



HOLOLENS x OCULUS RIFT x MORPHEUS

Testamos as tecnologias para jogar em 3D: descubra quais são as principais diferenças entre jogar com realidade aumentada, com terceira dimensão ou com hologramas

EGW

ELECTRONIC GAME WORLD

ESPECIAL GAMES DA E3

STAR WARS BATTLEFRONT



FALLOUT
4



METAL GEAR
SOLID V



STAR FOX
ZERO

Jogamos, entrevistamos e vimos de perto as feras da E3:

Fifa 16

PES 2016

Gears of War 4

Halo 5: Guardians

Uncharted 4


The Last Guardian

Street Fighter V

Super Mario Maker

Metroid Prime:
Federation Force





Prepare-se.
A sombria conclusão
da saga mais
viciante de todos
os tempos começou.



Garanta o seu em uma das lojas Saraiva
em todo o Brasil ou acesse saraiva.com.br



Pilote o Batmóvel • Explore toda a Gotham City



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

Copa do Mundo, Champions League, especial de fim de ano do Roberto Carlos, Oktoberfest, Festa de São Vito na Mooca: todo mundo tem um momento do ano que é aguardado ansiosamente. Para nós, apaixonados por games, esse momento é a E3, a maior e mais importante feira de games do mundo, que acontece na Califórnia. É lá que os rumos do mercado mundial são ditados, estabelecidos, profetizados, discutidos, polemizados. Nesta edição de 2015, acontecida em junho, a redação da **EGW** e da nossa co-irmã Nintendo World desembarcou em Los Angeles com cinco jornalistas para não deixar nada escapar. E não deixamos mesmo.

Esta **EGW** nº 163 que você tem em mãos estampa nada menos do que 29 páginas sobre a E3. É lógico que não é a cobertura do evento propriamente dita, pois isso fã que é fã acompanhou ao vivo pela internet. Nossa missão aqui é repercutir o que aconteceu de fato nos bastidores, nas conversas ao pé do ouvido com desenvolvedores, produtores e executivos das empresas que desenvolvem e lançam games para as mais diversas plataformas, dos mais diversos gêneros.

Começamos com uma discussão técnica sobre um futuro que não é mais tão “futuro” assim: a realidade aumentada, o 3D e a projeção holográfica. HoloLens, Morpheus, Oculus Rift: quais as vantagens e desvantagens de cada uma dessas tecnologias?

Mas o “pièce de résistance” desta **EGW** e da própria E3 são os games, é óbvio. E aqui você encontra nada menos do que 22 páginas com os títulos que foram destaque na E3 e que vão ser as estrelas deste segundo semestre: *Star Wars Battlefront*, *Fallout 4*, *Uncharted 4*, *Halo 5*, *Gears of War 4*, *Super Mario Maker*, *Star Fox Zero*, *PES 2016*, *Fifa 16*, *Mad Max*, *Mighty nº 9*, *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, *Mega Man*, *Metroid Prime*, *Street Fighter V*... A lista é enorme, mas as opções são ainda maiores.

Só que não entregaríamos uma edição da **EGW** pra você só com E3. Ainda temos aqui um belíssimo tutorial de *Heroes of the Storm*, além de reviews de *The Witcher 3: Wild Hunt*, *Wolfenstein: Old Blood*, *Project Cars* etc.

Fernando Souza Filho



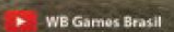
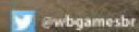
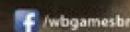
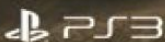
TOTALMENTE EM PORTUGUÊS



**EDIÇÃO
LIMITADA BRASIL**

***INCLUI O FILME:
"Jurassic Park
O Parque dos
Dinossauros"**

*Filmes disponíveis apenas para as plataformas PS3 (Blu-Ray) e X360 (DVD).



Software LEGO JURASSIC WORLD ©2015 TT Games Ltd. Desenvolvido pela TT Games, uma marca da LEGO Group, LEGO e o logotipo LEGO, as configurações do Bionicle e as Minifiguras são marcas comerciais da LEGO Group. ©2015 The LEGO Group. Jurassic World é marca comercial e copyright de Universal Studios e da Amblin Entertainment, Inc. Licenciado pela Universal Studios Licensing LLC. A família do logo "PS" e "PS2" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. O logo de "PS4" é marca registrada da mesma empresa. Todos os outros nomes comerciais e logótipos são de propriedade de seus respectivos titulares, todos os direitos reservados.
WB GAMES LEGO, WB GAMES™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (15)



O MELHOR SHOOTER DO ANO* AGORA MAIS BARATO!



*DE ACORDO COM OS GAME AWARDS



/UBISOFT.BRASIL



/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

ERA DO IMPREVISÍVEL

► Bruno Rubio, Hugo H. Pereira, Igor Andrade



Em junho último, tivemos mais uma edição da maior feira de games do mundo, na Califórnia. E nós fomos lá mais uma vez pessoalmente desvendar, testar e jogar tudo que virá de novidade nos próximos meses



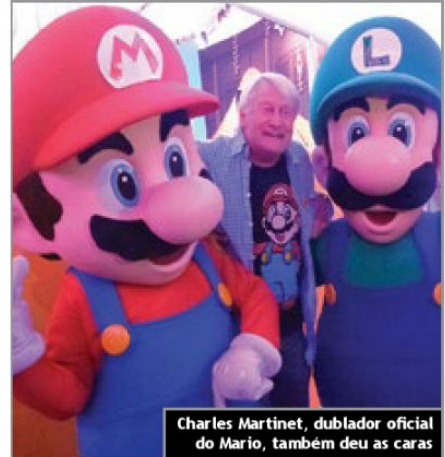
Fotos: Igor Andrade, André Martins e Bruno Rubio



Pelé na conferência da EA para falar de *Fifa 16*

O QUE É A E3

Organizado pela Entertainment Software Association, a E3 neste ano reuniu mais de 52 mil profissionais de 109 países, que tiveram acesso a 1.600 produtos de 300 expositores, entre 16 e 18 de junho. Em 2016, a feira continua no Centro de Convenções de Los Angeles e acontece entre 14 e 16 de junho.



Charles Martinet, dublador oficial do Mario, também deu as caras

Todo ano é a mesma coisa. Jornaltas do mundo inteiro se preparam para passar uma semana agradável na ensolarada Los Angeles na busca de informações sobre os games que estarão nas lojas físicas e digitais nos próximos meses. Por mais que o lado do fã tente tomar o espaço do lado profissional, é difícil não ir para a cidade onde a magia de Hollywood acontece sem torcer para que algum anúncio comova toda a crítica. O fato é que, entra ano e sai ano, boa parte do que rola na Electronic Entertainment Expo é previsível, o que não é ruim.

Pelos estandes gigantescos da feira, encontram-se velhas e conhecidas fran-

quias – e são elas que sustentam toda a indústria. Ainda assim, sempre rola uma surpresa ou outra, e é isso que faz a gente voltar para casa depois de encarar 12 ou mais horas de avião com um sorriso no rosto. Não é fácil cobrir um dos maiores eventos de games do planeta, mas a gente conta os dias para colocar os pés de novo no Los Angeles Convention Center.

A FESTA COMEÇOU CEDO

Os pavilhões da feira só abriam às 12h da terça-feira (16 de junho), mas é no dia anterior que boa parte das revelações acontece. Em 2015, na verdade, o show começou um pouco mais cedo. No domingo (14 de

junho), a Big N trouxe de volta a emoção do Nintendo World Championships, reeditando uma disputa que ficou célebre ao cruzar os Estados Unidos, em 1990. Desta vez, 16 participantes, oito deles eram convidados, disputaram partidas de *Splatoon* e games clássicos. O vencedor, John Numbers, teve com último desafio encarar estágios de *Super Mario Maker* especialmente criados para a ocasião.

Na tarde do mesmo dia, foi a vez da Bethesda promover a primeira conferência de sua história. Apesar de um dos telões dar "black screen" por diversas vezes, a empresa se deu bem ao seguir a tradição. Em vez de gastar seu tempo apenas com



Conferência da Microsoft



Conferência da Sony

Nintendo World Championship



Conferência da Bethesda



Fallout 4, soube dividir os minutos de forma que todos seus principais lançamentos fossem detalhados. Realizado no mesmo teatro onde ocorre anualmente a entrega do Oscar, a produtora deu um dos presentes mais legais do ano: três bonecos de estilizados de personagens de *Dishonored*, *Doom* e *Fallout*.

O melhor termômetro de uma conferência é animação da plateia a cada anúncio feito pelos executivos. A Microsoft foi aplaudida com a retrocompatibilidade do Xbox One, que agora rodará também games do Xbox 360, e com o HoloLens, usado em conjunto com *Minecraft* durante a apresentação.

A Sony mandou bem ao mostrar que *The Last Guardian*, em produção desde 2009, não foi esquecido e em 2016 deve chegar exclusivamente ao PlayStation 4. Se o projeto de Fumito Ueda foi extremamente comemorado, como descrever o que aconteceu quando o teaser de *Shenmue 3* foi exibido? Uma das últimas grandes franquias da Sega antes de desistir da produção de consoles, ela ficou incompleta até Yu Suzuki resolver retomá-la reunindo

recursos por meio do Kickstarter. A meta inicial de US\$ 2 milhões foi batida em horas. O jogo, além do PS4, sairá também para PC. A previsão é que a primeira demo seja liberada apenas em 2017.

A Nintendo também apostou em dois pedidos antigos. Ainda no Championships, Shigesato Itoi apareceu em um vídeo para dizer que o primeiro *Mother*, naquele momento, estava disponível no Nintendo eShop do Wii U. Aqui ele virou *EarthBound Beginnings*.

NOVIDADES PARA TODOS OS LADOS

Metroid também deu as caras, mas o jogo, diferente do que se esperava, não terá Samus como protagonista. *Federation Force*, apesar de ter uma boa premissa, que é explorar outros aspectos do universo da franquia, foi alvo das mais diferentes reclamações nas redes sociais. Há até abaixo-assinado pedido seu cancelamento.

