acontecimentos justificáveis, itens como sexo e violência não aparecem como vilões. É como *Game of Thrones*: se a série de TV nos ensinou algo, é que o público tende a aceitar certos fatores quando eles estão bem inseridos na trama. Assim como *The Witcher*, *Game of Thrones* tem um material de conteúdo mais adulto, que explora diversos pontos, como corrupção, sexo, política, fantasia, violência – e as

pessoas adoram! O público gosta de ser tratado como adulto e isso é algo que nós, como criadores, não podemos desconsiderar. Deixar de lado ou até mesmo limitar a história com medo de ofender alguém é algo que não pode acontecer. Desenvolvemos um jogo para adultos e, assim como na vida real, teremos sexo e outros fatores considerados polêmicos. *Wild Hunt* não é um jogo para crianças e demanda tempo do jogador. Eu costumo dizer que ele é como um livro: quanto mais você se dedica e se envolve com sua história, mais divertida e prazerosa será a sua experiência. 🎮

**“Se alguém é morto nesse mundo, o corpo logo se deteriora e emana um cheiro que atrai animais. Logo, logo alguns bichos estarão fazendo uma boquinha”**

*José Teixeira*



Plataformas: PC, PS4, XO | Desenvolvedora: CD Projekt Red | Editora: Bandai Namco | Lançamento: Maio/2015



# STAR WARS

## A COLEÇÃO DEFINITIVA DE ACTION FIGURE

Stephen J. Sansweet

À VENDA NAS LIVRARIAS

EM BREVE "MANUAL DO IMPÉRIO" ♦ CONHEÇA OS OUTROS LIVROS DA SÉRIE STAR WARS

O CAMINHO JEDI ♦ O CÓDIGO DO CAÇADOR DE RECOMPENSA ♦ LIVRO DOS SITH

Disney

LUCASFILM

© & TM 2015 Lucasfilm Ltd.

BB  
BERTRAND BRASIL

GRUPO EDITORIAL RECORD

SIGA O GRUPO EDITORIAL RECORD



# DA POLÔNIA PARA O MUNDO

Como o pequeno país europeu se tornou a potência importante no mundo dos games contemporâneos? Pois foi exatamente isso que fomos desvendar no momento em que *The Witcher 3: Wild Hunt* é lançado

O lançamento de *The Witcher 3: Wild Hunt* enaltece algo que acontece desde a chegada de seu antecessor: o estabelecimento da Polônia como potência da indústria de games mundial. O que torna sua história incrível é a rapidez com a qual chegou nesse estado e como superou barreiras graves, como o alto índice de pirataria. Para isso, vamos dar uma olhada em seu passado, presente e fazer alguns prospectos sobre seu futuro.

Por mais estranho que possa parecer, foi nos últimos anos do regime comunista que as sementes para o crescimento da indústria de games foram plantadas. Muitos dos veteranos de lá começaram suas carreiras muito cedo, seja programando em computadores como o ZX-Spectrum, seja vendendo jogos piratas em feiras. Ou ambos. E a vida não era fácil.

## PIRATARIA COMUNISTA

Vale lembrar que, dentro do regime comunista, leis como a de propriedade privada, tanto física quanto intelectual, não existiam. Logo, para vender as cópias piratas, a única coisa necessária era uma autorização do governo. Não apenas isso, mas as cópias oficiais não eram comercializadas no país e, mesmo após o fim do comunismo, a cultura da pirataria ainda era bastante presente. Mas dois desses antigos vendedores tiveram uma ideia para mudar esse cenário.

Marcin Iwiński e Michał Kiciński pensaram em uma maneira de convencer os poloneses a passar a adquirir cópias oficiais. Para isso, eles compraram os direitos para publicar o clássico *Baldur's Gate*, em 1999.

Mas apenas isso não seria o suficiente e, então, eles contrataram atores famosos para dublar o game para o idioma polonês, incluíram um mapa, um livro de regras



*The Witcher 2: Assassins of Kings*: grande sucesso polonês

essenciais de *Dungeons & Dragons* e um CD com a trilha sonora.

Com esses extras que não poderiam ser fornecidos com facilidade pela pirataria, o jogo vendeu milhares de cópias. Três anos depois, eles reuniram uma equipe de 17 desenvolvedores e fundaram a CD Projekt Red. *The Witcher*, o primeiro título da empresa, foi lançado em 2007 e colocou a Polônia no mapa da indústria de games.

## TERCEIRIZAÇÃO ESTILO POLONÊS

Embora o lançamento de *The Witcher*, o primeiro game a explorar elementos da cultura polonesa, tenha sido um sucesso tanto local quanto global, os anos subsequentes seriam difíceis para o estúdio.

Ao terceirizar a produção da versão para consoles, chamada *The Witcher: Rise of the White Wolf*, a produtora enfrentou problemas com a desenvolvedora contratada, o que não apenas provocou o cancelamen-

to do projeto, mas quase acabou com a CD Projekt Red.

Enquanto o estúdio se reerguia para o lançamento de *The Witcher 2: Assassins of Kings*, a indústria se multiplicava e outras desenvolvedoras davam as caras, entre elas a 11-bit Studios, que lançou o premiado *This War of Mine* em 2014, e a Techland, que lançou *Dying Light* agora em 2015. Atualmente, estima-se que existam cerca de 200 a 300 estúdios de desenvolvimento de jogos no país, com cerca de 2 mil pessoas empregadas no setor.

A maior parte dos jogos desenvolvidos no país, no entanto, não é feita de títulos AAA como os citados acima. Educacionais, mobile, indies produzidos por pequenas equipes e games usados em projetos governamentais compõem boa parte da receita dos estúdios menores.

Em uma entrevista dada ao portal Venture Beat, o diretor do estúdio The Farm 51,



**“A maior parte dos auxílios do governo são parciais. Até o momento, não existem programas de isenção de impostos, como acontece no Canadá”**

*Daniel Sadowski*

conhecido por Painkiller, Wojciech Pazdur defendeu que governo e instituições de educação hoje veem a indústria de games não apenas como um negócio sério, mas atraente. Ele complementa dizendo que atualmente toda universidade deseja ter uma divisão ou cursos relacionados ao desenvolvimento de games.

Um dos problemas que vêm sendo encarados pela indústria polonesa de games é a falta de mão de obra local. Embora muitas universidades estejam formando desenvolvedores, os cursos não começaram a tempo de atender as demandas. A própria CD Projekt Red precisou atrair talentos de fora do país para conseguir lançar *The Witcher 2*.

#### **O MESTRE FAZ-TUDO**

Para ter uma visão de dentro sobre a indústria, conversamos com Daniel Sadowski, um desenvolvedor veterano que já fez quase de tudo. Sua carreira começou na CD Projekt Red, com *The Witcher*, mas também organizou um curso de desenvolvimento de games no Polish-Japanese Academy of Information Technologies, em Varsóvia, e há seis anos comanda seu próprio estúdio independente, o Nitreal.

#### **EGW: Como foi a sua trajetória para se tornar um profissional da indústria de games da Polônia?**

**Daniel Sadowski:** Comecei a criar jogos quando criança. Acho que programei meu primeiro jogo de Atari em Basic, com um enredo bobo. Trabalhei em muitos projetos pessoais e fiz o curso de programação para jogos na Polish-Japanese Academy

of Information Technologies. Logo terminei meu primeiro projeto, usando um engine para jogos e protótipo de gameplay feito em C++ e DirectX9. Foi através dele que conquistei meu primeiro trabalho na área: programador de engines na CD Projekt Red. Lá trabalhei em *The Witcher*, na *Enhanced Edition* e também no início do desenvolvimento de *The Witcher 2: Assassins of Kings*.

#### **Você trabalhou em um grande estúdio, organizou um curso de desenvolvimento de games e agora tem sua própria desenvolvedora. Quão diferentes foram essas experiências?**

Bem diferentes. Quando se trabalha para um estúdio grande, você é apenas uma pequena engrenagem em uma grande máquina. No entanto, você normalmente está trabalhando em grandes jogos de reconhecimento global. Trabalhar em um estúdio pequeno é um desafio totalmente diferente, pois, como dono do estúdio, você tem de trabalhar em outros aspectos gerenciais, é obrigatório ter habilidades diversas e ser flexível. Na CD Projekt Red eu era apenas programador, mas na Nitreal sou programador, artista, roteirista, músico...

#### **Você tem alguma preocupação especial com o futuro da indústria polonesa?**

Estamos em um ponto no qual é fácil criar jogos, comparando com cinco ou dez anos atrás. Isso faz com que o mercado fique saturado de títulos aparecendo diariamente. É difícil não notar que muitos estúdios AAA ao redor do mundo estão fechando por não conseguir ter lucros. Para estúdios



#### **OBAMA E WITCHER 2**

Não dá para dizer que o presidente dos EUA é um homem desocupado. Em uma visita à Polônia, em 2011, ele recebeu do então primeiro-ministro Donald Tusk uma cópia de *Witcher 2*, oferecida como produto nacional. Em 2014, Obama voltou ao país e mencionou o precioso presente.

No entanto, ele admitiu não ser bom em videogames, mas fez questão de dizer que foi informado que este é um grande exemplo do lugar que a Polônia ocupa na nova economia global – o país foi o único da União Europeia a crescer em meio a crise de 2008 – e um tributo aos talentos e ética de trabalho do povo polonês.

menores, o desafio de encontrar público e mercado para seus títulos é ainda maior.

#### **O governo presta algum auxílio às desenvolvedoras?**

Existe algum financiamento concedido pelo governo para auxiliar desenvolvedoras em viagens para exposições, material promocional e até mesmo projetos inteiros. Porém, a maior parte desses auxílios são parciais, fazendo com que requerentes assumam por conta própria os custos restantes. Até o momento não existem programas de isenção de impostos, como acontece no Canadá. 🎮



Marcin Iwiński e Michał Kiciński



Sede da CD Projekt CD, em Varsóvia

# ESPORTISTAS E YOUTUBERS

Prestes a mudar de nome, XMA mira em um público e faz sucesso com outro... Autointitulado como o maior evento de e-Sports da América Latina, ele reuniu cerca de 12 mil pessoas por dia em São Paulo



Competições, testes e cosplay: o de sempre de qualquer evento de games

**P**arecia cena de filme. De repente, uma gritaria começou a ecoar pelo pavilhão do São Paulo Expo. Pré-adolescentes e crianças corriam enquanto ajeitavam seus celulares para fotografar ou filmar o que estava acontecendo, e os pais tentavam acompanhar os passos rápidos. Naquele momento, Christian Figueiredo deu as caras no XMA Mega Arena.

Criado para promover os esportes eletrônicos, o evento, que aconteceu no início de maio na capital paulista, contou com cerca de 60 youtubers, entre eles Rezende e Maddu Magalhães, que tiveram um espaço exclusivo para interagir com os inscritos. Acabaram, claro, roubando a cena.

Do lado do oposto do centro de convenções, no palco central, rolaram torneios de *League of Legends*, *Dota 2* e *Point Blank*, vencidos pelas equipes INTZ, PaiN Gaming


**Criado para promover os esportes eletrônicos, os famosos e-sports, ele aconteceu no início de maio na capital paulista, contou com cerca de 60 youtubers. Alguns acabaram, claro, roubando a cena do evento**

e Binkis, respectivamente. Cada time campeão levou para casa entre R\$ 7 e 8 mil de prêmios.

Quem não quis fazer parte da plateia se entreteve nas áreas free-to-play, que contou com PCs rodando *Heroes of the Storm*, *Minecraft* e *World of Tanks*. Essa foi a primeira vez que a Wargaming divulgou o game em um evento do gênero em solo nacional.

Autointitulado como o maior evento de e-Sports da América Latina, a mais recente edição reuniu cerca de 12 mil pessoas por

dia. As duas anteriores, juntas, tiveram 110 mil visitantes. Apesar da queda de público, o cenário parece positivo. Em junho, é a vez dos cariocas receberem o XMA, aliás, o Brasil Mega Arena. A organização trocou o nome da atração, já que a ideia é circular pelo país.

Para 2016, estão previstas seis edições por diferentes regiões. Porém, ainda em 2015, outro encontro acontece de 4 a 7 de setembro na capital paulista, também no São Paulo Expo, pra delírio da galera. 

# Akiba 6.º

SPACE

Cultura pop no 18º

## FESTIVAL DO JAPÃO

24 a 26 de julho

no São Paulo Expo

Exhibition & Convention Center

Kromaster Arena

Comix Book Shop

Yu Gi Oh!

Pokemon Card Game

Akiba Cosplay

Nintendo

EGW

World

GAMEWORLD

[www.akibaspace.com.br](http://www.akibaspace.com.br)

Patrocínio



Apoio cultural



Realização



Foto: original por Gensai/Artista/Foto, edit e license Creative Commons Attribution

japorama

# O QUE ESPERAR DESTA E3?

Quais as expectativas para a maior feira de games do mundo? O que nos reserva de novidades a Santa Trindade dos Videogames, formada por Sony, Microsoft e Nintendo? Vamos começar a desvendar já...

Junho está chegando e, junto com ele, temos uma época mágica para o público gamer. Não, não estamos falando das férias, e sim da maior feira de eletrônicos de todo o mundo, a Electronic Entertainment Expo – ou E3 para os íntimos –, que acontece de 16 a 18 de junho, no Los Angeles Convention Center, na Califórnia. Sendo o palco dos maiores anúncios do mundo dos games no ano, é de se esperar que a expectativa seja crescente a cada dia que passa em direção a grande feira e a equipe da **EGW** estará lá cobrindo tudo para você, como fazemos todos os anos.

Com isso em mente, que tal termos uma pequena prévia das maiores promessas de cada uma das grandes empresas do ramo?

## DE DENTRO DA CAIXA

Enquanto a Microsoft não costuma fazer alardes sobre seus anúncios e lançamentos, existem algumas cartas marcadas que podemos esperar para a E3. *Halo* é sempre uma aposta certa e o que não faltam são chances de falar da segunda trilogia de Master Chief desbravando o universo afora.