Ainda sobre as outras produtoras, a EA soube capitalizar com *Battlefront*, que estava disponível em três estandes e atraiu fãs de *Star Wars* para sua conferência. Ao

som de Jason Derulo, a Ubisoft fez uma trinca de ases com três títulos *Tom Clancy's: Rainbow Six Siege*, *The Division* e *Ghost Recon: Wildlands*, que é ambientado na América Latina.

Enquanto Nintendo, Sony e Microsoft ocupam o centro do West Hall e Ubisoft, EA, Square, Konami, Activision e outras publishers de renome dividem o centro do South Hall, outros espaços são disputados principalmente por indies, associações e empresas de acessórios. Apesar do tempo corrido, sempre vale a pena visitar todos os cantos para então descobrir algumas maravilhas.

É o caso da Into the Pixel, exposição que reuniu trabalhos de artistas ligados à indústria de jogos. Ela faz parte do acervo do museu norte-americano Videogame History Museum. Também foi interessante o College Game Competition, disputa entre desenvolvedores universitários.

Nas partes externas, os Food Trucks reinaram, mas eles não estavam completamente sozinhos. De repente, você compra um cachorro-quente e vê ao seu lado um

Corredor que divide os mundos...



Estande da Square



Fotos: Igor Andrade, André Martins e Bruno Rubio

PLAYSTATION 4 AGORA É BRASILEIRO ▶ André Martins

PlayStation 4 fabricado no Brasil. O anúncio era esperado há anos, mas só durante a E3 a Sony confirmou que o console será produzido pela Flextronics, em Manaus. Desde que foi lançado, em novembro de 2013, o PS4 vendido no Brasil é o mais caro do mundo – custa R\$ 4 mil, ou seja, cerca de US\$ 1,3 mil. Nos EUA, ele sai por “meros” US\$ 400.

O Brasil é o segundo país do mundo a fabricar o console e isso vai ajudar a tornar seu preço mais acessível, ainda que a Sony não tenha definido quanto ele custará para o consumidor brasileiro. O PS4 nacional estará no mercado a partir de outubro.

“A gente sempre falou que acredita no Brasil e agora transformamos isso em ação. Nós acreditamos no país, no mercado brasileiro, nunca deixamos de investir no Brasil”, disse Anderson Gracias, líder das operações do PlayStation, assim que desceu do palco da E3 e atendeu à **EGW**. “Todos sabemos que a situação econômica do país não é boa, mas cabe a nós revertermos a situação. Estamos fazendo a nossa parte, mas sabemos que estamos nadando contra a maré. Enquanto alguns estão tomando o caminho contrário, nós estamos levando o PlayStation 4 para ser produzido no Brasil.”

Curiosamente, a Microsoft já fabrica o Xbox One no Brasil e todo mundo esperava que a Sony fosse fazer o mesmo quando lançou o PS4, o que não aconteceu. “Viabilizar uma produção local passa por vários processos, vários estudos e análises, não é algo simples. Tem que escolher o parceiro, o lugar onde vai produzir, quanto vai custar. E ainda há as questões legais, homologações etc.”, explica Gracias. “Leva um tempo para ter tudo isso definido, pois queríamos oferecer a melhor relação custo-benefício para o gamer brasileiro. Sempre tivemos essa vontade de produzir o PS4 no Brasil, mas precisávamos esperar o momento certo para concretizar isso.”

Esse empenho trará um aumento grande de vendas do console no mercado brasileiro, mas a Sony é bastante fechada sobre esses números. “Não podemos falar de números específicos, mas nossa meta é alcançar um crescimento bem agressivo em termos de vendas nos próximos anos”, disse ele.

Apesar das novidades, a Sony ainda não tem planos para disponibilizar serviços como PS View e PS Now no mercado nacional, porém, a linha Favoritos (títulos de sucesso vendido por preços mais baratos) continua firme e forte – no PS3. “Essa linha



Anderson Gracias durante a apresentação da Sony na E3

foi muito importante para nós para poder derrubar a barreira do preço dos jogos. Ela continua bastante forte no PS3, mas ainda não temos nada definido ainda sobre uma linha Favoritos para o PS4”, explicou o executivo.

Gracias também faz questão de explicar que a Sony está muito empenhada em atender bem o mercado brasileiro. “Muitas vezes não conseguimos estar no mesmo timing do resto do mundo, mas é preciso estar dentro de processo para entender como as coisas são bem complicadas nesse mercado. Esse respeito ao mercado brasileiro, porém, é nossa prioridade, por isso investimos muito em jogos, em localização de títulos recentes, lançamentos simultâneos com o resto do mundo e, obviamente, a produção do PlayStation 4 brasileiro.”

A situação é delicada, pois o país vive uma crise econômica que se reflete no varejo, que sofre com problemas tributários, de estoque e até mesmo de vendas. Como a Sony vai lidar com isso? “Na verdade, acho que essa situação joga a nosso favor, pois vamos chegar com um produto que é desejado, que é aguardado, será uma boa oportunidade para o varejo. Além disso, o PS4 brasileiro vai chegar em um momento bom, que é o final do ano, quando o mercado fica aquecido”, lembra Gracias.

estande do Facebook ou um showzinho esperto de *Rock Band 4*.

O mais legal de estar na E3 é ver de perto os jogos, mas isso não significa que você possa testá-los. *Rise of the Tomb Raider*, por exemplo, estava em uma área especial do estande da Microsoft, um pequena sala de projeção disfarçada de caverna e com direito a cosplay de Lara Croft. Tudo muito caprichado, mas lá só dava para assistir à demo do jogo. A Bethesda também preferiu apenas exibir seus jogos em monitores em vez de permitir testes.

Por ser um evento fechado, onde só entram profissionais da indústria ou convidados, é com certa raridade que vemos algum cosplayer. Até mesmo as famosas Booth

Babes estão em perigo de extinção. Ainda assim, sempre tem alguém usando uma espada de *Minecraft* ou a Power Glove. Fantasiados mesmos, apenas estavam os zumbis de *Overkill's The Walking Dead*. Ou então, mascotes como Mario e Luigi.

A Sony sempre reserva o final do dia de abertura da E3 para falar com a imprensa latina. Dessa vez a bomba foi a produção do PS4 em solo nacional.

É SIM A ERA DO IMPREVISÍVEL

Neste ano a Microsoft resolveu fazer o mesmo – e ainda preparou uma apresentação grandiosa. A sua tática foi se aliar a figurões brasileiros para promover o Xbox e seus jogos, como o *Forza Motorsport 6*,

que será o mote de um torneio que fará com que o vencedor entre para a escola de pilotos de Emerson Fittipaldi.

E essa foi a E3 do imprevisível, pelo menos para a nossa equipe. Além de encontrar nomes como Tim Schafer, Keiji Inafune e Shigeru Miyamoto passeando de bobeira pela feira, foi no mínimo curioso descobrir que no voo de retorno ao Brasil estava ninguém menos do que Edson Arantes do Nascimento. Pelé esteve na conferência da EA para falar de *Fifa 16*.

Falem o que quiser, mas encontrar o rei do futebol enquanto pegávamos nossas malas na saída do aeroporto era algo que nunca esteve em nosso plano de cobertura da E3. Nunca mesmo.

LENTE DA NOVA REALIDADE

Testamos as três tecnologias durante a E3 e chegamos à conclusão que ainda é cedo para concluir alguma coisa. As três são de fato bem promissoras, mas ainda há um longo caminho pela frente rumo ao mercado

Os recentes esforços no desenvolvimento de tecnologias de realidade virtual parecem ilustrar um momento trazido diretamente das últimas décadas do século passado. Se olharmos para trás, encontramos lá nos anos 1980 o 3-D Glasses, para Master System, e o 3D System, para Famicom. Tanto o acessório da Sega quanto o da Nintendo tentaram criar a sensação de terceira dimensão.

Na década seguinte, a Big N deu um passo marcante na área com o Virtual Boy. Infelizmente, o console foi massacrado

por ser pouco anatômico – mas esse não foi seu principal problema. Até mesmo os executivos da casa de Mario não sabiam como tratá-lo: foi vendido como um produto de entretenimento de massa, apesar de ser algo extremamente conceitual. Acabou fracassando. Hoje é o Santo Graal de muitos colecionadores.

É difícil não pensar nesse passado ao ver a febre dos aparelhos de realidade virtual ou aumentada na E3. HoloLens, Morpheus e outros óculos VR ainda estão em desenvolvimento e, ainda assim, já atraem grandes

questionamentos. Serão acessíveis para todos os públicos? Do ponto de vista da jogabilidade, serão exigidos pelos principais jogos que foram lançados nos próximos anos? Os produtores saberão usá-los em seus projetos?

O que dá para afirmar sem qualquer erro é que nunca essa tecnologia esteve tão próxima das nossas vidas. Testá-la na E3 nos causou as sensações mais indescritíveis, diferente de tudo o que já vimos nessa longa estrada de convivência com videogames. Vamos aos testes. 🎮

REALIDADE VIRTUAL: OCULUS RIFT E MORPHEUS ► Bruno Rubio

Sem tê-los experimentado, é fácil ter uma idéia incorreta do que é jogar com um destes dispositivos. O que eu tinha em mente antes de efetivamente conhecê-los seria uma projeção de tela muito próxima dos meus olhos, ou seja, que eu veria os quatro cantos delimitadores da dita projeção em um fundo preto. Ledo engano.

Ao usá-los, seja Oculus ou Morpheus, absolutamente todo o campo de visão é tomado pelo ambiente virtual. Com isso, é necessário mover a cabeça para observar na direção apontada, seja acima, abaixo, esquerda ou direita. Ao complementar a sessão com fones de ouvido, a imersão torna-se completa e a mágica começa a acontecer.

As demonstrações em cada um foram feitas com jogos diferentes e ambos se mostraram muito consistentes na imersão no ambiente virtual. Para Morpheus, havia várias demos disponíveis e a que jogamos, *Wayward Sky*, consistia em resolver puzzles simples. O apelo estava no ambiente: uma fortaleza aérea. Muitas vezes parei só para contemplar os céus ou olhar para baixo e ver um abismo diante de mim. Interessante, sim, mas com muito menos impacto do que a demonstração do ano passado, em que me vi preso numa gaiola debaixo do mar, aos poucos sendo destruída por um tubarão enfurecido.



Oculus Rift

Já no Oculus tive a oportunidade de jogar o promissor *Adr1ft*, anunciado no The Game Awards em dezembro de 2014. O jogo tem praticamente a mesma premissa do filme *Gravidade*, em que um astronauta está à deriva em uma estação espacial destruída e precisa voltar à Terra.

Com o traje vazando ar, houve quase uma angústia real ao perceber o astronauta sufocando enquanto procurava desesperadamente por uma fonte de oxigênio. Em outro momento, tive que ir para a área externa da estação. Ao abrir a escotilha, me deparei com a imensidão do espaço, com a visão do planeta diante de mim. Foi surreal, uma experiência incrível, memorável.

Mas novamente, a diferença foram os jogos. Não foi possível experimentar o mesmo game tanto no Oculus quanto no Morpheus para fazer uma avaliação direta das duas tecnologias. E para não dizer que faltou apontar ao menos uma diferença entre eles, no Morpheus consegui jogar perfeitamente usando meus óculos de grau, enquanto que no Oculus o visor fez uma pressão aguda contra a lente, de maneira que foi impossível jogar sem que eu os tirasse. Pode ter sido apenas uma maneira desajeitada da pessoa que me ajudou a colocar o dispositivo, mas foi o único fato realmente digno de nota.



Morpheus

REALIDADE AUMENTADA: HOLOLENS ▶ Igor Andrade

Realidade e simulação podem conviver sem grandes problemas. Essa é a premissa do HoloLens. Diferente dos outros acessórios, ele projeta imagens nas camadas da sua tela transparente. Ou seja, você enxerga o que acontece à sua volta, mas hologramas surgem para interagir. O teste dos óculos na E3 não aconteceu diretamente com um jogo, mas era o show de abertura do hands-on de Warzone, modo de *Halo 5: Guardians*. No final, a inovação roubou a cena do multiplayer.

Tudo aconteceu em uma sala decorada como seu fosse uma base militar. Antes de entrar, porém, cada jornalista foi submetido a um "exame de oculista". Ao olhar durante segundos para uma caixinha com feixes de luz, os representantes da Microsoft puderam medir a sensibilidade da nossa visão. Isso era vital para calibrar cada HoloLens.

Já dentro do espaço reservado, pessoas vestindo jalecos com o brasão da United Nations Space Command, organização da qual Master Chief faz parte, passaram as mais diferentes instruções, como não fotografar, filmar ou gravar o áudio. Me lembro da mais importante delas: não toque ou tire os óculos. Um a um foi chamado para colocar o aparelho. Se quatro pontos coloridos, que se fossem unidos formassem um retângulo, aparecessem na parede à frente, era sinal que a brincadeira estava pronta começar.

O primeiro desafio era andar pelo corredor até outra parte da sala. Nada demais até uma seta indicar a direção, além de um contador de distância diminuir de centímetro em centímetro até o destino final. Foram alguns poucos passos, cerca de quatro metros, mas só essa pequena interação já me deixou meio embasbacado. Parecia o Arnold Schwarzenegger usando aquele scanner maroto em *O Exterminador do Futuro*.

No outro ponto estava uma mesa de operações, em forma de hexágono. Uma linha no chão mostrava onde devíamos ficar. Quem tentou sair da marcação recebeu uma leve chamada de atenção. E sair do lugar era ruim, já que prejudicava o espetáculo. De repente, do centro da mesa surgiu Commander Sarah Palmer, veterana da franquia, para passar o briefing do que jogaríamos logo em seguida em Warzone.

Com o mesmo nível gráfico dos jogos do Xbox One, a militar estava diante de seis jornalistas com a maior naturalidade e, graças à feitiçaria do HoloLens, a sensação de profundidade da personagem era de arrepiar. Não resisti e andei um pouco ao



redor da mesa e ela continuou a falar sem qualquer prejuízo na exibição da imagem. E aí veio o primeiro baque.

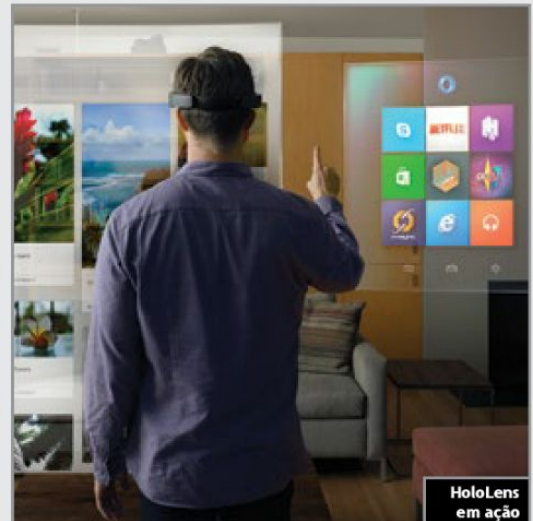
Andar ao redor da projeção não é um problema. Problema mesmo é levantar e descer a cabeça. Apesar de o aparelho deixar sua visão liberada, a mágica só acontece na parte central. Trocando em miúdos, ao mexer a cabeça você corre o risco de não enxergar os extremos das imagens. Isso ficou claro quando a garota deu lugar na projeção para uma das criaturas que enfrentaríamos em Warzone. Gigante, o monstro tomava todo o retângulo da área de conforto.

Projeções dos personagens, mapas e planetas fluíram graciosamente, e todos estavam coloridos. Ainda assim, não eram totalmente sólidos, se assemelhando um pouco ao que vimos nos filmes da franquia de *Star Wars*.

A interação foi rápida, durou cerca de dez minutos, e deu vontade de ficar ali. O HoloLens não é tão desconfortável quanto parece, e as traves na parte de trás o deixam estável. Tal tecnologia tem um futuro promissor, principalmente porque será compatível com o Windows 10. Ou seja, setores como saúde, educação e engenharia vão aproveitá-lo para, por exemplo, visualizar partes de um sistema humano ou detalhes de construções.

No mundo do entretenimento, tem tudo para dar certo se for usada não como atração principal de um jogo, mas sim como algo que o expanda, como se fosse uma tela auxiliar. Isso cairia como uma luva em títulos de tiro. Ainda assim há aqui o mesmo drama do Kinect. Para que a imersão seja completa, é preciso respeitar certas distâncias e acho difícil que alguém consiga vesti-lo durante horas. É esperar para que a mente brilhante dos desenvolvedores supere esse obstáculo e o torne atrativo não só em certas produções.

Demonstração do HoloLens com o modo Warzone, de Halo 5, na E3



UMA CARTA DE AMOR AOS FÃS

Jogar em primeiríssima mão um dos games mais esperados pelos fãs da saga *Star Wars* era pra ser um dos pontos altos da E3 deste ano. Aí descobrimos que podíamos jogar até com Luke Skywalker e Darth Vader...



Contar o início da história do desenvolvimento de *Star Wars Battlefront* é relembrar um conturbado período dos meses seguintes à aquisição da LucasFilm pela Disney. Na época, início de 2013, a casa do Mickey anunciou que iria encerrar as atividades de produção de games do mitológico estúdio LucasArts (*Escape from Monkey Island*, *Grim Fandango* e todos os games das séries *Star Wars* e *Indiana Jones*), transformando-o em uma mera subsidiária de licenciamento.

Nessa reestruturação, um dos jogos a ir para o espaço (não da forma que gostaríamos) foi o promissor *Star Wars 1313*, que teria o caçador de recompensas Boba Fett explorando áreas subterrâneas do planeta Coruscant, em um título com apelo mais adulto. Para acalmar os ânimos dos fãs desolados, a Disney rapidamente anunciou uma parceria com a Electronic Arts para a produção de um novo game, que seria

revelado um mês depois em um rápido teaser na conferência da EA na E3 2013.

A partir de então, o que se viram foram apenas informações escassas. Na E3 do ano seguinte, apenas foram mostradas artworks e promessas de que o título teria batalhas nas florestas de Endor e no

planeta gelado Hoth. Foi apenas no início de 2015, no evento *Star Wars Celebration*, que as primeiras cenas de gameplay foram mostradas ao público.

Nessa lenta jornada em busca de conhecer mais o que a Força reserva para os jogadores, enfim fomos recompensados na



As batalhas são épicas e fazem jus à história da série

E3 2015, momento em que *Star Wars Battlefront* foi demonstrado em toda sua glória, com o melhor detalhe de todos: jogável. Não é exagero dizer que o jogo chamou todas as atenções para si na feira deste ano, tendo as maiores filas para teste.

O que vimos e experimentamos, caro leitor, pode ser descrita como a maior carta de amor da atual geração de consoles e PCs aos fãs da saga. A demo disponível foi a mesma da conferência da Electronic Arts, em que tropas da Aliança Rebelde devem repelir as forças imperiais na clássica batalha de Hoth.

O primeiro ponto a ser destacado é como o jogo é competente em fazer a imersão no universo de *Star Wars* logo nos primeiros segundos de gameplay. A clássica trilha de John Williams ecoa sozinha para logo ser complementada com efeitos sonoros de lasers, rasantes de naves, voz de aliados pelo rádio, praticamente como se *O Império Contra-Ataca* estivesse se desenrolando em tempo real diante de nossos olhos.

Na partida de 20 contra 20, assumimos o lado do Império e seguimos na caçada aos rebeldes. O objetivo era impedir que eles tomassem as torres de controle ao mesmo tempo em que deveríamos escoltar os AT-ATs até o destino final. Ao darmos os primeiros passos em direção ao campo de batalha, prontamente nos impressionamos diante da beleza e do imenso cenário.