Um rumor recente levantou a possibilidade de *Gears of War* estar recebendo uma ressurreição no Xbox One, com uma



coletânea remasterizada. Seria essa a possibilidade de trazer a franquia de volta aos holofotes para novos lançamentos em cima dela? Ainda dentro dos exclusivos da caixa, *Rise of the Tomb Raider* é uma aposta firme para 2015. O exclusivo-temporário da Microsoft deve chegar às lojas ainda este ano e atrai olhares desde seu anúncio no ano passado.

Por fim, existe a possibilidade da casa do Xbox dar um enfoque em novas utilidades do Kinect e sua sincronia com a televisão (bem como ocorreu em 2013). Algo que reforça isso é o adiamento do jogo de tiro em terceira pessoa *Quantum Break*, ainda sem data de lançamento, mas que receberá uma série live action para acompanhar e complementar sua trama. Seria a próxima investida da Microsoft em integrar ainda mais a TV e os videogames, criando uma fonte de entretenimento híbrida?

## MEU CORPO ESTÁ PRONTO

Já no território nintendista, a propaganda se faz dentro da cabeça de cada jogador. Mesmo sem grandes promessas, as maiores franquias da Big N já são as mais escaladas para darem as caras nos novos consoles.

Dos que já foram anunciados, como *Star Fox*, até aqueles que ainda aguardamos um pronunciamento, como *Metroid*, o paradoxo das séries reaproveitadas que tanto

criticam, mas tanto amam, apenas se refaz em mais um ano de E3.

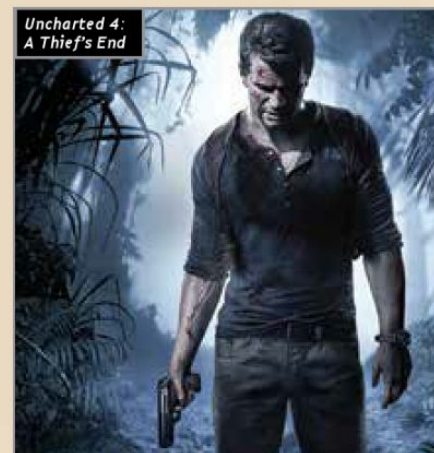
Apesar de ter sido adiado para o próximo ano, os fãs torcem para termos um pouco mais de informações sobre a mais recente iteração da franquia *The Legend of Zelda*. O título para Wii U que promete ser o mais vasto e com mais conteúdo em toda a franquia do menino de gorro verde, além de quebrar diversos paradigmas já impostos pelas lendas anteriores, que perduram desde o NES.

Além de aventuras antigas, também temos novas, como os aguardados títulos que integrarão a família *Fire Emblem: If* e o crossover com *Shin Megami Tensei*.

E é claro que não seria Nintendo sem Ma-



Halo 5: Guardians



Uncharted 4: A Thief's End

rio e Pokémon. *Mario Maker* já está saindo do forno, deixando aberta a janela para uma possível aventura definitiva do bigodudo no Wii U. Com lançamentos anuais há algum tempo, seria uma surpresa se não tivéssemos alguma notícia de uma possível continuação dos games de Nintendo 3DS. Além disso, *Pokkén Tournament* está ganhando alta popularidade mesmo antes de seus lançamentos nos Arcades, e pode ser que brilhe em breve no console de mesa da Big N.

Para o Bem ou para o Mal, as mesmas franquias que a Nintendo já explora há anos ainda conseguem cativar as novas gerações de gamers e são sempre algo de grande alarde na E3.

### UMA NOVA REALIDADE

Indícios apontam que a Sony virá com os dois pés no peito nessa E3. Podemos esperar por uma revolução de hardware, talvez um novo modelo de PlayStation 4 (como as famigeradas versões Slim que recebemos em gerações anteriores), bem como uma merecida repaginada no PS Vita para explorar melhor o portátil que a empresa japonesa já apresentou.

Embora seja um tiro no escuro apostar em novas edições de seus consoles, existem motivos para se apostar nisso. Um deles tem até nome: Morpheus. O sistema de realidade virtual que a Sony lançou para brigar no território de Oculus Rift aparenta ser o melhor no quesito realismo e suavidade ao jogar. Previsto para chegar no começo de 2016, a E3 é uma ótima oportunidade de mostrar a todos o porquê de seu sistema ser único e o quanto ele pode ser aproveitado. Talvez novas formas de usá-lo junto do PS4 ou Vita? Ou quem sabe funções que foquem no público mais casual, aquele dos joguinhos de Facebook?

Mas cá estamos na **EGW** e, é claro, que precisamos falar de jogos também. Depois do teaser de *Uncharted 4: A Thief's End* no ano passado, agora é o momento de



mostrarem serviço com mais detalhes da conclusão da história de Nathan Drake.

Falando em histórias que parecem ter problemas para ter um fim, é possível que vejamos a ressurreição de *God of War* para PlayStation 4. Como uma das franquias mais rentáveis da empresa, não parece impossível criarem mais motivos para a saga de Kratos não acabar tão logo.

Entre possíveis remasterizações de grandes títulos e a continuação de novos "brilhos" (estamos olhando para você, *The Last of Us*), a Sony tem a faca e o queijo na mão para uma grande conferência. É só cortar direito.

### FORA DA TRINDADE

E é claro que não somente da Santa Trindade dos Videogames que vivem os jogadores. Existem outras grandes produtoras e desenvolvedoras de games que estarão presentes na E3. Com isso, vamos relembrar algumas delas e o que podemos esperar de suas conferências:

A Bethesda, por exemplo, responsável pela série *The Elder Scrolls*, está atraindo olhares dos jogadores não somente pela mais recente iteração da franquia em forma de MMORPG, *The Elder Scrolls Online*, mas também por alguns nomes cheios de

mistério que ainda precisam de mais detalhes, como *BattleCry*, o reboot de *Doom* e possivelmente um novo projeto envolvendo *The Evil Within*.

Já a onipresente Ubisoft não precisa de muito para deixar os fãs alucinados. Basta citar *Assassin's Creed*, *Far Cry*, *Just Dance* ou *Rayman* para fazer com que os jogadores fiquem babando. Por isso, podemos esperar por mais detalhes da nova série *Chronicles*, bem como novas line-ups de dança e novas e bizarras aventuras para o herói sem membros.

A Square Enix, por sua vez, ainda não cansou de *Final Fantasy* – e pode esperar que vai ter mais! A conferência da Square dará um pouco de luz quanto aos projetos futuros que circundam não somente a "fantasia final", bem como seus planos paralelos – como *Kingdom Hearts III*. Também pode ser uma oportunidade para a empresa mostrar seus planos futuros para o mercado mobile, que estão investindo muito ultimamente.

De qualquer forma, com tantas novidades, quem ganha mesmo são os gamers. E aguarde nossa edição posterior à E3 com a sempre completíssima cobertura da **EGW**, tanto aqui na revista quanto em nosso site **gameworld.com.br**. 🎮



# #LONG LS2VE THE CHASE!

Um enterro digno para o jogo que moveu o Brasil e o mundo: confirmam como foram os bastidores do fechamento de um dos games online mais queridos da história – especialmente entre os brasileiros



Muita gente foi às lágrimas com o musical organizado por Lucas Lima



Tânia Gaidarji, a dubladora de Edel



Eric Araki



Não poderiam faltar os cosplayers, né...



Os fãs se emocionaram com a homenagem



Long Love The Chase: A Sinfonia

Na edição 161 da **EGW**, fizemos uma retrospectiva da história de um dos maiores jogos online a darem as caras no Brasil: *Grand Chase*. Com quase nove anos de história no território nacional e mais de 10 lá fora, foi surpreendente a comoção de toda a nação de jogadores brasileiros para não somente lutar contra o desfecho de seus servidores, mas também para honrar suas memórias. Mas apenas nesse último objetivo tiveram êxito. E tudo começou com uma singela tag: #LongLS2veTheChase.

Iniciada pela Level Up! Games, a distribuidora do game no Brasil, a tag demarcava o movimento que daria a *Grand Chase* o seu merecido descanso, mas não sem antes um grande estouro. A princípio, tivemos o Nosso Lar (<http://migre.me/pEGi5>), reunindo contribuições dos jogadores do Brasil inteiro para criar um final para a história. Das 40 participações enviadas, 10 foram selecionadas pela equipe da Level Up! e cinco foram escolhidos pelos membros do fórum do game.

Depois tivemos o Memorial (<http://migre.me/pEGsu>), um portal feito com a interface do jogo que reúne memórias de todos os jogadores que quiserem compartilhar suas histórias através de fotos ou textos, um verdadeiro museu para *Grand Chase*, que servirá para matar a saudade dos jogadores. Mas o melhor ainda estava por vir.

Na semana em que *Grand Chase* enfim encerrou suas atividades, em abril, tivemos em São Paulo, no Espaço Hakka, um show para a despedida dos fãs, que por tanto tempo perduraram junto ao game. Long Love The Chase: A Sinfonia foi um musical organizado pelo músico Lucas Lima e sua banda, reunindo algumas das mais icônicas músicas da trilha sonora do game e dando uma nova interpretação, de maneira única e memorável.

O espetáculo que reuniu centenas de jogadores também trouxe algumas surpresas, além daquela que estrelava no palco. A presença dos dubladores de diversos personagens do jogo fez a felicidade dos mais aficionados, distribuindo autógrafos e marcando a noite como inesquecível – especialmente Tânia Gaidarji, conhecida por dublar Edel, em *Grand Chase*, e Bulma, em *Dragon Ball*.

## POR TRÁS DO EVENTO

Durante as festividades, tivemos o prazer de poder trocar uma ideia com Eric Araki, da Level Up!, um dos grandes responsáveis pelo evento e também antigo redator das revistas Nintendo World e **EGW**.

**EGW: Desde quando você está envolvido com *Grand Chase* no Brasil?**

**Eric Araki:** Trabalho com o jogo desde que ele foi lançado aqui, em 2006. Cuidava das

notícias e informativos do game, mas não das comunidades. Elas ficavam a cargo do Lothos [Fabrício Santos], hoje nosso gerente de produtos.

## Qual sua fase favorita do game?

Por mais que as pessoas gostem da *Season 2*, de verdade mesmo eu gostei da *Season Chaos*.

## Como você reagiu à notícia do fim de *Grand Chase*?

Foi um choque, pois nós ficamos “no escuro” durante um bom tempo. Quando questionávamos a KOG sobre os caminhos que o jogo tomaria, recebíamos a mesma resposta: a equipe está passando por uma reestruturação. Logo depois, tivemos o longo período de recesso de fim de ano, ainda a ver navios. Entre janeiro e fevereiro, recebemos a notícia do encerramento do desenvolvimento.

## Qual o maior desafio nesses anos todos?

Manter o jogo competitivo. O brasileiro é muito fã do PVP [modo jogador contra jogador] e seu balanceamento é essencial para que todos possam se divertir adequadamente. Mas é claro que o equilíbrio não era a prioridade. É só ver como, diversas vezes, eu e minha mulher – eu de Avatar, ela de Imperatriz das Trevas – éramos chutados de salas [risos]. 🎮

# NOSSOS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

## NAS BANCAS E LIVRARIAS DE SUA CIDADE



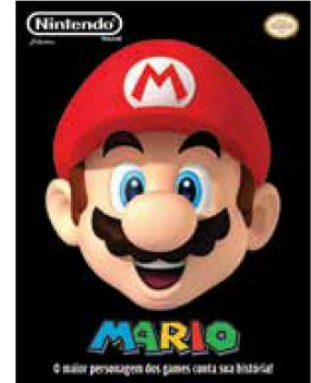
Revista EGU nº 161



Revista EGU nº 160



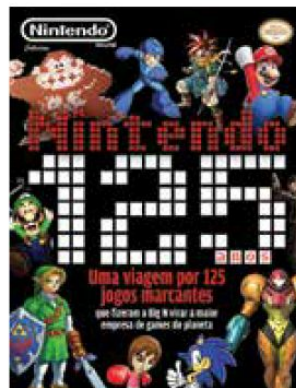
Revista Nintendo World nº 190



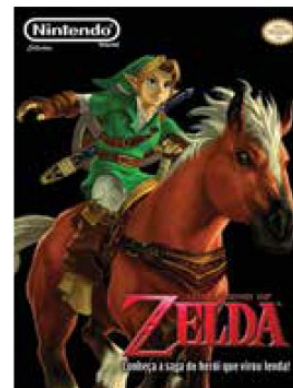
Revista Nintendo Collection Mario



Revista Nintendo Collection Pokémon



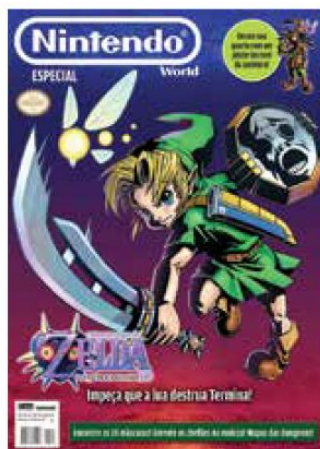
Especial 125 anos da Nintendo



Revista Nintendo Collection Zelda



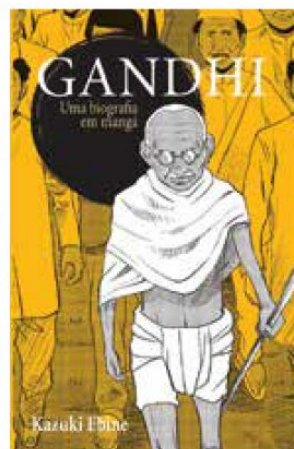
Revista Nintendo Collection Metroid



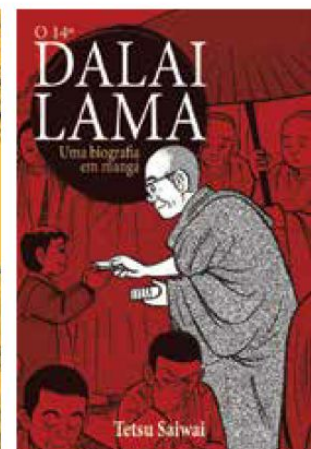
Revista-pôster  
Nintendo Especial nº 13



Revista Clube GO nº 1  
no formato clássico de revistinha



Gandhi:  
Uma biografia em mangá



14º Dalai Lama:  
Uma biografia em mangá

# TAMBOR

Revistas mensais, especiais, pôsteres,  
collections, mangás, combos...