Como um Stormtrooper, nós nos engajamos em uma batalha furiosa, ainda que muito tática, sendo crucial saber os momentos certos de se esconder e avançar. Com um campo acidentado, era tão simples se esconder em valas quanto ser surpreendido por um rebelde à espreita atrás de algum objeto.

Além de armas como pistolas imperiais e lança-granadas, tínhamos à disposição jetpacks que permitiam um rápido avanço

Nós já dissemos que dá para jogar como Darth Vader? Pois é...



O que vimos e experimentamos, caro leitor, pode ser descrita como a maior carta de amor da atual geração de consoles e PCs aos fãs da saga *Star Wars*

pelo cenário (ainda que com uso limitado, sendo necessário aguardar o cooldown para o próximo uso), aumentando ainda mais o teor frenético dos embates. Completar missões específicas habilitavam o uso de naves, como o X-Wing (Aliança Rebelde) e Tie-Fighters (Império), levando o combate para os céus. Ainda, era possível controlar os próprios AT-STs e realizar uma ofensiva com bombardeios aéreos. A seu favor, os rebeldes tinham à disposição uma espécie de bolha protetora de energia e Snowspeeders com cabos para amarrar as patas dos quadrúpedes imperiais e jogá-los no chão, abatendo-os exatamente como no segundo filme da primeira trilogia.

CAOTICAMENTE BEM ORGANIZADO

Toda essa descrição parece ilustrar um cenário de caos completo. Enquanto essa afirmação não é totalmente falsa, podemos afirmar que o caos é de uma certa forma organizado, pois embora muito esteja

ocorrendo ao mesmo tempo, há um ótimo trabalho de informar ao jogador, tanto de maneira visual (e sem poluir a tela com estatísticas) quanto auditiva, tudo que está acontecendo na batalha.

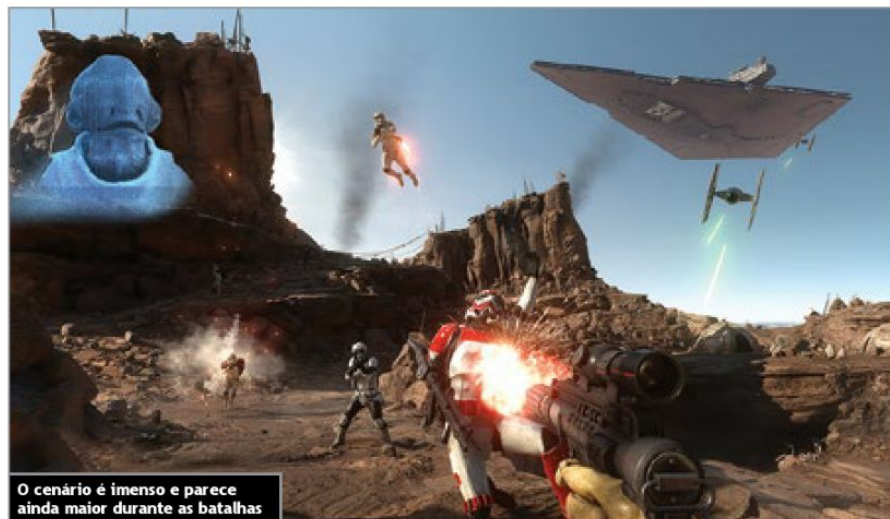
Fãs dos *Battlefronts* anteriores ficarão felizes em saber que poderão sair do modo de primeira para terceira pessoa a qualquer momento. Mas a cereja no bolo foi a revelação de que Luke Skywalker e Darth Vader serão personagens jogáveis! Agora sim, o papo ficou sério, não?

Condições especiais ainda não reveladas podem fazer com que ao morrer, o jogador volte como Jedi ou Sith, dependendo do lado que estiver defendendo.

Como não poderia deixar de ser, controlá-los trará enormes vantagens em relação aos fracotes rebeldes/stormtroopers, com as habilidades de empurrar inimigos com o uso da Força, pular com alcance melhor que os jetpacks e usar sabres de luz tanto para se defender de lasers quanto para ataques diretos.

No caso de Darth Vader, também será possível estrangular os inimigos. Ele não perde mesmo esse hábito ruim...

Focando-se apenas na trilogia clássica, não é exagero afirmar que *Star Wars Battlefront* é a experiência mais próxima possível de participar das cenas icônicas dos filmes, com o bônus de ficar ao lado dos vilões para aqueles que têm o pé no lado negro da Força. Nós aqui não ficamos nem um pouco constrangidos de lutar no time do titio Vader. 🙌



O cenário é imenso e parece ainda maior durante as batalhas



Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio: Electronic Arts | Editora: Electronic Arts | Lançamento: Novembro/2015

MUNDO MORTO MUITO VIVO

Esse é um dos games mais promissores da nova geração, ainda que o visual não impressione tanto em um primeiro momento. A verdade, no entanto, é que o conteúdo é indubitavelmente o seu maior charme



Poucos jogos conseguem retratar tão bem um futuro pós-apocalíptico como os da série *Fallout*, por isso, o anúncio da quarta iteração numerada da franquia fez a internet parar. Cinco anos após o lançamento de *New Vegas*, *Fallout 4* cai como uma bomba atômica (sem trocadilhos) na nova geração de consoles, mostrando que não está para brincadeira e quer, acima de tudo, ser um forte candidato ao título de Jogo do Ano.

Um dos primeiros detalhes anunciados para o novo título é que você não começa já em uma Terra de Ninguém. A humanidade é próspera e você é pai (ou mãe) de uma família feliz, que vive em uma utopia. Ai começa a imersão do game, já que o nível de customização impressiona: o personagem pode ter, virtualmente, a aparência

que você quiser. Tom de pele, formato do rosto, olhos, sobrancelhas, boca, tudo. O mais bacana é que, após moldar o seu casal da forma que quiser, o bebê herda traços dos dois!

Todavia, mesmo a paz dura pouco e a utopia começa a se desvirtuar para uma distopia. O jogo começa na manhã em que o mundo se tornou o cenário desolado típico de *Fallout*, embora ainda não tenhamos maiores detalhes de como isso ocorre. A consequência é que, pouco depois, você

está sozinho no mundo tentando sobreviver. Bom, quase sozinho: logo você se vê acompanhado por um belo pastor alemão, peça fundamental da jogatina e uma companhia para diminuir as chances do desenvolvimento de transtornos psicológicos devido ao isolamento da sociedade.

Ainda assim, a ação indica que, por vezes, você irá desejar estar sozinho nesse mundo. A distopia acaba gerando agressividade nas pessoas e o instinto de sobrevivência move todos de modo que

Apesar de o visual de *Fallout 4* não impressionar tanto em um primeiro momento, seu conteúdo é indubitavelmente seu maior charme

Na Terra de Ninguém, é melhor ter sempre munição extra



Os gráficos não são ruins, mas já tem gente reclamando...





Esse é um mundo extenso e cheio de locais para explorar

OS GRÁFICOS DA NOVA GERAÇÃO

Quando anunciado e demonstrado pela primeira vez, os fãs torceram um pouco o nariz para o visual do game. Mesmo sendo bonito, não se comparava aos games que usam a pleno potencial o poderio gráfico da nova geração de consoles. Contudo, isso não foi desleixo, mas intencional: em entrevista, o diretor do game, Todd Howard, afirmou que fizeram uma troca de visual por mais jogabilidade e um mundo mais aberto, além de funções únicas como a customização de sua base. É justo, afinal, prefiro ter algo divertido para jogar do que bonito para vislumbrar.

Uma das maiores premissas de *Fallout 4* envolve seu mundo extenso, com muito a ser explorado, afinal, há um imenso território desolado para se ver. Para ter noção do tamanho desse mundo, ele é tão grande que nem mesmo o produtor do jogo, Jeff Gardiner, já o viu por inteiro.

"Eu já joguei o game por aproximadamente 400 horas e ainda estou descobrindo coisas que eu nunca tinha visto", confirma Gardiner.

Seria esse um exagero da parte do produtor ou *Fallout 4* realmente é o maior game da série – e um dos maiores da geração atual? Só o tempo dirá.

acabem por atacando umas às outras em busca de recursos. Por isso, se você começar a prosperar em *Fallout 4*, a tendência é que comecem a atacar para roubá-lo.

Aí ganhamos um novo nível de personalidade e customização, já que é possível criar seu próprio abrigo com muitos detalhes. Além de dar as formas mais estranhas e únicas, pode programar sua base para se defender sozinha de invasores, instalando lança-chamas, metralhadoras e outras armadilhas que vão manter os vizinhos invejosos bem longe do seu gramado nos churrascos de domingo à tarde.

Mas se acha que já falamos demais sobre fazer o jogo do seu jeito, saiba que o lema do novo jogo parece justamente

fazer sua própria aventura. Assim sendo, mesmo suas armas podem ter seu próprio toque especial, afinal, se você vai sair por aí buscando qualquer coisa que se mova com a intenção de fazer com que pare de se mover, é melhor que o faça com algum equipamento que o deixe no mínimo confortável – e estiloso.

Por isso, *Fallout 4* contará com 50 armamentos básicos, mas as peças que podem ser construídas – usando como matéria-prima os mais inusitados equipamentos – podem fazer de sua arma totalmente única. A estimativa é de que, no total, seja possível formar mais de 700 armas diferentes, dentre revólveres, rifles e até bastões e lâminas. Quer um taco de baseball com



Pip-Boy

MOBILE PRA JÁ

Junto ao anúncio na conferência da Bethesda na E3, foi revelado um aplicativo para já ir suavizando a vontade de rever o mundo de *Fallout*, exclusivo para dispositivos com iOS. O jogo *Fallout Shelter* coloca você como o gerente de seu próprio abrigo no mundo apocalíptico da série, onde é preciso cuidar de sua população, fazê-la crescer, fortalecer sua resistência e tornar próspero seu futuro desesperançoso.

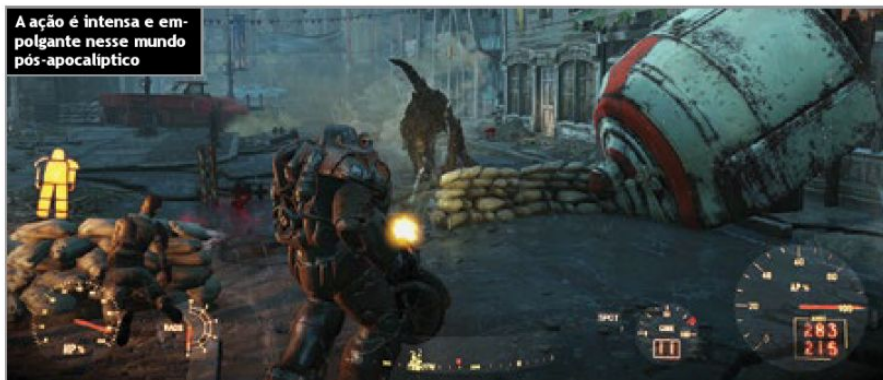
Totalmente gratuito e sem as firulas que permeiam a maioria dos jogos freemium, é uma boa pedida até para quem nunca jogou algum game da franquia. Se quiser testar, abra este link no seu iPad ou iPhone:

<http://tinyurl.com/FalloutShelterEGW>

Além de *Fallout Shelter*, outro aplicativo será lançado acompanhando *Fallout 4* e ele fará a vez do dispositivo Pip-Boy, podendo ser usado como uma tela auxiliar à do jogo. Os jogadores poderão ainda comprar uma edição especial de *Fallout 4* que vem com um bracelete réplica do Pip-Boy do game e que comporta o encaixe do smartphone nele, tornando ainda mais realista a brincadeira.

serras na ponta? Tá na mão. Um revólver com mira laser e reforço de precisão? Claro, por que não? Deixe sua imaginação fluir e faça o que bem entender.

No fim das contas, *Fallout 4* é um dos games mais promissores da nova geração. Apesar de o visual não impressionar tanto em um primeiro momento, seu conteúdo é indubitavelmente seu maior charme. Com um potencial incrível para ser o jogo mais completo da franquia e criar uma experiência que se estenderá por muito tempo, é justamente o tipo de título que só se deve comprar se tiver algum tempo livre, porque explorar tudo que o desolado futuro reserva não será tarefa para qualquer um – só para verdadeiros sobreviventes. 🎮



A ação é intensa e empolgante nesse mundo pós-apocalíptico



Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio: Bethesda | Editora: Bethesda | Lançamento: Novembro/2015

NA ZONA DE GUERRA DA E3

Testamos o badaladíssimo multiplayer ao lado de jornalistas do mundo inteiro, durante a E3, e ficamos impressionados com os resultados do que vimos na telona – mas não deu para cruzar o mapa todo...

Até mesmo Master Chief tem seus dias difíceis. Em *Halo 5: Guardians*, as colônias protegidas pelo herói são repentinamente atacadas, colocando a liderança dele em xeque. Acusado de traição, seu paradeiro é desconhecido, o que faz com que uma missão chefiada pelo Spartan Jameson Locke atravesse a galáxia para encontrá-lo, para que então o grande enigma da aventura seja solucionado. O condecorado veterano seria o responsável pela tragédia?

Anunciado na E3 de 2013, *Guardians* é o primeiro jogo inédito da franquia para o Xbox One. Segundo capítulo da trilogia *Reclaimer Saga*, a Microsoft e o estúdio 343 Industries até agora preferiram falar pouco sobre o modo campanha, virando então os holofotes para o multiplayer.

O beta foi liberado entre o final de 2014 e o início de 2015 para quem adquiriu a coletânea *Halo: The Master Chief*, que remasterizou os clássicos da série para o Xbox One. Feito em conjunto com os jogadores, o modo ganhou um nome de respeito: Warzone, e colecionou elogios de quem esteve na edição desse ano da feira. A empolgação começou pela quantidade de pessoas em batalhas online. Serão até 24, divididas em dois times. Até então, 16 era o limite da franquia.

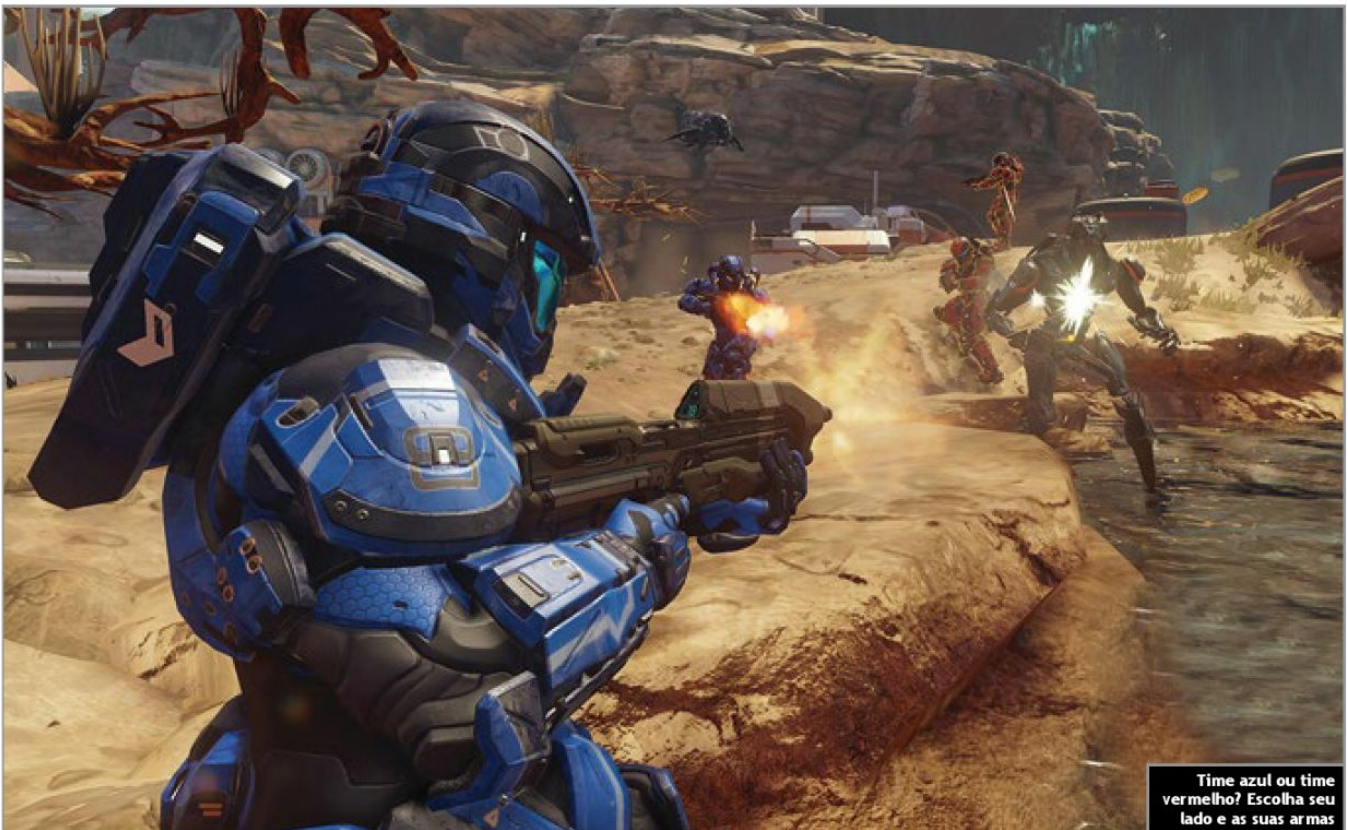
JOGANDO COM O HOLOLENS

Feito mediante convite, no teste da modalidade os jornalistas na E3 foram divididos em times (azul e vermelho) de oito integrantes. O objetivo era tomar três bases e enfrentar um chefe colossal, mas a vitória se dava ao atingir mil pontos. Tais informações foram passadas previamente em um briefing apresentado por uma versão holográfica de Commander Sarah Palmer, dando um gostinho do potencial do HoloLens, óculos de realidade aumentada da Microsoft.

Fugindo um pouco do trivial, o desafio não é correr em bando até o inimigo para atingi-lo. Não, aqui você realmente se vê diante de um conflito intenso e tudo ao redor pode servir para fortalecer sua estratégia. Pelo mapa há Prometheans controlados pela Inteligência Artificial, que não são fáceis de derrubar e estarão em pontos



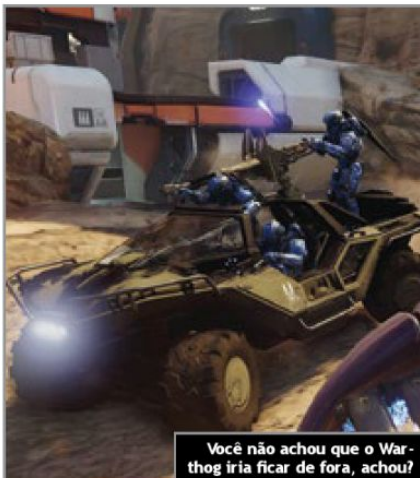
A Inteligência Artificial está bem esperta na hora dos embates



Time azul ou time vermelho? Escolha seu lado e as suas armas

importantes. A pontuação, aliás, varia de acordo com a dificuldade ao derrotar tais criaturas, isso sem contar o mano a mano contra os Spartans. Ela também influencia no aumento de nível do seu soldado, permitindo que acesse novos recursos.

Além disso, veículos terrestres e aéreos, que merecem toda e qualquer atenção na jogatina, estarão lá para atrapalhar ou ajudar. É possível assumir o controle de alguns, o que é ótimo para abrir frentes no conflito ou proteger a área conquistada. Durante os 15 minutos da sessão, houve um momento em que me deparei com um Manti, que tem jeitão de robô. Por medo de cometer alguma lambança, prejudicando então meus companheiros, resolvi



Você não achou que o Warthog iria ficar de fora, achou?

Volume lá no máximo, gráficos sensacionais e efeitos sonoros se casaram perfeitamente. Difícil não ser tomado pelo clima bélico apresentado por *Halo* na E3

continuar apenas dependendo das minhas armas. Contudo, prometo experimentar o recurso numa próxima vez.