Se não encontrar nossas publicações  
em sua cidade, acesse

**popster**  
.com.br

# AGUENTA O TRANCO ZERO UM?



**LANÇAMENTO 2015**



 /UBISOFT.BRASIL

 /UBISOFTBRASIL

 @UBISOFTBRASIL

 RAINBOW6.COM

TOM CLANCY'S

# RAINBOW SIX SIEGE



ELEITO O MELHOR JOGO DA E3



# A VELHA BATALHA CONTINUA

O 10º título da série aprimora o que de melhor havia na edição de 2011, refina as mecânicas e se torna um título essencial para quem gosta de jogos de luta – ainda que tenha derrapado feio nas dublagens



**A**lguns anos atrás, *Mortal Kombat* caminhava para se tornar mais uma piada do que um jogo de luta competente. Felizmente, *Mortal Kombat 9* mudou isso em 2011 e, agora, o 10º título da série é o ápice de tudo que foi refinado e aprimorado desde então. Diferente, mas ao mesmo tempo bem similar.

O combate em si não difere muito do antecessor, mas de certa forma está mais refinado, sim. Parte disso vem das novas animações usadas em *Mortal Kombat X* e de algumas habilidades interessantes. Até mesmo em *Mortal Kombat 9*, que já havia melhorado as animações, tínhamos uma sensação de que o combate era “travado”, o que não se vê agora. A transição entre os golpes está mais suave, a movimentação mais “responsiva”.

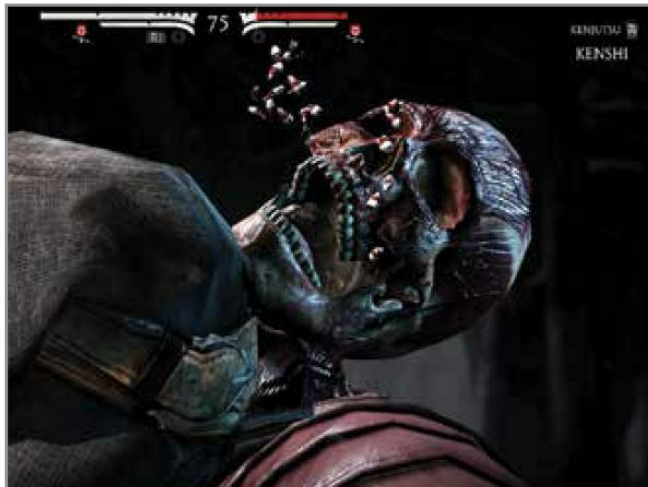
*Mortal Kombat X* pega os elementos que fizeram o antecessor um sucesso tão grande e os usa como base para estabelecer novas mecânicas de combate. Cada lutador agora oferece três estilos de luta com suas habilidades e golpes específicos. Em teoria, isso ofereceria maior variedade tática às lutas, mas não foi o que vimos na prática. Habilidades que antes faziam parte do repertório tradicional do lutador agora se restringem a apenas um estilo.

## DE OLHO NOS NOVATOS

Ficou mais fácil para os novatos compreenderem e aprenderem o que esperar da luta. Mais tático? Preferimos ter todo o arsenal a nossa disposição e nos adaptarmos de acordo com o outro jogador. De qualquer maneira, ele continua a oferecer

um pacote que irá agradar tanto os que buscam diversão como aqueles que almejam ser realmente competitivos.

Outro retorno à franquia são os Brutalities, dessa vez com um conceito completamente diferente do que existia nos outros jogos. Antes, eles funcionavam da mesma forma que um Fatality: uma sequência de comandos que você apertava antes que o contador do Finish Him/Her acabasse. Agora ele deve ser aplicado em um combo e deve atingir certos requerimentos para funcionar. O problema é que isso fica escondido dentro de vários menus e em momento algum o jogo fornece uma boa explicação para que o jogador tenha um ponto de partida para aprendê-los. Curiosamente, existe um tutorial para realizar Fatalities.



Com os novos recursos gráficos, os Fatalities ficaram ainda mais sangrentos



O impressionante é que dos 24 lutadores disponíveis, boa parte deles são novos. Nada de modificações do Sub Zero ou um personagem com movimentos similares a outros. Cassie Kage, Takeda, Kung Jin e muitos outros dão o ar de renovação que a série precisava tanto. Alguns lutadores clássicos, como Rain e Baraka, chegam a aparecer no modo História, porém, por algum motivo desconhecido, não podemos jogar com eles. Isso é um tanto peculiar, já que até os golpes e as vozes já estão implementadas.

Mesmo para os que preferem jogar apenas o singleplayer, *Mortal Kombat X* oferece considerável variedade. Você possui o modo História e desafios adicionais nas Torres de Desafio. A história não chega a ser memorável, talvez até um pouco exagerada. Com cerca de cinco a seis horas de duração, ela entretém e se mostra como uma maneira eficiente de se adaptar a um novo personagem.

#### CATEGORIAS DE TORRES

Divididas em várias categorias, as Torres de Desafio são uma série de lutas que poderão ou não contar com modificadores para torná-las mais interessantes. A Torre Klássica conta apenas com uma lista de lutadores para você derrotar, a dificuldade aumentará a cada luta. Já as torres Teste sua Força e Teste sua Sorte incluem modificadores, como portais que aparecem no cenário do nada, para um desafio extra. A mais difícil de todas é a Sobrevivente, na qual você não recupera a barra de vida.

Um dos desafios de se criar um jogo de luta com um público alvo mais abrangente vêm de como mantê-lo interessado não apenas por suas mecânicas. *Mortal Kombat X* oferece três sistemas para contornar isso: Guerra de Facções, Cripta e Progressão do Personagem.

Apesar do nome, a Guerra de Facções não é nada mais do que uma desculpa para apresentar objetivos diários para o jogador, uma forma de "incentivá-lo" a testar novas mecânicas. Alguns dos objetivos envolvem ganhar partidas com um lutador específico e realizar certos combos. No final, você ganha uma pontuação que irá ajudar a sua facção. Está longe de ser um sistema revolucionário, mas é interessante o suficiente para prender o jogador.

A Cripta, modo no qual o jogador gastará as moedas recebidas durante partidas ou ao completar objetivos, ganhou uma reformulação e agora funciona como uma aventura em primeira pessoa. Mas *Mortal Kombat X* ainda adiciona microtransações que não fazem sentido: mesmo com diferentes maneiras de obter as moedas, você pode ignorar tudo isso, pagar cerca de R\$ 40,00 e liberar tudo da Cripta.

Mas existem "tipos" e "tipos" de DLCs. O de Cripta não prejudica a diversão, porém, ter personagens bloqueados pra quem não fez a compra no período de pré-venda, no caso do Goro, é outra história. Isso bloqueia um jogador de ter todo o conteúdo-base apenas por não ter comprado na hora que a produtora gostaria que você o fizesse. Acreditamos existir maneiras menos

#### DICA DE OURO

Aprenda a aproveitar dos objetos do cenário para causar danos nos inimigos. Em certos pontos, você verá um ícone próximo à barra de vida, que significa que ao apertar R1 ou RB o personagem usará um objeto como arma contra o oponente.


invasivas de monetizar um título, como pacote de roupas, por exemplo – e nada que ofereça disparidade de conteúdo ou que faça os outros se sentirem prejudicados.

O modo online de *Mortal Kombat X* está satisfatoriamente superior ao antecessor. Problemas de lag foram poucos e desconexões quase inexistentes em nossos testes. Não há como cobrar quase nenhuma demora na resposta dos comandos, porém foi um dos modos online em jogos de luta que menos vimos problemas. Até mesmo para quem não é fã de lutar com outros jogadores, poderá fazer o desafio diário das Torres Vivas, uma variação das torres oferecidas no modo singleplayer.

#### UM SHOW VISUAL NO PS4

Desenvolvido no Unreal Engine 3, *Mortal Kombat X* dá um show à parte e mostra o poder dos consoles da nova geração. A versão testada do PlayStation 4 mostra texturas bem definidas, ótimos efeitos de iluminação e partículas que deixam as habilidades ainda mais impressionantes.

Seria difícil falar de *Mortal Kombat X* sem mencionar o péssimo trabalho de tradução feito para o português. Se ele se limitasse apenas à dublagem de Cassie Cage, feita pela cantora Pitty, seria apenas uma atuação mediana. Mas frases sem sentido e aparente falta de esforço por parte de todos os dubladores comprometem todo o resto. Nesse quesito, *Mortal Kombat X* repete os mesmos erros de *Mortal Kombat 9*.

Apesar de sérios deslizes na dublagem, das microtransações e de lutadores bloqueados para a pré-venda, *Mortal Kombat X* oferece um bom conteúdo para o singleplayer, multiplayer e diferentes tipos de jogadores. 

**Cada lutador agora oferece três estilos de luta com suas habilidades e golpes muito específicos. Em teoria, isso ofereceria maior variedade tática às lutas, mas não foi o que vimos na prática**



8,5

Plataformas:  
PC, PS3, PS4, X360, XO  
Desenvolvedora:  
NetherRealm  
Editora:  
Warner  
Lançamento:  
Abril/2015

# A ILHA MAIS ASSUSTADORA

Apesar da ausência de novidades e dos gráficos apenas razoáveis, o gameplay é viciante demais e a história cativante o suficiente para que você não consiga parar de jogar antes de resolver os mistérios



Os ataques são sempre rápidos, seja contra Claire ou contra Barry



Natalia, Barry, Claire e Moira

**S**abe quantas novidades você vai encontrar neste *Resident Evil* em relação aos outros? Nenhuma. Sabe quantos monstros realmente diferentes você vai enfrentar aqui? Nenhum. Sabe quantos cenários surpreendentes você terá que explorar? Nenhum. Diante disso tudo, você deve imaginar que o jogo nem vale a pena experimentar. Errado. Erradíssimo. *Resident Evil Revelations 2* é simplesmente divertido e viciante. Agora nós vamos explicar o por quê.

Mais uma vez aqui na **EGW**, a gente precisa voltar a citar o caso do primeiro *Dead Island*, de 2011: gráficos medianos, enredo rasteiro, personagens clichês. Mas o gameplay era tão divertido, tão viciante, que aquele jogo “mediano” se tornou simplesmente um dos lançamentos mais legais daquele ano. É mais ou menos isso que vemos aqui neste novo *Resident Evil*: o gameplay compensa todo o resto.

Apesar de ainda ser um survival horror de respeito, o jogo investe forte no duo ação-aventura, fazendo com que todas as fases ganhem ritmo e intensidade à

medida que a ação avança – exatamente como em um filme de ação. Mas o pilar de tudo continua sendo o survival horror, pois você vai explorar locais escuros, abandonados, que podem conter zumbis e alguns monstros melequentos em cada canto. Os sustos não são poucos, apesar de se tornarem previsíveis a partir do segundo episódio do game.

## DIVISÃO EM EPISÓDIOS

*Revelations 2* está dividido em quatro episódios, com duas linhas de tempo distintas, cada uma estrelada por um par de protagonistas. Na primeira, a musa Claire Redfield e a teen Moira Burton são raptadas e acordam em uma ilha sombria, cheia de monstros, em um local que aparenta ser um imenso laboratório abandonado. Curiosamente, após conseguir uns bons pontos extras matando os maiores chefões no final do primeiro episódio, a gente pode mudar o visual das duas, que passam a usar shortinhos bem curtos e camisetas de cheerleaders. É meio ridículo considerando o contexto, mas é engraçado.

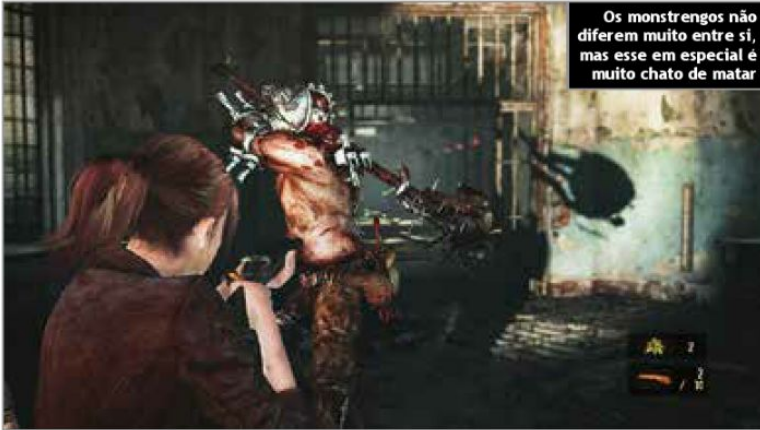
Já o glorioso Barry Burton estrela a segunda linha do tempo ao chegar na ilha para tentar resgatar Claire e Moira. Ele é acompanhado por uma garotinha misteriosa chamada Natalia, que surge do nada quando ele desembarca na ilha.

Nas duas duplas de protagonistas, o gameplay trabalha de maneira similar: você controla um personagem principal (no caso, Claire e Barry) e, ocasionalmente, muda para o secundário (Moira e Natalia) para sair de um local mais difícil, recolher itens extras ou ajudar a recuperar a saúde durante os ataques mais duros. Além disso, a lanterna de Moira ajuda a cegar momentaneamente inimigos durante um embate, enquanto Natalia consegue localizar os monstros escondidos atrás de paredes. São habilidades secundárias que ajudam muito nas missões.

Esse trabalho em conjunto é bem legal e funciona satisfatoriamente quando se joga no modo Co-Op. Mas quando se joga no modo campanha singleplayer, às vezes ele é bem inconveniente. No episódio dois, por exemplo, é preciso fazer uma corrida



Use e abuse dos poderes estranhos da garotinha Natalia para ajudá-la a sair de situações difíceis



Os monstros não diferem muito entre si, mas esse em especial é muito chato de matar



As missões do primeiro episódio desbloqueiam roupas como essa para Moira...

contra o tempo entre obstáculos para conseguir passar por uma porta que está se fechando, no prédio próximo à torre de rádio da ilha. Moira é a melhor opção para fazer essa corrida, mas Claire sempre fica no meio do caminho atrapalhando tanto quanto os itens de cena, como mesas e cadeiras (que não podem ser removidos).

Essas pequenas corridas exploratórias pelos cenários também não são muito legais: o background de escadas e paredes descascadas é tão igual em todos os prédios que é muito fácil se perder, pois você não consegue diferenciar um do outro. Tivemos esse problema também no recente *Dying Light*, mas como o cenário urbano era muito mais variado, o inconveniente se diluiu na própria ambientação.

Os inimigos também não são muito distintos entre si. A maioria dos zumbis parece ter saído de uma máquina de clonagem – e isso inclui até os grandalhões com cabeça de paralelepípedo e machado nas mãos, que são difíceis de se matar. Exceção é o superchefe que Claire enfrenta no final do

terceiro episódio que, graficamente falando, é horrorosamente espetacular.

Mas essa parte gráfica não impressiona muito nem nas cutscenes iniciais, que apresenta uma festa luxuosa que termina com o sequestro das protagonistas. Ocorre que a gente até pensou que seria diferente, pois o que não falta é conteúdo no game. Do momento que se coloca o DVD para rodar no Xbox One até o exato instante que começamos a jogar passaram-se exatamente uma hora e meia: esse foi o tempo necessário para baixar 14 atualizações obrigatórias que são instaladas antes do jogo começar. Se o pessoal das produtoras soubesse como os jogadores odeiam esse tipo de coisa...


#### COMO DIZIA KAFKA...

Com frases em alemão de livros clássicos do filósofo tcheco Franz Kafka, cada final de um episódio e início de outro é embalado com um resumo do que aconteceu até aquele instante, o que é ótimo para situar quem joga ao longo de dias seguidos. O

recurso é muito legal e já teve excelentes resultados no também recente *Battlefield: Hardline*. Torcemos para que mais jogos passem a usar desse expediente.

#### O VICIANTE MODO RAID

Além da campanha principal, vale experimentar o modo Raid, uma espécie de minigame viciante que você pode jogar sozinho ou com um amigo. Aqui você precisa avançar em um cenário cheio de inimigos sem poder se curar ao ser atingido. Não é tarefa fácil, mas a recompensa é boa: desbloqueio de personagens interessantes, como Hunk e Albert Wesker.

*Resident Evil Revelations 2* não tem gráficos estonteantes e não apresenta nada de realmente novo, mas o gameplay é muitíssimo bem costurado, o enredo é cativante (o final é surpreendente!) e acaba se mostrando uma mistura brilhante de survival horror com ação e aventura. E no melhor estilo *Resident Evil*. 

**Apesar de ainda ser um survival horror de respeito, o jogo investe forte no duo ação-aventura, fazendo com que todas as fases ganhem ritmo e intensidade à medida que a ação avança, como em um filme de ação**



8,0

Plataformas:  
PC, PSV, PS3, PS4, X360, XO  
Desenvolvedoras:  
Capcom/Frma  
Editora:  
Capcom  
Lançamento:  
Abril/2015

## TITAN SOULS

▶ Lucas Moura

## A SUA PACIÊNCIA TEM LIMITE

Um arco, uma flecha e mais nada: essas são suas armas para enfrentar os chefões – pois aqui todos os inimigos são chefes. Com estética de 16-bit e dificuldade à la *Dark Souls*, você testará seus limites

Imagine pegar *Shadow of the Colossus* e *Dark Souls*, adicionar uma estética de 16-bit e jogar tudo dentro de um liquidificador. O resultado será *Titan Souls*, um daqueles jogos que te deixam tenso do começo ao fim.

Você tem apenas uma flecha e um terrível chefe a sua frente. Não há inimigos em *Titan Souls*, apenas chefões, como se fosse um grande "Boss Rush", visto muito em jogos arcade ou shoot'em-ups japoneses, como *Ikaruga*. A diferença é que tanto você como o chefe morrem com um golpe. Seu equipamento? Apenas aquele arco com uma única flecha. Ao dispará-la, você tem de se locomover até o local onde caiu para recuperá-la ou segurar o botão de disparo para atraí-la até você.

A duração de *Titan Souls* está diretamente relacionada à habilidade do jogador. Na primeira vez que terminamos o jogo, demoramos cerca de 15 horas, enquanto na segunda tentativa apenas duas. Ele faz mais do que oferecer um conteúdo relativamente longo por um bom preço: te faz sentir vitorioso a cada batalha. Isso, profundamente influenciado por *Dark Souls*, cria momentos de tensão nas quais o jogador sempre se sentirá entre a vida e a morte. Basta errar um passo e tchau.

É importante mostrar que o segredo de *Titan Souls*, assim como de *Dark Souls*, é mais uma questão de paciência do que habilidade. Você terá de aprender o padrão de ataque de cada chefe, memorizar onde eles podem o atacar e encontrar o



momento certo para disparar a sua flecha. Alguns chefões, porém, possuem um ponto fraco que está protegido por camadas.

Um exemplo é a bolha gigante, um dos primeiros chefões. Você deve disparar a flecha várias vezes até que o coração dela fique exposto. Cada flecha disparada cria outra bolha que também o ataca. Outro ponto forte é como eles de cada chefe um desafio diferente. Em momento algum nos sentimos entediados com essa mecânica.

## SIMPLICIDADE QUE CONQUISTA

Há um certo charme na simplicidade de *Titan Souls*, pois todos os elementos conseguem promover uma experiência agradável sem sobrecarregar o jogador com dados ou comandos complicados. Uma boa jogabilidade não significa sempre

criar sistemas elaborados e complexos, mas sim trabalhar com as limitações de um sistema e a partir disso produzir uma experiência agradável ao jogador.

Isso tudo se converte em uma boa experiência visual, essencial para que as mecânicas funcionem: o estilo 16-bit se encaixa perfeitamente com a temática. A riqueza de detalhes não polui a tela e permite que você enxergue com facilidade onde o personagem irá se movimentar e qual o ponto fraco do inimigo.

*Titan Souls* oferece o modo New Game +, assim como dois modificadores de dificuldade: o No Roll, onde não é possível rolar o personagem; e o Iron Mode, onde ao morrer você terá de recomeçar do primeiro chefe. São bons modos, mas que não recompensam o jogador por todo o esforço, principalmente o Iron Mode, que recomendamos apenas para os mais persistentes.

No geral, *Titan Souls* cumpre com maestria sua proposta: oferecer um grande desafio, mas nunca ser injusto com o jogador. Consegue exaltar os pontos fortes e fazer com que esqueçamos os pontos fracos. 🎮



A estética é de 16-bit, mas a dificuldade é bem ao estilo *Dark Souls*



8,0

Plataformas:  
PC, PS4, PSV  
Desenvolvedora:  
Acid Nerve  
Editora:  
Devolver Digital  
Lançamento:  
Abril/2015

# PRIMEIRA PARADA: A CHINA

O arco da história de *Assassin's Creed* chega à China do século 16, em que a assassina Shao Jun precisa se vingar dos Templários. Só não entendemos ainda do que exatamente ela quer se vingar...



**C**arrega o nome *Assassin's Creed*, foi lançado pela Ubisoft, mas não tem nada de *Assassin's Creed*. Simples assim. Trata-se de um jogo de ação lateral que se utiliza de um arco do enredo original, em que a Ordem dos Assassinos teria seu "braço" na China da Dinastia Ming, no século 16. Acompanhamos aqui as aventuras da assassina Shao Jun, que volta à China após encontrar-se com Ezio Auditore da Firenze, na Itália.

Ela vai em busca de vingança contra os Templários, em uma sequência dos eventos que vimos no filme de animação *Assassin's Creed: Embers*, curta-metragem produzido pela própria Ubisoft, lançado em 2011. O jogo porém não esclarece do que exatamente ela quer se vingar, o que acaba deixando o enredo rasteiro, contrariando um dos pontos mais fortes da série *Assassin's Creed*: as boas histórias.

Há elementos que fazem referência à franquia original, como o Leap Faith ("salto de fé") de um lugar muito alto em direção a uma carroça de feno, a sincronização em torres que desbloqueiam mapas e até a tela de "loading" é semelhante. O resto, meu caro amigo, não tem nada a ver com o que conhecemos de *Assassin's Creed*.

É importante esclarecer isso, porque muita gente vai comprar o jogo porque ele carrega um título de franquia consagrado. O cara está acostumado com clássicos de *Assassin's Creed* e seu gameplay extraordinário, mas vai tomar um susto ao se deparar com um jogo de ação lateral em 2D (com algumas mudanças de cenário que simulam 3D), semelhante a *Assassin's Creed II: Discovery*, lançado em 2009 para Nintendo DS.

A partir do momento que você abre a cabeça para esse estilo "diferente" de *Assassin's Creed* que sequer foi desenvolvido pela Ubisoft, pode ter certeza que vai se deparar com um jogo muito divertido e até mesmo viciante, apesar de algumas limitações técnicas.

## O DESIGN É ESPETACULAR

Desenvolvido pelo estúdio britânico Climax (*Silent Hill: Origins*, *Silent Hill: Shattered Memories*, *Bloodforge*), ele tem um gameplay bem construído, com design belíssimo e cutscenes cuja ação imita ilustrações feitas com pincel. Esteticamente, o colorido da China do século 16 tem um apelo visual espetacular, tanto nas edificações quanto nas vestimentas dos NPCs (personagens

não jogáveis). Por ser um jogo em 2D, o background precisa se desdobrar em múltiplas camadas de cena para imitar uma ambientação 3D.

Curiosamente, isso é feito tanto em ações horizontais quanto em verticais, dando profundidade aos cenários. O recurso funciona perfeitamente bem, compensando as limitações óbvias de um game de side-scrolling.

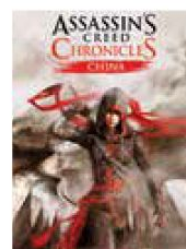
A maior limitação do jogo, porém, reside nas próprias estratégias para se cumprir uma missão. Não há muito campo para improvisação nas ações furtivas: é preciso sempre ir do ponto A ao B, calculando exatamente quando os guardas vão passar em determinado canto, para evitá-los. Todas as vezes que tentamos algo diferente, nos demos muito mal.

Outro problema de *Chronicles* é que você só deve combater na hora de combater. Se tentar uma ação furtiva diferente, complementando-a com um ataque, dificilmente vai se dar bem. Isso é meio frustrante e limita nossas opções de ação.

Em resumo, é um jogo muito bonito e divertido, desde que você ignore que ela leva no título o nome de uma das séries de game mais queridas do mundo. 🎮



A China o século 16 rende cenários coloridos e muito bonitos



7,5

**Plataformas:**  
PC, PS4, XO  
**Desenvolvedora:**  
Climax  
**Editora:**  
Ubisoft  
**Lançamento:**  
Abril/2015

# UM DLC COMO ANTIGAMENTE

Não se engane com o modo campanha, que continua não sendo o atrativo principal do jogo: esse pacote de expansão revigora a série de maneira profunda com a adição das raças Frostlings e Tigran

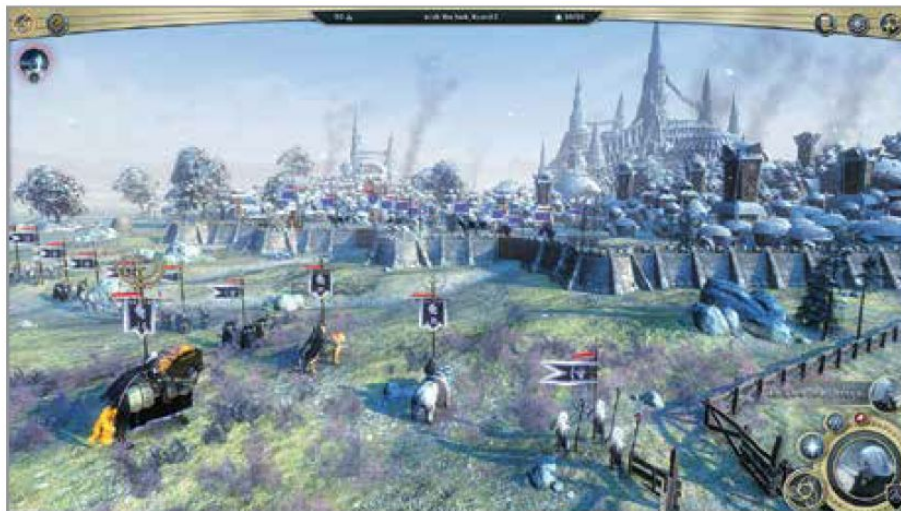
**E**m uma geração repleta por DLCs que adicionam meia dúzia de itens por um preço exorbitante, *Eternal Lords* nos lembra das expansões do passado, vendidas em caixas a um preço que condizia com a qualidade do conteúdo.

O grande atrativo é a adição de duas novas raças, Frostlings e Tigran. Baseado em felinos, os Tigrans são ganham bônus em climas áridos, enquanto os Frostlings, no gelo. Jogar com essas raças não será tarefa fácil. As penalidades que *Age of Wonders III* impõe quando o jogador não está no terreno apreciado pela raça podem causar sérios problemas durante as batalhas. Isso foi na verdade um belo teste de paciência, pois cada movimentação tinha de ser calculada: entrar em combates fora da zona onde as unidades não se sentiam "confortáveis" poderia resultar em derrota.

## O PODER DO NECROMANCER

A nova campanha de *Eternal Lords* coloca você no controle de um Necromancer com sede de poder em sua busca por conquista de terras. A história não conquista a gente e é uma maneira limitada de ver o que a expansão tem a oferecer. O mesmo pode ser dito para os cenários: apenas dois novos, pouco explorados, apesar de mesmo assim já serem melhores que os de *Golden Realms*, a primeira expansão.