Você consegue variar entre diferentes modelos armas, compra outras por meio de uma moeda in-game em totens, os REQ Stations, e ainda conta com artefatos efetivos, como bombas. Se tomar uma saraivada de balas, esconda-se e espere seu escudo protetor recuperar sua barra de energia. Ainda assim, sempre tem alguém de tocaia para acabar com sua alegria. Se for atingido, ficará fora da jogatina por alguns segundos.

Enquanto isso, consegue alterar as câmeras, vendo então o que está acontecendo nos principais pontos do cenário.


UM MAPA NO TAMANHO CERTO

Apesar de todos no teste usarem headsets com microfones, meu grupo e nem o outro usaram o chat para combinar uma estratégia. Por isso, muitas vezes abandonei meu posto para explorar os ambientes ao redor. Volume lá no alto, gráficos sensacionais e efeitos sonoros se casaram perfeitamente. Difícil não ser tomado pelo clima bélico.

Jogabilidade intuitiva, no tradicional atire e mire usando os dois gatilhos do controle, sem esquecer dos movimentos de esquiva, os Spartans andam sem qualquer problema pelo cenário, e os ângulos de visão não deixam ninguém na mão.

Não foi possível cruzar todo o mapa, mas não é errado afirmar que ele está na medida exata para deixar a ação fluir.

No final, tive a sorte de estar no grupo vitorioso. Ganhamos por uma diferença apertada de cerca de 200 pontos, já que a turma de azul começou a reagir nos últimos minutos. Como presente, recebemos um broche de Master Chief. Valeu, John-117.

Para os brasileiros, há uma informação legal para quem for encarar Warzone. Localizado para o português, um dos soldados será interpretado por Fabrício Werдум, campeão brasileiro de UFC. A brincadeira será descobrir entre eles quem é o Vai Cavalinho. Sim, esse é o apelido do atleta no jogo. É só procurar. 



Plataforma: XO | Estúdio: 343 Industries | Editora: Microsoft | Lançamento: Outubro/2015

MISTÉRIOS DO NOVO MUNDO

Essa é a edição de *Gears* mais envolta em mistério de todos os tempos: a mudança de estúdio e dos rumos da franquia prometem transformar pro completo tudo o que você conhecia da série até agora

Escuridão total. Dois soldados, um homem e uma mulher, adentram uma cidade abandonada. Há quem imaginava que o planeta Sera viveria épocas mais "claras" após o semi-apocalipse que foram os eventos de *Gears of War 3*, mas isso não aconteceu. A breve demonstração que tivemos na E3 mostrou a dupla de soldados ainda sem nome investigando o que parece ser uma "infestação". Seriam alienígenas ou estariam os cruéis Locust de volta? Não deu para saber ainda.

O que se nota de cara é que o *Gears of War 4*, ou *Gears 4*, como vem sendo chamado pelo pessoal da Microsoft, será uma aventura muito mais ambiental, com cenários interativos e um mundo que se transforma a sua volta. O resto ainda é absoluto mistério.

Aliás, mistério é a palavra da vez quando o assunto é *Gears of War 4*. A Microsoft, nova detentora dos direitos do jogo, geralmente uma empresa aberta e disposta a mostrar o máximo de seus projetos, basicamente não mostrou nada – o que é ruim para nós que temos que nos matar para refletir em cima de seis minutos de gameplay.

Pelo pouco que nos foi demonstrado, deu para perceber que o jogo, mais do que nunca, busca sua cooperação com seu companheiro de equipe. Se ela vai ser split-screen ou online, só o futuro dirá. O que podemos dizer é que desta vez o caminho dos personagens não estará atrelado. Durante a demo, o soldado homem conhecido apenas como J.D. se separa em diversos momentos da soldado mulher, ainda sem nome, para se reencontrar na frente de



um perigoso inimigo. Resta saber se os caminhos do novo game serão pré-determinados como de costume na franquia ou jogarão mais pelas linhas do spin-off *Gears of War: Judgment*.

O clima do planeta Sera não anda um dos mais amigáveis e agora ele influenciará diretamente no avanço da ação. Durante a demo, o ambiente foi ficando aos poucos

mais arredo. O que começa com um vento forte que chacoalha árvores e levanta poeira, após alguns minutos se revela um violento tornado se aproximando da cidade abandonada. Não demora para o furor climático literalmente começar a invocar relâmpagos amarelados que pulverizam as ruas da cidade. A dica aqui é que os personagens deverão se virar por cenários que

TREINAMENTO QUE VIROU REMAKE HD

Rod Fergusson, o cara no comando do novo time de produção chamado apenas de The Coalition, não é um carinha qualquer: ele ajudou a produzir não apenas os três jogos principais da série *Gears of War*, como também um "títulozinho" aí conhecido como *Bioshock Infinite*. Curiosamente, a primeira missão que deu para seu recém-formado grupo foi corrigir e rever todos os erros dos três primeiros games da série. O que ninguém esperava é que a coisa iria tão longe, ou ficaria tão boa. O mero exercício se tornou então *Gears of War: Ultimate Edition* – o remaster da série para a atual geração que servirá também de porta de entrada para todos aqueles que cometeram a blasfêmia de nunca ter tocado em um título da franquia.

Rod Fergusson:
esse é o cara!



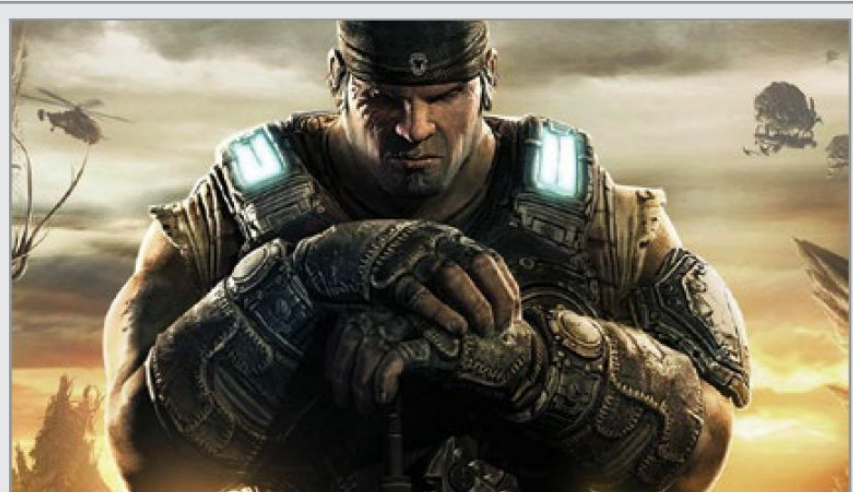
Acostume-se com esse monstrengo: ele será seu pior pesadelo em *Gears 4*



se transformam a todo momento – e não deu outra: enquanto desviavam de carros que caíam dos céus, a dupla encontra uma nova passagem segura aberta pela destruição da tempestade.

Esperar que todos os Locust tenham morrido após os eventos de *Gears of War 3* é ser mais do que ingênuo, mas nunca se sabe... Sem sua rainha, os grandalhões devem estar até agora desnorteados. O problema é que *Gears of War 4* apresenta uma nova ameaça à saga e esta não parece nem um pouco com o que estávamos acostumados a lidar. O novo inimigo surge sozinho na demo e não quer muita conversa. Saltando entre os telhados, ele avista a dupla de heróis e já salta para o embate, disparando peculiares espinhos de sua calda.

Quadrúpede, o monstrengo parece um cruzamento entre réptil e tatu, com uma pesada carapaça nas costas. Pouquinho antes da demo terminar ele é esfaqueado pela shotgun do protagonista. O problema é que surgem muitos outros no horizonte.



POR ONDE ANDA MARCUS FENIX?

Ele nunca foi simpático, nem bonito, nunca teve muito carisma. Mas temos que admitir: o bombadão de bandana se transformou na “face” de *Gears of War*. Talvez a forma como Marcus nunca desiste diante das maiores dificuldades é algo que “conversa” com nossos sentimentos mais primários. A impressão que se tem é que Marcus Fenix é gente como a gente. E daí surge a pergunta: será que a participação dele no mundo de *Gears of War* chegou ao fim?

Só a Microsoft tem essa resposta e, por enquanto, eles não estão muito a fim de partilhar. A esperança é que John DiMaggio, o dublador de Marcus, também conhecido por ser a voz de Bender de *Futurama* e Jake de *Hora da Aventura*, comentou que talvez sua participação na série ainda não tenha chegado ao fim. Esperamos que sim.

Apesar de a franquia sem um TPS (jogo de tiro em terceira pessoa) com uma bela de uma ênfase no S (de shooter), a demo não fez questão de mostrar nenhum novo armamento empunhado pelos heróis. Além da já mencionada shotgun, J.D. apareceu portando a icônica Lancer, um rifle de assalto automático equipado com uma serra elétrica – utilizando-a para serrar um portão que estava em seu caminho.

Outra coisa interessante é que a pequena demonstração da dicas de que esta nova

aventura pode ser muito mais focada no enredo. Notamos que a parceira até agora misteriosa parece ser muito mais experiente que o protagonista e é vista até mesmo dando lições ao rapaz que aparenta estar um pouco tenso demais com sua missão.

Vale lembrar que os veteranos da Epic Games já não estão mais no comando do desenvolvimento da série. A tocha foi passada para os novatos – que não são tão novatos assim! – da The Coalition, estúdio formado por membros de vários outros, devidamente versados na arte do tiroteio, como os caras da Turtle Rock, mais conhecidos pelo clássico *Left 4 Dead*.

É difícil dizer o que exatamente o novo comando tem em mente para a série além do que pudemos ver no vídeo. O visual, como manda a regra, continua excelente, apresentando-se como a evolução orgânica do jogo que fez história no X360.