As raças, porém, são apenas uma fração de todo o conteúdo de *Eternal Lords*. A classe Necromancer adiciona novas habilidades, unidades e mecânicas. Durante



o combate, as unidades Undead e Ghoul não podem ser curadas de maneiras tradicionais, a não ser por habilidades do Necromancer ou ao se alimentarem de corpos dos oponentes no campo de batalha. Só isso já adiciona uma camada extra de mecânicas que você tem de se preocupar, principalmente ao tentar invadir cidades.

Como se já não bastasse isso tudo, *Eternal Lords* oferece novas condições de vitórias. Uma delas é a vitória unificada e, para isso, foi adicionado com a atualização 1.5 um sistema de relacionamento entre as raças, separados por níveis.

Ações benéficas ou maléficas que você executa com uma raça específica irão afetar diretamente o relacionamento com ela. Quanto maior for a sua relação positiva, mais aumentará o nível de Race Gover-

nance. A partir do nível três, você poderá construir Unifier Beacons, edificações caras que contam para a vitória Unifier. Após um jogador atingir certa quantidade de Beacons construídos, vencerá a partida.

Uma nova condição de vitória é um passo muito importante para que *Age of Wonders III* comece a se tornar interessante para outros tipos de jogadores, já que o foco nas relações diplomáticas nunca foi o seu forte. Ainda deixa a desejar, mas é um passo na direção certa para aqueles que não querem tanta "guerra". O combate ainda é uma mecânica fundamental para expandir o domínio no mapa.

Na parte técnica, não houve mudanças se compararmos com o jogo original, apesar de termos novas unidades cuja estética nos agradou muito mais do que jogar com os Halflings, em *Golden Realms*.

*Age of Wonders III: Eternal Lords* adiciona uma tremenda quantidade de conteúdo por um preço acessível. Mas a campanha ainda deixa a desejar, assim como as mudanças diplomáticas que dificilmente atrairão novos fãs. 🎮



Ao contrário da maioria dos DLCs atuais, *Eternal Lords* é generoso nas novidades



8,5

Plataforma:  
PC  
Desenvolvedora:  
Triumph  
Editora:  
Triumph  
Lançamento:  
Abril/2015

# MORRENDO EM DARK SOULS

A dificuldade irritante da série *Dark Souls* faz a gente aprender a lidar com a própria frustração, mas essa verdadeira compilação dos melhores DLCs nos faz revisitar cenários que já eram bem familiares

A fama que *Dark Souls* tem de ser um jogo muito difícil e que só é realmente apreciado por completo pelos gamers hardcore não é gratuita. Esse não é um tipo de jogo indicado para jogadores casuais ou para aqueles que reclamam em fóruns da internet que determinado título é "muito difícil" e que o estúdio deveria oferecer modos mais fáceis para jogar. Não, meu camarada, *Dark Souls* é casca-grossa, não é para cortadores de frutinhas de aplicativos casuais para celular. E *Scholar of the First* é uma edição especialíssima de *Dark Souls II* que reúne os DLCs (pacotes de expansão) *Crown of the Sunken King*, *Crown of the Old Iron King* e *Crown of the Ivory King*.

Se você já tinha *Dark Souls II*, vai receber um patch com muitas novidades. Se não tinha, vai encontrar diversos NPCs (personagens não jogáveis) que não estavam no game original, além de observar nítidas melhorias no sistema de balanceamento da ação. Jogamos esse título no Xbox One e percebemos ainda mais duas novidades exclusivas pra nova geração de consoles: melhoria perceptível dos gráficos e do áudio, além de um aumento de quantidade máxima de jogadores online para 6 pessoas por sessão.

De cara, a cutscene de abertura é absolutamente espetacular. É o tipo de filme que se fosse transformado em um longa-metragem a gente certamente pagaria ingresso para ver em um cinema com projeção digital de alta resolução. As anciãs



do início causam arrepios, são realmente assustadoras. Quando o gameplay entra em cena, porém, a diferença é radical demais em termos de qualidade.

## PARTE GRÁFICA NÃO IMPRESSIONA


O fato é que o motor gráfico principal do jogo é o PhyreEngine, da própria Sony, que é aberto para que outros estúdios o usem. Ele não é exatamente uma potência, mas já rendeu games interessantes como *Hotline Miami*, *Colin McRae: Dirt*, *Savage Moon*, *Disgaea 4*, *Under Siege* e *Journey*. Em *Scholar of the First*, ele faz seu trabalho direito, mas não chega a impressionar na parte gráfica.

*Dark Souls* é forte mesmo no gameplay: não espere encontrar pistas fáceis, saídas óbvias ou dicas que tiram seu personagem de qualquer situação. Aqui você morre três

ou quatro vezes em toda e qualquer cena, pois é assim que acaba encontrando as saídas de cada cenário.

Na região de Majula, por exemplo, o background é cheio de pseudo-saídas. Tem uma caverna lateral interessante no cenário? Será que a saída é por lá? Vá lá investigar e... Putz, o ataque veio não sei de onde e o protagonista está morto. Segunda tentativa: não entre mais lá. Simples assim. Não adianta inventar demais.

Essa política de tentativa e erro irrita profundamente os jogadores mais casuais, mas é um deleite para quem gosta de desafios realmente intrigantes e, para quem já é fã da série, é justamente esse o seu maior atrativo. Quanto mais você insiste, mais os desafios aparecem: *Dark Souls* não te deixa respirar.

O curioso é que algumas fases nos são familiares do jogo original, mas aqui encontramos inimigos diferentes, alguns ainda mais hostis do que os anteriores. Mesmo estando agora com armas mais fortes e mais eficientes, acabamos sucumbindo rapidamente até encontrar o jeito certo de combater esses novos inimigos. 

Os embates são intensos e você mal consegue respirar



8,0

Plataformas:  
PC, PS3, PS4, X360, XO  
Desenvolvedora:  
From Software  
Editora:  
Bandai Namco  
Lançamento:  
Abril/2015

## ZOMBIE ARMY TRILOGY

▶ Fernando Souza Filho

## MATANDO ZUMBIS NAZISTAS

Enredo não existe e a ação praticamente se limita a atirar em mortos-vivos, mas, assim como em filmes B de terror, a diversão do game está em elementos que não são valorizados por fãs de outros gêneros

Alemanha, 1945. Hitler está perdendo a guerra e decide soltar um exército de super-soldados zumbis. Pronto, é só isso. Esse é o enredo. Em tempos de histórias complexas e enredos escritos por roteiristas de Hollywood, a proposta de *Zombie Army Trilogy* nos remete à época de *Doom* e *Quake*, quando simplesmente avançávamos atirando, quase nunca prestando atenção na história.

Até as cutscenes de abertura são curtas, quase sem diálogos, com cara de filme do Dario Argento. O resto é ação direta: você está geralmente em um cenário destruído pela guerra, cercado de mortos-vivos nazistas por todos os lados. Tiro na cabeça, ganha pontos extras; tiro em recipiente com combustível causa explosão e destrói diversos zumbis ao mesmo tempo: mais pontos extras; correr para um lugar mais alto e de lá disparar contra os monstros lá embaixo: outros pontinhos a mais.

É lógico que é o tipo de jogo que dá para se divertir no singleplayer, sim, mas o legal mesmo é a diversão com amigos, juntar a galera para atirar nos zumbis. É uma proposta de jogo que nos remete aos tempos de Fliperama e que hoje em dia encontramos em games de dança, de karaokê e até de esporte: a graça está em jogar com a galera.

Desenvolvido pelos criadores da interessantíssima série *Sniper Elite*, *Zombie Army* usa o mesmo estilo de gameplay e até as mesmas mecânicas para criar essa sub-franquia em que nos defrontamos com nazistas zumbis. *Zombie Army* contém os dois primeiros títulos da sub-série (lançados há dois anos), além de um terceiro até



então inédito. São literalmente três games pelo preço de um, com 15 níveis distintos – aqui tratados como “capítulos”.

Cada “capítulo” a gente termina em cerca de 40 minutos, pois os mapas são pequenos e baseados em escombros – mais ou menos como os de *Left 4 Dead*. Aliás, os “safe spots” também são semelhantes ao jogo da Valve: lá os zumbis não entram e você tem tempo para trocar de armas, carregar munição etc.

#### AS MISSÕES SÃO RASTEIRAS

Nos dois primeiros títulos, você escolhia seu protagonista entre opções masculinas apenas. Agora, também podemos jogar com uma combatente mulher. Na verdade, não faz muita diferença o que você escolhe, pois a não ser por uma breve descrição de um parágrafo, na hora da ação os personagens não diferem entre si e atuam de maneira idêntica.

As missões em si são bem rasteiras: achar uma caveira misteriosa, um artefato valioso ou tentar destruir a fábrica que cria os zumbis nazistas. Nada que tenha uma história mais consistente por trás: é apenas um pano de fundo para justificar a ação.

Como o jogo não faz a menor questão de se desvencilhar de sua ligação com *Sniper Elite* (há até um nível de dificuldade com esse nome), suas armas principais são rifles de longo alcance, dos mais variados tipos, além de uma pistola. Ficar em lugares mais altos atirando nos monstros que passam na rua é a diversão, especialmente quando a câmera de raio-X é acionada: assim como na série *Sniper*, a câmera acompanha a trajetória da bala até chegar ao seu destino. O ponto alto da câmera de raio-X é na cena final do game, quando você enfrenta o próprio Hitler: é épico!

Um último toque de classe divertido do jogo: ao deixar o controle do PS4 pausado, sussurros “sofridos” saem dos pequenos alto-falantes do jogo pedindo pra você voltar à ação. Não tem fã de zumbi que não adore esse tipo de “papagaiada!”



A câmera de raio-X acompanha a trajetória da bala até ela atravessar o inimigo



7,5

Plataformas:  
PC, PS4, XO  
Desenvolvedora:  
Rebellion  
Editora:  
Rebellion  
Lançamento:  
Abril/2015

# QUANDO 8-BIT VICIA MESMO

Mais do que uma “inspiração” em *Metroid*, o jogo usa o estilo 8-bit com uma mecânica divertida, criativa, que consegue prender a atenção por pelo menos 20 horas antes de começar a se “renovar”

A premissa de *Axiom Verge* é simples: você é um cientista que trabalha em uma base remota, conduzindo um perigoso experimento. Algo deu errado e você acordou em um mundo alienígena. Não é preciso nada mais do que isso para motivar o jogador, pois o resto o desenvolvedor Tom Happ conseguiu deixar por conta da jogabilidade. Como? Ao oferecer ótimas maneiras de incentivá-lo a explorar o ambiente.

*Axiom Verge* pega muitos elementos “emprestados” de *Metroid* para estabelecer as mecânicas. Com um grande mapa a ser explorado, o jogador é guiado por um caminho relativamente linear e deve habilitar novas áreas pelo uso dos poderes de armas. Você não poderá, por exemplo, acessar certa parte do mapa até obter uma ferramenta que permita escavar determinados tipos de rochas.

Ficamos impressionados com a variedade tanto de funcionalidade como de estética das mais de 20 armas disponíveis. Algumas permitem disparar bolas que se dividem em outras menores, choques a curta distância ou manipular elementos do cenário. Testá-las serviu grande influência a nos motivar a explorar o cenário.

A progressão de personagem é um elemento que *Axiom Verge* consegue desenvolver muito bem. Você nunca se sente estagnado, sempre há alguma novidade: a cada porta que entrávamos, podíamos encontrar uma arma nova, um poder ou quem sabe um item que aumentará a vida do personagem.

Apesar da influência latente de *Metroid*,



ele consegue fugir de certos “estereótipos” do gênero, como melhorias nas armas. Nada de ficar limitado a quantidade de itens, como mísseis ou bombas, que você pode pegar. Você poderá focar no que é preciso, apenas vasculhará o cenário em busca de globos de vida para aumentar a sua barra de vida. Acredite, será preciso.

### A GENTE FICA SEM FÔLEGO


Os inimigos não estão para brincadeira e farão de tudo para te matar. Desde o primeiro minuto, você terá de se acostumar com os controles, aprender a mirar, aprender qual a melhor arma para matar tipos diferentes. Felizmente, os controles são refinados e nunca sentimos que foi um empecilho para a diversão. A única crítica é que existem momentos em que a dificuldade aumenta abruptamente e isso nos pegou realmente de surpresa.

Não era só isso que nos incentivava: o cenário em si, estilizado de maneira similar

aos títulos do Nintendo 8-bit, serviu como uma ótima desculpa. É comum jogos baseados na coloração 8-bit não saberem usá-la de maneira eficaz. Tanto *Axiom Verge* como *Shovel Knight* não só souberam ver quais eram as suas “limitações”, como explorar tudo que era possível para criar locais variados, com identidade própria.

Enquanto os inimigos, áreas e armas são memoráveis, o mesmo não pode ser dito dos chefões. Apesar de esteticamente belos, eles não cativam a gente e as lutas duram muito mais do que o necessário.

Após quase 20 horas de jogo, vimos os créditos subirem na tela, mas não havíamos realmente finalizado *Axiom Verge*. Não conseguimos encontrar todos os itens espalhados pelo cenário e nem descobrir como acessavam certas partes do mapa. Além disso, ele oferece um modo Contra o Tempo, que remove elementos aleatórios, cutscenes e coloca um cronômetro na tela. Perfeito para aqueles que competem por quem termina um jogo mais rápido.

*Axiom Verge* vai além de uma mera homenagem a *Metroid*. É capaz de forjar sua própria identidade, ter uma jogabilidade viciante e belíssimos cenários. 



9,0

Plataformas:  
PC, PSV, PS4  
Desenvolvedora:  
Tom Happ  
Editora:  
Sony  
Lançamento:  
Março/2015

## TORMENTUM: DARK SORROW

▶ Renato Almeida

## BELEZA COM A FEIÚRA CRÔNICA

São poucos os artistas do cinema, da pintura, da escultura ou até mesmo dos games que conseguem compreender e explorar a dicotomia da beleza/feiúra proveniente do horror e de seus subtemas. Hoje, graças aos livros e mais livros de arte nos games, podemos ter um pouco mais de noção de como a imaginação criativa pode nos brindar com cenas e cenários embasbacantes em jogos como *Bloodborne*, *The Evil Within* e até de pérolas indies excepcionais como *Neverending Nightmares*.

Fora de contexto, mentes como as de H.R. Giger e Zdzislaw Beksinski poderiam ser vulgarmente consideradas perturbadas e doentias, mas o fruto da mistura do horror e do surrealismo aplicados na arte, ou mesmo na cultura pop, acabam inspirando e nos brindando com jogos como este *Tormentum: Dark Sorrow*.

Visualmente estonteante – e inspirado nas obras dos dois artistas acima citados – o game do estúdio polônes OhNoo! usa o consagrado gênero do adventure point'n'click para contar uma história pode-



rosa e devastadora que começa revelando pouco e intrigando muito.

Acordando em uma jaula sem nenhuma lembrança, o protagonista sem nome deve lutar para recuperar sua memória e entender toda a insanidade e horror que passaram a cercá-lo. Oferecendo uma recompensadora experiência de quase 10 horas, o game estimula a exploração à medida que revela mais detalhes do acontecido, mas é apenas em seu final que a grande jornada mostra a magnitude dos atos realizados pelo protagonista enquanto controlado pelo jogador.

São dois finais possíveis e ambos igual-

mente poderosos, já que trazem à tona a responsabilidade de cada ato e escolha no jogo. Os conflitos morais estão lá assim, como em jogos famosos como *The Walking Dead*, da Telltale, e é justamente por conta da profundidade da narrativa que o jogo ganha ainda mais brilho. Não há como negar, no entanto, que a grande estrela do game é justamente essa visão distorcida, aterrorizante e até cruel da condição humana simbolicamente retratadas no jogo pelos personagens e cenários.

Mas o game, que tão bem expõe falhas e defeitos de seus personagens, também apresenta sua parcela deles e como point'n'click pouco inova ou acrescenta em seu gameplay. **8,0**



8,0

**Plataforma:**  
PC  
**Desenvolvedora:**  
OhNoo!  
**Editora:**  
OhNoo!  
**Lançamento:**  
Março/2015

## GAME OF THRONES EPISODE 3

▶ Rafael Barbosa

## E ENTÃO COMEÇA A ENGRENAR

Depois de um começo cheio de altos e baixos, chegamos à metade da história que a Telltale programou para seu título baseado em *Game of Thrones*. E o resultado é promissor. Após um primeiro episódio apoteótico, seguido de um segundo ato que parecia preocupado demais em se prender a série de TV, esse terceiro episódio, intitulado *The Sword in the Darkness*, parece ter encontrado o equilíbrio entre os acontecimentos que já conhecemos da atração da HBO e a história que o jogo quer contar.

Rodrik, Gared, Mira e Asher continuam suas jornadas individuais, porém, ao longo deste episódio, cada personagem ganha um propósito mais palpável, que deixa mais evidente ao jogador a importância que cada um deles terá.

Novamente, temos que lidar com decisões morais fortes, que são muito bem pontuadas ao longo do episódio. Rodrik, por exemplo, continua a ter o melhor arco do jogo e embora este entenda perfeitamente a situação delicada que sua casa



enfrenta e como cada ação deve ser pensada com cuidado, os momentos mais decisivos de sua participação são os que envolvem sua honra como líder de sua casa. Todos os outros protagonistas passam por momentos semelhantes e, assim, embora saiba que o jogo dos tronos é um esporte que deva ser jogado com a mente, o decorrer dos acontecimentos me obrigou a colocar o coração em minhas decisões e confiar em meus instintos.

Essa mudança de perspectiva se mostrou muito gratificante, assim como o fato de que, ao contrário do segundo episódio, esse ato realmente parece interessado em contar sua própria história. Continuamos

a encontrar os personagens principais da série de TV, porém, os principais acontecimentos que marcam a atração são mostrados aqui de forma secundária.

Embora ainda mantenha alguns problemas com relação a sua estética artística e alguns acontecimentos um tanto forçados, *The Sword in the Darkness* é um grande episódio que subverte muito do que vimos anteriormente nos outros capítulos do game e nos apresenta uma nova perspectiva. Ao utilizar a influência da série de forma ponderada, ele coloca o jogo nos trilhos, empolgando com a perspectiva sobre o que iremos encontrar. **8,0**



8,0

**Plataformas:**  
Mobiles, PC, PS3, PS4, X360, XO  
**Desenvolvedora:**  
Telltale Games  
**Editora:**  
Telltale Games  
**Lançamento:**  
Março/2015

# UM CASO DE AUTO-SABOTAGEM

**M**inha primeira experiência com *Life is Strange* não foi muito agradável. O projeto da Dontnod Entertainment não conseguiu me cativar, principalmente por conta de seus personagens estereotipados e de suas mecânicas pouco convincentes sobre viagens temporais. Mas embora a experiência deste segundo episódio seja mais interessante, *Out of Time* só conseguiu me convencer de que os principais problemas de *Life is Strange* estão presentes no próprio conceito do game, na base do seu desenvolvimento.

No segundo episódio, avançamos no tempo para encontrar a jovem Max Caulfield tentando entender seus novos poderes. Depois de revelar suas habilidades a Chloe, a garota agora tenta reestabelecer os laços com sua antiga melhor amiga, enquanto lida com alguns novos problemas envolvendo alguns colegas de faculdade.

Repare que em nenhum momento eu citei o imenso tornado que, em um futuro próximo, promete tirar a cidade da garota do mapa. O evento, que deveria ser uma das forças motrizes da narrativa, pratica-



mente não é abordado durante o episódio, assim como outros assuntos que pareciam importantes no ato inicial do game – como a amiga desaparecida que Chloe está procurando.

Em vez disso, a narrativa do game perde o senso de urgência que esses eventos exigem para dar atenção a outros assuntos, o que passa a impressão que a história de *Life is Strange* simplesmente não vai a lugar nenhum.

Novamente nos entregamos a uma série de utilizações simplórias e banais dos poderes de Max, enquanto tentamos entender qual o sentido de estarmos passando por tudo isso e qual a relevância que estes acontecimentos vão ter no contexto maior das coisas.

Ao apresentar menos personagens, o festival bizarro de estereótipos apresentado no capítulo anterior diminui e nos permite conhecer um pouco mais sobre as pessoas com que Max convive. Mas embora nos aproximemos da metade de sua história, *Life is Strange* parece ainda não ter começado e se mostra acanhado em deixar sua fase introdutória e realmente se aprofundar em sua narrativa. 🌟



6,5

**Plataformas:**  
PC, PS3, PS4, X360, XO  
**Desenvolvedora:**  
Dontnod Entertainment  
**Editora:**  
Square Enix  
**Lançamento:**  
Março / 2015

## TALES OF BORDERLANDS EP. 2

▶ Rafael Barbosa

# MAIS LEVE E DESPRETENSIOSO

**O** segundo episódio de *Tales of Borderlands* continua a trazer todos os elementos que cativam no título, tão diferente dos outros projetos desenvolvidos pela Telltale. Com um ritmo leve, despretensioso e bem humorado, *Tales of Borderlands Ep. 2: Atlas Mugged* dá prosseguimento à aventura de Rhys e Fiona, que com seus amigos iniciam sua busca pelo verdadeiro Vault Key.

O game continua a utilizar o humor como sua força motriz, embora aqui isso seja feito de uma maneira ainda mais escrachada do que vimos anteriormente. Cada ação desse episódio tem uma reação em forma de piada, seja sobre um acontecimento, sobre personagens ou com a própria estética do game. No geral, o resultado pode não ser tão inspirado quanto os vistos no primeiro episódio, mas ainda assim vão arrancar um sorriso do seu rosto.

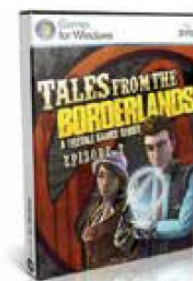
Mas o que realmente chamou a atenção foi a forma como o game utiliza suas brincadeiras não apenas para divertir, mas também para apresentar melhor os



seus personagens, como em um momento particularmente embaraçoso (e divertido) no qual o jogador descobre a obsessão de Rhys por Handsome Jack que, por sinal, é uma das principais novidades do episódio. Sua inserção na história acontece de forma interessante e cheia de ritmo, sendo o responsável por algumas das melhores tiradas do jogo.

Embora o humor seja uma das maiores características da série, ela consegue inserir momentos de tensão e até mesmo alguns instantes dramáticos. As cenas de ação continuam muito bem inseridas e a força dos personagens faz com que sempre estejamos torcendo e nos preocupando com eles quando alguma situação acaba não saindo como o planejado.

Embora se perca em alguns momentos, *Atlas Mugged* oferece uma aventura empolgante, descompromissada e divertida, levando a história a frente e sendo uma ótima continuação para o que vimos até agora em *Tales of Borderlands*. 🌟



8,0

**Plataformas:**  
PC, PS3, PS4, X360, XO  
**Desenvolvedora:**  
Telltale Games  
**Editora:**  
Telltale Games  
**Lançamento:**  
Março / 2015

## I AM BREAD

▶ Lucas Moura

## AQUI VOCÊ É UM PÃO. UM PÃO!!!

O conceito de *I am Bread* é um tanto peculiar: você controla uma fatia de pão e deve chegar de um ponto A ao ponto B. Simples, mas efetivo: é um jogo de quebra-cabeças, com um pouco de plataforma. Você controla cada canto do pão com um botão, podendo agarrá-lo a uma superfície ou movê-lo. Nosso maior receio aqui é que ele se tornasse mais uma versão demo do que um jogo completo, com mecânicas bem fundamentadas.

*Goat Simulator*, por exemplo, é divertido, mas depois de alguns minutos nota-se que não há muito o que fazer após ver tudo o que o jogo oferece. O mesmo aconteceu em *Surgeon Simulator*. O problema apareceu em menor escala em *I am Bread*. Por incrível que pareça, o estúdio Bossa conseguiu implementar uma "história" simples, mas divertida. Você precisa movimentar a fatia de pão pelo cenário até um local específico – e essa ação fica mais elaborada ao longo das fases.

Além do modo principal, ao completar a fase você libera modos secundários,



como *Free Roam* (em que você navega sem objetivos) e *Zero G* (que remove a gravidade do cenário). Nosso favorito foi o *Bagel Race*, no qual você corre pelo cenário, quebra pratos e alcança a linha de chegada no menor tempo possível.

A Bossa aprendeu a criar ferramentas para que os jogadores pudessem criar desafios a si mesmos, principalmente com o *Free Roam*. "Será que é possível chegar com o pão até o topo da geladeira?", pensamos uma vez. Alguns podem ver isso como "preguiça", mas vemos como uma forma de estender a longevidade do título que, convenhamos, sem isso não seria muito longa. Não é um título para se jogar

continuamente, mas sim ficar na biblioteca de jogos para aqueles momentos que você só quer tirar o estresse do dia a dia.

O maior problema de *I am Bread* não se encontra em sua premissa, tampouco no conteúdo, mas sim nos aspectos técnicos. Desenvolvido para PC, o uso do controle é indispensável caso você não queira se frustrar a cada segundo. Ao usá-lo, o processo todo é mais rápido do que lidar com a estranha configuração do teclado.

Além disso, existem os terríveis problemas nas taxas de quadro ao jogar até mesmo em um computador bem acima dos requerimentos recomendados pela desenvolvedora. 🎮



7,5

Plataforma:  
PC  
Desenvolvedora:  
Bossa  
Editora:  
Bossa  
Lançamento:  
Abril/2015

## TORMENTA: O DESAFIO DOS DEUSES

▶ Fellipe Camarossi

## RPG DE MESA BEM OLD SCHOOL

Desde tempos imemoriais que a experiência real dos RPGs de mesa é vista como o ápice da interatividade e um alvo para os criadores videogames do gênero. Entretanto, trazer o jogo em si para os videogames nunca foi possível, pois é um desafio que exigiria superar barreiras, tanto da criatividade como da programação. Isso não impediu os desenvolvedores do Laboratório de Jogos Digitais da universidade Feevale de tentar.

*Tormenta: O Desafio dos Deuses* não tem apenas o nome inspirado em uma das maiores franquias do RPG de mesa existentes, que conta com dezenas de livros e quadrinhos, trata-se na verdade da primeira tentativa de migrar a experiência para o mundo digital. É um objetivo ousado, mas infelizmente essa é uma luta que o time da Feevale já entrou perdendo.

Tendo em vista que muitos jogadores podem estar se arriscando no game sem conhecer a mitologia pré-existente, o jogo inicia dando uma longa aula de história, cheia de nomes complicados e textos



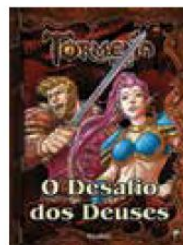
infundáveis. A falta de voz faz desse trecho complexo para quem não sabe no que está entrando e cansativo se já conhece as prosas de *Tormenta*. Após a narrativa sobre como o mal caótico que acomete as vilas e reinos parece necessitar do seu empenho para ter seu fim, chegamos na criação de ficha, que é provavelmente a experiência mais próxima do RPG de mesa que terá em sua aventura inteira.

O jogo conta com dois personagens principais, Samson e Sellena, o ladino que prima pelo combate físico e a elfa que faz do arco e flecha uma parte de seu corpo. A forma que os dois se completam fazem a experiência multiplayer mais divertida, ain-

da mais considerando como a jogabilidade funciona. O estilo beat 'em up que lembra os tempos áureos do Mega Drive com *Golden Axe* é bem intuitivo, simples de controlar e fluido, mas é fácil esgotar sua imaginação com combinações de ataques.

Ao menos no lado artístico não podemos reclamar. O visual lembra muito os traços oficiais dos quadrinhos e livros, assim como a música é bem ambientada.