O que faltou aparecer foi a consagrada fórmula do tiroteio baseado em coberturas que colocou a série no mapa, mas isso é apenas questão de tempo – ou estaria a série para apresentar o próximo passo no mundo do TPS? 🎮



Profundidade de cenários promete ser um dos destaques do jogo



Plataforma: XO | **Estúdio:** The Coalition | **Editora:** Microsoft | **Lançamento:** Primeiro semestre de 2016

KOJIMA EM GRANDE FORMA

Com ações do gênero stealth mais simples para planejar e executar, a saga *Metal Gear* ganha contornos de superprodução hollywoodiana depois de ter dando um gostinho de “quero mais” em *Ground Zeroes*



Até a escara do rosto dele está muito mais realista

Hideo Kojima é um cara tão influente que consegue colocar seu toque mágico em um jogo de futebol, como *Pro-Evolution Soccer*, série que há dois anos usa o motor gráfico Fox Engine, de *Metal Gear Solid*. Portanto, não é nenhuma surpresa a qualidade do material que encontramos em *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*.

A ação é ambientada um ano após os eventos de *Peace Walker*, a versão de *Metal Gear Solid* que fez muito sucesso no PSP. A escolha não poderia ser mais apropriada, pois *The Phantom Pain* tem seu enredo profundamente ligado à *Peace Walker* – assim como seu próprio gameplay.

A encrenca agora é com Skull Face, líder do grupo paramilitar XOF. Snake nós conhecemos muito bem: é a nova encar-

nação do Big Boss, o mesmo Snake que foi protagonista de *Snake Eater* e *Peace Walker*. Ele herdou quase todas as armas e ferramentas dos dois jogos, além de ganhar algumas novas. A mais legal delas são os binóculos que permitem marcar os inimigos, mantendo-os à vista mesmo que estejam atrás de parede.

FURTIVO MAIS FURTIVO

A primeira sensação que temos é que as ações furtivas ficaram mais simples tanto de planejar quanto de executar. E se você vestir a estilosa roupa de lycra enquanto age sob a luz do luar, vai sentir como se estivesse em *Splinter Cell*. Até a voz de Kiefer Sutherland dublando Snake reforça essa sensação.

Outra novidade é que você pode sim-

plesmente desistir de uma missão no meio dela: para isso, basta chamar um helicóptero para tirá-lo de lá. E aí você precisará usar a inteligência para chamar o helicóptero para um lugar afastado, pois os inimigos podem derrubar a aeronave usando armas anti-aéreas.

Tanto o resgate aéreo quanto a presença de Kaz Miller – ex-inimigo que se tornou aliado fiel de Snake – mostram que temos de volta a Mother Base, estrutura que serviu de “home” em *Peace Walker*.

No geral, as áreas abertas foram os elementos mais empolgantes que vimos em *The Phantom Pain*. É verdade que no passado Snake teve suas ações muito limitadas por conta da tecnologia para desenvolvimento dos jogos que tínhamos então, mas agora parece que teremos a ação do jeito que sempre sonhamos.

As ações de *Ground Zeroes* acontecem cerca de um ano após os eventos de *Peace Walker*, mas o restante de *The Phantom Pain* têm lugar nove anos depois disso. O enredo se passa nos anos 1980 e o protagonista é um crossover entre *Metal Gear Solid 1 e 2*, com o cenário de fundo entre *Snake Eater* e *Peace Walker*.

O elenco de caracteres inclui desde Skull Face até Quiet. Aliás, cá pra nós, dá mesmo para alguém se vestir assim para sair em missões cujo objetivo é assassinar pessoas...?



Plataformas: PC, PS3, PS4, X360, XO | Estúdio: Kojima Productions | Editora: Konami | Lançamento: Setembro/2015

THE LAST GUARDIAN

► Bruno Rubio

AGORA É PRA VALER MESMO

Após tantos anos de especulações e rumores infundados, finalmente a Sony lançará o esperadíssimo game da criatura alada – e ainda permitiu que a gente visse na E3 uma demonstração em primeira mão

Falar sobre *The Last Guardian* como um jogo real e não como uma promessa a ser lançada num futuro incerto ainda soa um pouco estranho.

Após anos de ausência, o game retornou triunfante para a E3 2015, com lançamento marcado para o próximo ano. Em uma apresentação com portas fechadas, conseguimos ver uma versão mais longa do que o vídeo mostrado na conferência da Sony.

Na demonstração, o garoto e a criatura alada, chamada Trico, precisam se ajudar mutuamente até conseguirem escapar de uma espécie de câmara. Assim que o garoto entra no local, Trico acorda, reagindo o mais próximo possível de um cão, ao bocejar e se espreguiçar.

No corpo do animal há algumas lanças cravadas e o menino sobe nele para retirá-las, fazendo-o grunhir de dor. Logo após, ele joga alguns barris de madeira para Trico comer (não sabemos o que há dentro ou se os próprios barris são a comida) e lhe dá um comando para ficar de pé, fazendo com que ele possa usar o bicho para acessar uma parte mais alta da câmara, onde há um buraco que dá em uma outra sala. Nesse lugar, o garoto ativa uma alavanca que abre o portão onde Trico estava. Juntos, partem para a área externa em que começava o vídeo da conferência.

INTERAÇÃO COM O ANIMAL

Na demonstração que se seguiu, foi interessante notar como Trico exibe um comportamento imprevisível para um bicho. Ao olhar para um pequeno moinho, a criatura



demonstra um misto de medo e irritação, não conseguindo avançar até que o menino se desfaça do equipamento. Momentos como este devem permear a aventura.

Poderíamos até dizer que o foco do jogo é a interação entre garoto e animal, mas isso seria uma meia verdade ou uma afirmação superficial demais. O tom mesmo é a relação afetiva entre os dois e cada detalhe é importante para reforçar essa ligação.

Ao ver, por exemplo, o sofrimento do animal ao retirar as lanças de seu corpo, o menino pode lhe fazer um cafuné. Os

olhares e expressões corporais de Trico no decorrer da demonstração também deixam muito claros seus sentimentos pela companhia humana.

Enquanto a ambientação é de fato muito próxima às demais criações de Fumito Ueda, *Ico* e *Shadow of the Colossus*, a relação sentimental entre dois personagens é um passo adiante em relação aos jogos anteriores e promete derreter até o mais duro dos corações. **9/10**



Plataformas: PS3, PS4 | **Estúdio:** Team Ico / Sony | **Editora:** Sony | **Lançamento:** Primeiro semestre de 2016

A relação entre o garoto e o animal é de derreter o coração...



FRENÉTICO COMO SEMPRE

Com um verdadeiro show de gráficos de alta definição, o game surpreende com expressões faciais incrivelmente realistas, impressionantes, mas que prometem sugar todo processamento do PS4



A cada nova exibição do game da Naughty Dog, somos surpreendidos pelo quão bonita está uma nova aventura de Nathan Drake. Não seria diferente desta vez, quando *Uncharted 4* encerrou a conferência da Sony na E3 com uma demonstração frenética e intensa.

Se o jogo surpreende nos gráficos, apresentando modelos e expressões faciais mais realistas, assim como belíssimos cenários, o gameplay se mostrou bem alinhado com todos os outros títulos da série, o que não é de forma alguma um demérito. Atirar, se esconder e entrar em brigas mano a mano parece continuar tão divertido quanto foi desde o primeiro *Uncharted*.

Na demo da E3, vimos Drake e o velho conhecido Sully enfrentarem um intenso tiroteio em meio a caixas e barracas de madeira completamente destrutíveis e uma perseguição de carros na descida de um

morro, em que era possível escolher por diversos caminhos. O jogo dá indícios de não ser tão linear quanto os primeiros.

GAMEPLAY MUITO INTENSO

Em uma sessão com portas fechadas, conseguimos ver uma versão estendida do mesmo gameplay, que se encerrou quando Drake, preso a uma corda, esbarra em uma barricada de madeira. Logo em seguida, o herói consegue subir pela corda até o viaduto, onde é arrastado por uma estrada de barro (com o especial detalhe de permanecer com a roupa suja nos momentos seguintes), até que consegue tomar controle de um jipe.

Eis que um caminhão bate violentamente contra o veículo, capotando-o e prendendo Drake embaixo do jipe. Em vez de apresentar essa cena como uma cutscene não-interativa, a ação continua ininterrupta, em

que cabe ao jogador escapar das ferragens (que começam a se incendiar lentamente) ao mesmo tempo que precisa enfrentar os inimigos que se aproximam.

Ao se livrar dos destroços, Drake se encontra com seu irmão Sam e juntos partem em alta velocidade numa motocicleta, sendo perseguidos por outro enorme caminhão, mais parecido com um tanque de guerra. A demonstração termina com ambos escapando do caminhão-tanque, que se choca contra um grande contêiner.

Embora não saibamos muito da história, é esperado que a dinâmica entre Drake e Sam seja o ponto alto no enredo de *A Thief's End*, bem como a tensa relação amorosa de Drake e Elena, cujo retorno foi confirmado na mesma demo. **100**



Plataforma: PS4 | Estúdio: Naughty Dog | Editora: Sony | Lançamento: Março/2016



Cenas mostradas a portas fechadas entregam uma ação ainda mais frenética



METROID PRIME: FEDERATION FORCE

▶ Igor Andrade

TIRO QUE SAI PELA CULATRA

A proposta de multiplayer online e local é até bem interessante, mas a Nintendo escorregou no marketing ao mostrar não o gameplay, mas sim um de seus modos especiais durante a E3 – batizado de Blast Ball

Há um bom tempo os fãs pedem por um novo *Metroid*. Para ser mais exato, desde 2010, quando *Other M* deu as caras no Wii. A ausência foi cobrada nas últimas edições da E3, até que a Big N resolveu ouvir as preces dos seguidores de Samus. O pedido, no entanto, até agora foi um tiro (de canhão) pela culatra. Até agora.

Federation Force chega em 2016 ao Nintendo 3DS e tem uma proposta interessante. É um multiplayer local e online para até quatro pessoas, que enfrentam missões e criaturas monstruosas na pele de militares da divisão de elite da Federação Galáctica, organização da qual Aran fez parte até pedir deserção e virar uma solitária caçadora de recompensas.