O jogo é bom e diverte especialmente os velhos de guerra das noites de RPG de mesa, mas não espere que ele substitua a experiência real ou consiga transmitir de verdade como é a sensação de forjar sua história com a própria espada. 🎮



7,0

Plataforma:  
PC  
Desenvolvedora:  
Jambó  
Editora:  
Universidade Feevale  
Lançamento:  
Abril/2015

## HITMAN GO

▶ Fernando Souza Filho

## O AGENTE 47 EM VERSÃO TABULEIRO

Esse é quase um “experimento” da série que narra as missões do Agente 47. Com uma estética e uma mecânica fieis aos tradicionais jogos de tabuleiro, você movimentará as “peças” virtuais para seguir nas missões. O gameplay é muito bem delineado, o design é lindo (às vezes até lembra um Lego) e a ação é toda baseada em turnos. Lançado há exatamente um ano, o game ganhou algumas melhorias e chega agora com preços

promocionais (variam de acordo com a plataforma) para comemorar o seu primeiro aniversário. São ao todo 91 fases criadas pelo estúdio da Square Enix em Montreal, Canadá, e todas são simples de entender, mas oferecem uma dificuldade crescente à medida que a ação avança. Funciona bem como uma espécie de “aperitivo” pra quem curte a série *Hitman*.



Plataformas: Android, iOS | Editora: Square Enix | Lançamento: Abril/2015



## HEROES OF WARCRAFT

▶ Fernando Souza Filho

## CARDS DIGITAIS DA BLIZZARD NO MOBILE

Prepare seus decks, pois *Hearthstone: Heroes of Warcraft* adaptou sua interface para telas pequenas e desembarca com vigor no Android e no iOS. O jogo de cards digitais da Blizzard é fácil de aprender (muito mais fácil do que a maioria que já testamos, diga-se de passagem), mas ao mesmo tempo ele adapta o nível de desafio ao estilo de jogador que você é. Essa versão para mobiles traz praticamente os mesmos recursos

do que vimos no PC, incluindo os conteúdos de *Goblins vs. Gnomes*, *Maldição de Naxxramas* e *Montanha Rocha Negra*. E tem mais: ao completar o jogo em seu smartphone, você ganha um pacote de cards Clássicos da coleção original de *Hearthstone*. A Blizzard caprichou na parte visual para minimizar ao máximo a ação na telinha do smartphone.



Plataformas: Android, iOS | Editora: Blizzard | Lançamento: Abril/2015



## AN OCTAVE HIGHER

▶ Demétrio Valente

## UM MUNDO MÁGICO DE STEAMPUNK

Ambientado na fictícia cidade de steampunk Overture, o enredo de *An Octave Higher* mistura ciência e magia de maneira curiosa e divertida, em que os dois extremos convivem no dia a dia da população. Se você tem uma poção de Mana, pode fazer seus pequenos feitiços. E é justamente essa a parte legal, pois são ao todo cinco atributos mágicos que você pode aplicar de maneira criativa em cada situação, que recria

situações modernas sob uma lente de fantasia steampunk. Há até um certo componente político na história, que narra as tensões entre burguesia e proletariado de Overture. Curiosamente, é nessa confusão política que entram os elementos de magia e ciência. Bem balanceado, o resultado é coerente (existem seis finais diferentes possíveis) e divertido.



Plataforma: Android | Editora: Playism | Lançamento: Maio/2015



# STEAM

► Lucas Moura

## TITAN SOULS

Munido apenas com um arco e uma flecha, o jogador deverá batalhar contra 20 chefões em arenas que vão de esgotos a montanhas gélidas. Não pense que essa tarefa será fácil, porém. Os chefões possuem complexos padrões de ataques e requerem táticas diferentes para serem eliminados. Com estética 16-bit, sua jogabilidade é influenciada por *Dark Souls* e *Shadow of the Colossus*. Tanto você como o chefe morrem com apenas um golpe. Alguns chefões podem possuir um ponto fraco escondido, visível apenas por alguns segundos, ou até mesmo se dividirem em chefes menores. Basta um movimento errado e terá de recomeçar a luta. Se todo o desafio não for o suficiente, *Titan Souls* oferece uma dificuldade adicional: o modo No Roll, que não permite se esquivar dos ataques; e o Iron Man, no qual você terá apenas uma vida para matar todos os chefões.



Editora: Devolver Digital | Preço: R\$ 24,99

## GTA V

Tenha você jogado ou não a versão para consoles, *GTA V* para PC é a definitiva de um dos melhores jogos da franquia. Com a possibilidade de rodar a uma maior taxa de quadros por segundo, a versão PC oferece texturas melhores, suporte a músicas em MP3 e nova estação de rádio. Uma das grandes adições é o Rockstar Editor, programa que permite criar vídeos baseados em momentos capturados tanto na partida singleplayer como no *GTA Online*. Você pode editá-los, adicionar efeitos e fazer o upload para o YouTube. Em conjunto, a Rockstar adiciona o modo Diretor, onde é possível jogar com todos os personagens de *GTA V*, sejam eles da história, pedestres ou até mesmo animais. *GTA V* para PC também inclui o modo Heists Online, uma das tão aguardadas adições para *GTA Online*. Você e outros três amigos conduzirão elaborados roubos dos mais variados.



Editora: Rockstar | Preço: R\$ 99,90

## CRYPT OF NECRODANCER

Pegue *Guitar Hero*, misture elementos de RPG, exploração e personalização de personagem. Esse é o conceito por trás de *Crypt of Necrodancer*, um jogo onde você deve movimentar e atacar os inimigos ao ritmo da música. Quanto mais vezes você acertar a batida, maior será o dano e a pontuação obtida. Com mais de três personagens disponíveis, *Necrodancer* oferece elementos de Roguelike, ou seja, se morrer, terá de recomeçar toda a fase. Para ajudar, ele permite que você compre com o dinheiro obtido nas explorações itens melhores que possuem uma probabilidade de aparecer nas masmorras ou cavernas ao abrir baús, assim oferecendo maior chance de sobrevivência. Para ainda mais conteúdo, a desenvolvedora dá suporte à criação mods e disponibilização deles por meio do Steam Workshop. Já estão disponíveis novos personagens e novas áreas.



Editora: Brace Yourself | Preço: R\$ 27,99

# NINTENDO eSHOP

► Filipe Salles

## EXCAVE II: WIZARD OF THE UNDERWORLD

A sequência do RPG abordado na edição 161 da *EGW* foi lançado no Ocidente em tempo recorde. Com grandes diferenças em relação ao antecessor, esta edição se aproxima mais dos RPG de ação, com mais monstros e menos puzzles. O sistema de níveis foi abolido e seu equipamento passa a definir sua força. Os cenários também foram melhorados e a progressão se tornou mais linear, incluindo fases em vez de exploração livre. Os modelos de personagens utilizados continuam pouco customizáveis, com apenas um avatar para cada gênero.



Editora: Mechanic Arms/Bergsa | Preço: R\$ 33,00

## POKÉMON RUMBLE WORLD

Mais um jogo gratuito dos monstros de bolso chegou ao Nintendo 3DS. Ao invés de rachar a cuca com os quebra-cabeças de *Pokémon Shuffle*, o negócio agora é apertar o botão A o máximo que puder para limpar o mapa dos rivais e capturá-los no processo. Apesar dos controles simples, *Pokémon Rumble World* melhora a fórmula freemium, cobrando menos pelas vantagens, mas sem exigir que se gaste para avançar. O game conta com espécies e mapas inspirados nos tipos ou gerações dos monstros de bolso, como *Gold/Silver* ou *Black/White*.



Editora: Nintendo | Preço: gratuito

## PAZURU

Puzzle de temática oriental, *Pazuru* possui uma estética bastante minimalista. Com poucas firulas e desenhos que parecem feitos em um caderno, o objetivo aqui é coletar todas as estrelas de cada fase. Para isso, deverá mexer nos elementos do cenário ou desenhar novos, como uma parede. O game também conta com um editor de fases, que podem ser compartilhadas com os amigos através de QR Codes. Mas se esse tipo de edição não for a sua praia, o game oferece ainda cerca de 70 fases, o suficiente para mantê-lo entretido durante um bom tempo.



Editora: Jointdots/Moragami | Preço: R\$ 7,99

# PLAYSTATION NETWORK

► Fernando Souza Filho

## ETHER ONE

Lançado em março de 2014 para PC, ele chegou ao PS4 em maio de 2015, entrando direto como "gift" do mês (ou seja, é gratuito) para quem tem o PS Plus. Com um gameplay absolutamente atípico à *Dear Esther*, o jogo se propõe a discutir e nos fazer refletir sobre a demência, um inimigo silencioso que cresce a cada ano em todo o mundo. Aqui você entra na mente de Jean, um paciente diagnosticado com um estado de demência avançado. Sua missão é encontrar a cura para o paciente buscando a origem do que pode ter causado a doença. Nessa caminhada, você viaja pelas lembranças de Jean, com exploração de belos cenários de vilarejos, casas e outros locais que fazem parte dos fragmentos das memórias do paciente. A narração é fantástica, melancólica, angustiante. A única coisa chata aqui são os puzzles pouco intuitivos. O resto é extraordinário.



Editora: White Paper | Preço: R\$ 67,00

## WARFRAME

Sinceramente, até hoje não entendo porque *Warframe* é tão "underrated" entre os fãs do gênero shooter online. Trata-se de um bom F2P (free to play) em terceira pessoa com um jeitão de *Mass Effect 3*, que você joga no modo multiplayer assumindo o papel de um ninja futurista bem no estilo sci-fi. Desenvolvido no ainda eficiente motor gráfico Evolution Engine 2, o game pesa 4,2 GB para baixar pro PS4 e pode ser jogado por até quatro pessoas em modo cooperativo. Quando você joga pela primeira vez, ele já oferece algumas armaduras ninjas para começar. Minha dica é começar com a Excalibur, que é bem balanceada, bonita e adequada para quem é iniciante. Depois você pode experimentar outras, como a Loki, que permite que você fique momentaneamente invisível. O gameplay é rápido, eficiente, e a variedade de poderse torna a ação mais interessante.



Editora: Digital Extremes | Preço: gratuito

## MINECRAFT SIMPSONS

Esse é um pacote de expansão do *Minecraft* que vai deixar os fãs dos Simpsons muito, muito felizes. Logo de cara, a abertura é uma paródia divertida com o desenho animado da TV: mesma música, mesma sequência de eventos, mas todos os personagens em versão *Minecraft*, com andar e movimentação do jogo. São ao todo 24 personagens com skins prontinhas para instalar no seu PS4, com destaques óbvios para os icônicos Homer, Bart, Marge, Lisa e Maggie. Também marcam presença outras figurinhas conhecidas de Springfield, como Nelson, Skinner (diretor da escola), Otto (motorista do ônibus escolar) e Willie (zelador), entre outros. A versão da PSN entrega como bônus Alex, a versão feminina do protagonista Steve, que terá oito variações de roupa para você brincar nesta nova fase.



Editora: Mojang | Preço: R\$ 9,00

# XBOX LIVE

► Rafael Barbosa

## SCHOLAR OF THE FIRST SIN

Ao contrário de outros ports, a chegada de *Dark Souls II* à nova geração não deve ser vista apenas como um jogo com algumas melhorias gráficas. Ele está mais bonito e com uma jogabilidade mais fluida, afinal, agora corre a 1080p e a 60 FPS. Mas essa é apenas a ponta do iceberg quando falamos do que esta nova versão do jogo da FromSoftware tem a oferecer. Com muitas de sua dinâmica reformuladas, como novos posicionamentos para os inimigos, além de todos os DLCs lançados para o título, *Scholar of the First Sin* chega é a versão definitiva de *Dark Souls II*.



Editora: Bandai Namco | Preço: R\$ 199,00

## NEVERWINTER

Embora o game não deva ser confundido com a famosa série *Neverwinter Nights*, este título também promete levar toda a magia e carisma dos RPGs de mesa para o mundo dos jogos eletrônicos. Ambientado nas regras do sistema D&D (Dungeons and Dragons), este MMORPG oferece aos jogadores a oportunidade de explorar não apenas um dos sistemas mais conhecidos e amados do mundo, mas de navegar por um dos seus cenários mais famosos: o universo de *Forgotten Realms*. Trata-se de uma experiência interessante e, sendo um free to play, vale a pena conferir.



Editora: Perfect World Entertainment | Preço: gratuito

## BORDERLANDS: THE HANDSOME COLLECTION

Quem não conhece a série *Borderlands* agora tem a oportunidade de corrigir este erro. *The Handsome Collection* inclui os jogos *Borderlands 2* e *Borderlands: The Pre-Sequel*, além de todo o conteúdo adicional lançado para os dois títulos – tudo isso com gráficos melhorados e jogabilidade mais fluida. O game também traz algumas melhorias adicionais, como a possibilidade de jogar com até quatro pessoas em modo cooperativo local, uma oportunidade tentadora para quem ainda não conhece um dos FPSs mais estilosos da atualidade.



Editora: 2K | Preço: R\$199,00

# PARA PUBLICAR SEU JOGO

Ficaram para trás os tempos em que qualquer game ou app era facilmente publicado nos gigantes serviços da Apple, do Google Play e da Windows Store: agora você precisa se profissionalizar mesmo

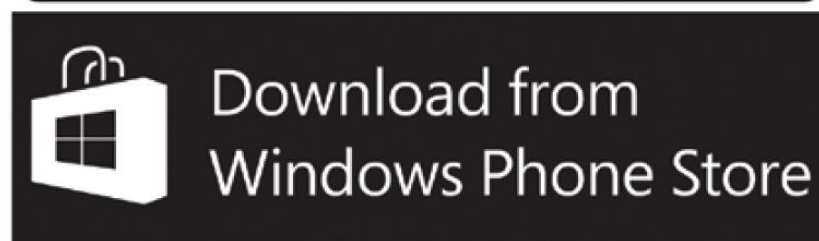
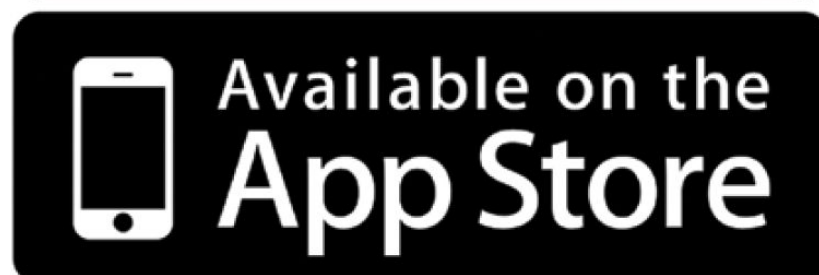
Foi-se o tempo em que qualquer pessoa criava um aplicativo ou jogo e publicava nas lojas online como Apple, Google Play e Windows Store. A quantidade de aplicativos disponíveis era sinônimo de maior audiência e diferencial perante a concorrência. Jogos mal feitos ou com bugs acima do aceitável passavam pela peneira inicial e lá estavam publicados. Sem muita barreira, sem muita burocracia.

O amadurecimento de processos internos das lojas acabou com esse amorismo inicial e momentâneo, motivado pela massificação dos smartphones/tablets no mercado consumidor. O que era uma aposta de um novo mercado potencial, virou certeza. A consequência é que está cada vez mais lento, burocrático e exigente o processo de publicação de jogos e aplicativos no universo mobile. O que durava de um a sete dias, hoje, pode facilmente ultrapassar um mês. E como em qualquer processo, há dois lados da moeda: o bom e o ruim.

Olhando a perspectiva de qualidade e de autenticidade, é positivo, pois no passado era possível publicar jogos sem ter que comprovar as evidências do direito autoral de personagens, por exemplo (como é comum ver em sites de jogos web). Hoje isso é inviável. Ao se publicar um game, as lojas exigem uma série de documentos para ter certeza de que tudo está dentro da regra e que as partes envolvidas estejam alinhadas e de comum acordo. Isso reforça que hoje é preciso ter um certo profissionalismo processual.

Outro fato é que as equipes de teste cresceram e são mais exigentes em relação à qualidade técnica dos aplicativos e jogos. Com isso, ganham todos: clientes, usuários, desenvolvedores e as próprias lojas.

O lado ruim desse amadurecimento repentino e irreversível foi a extensão do prazo e o excesso de burocracia para algo



que não tinha processo muito formal no início. O normal é ser rejeitado em sua primeira publicação, mesmo com experiências anteriores e detalhamento das explicações. O fluxo parece ser simples, mas muitas vezes as regras não são tão claras e podem variar de acordo com cada loja de aplicativos.

Todo o processo é feito via o sistema de publicação e quando há uma rejeição do app ou game é preciso esclarecer de maneira simples e objetiva. Claro, tudo escrito em inglês, já que as equipes editoriais não ficam no Brasil. O lado frustrante é que, ao ser rejeitado, o desenvolvedor recebe o motivo, nem sempre bem detalhado. Providencia o que tiver que ser feito e novamente submete. Outro avaliador receberá a solicitação e pode não usar os

mesmos critérios do primeiro. Como é pessoal, pode virar um loop desgastante. É claro que você poderá tentar ajuda local das empresas, mas para isso precisará de um bom grau de relacionamento.

O conhecimento de executar uma publicação ganhou importância, exigindo foco, processo e um rápido tempo de resposta. É uma fase essencial e obrigatória do lançamento de um jogo, adverggame ou aplicativo e deve ser pensado como parte do planejamento. Seja realista em relação aos prazos para ter o tempo necessário para esta atividade nas lojas online, pois cada uma possui características distintas.

A oportunidade é igual para todos, mas quem está preparado tem mais chance de sair na frente nesse concorridíssimo universo online.

E lembre-se: esse é só o começo. 🎮

**O conhecimento de executar uma publicação ganhou importância, exigindo foco, processo e um rápido tempo de resposta. É uma fase essencial e obrigatória**



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

# NÃO SE PERDE NENHUM TIRO


Gaming RL2755HM faz bonito com Full HD, tanto no PlayStation 4 e no Xbox One quanto no PC

Leva pelo menos uns 5 minutos pra gente conseguir fechar a boca quando começa a ver a performance desse novo monitor de 27 polegadas desenvolvido com os gamers em vista. O RL2755HM é de alta performance, com tela LCD/LED e resolução Full HD de 1920 x 1080p, e consegue resultados excepcionais tanto usando um console (se for PlayStation 4 ou Xbox One com saída HDMI, melhor ainda!) quanto um PC.

Com um confortabilíssimo tempo de resposta de 1ms e sistema de contraste de 1000:1, você tem um equalizador preto que permite ao jogador alterar a profundidade da taxa de cor preta da tela

ganhando vantagem em cenas com pouca luz (experimente jogar *The Order: 1886* com ele!), 20 níveis de cores disponíveis para uma configuração personalizada da imagem para diversos tipos jogos.

A taxa de atualização de frames de 60Hz torna ideal para jogos de RTS (Real Time Strategy), mas também faz bonito em jogos de ação (por causa do tempo de resposta e do contraste de tela) e em survival horror.

Outra novidade que o RL2755HM traz é um dock para guardar gamepads e um gancho na parte de trás para pendurar fones de ouvido, além de dois alto-falantes para a melhor experiência em áudio. 



Fabricante: BenQ  
Preço médio: R\$ 1.500,00

## RIG

Um bom headset é essencial quando se joga títulos que exigem comunicação constante, como *Call of Duty*, por exemplo. Voltado justamente para esse público, o RIG tem drivers de 40mm, três perfis de equalização e microfone cambiável, o que possibilita que o jogador atenda chamadas sem pausar ao jogo. E esse é o grande barato do RIG: ele mantém você conectado com o celular e os jogos simultaneamente, através do mesclador de áudio. Além disso, com um toque é possível mudar do modo jogo para o modo celular, atender chamadas escolher um perfil de equalização ou voltar ao chat do jogo, sem precisar pausar o game. Ele é compatível com PC, Mac, Xbox 360, PS4, PS3, smartphones e tablets.



Fabricante: RIG  
Preço médio: US\$ 90

## G FLEX2

Gamer que é gamer quando compra um smartphone já o faz pensando na capacidade da máquina para rodar bons jogos. Com isso em mente, o G Flex2 da LG é literalmente um sonho de consumo, que encanta pelo seu formato flexível. Apresentando o processador Qualcomm Snapdragon 810 Octa-Cora (oito núcleos) e tecnologia 64-bit, ele tem tela Full HD de 5,5 polegadas (1080p) e tecnologia OLED, que não maltrata a bateria do aparelho. Isso nos deixa com um display que apresenta 403 PPI (pixels por polegada), contra os 245 PPI convencionais dos aparelhos dessa linha.

Sentiu o drama? Dá pra vez um filme no Netflix com legendas e dá para jogar um RPG complexo sem sentir o tempo passar.



Fabricante: LG  
Preço médio: R\$ 3.299,00

Diretor Geral  
**André Martins**

Diretor Editorial  
**André Forastieri**

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

Apoio de Arte  
**Daniela Ianni**

Colaboradores  
**Bruno Capozzi**  
**Demétrio Valente**  
**Felipe Camarossi**  
**Filipe Salles**  
**Filipe Siqueira**  
**Igor Andrade**  
**Lucas Moura**  
**Rafael Barbosa**  
**Renato Almeida**  
**Rodrigo Brasiliense**

Coordenação de Produção  
**José Luiz Silva Teixeira**

Publicidade  
**publicidade@tambordigital.com.br**  
Fone: (11) 2369-0985

Atendimento ao leitor  
**(11) 2369-0982**  
(de segunda a sexta, das 9h às 17h)  
contato@tambordigital.com.br

Redação  
**Tambor Gestão de Negócios**  
São Paulo/SP, Brasil  
Fones: (11) 2369-0983 e 2369-0984  
Fax: (11) 3392-6491



Diretoria  
**Joaquim Carqueijó**  
**Gabriela Magalhães**

Gerência Executiva  
**Janaína Mendonça**

Novos Negócios  
**Wesley Lopes**

Gerência de Circulação  
**Marco Marcondes**

Distribuição Nacional em Bancas  
**Dinap S/A - Grupo Abril**

Produção Gráfica  
**Maylene Rocha**

Edições avulsas e anteriores  
**www.caseeditorial.com.br**

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

Este produto é uma coedição da  
EdiCase com a Tambor

## CARTA DO MÊS AH, AS DUBLAGENS NACIONAIS...

Em uma resposta a um leitor, o redator Fernando escreveu: "Sua reclamação é a mesma de quem é assinante antigo de TV por assinatura no Brasil, Marcelo. Infelizmente, o brasileiro tem preguiça de ler até legenda de filmes na TV." Pelo que entendi, a preferência de vocês é por conteúdo com áudio original em inglês e, ao que parece, se algum brasileiro prefere ouvir o jogo em idioma português é porque ele é preguiçoso? Vocês realmente são contra as dublagens dos jogos? Eu sou totalmente a favor, e se a dublagem não for boa, troque para o áudio original e pronto. Ir contra a uma possível tradução em algum jogo vai contra o apelo dos gamers em ter o Brasil valorizado pela indústria de games. Brasileiro não tem preguiça de ler legenda, brasileiro prefere dublagem pois é um grande prazer escutar as coisas em seu próprio idioma. Pegue um estrangeiro que more há muito tempo no Brasil e coloque-o pra falar com alguém que saiba seu idioma, verá o prazer estampado na cara do sujeito, mesmo que ele fale português. "Não há lugar igual ao nosso lar" pode facilmente ser substituído por "não há idioma igual ao nosso idioma."

Alex Nunes (por e-mail)

**Não foi isso que quisemos dizer, Alex. Se você interpretou assim, sentimos muitíssimo: foi erro nosso de não nos fazermos entender direito. Que o brasileiro tem preguiça de ler livro, jornal, revista e legenda de filme ou game, é um fato óbvio que se reflete na cultura, na educação e no jeito que nossa população escreve: com erros gramaticais grosseiros em cada parágrafo de e-mail, por exemplo. Não julgamos em nenhum momento o fato de alguém preferir filme ou game dublado, isso vai do gosto de cada um. Apenas ressaltamos o que é um fato conhecido: brasileiro tem preguiça de ler. [FSF]**

**RÉPLICA DO LEITOR:** Com essas novas afirmações fica mais compreensível, mas no contexto em que foi colocado dentro da revista, parecia que estavam criticando quem gosta de versões dubladas. Entendi que estavam falando sobre games e não sobre o geral. Não tenho problema em consumir e até consumo bastante conteúdo legendado, mas como sou um fã declarado de nossa dublagem desde a década de 1990, fico realmente feliz em ver games com as vozes de Wendel Bezerra e Guilherme Briggs. Claro, existem casos onde os estúdios pecam, como nas dublagens da Pitty e do Roger, mas acredito que a situação melhorará.

Alex Nunes (por e-mail)

A escolhida como Carta do Mês ganha sempre um brinde especial da WB Games, patrocinadora desta seção da revista EGW. Neste mês, o Alex levou pra casa *Resident Evil Revelations 2* pra PS4.



## A MINHA NOVA FAVORITA

Eu acompanho mais a Nintendo World, estava deixando passar a EGW. Isso até ler a edição com o especial de *Final Fantasy* (EGW 160). Realmente muito boa mesmo. Dividiu meu coração do quesito "revistas que quero participar". De umas duas ou três edições para cá, a revista cresceu bastante. Uma das minhas favoritas agora.

Ítalo Chianca (via Facebook)

**A ideia é essa mesma, Ítalo: em cada edição vamos fazer especiais para acompanhar a matéria de capa. Já tivemos zumbis, JRPGs, jogos de luta e agora temos de super-heróis. [FSF]**

## UMA ODE AOS JOGOS DE LUTA

Chegou minha EGW 161 e está simplesmente sensacional! Bruno Capozzi e Renato Almeida mais do que capricharam em duas matérias sobre as duas maiores/melhores franquias de jogos de lutas de todos os tempos, nada mais nada menos que *Mortal Kombat* e *Street Fighter*. Recheia, ainda, esta edição espetacular, um adorável minidossiê sobre a evolução do hardware no mundo gamer de Filipe Salles. Gostei muito da forma como ele conduziu o texto, traçando paralelos entre gerações dentro de um mesmo parágrafo. Isso é bem diferente do que venho lendo ultimamente nas revistas de games, nas quais redatores e colaboradores estão engessados (em sua maioria) no modelo linha do tempo, a cada parágrafo um "flash". Parece um roteiro dramático. #PartiuBanca!

Rita Braz (via Facebook)

**Valeu pelas palavras, Rita! [FSF]**

## NOTAS QUEBRADAS

Eu gostaria de pedir para vocês tirarem o 0,5 na pontuação de games resenhados na revista EGW e ficassem somente com a nota redondas: 10,0, 9,0, 8,0 e assim por diante. Esse tipo de nota como 9,9, 8,5 realmente me incomoda. E bastante!

Allan Cunha (Rio de Janeiro/RJ)

**Valeu por compartilhar sua sugestão e suas opiniões conosco, Allan. [FSF]**

## SELOS DOS REVIEWS

A partir da edição 160 da EGW, a revista parou de usar os antigos selos Prata (nota 8 e 8,5), Ouro (nota 9 e 9,5) e Platina (nota 10) nos seus reviews. Por que será? Ah, e falando em antigo selo Platina, por que a EGW não deu nota 10 pra mais nenhum game por 59 edições consecutivas (isso porque a última vez que a revista deu nota 10 foi na edição 102, lá em 2010 – e foram três reviews: *Super Street Fighter IV*, *Red Dead Redemption* e *Super Mario Galaxy 2*)?

Alan Ferreira (São Paulo/SP)

**Na mudança do layout da revista, optamos por retirar os selos e deixar só as notas, pois no final das contas eram duas referências diferentes para falar praticamente a mesma coisa. Mas que memória que você tem, hein, Alan?!? [FSF]**

# Quando o exclusivo encontra o clássico: XBox One Branco + Halo: The Master Chief Collection.



- Cartão para download da história inteira de Halo: The Master Chief Collection.
- Sistema Smart Match - encontre novos oponentes.

Garanta o seu em uma das lojas Saraiva em todo o Brasil  
ou acesse [saraiva.com.br](http://saraiva.com.br)



Este produto está disponível para venda em nosso site [saraiva.com.br](http://saraiva.com.br) e também em algumas de nossas lojas físicas, podendo variar o preço do produto entre loja física e virtual. Consulte um de nossos vendedores antes de comprar.