Ser um Federation Marine não é nada ruim, mas a Nintendo escorregou no marketing ao mostrar não o gameplay do game, mas sim a jogabilidade de um de seus modos especiais durante a E3. Em Blast Ball, os trios Indigo e Gold disputam simples desafios de futebol, no qual uma esfera gigante, em vez de levar chutes, anda de um gol ao outro ao levar rápidos ou longos disparos de canhão.

Enquanto tocamos a bola entre os amigos, é preciso ficar de olho no ataque do outro time e em itens que surgem no campo. Qualquer falha causa uma pane em seu robô-armadura, o que te coloca fora da partida por alguns segundos.

O minigame não é nenhum estrondo,



ajuda a passar o tempo e provavelmente não será a melhor atração do título, a não ser que você encare tudo na brincadeira. Jogar no estilo pelada de domingo até arranca algumas risadas. Eu pelo menos ri quando vi a falta de coordenação do meu time durante o hands-on.


MODO FUTEBOL SEM SAMUS

Na realidade, tudo se resume a um tutorial bem disfarçado, pois faz com que você use com sabedoria alguns recursos que serão essenciais na campanha principal, como mira e armas, além do giroscópio do 3DS.

Com visual cartunesco, ostentando o nome *Prime*, com um modo de futebol e sem Samus – a ideia era evitar que quatro heroínas dividissem a ação –, *Federation*

Force vai sofrer um pouco para cair nas graças da moçada, pelo menos até que mais detalhes da trama sejam divulgados.

O spin-off é fruto da imaginação de Kensuke Tanabe, que ficou admirado com os novos botões do New Nintendo 3DS. Foi então um estalo para ele dar vida a uma ideia antiga. Desde *Hunters*, lançado para DS em 2006, o produtor da linha *Prime* queria explorar a história de certos personagens secundários. Tirando os preconceitos de lado, o projeto tem um dos melhores potenciais do momento. O universo metroidiano, sem qualquer dúvida, é o mais rico da Nintendo.

Por isso, é complicado ver o novo título ser mais criticado do que *Prime Pinball*, que transformou a garota em uma peça de fliperama. A culpa não é dele, mas sim da expectativa pela chegada de um novo título canônico, algo que é ainda uma incógnita. Talvez um simples teaser possa acalmar os ânimos dos jogadores. Caso contrário, *Federation Force* pode pagar o pato. 



i Plataforma: 3DS | Estúdio: Next Level | Editora: Nintendo | Lançamento: Primeiro semestre de 2016

ATÉ O REI ENTROU NA BRIGA

Com um modo exclusivo estrelado por Pelé, o game mantém Messi como atração principal e promete novidades técnicas nos cruzamentos e nas finalizações a gol para manter seu nível de realismo bem alto



Sob o talento de Lionel Messi e a experiência de Pelé, *Fifa 16* fez estardalhaço na E3 ao acabar com uma injustiça: incluir seleções femininas no jogo. Serão 12 times, que só poderão disputar partidas entre si, e estarão disponíveis tanto nos modos online quanto offline. Entre eles estão Estados Unidos, Alemanha e Brasil.


A E3, no entanto, foi usada pela Eletronic

Arts para detalhar algumas novidades relativas à jogabilidade. O destaque ficou por conta das mudanças nas mecânicas principais, como o passe, a inteligência artificial das defesas e as constantes lutas pela posse de bola no meio de campo. São 25 alterações pontuais que buscam deixar tudo mais equilibrado.

Uma nova função de drible também foi apresentada, a No Touch Dribbling, que

oferece aos jogadores a opção de fazê-lo somente com o jogo de corpo, fintando e passando pela defesa na parte final. Criado a partir da captura de imagens de Messi, a ideia é que você possa atrair os adversários e aí escolher como tocar e direcionar a bola de um jeito mais natural.

Pensando em quem não tem muita habilidade com o esporte, os iniciantes podem usar o Treinador Fifa, modalidade em que os comandos que devem ser pressionados aparecem na tela de acordo com a situação do jogo. Dependendo da situação, ele apresenta um ou dois comandos e aí você decide o que fazer. Aliás, a ferramenta não é só útil para os novatos, mas também aos mais experientes.

A impressão de *Fifa 16* é positiva, apesar de o Ultimate Team: Legends continuar restrito ao Xbox. O modo reúne nomes consagrados, incluindo aquele que é considerado "o melhor de todos os tempos", entende...? 



Passes e dribles foram aperfeiçoados para o *Fifa 16*



Plataformas: PC, PS3, PS4, X360, XO | **Estúdio:** EA Canadá | **Editora:** EA | **Lançamento:** Setembro/2015

PES 2016

▶ Daniel Torelli

MAIS BELO E REALISTA AINDA

A Konami aperfeiçoou o Fox Engine e promete novidades muito interessantes para *Pro-Evolution Soccer 2016*, que nós tivemos a chance de testar no disputadíssimo estande dos japoneses durante a E3 de 2015



Logo de cara, ao testarmos no novo PES na E3, já deu para sentir como estão os novos sistemas de colisão entre os jogadores tanto com a bola no chão quanto no ar. Eles se trombam, protegem a gorduchinha e brigam pelo melhor espaço. As animações também foram aperfeiçoadas e os atletas têm reações mais naturais, reclamando e reagindo ao que acontece durante a partida.

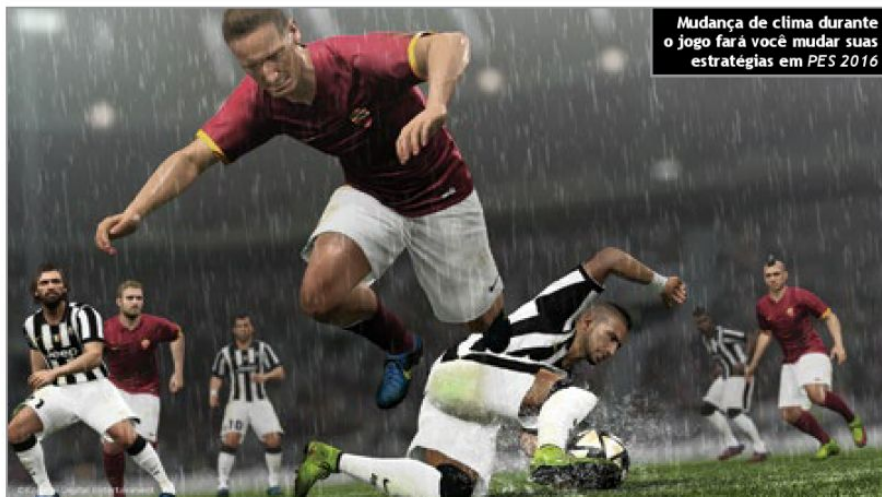
Os detalhes nos gráficos do campo e gramado ficaram bacanas. Ao bater na bola, a grama se espalha e deixa pequenos rastros. Na chuva, a bola fica mais pesada e dá para ver as poças ao pisar e correr pelo estádio. Essa mudança de clima durante o jogo é interessante para que você mude de estratégia enquanto a bola rola, para se adaptar às mudanças. Se está sol e fica chuvoso de repente, é preciso cautela nos

passes de longa distância, por exemplo, para evitar contra-ataques fatais.

Uma pena, no entanto, que não usem a vibração do controle para aprimorar a imersão nesta versão de testes. Aquele seu lindo chute no travessão, ou até mesmo a pressão sofrida ao cobrar um pênalti, ficariam mais interessantes se pudessem ser sentidos pelas mãos dos jogadores.

Por outro lado, uma grande sacada é essa da mudança de temperatura durante a partida: de repente, pode chover ou cair neve. Dependendo da região em que você estiver, o clima altera de uma hora para outra. Além do mais, as celebrações dos gols realizados voltaram a ser livres: você pode até provocar seu adversário.

Os produtores de PES prometem revelar em breve mais detalhes sobre novos estádios, retorno das cenas de entrevistas com os jogadores, melhorias na parte de inteligência artificial e campeonatos incluídos, como UEFA e Libertadores. 📢



Mudança de clima durante o jogo fará você mudar suas estratégias em PES 2016



Plataformas: PC, PS3, PS4, X360, XO |
Estúdio: Konami | Editora: Konami | Lançamento: Setembro/2015

FIM DE UMA LONGA ESPERA

Com elementos do até então inédito *Star Fox 2* e mudança de direcionamento na experiência do jogador, esse é um projeto muito ambicioso que tem tudo pra ser um tremendo sucesso. Ou um horrível fiasco...

Depois de muita espera, com apenas alguns poucos teasers de telas borradas sendo mostradas na última E3, finalmente o *Star Fox* para Wii U foi revelado. Reunindo elementos do nunca antes lançado *Star Fox 2* e remodelando a experiência da franquia, *Star Fox Zero* é um ambicioso projeto com potencial tanto para dar certo quanto para dar errado.

Uma das principais novidades é o uso do GamePad: enquanto a televisão mostra a clássica perspectiva em terceira pessoa – agora num estilo mais cinematográfico do que nunca – a tela do controle do Wii U mostra uma visão em primeira pessoa, dentro do cockpit da Airwing, providenciando uma mira mais precisa através dos controles giroscópicos (combinados com as alavancas analógicas) do controle.

Embora funcione bem na teoria – afinal é bastante similar à configuração da mira de *Splatoon*, o recente shooter da empresa – a aparente necessidade de olhar simultaneamente as duas telas (da TV e do GamePad) para se posicionar e mirar torna a experiência confusa.

Somente depois de algumas sessões,


quando se aprende que não é necessário olhar as duas telas a todo o momento, começamos a entender quais são as brechas e momento de trocar a tela na qual se está focando. E é aí que o jogo realmente começa a fluir. E como flui! O que no começo parecia ir de encontro ao gameplay, se torna uma brilhante experiência de imersão do jogador.

AQUELAS FUNÇÕES ESQUECIDAS

Se por um lado o GamePad trouxe novidades, *Star Fox Zero* resgata funções há muito esquecidas, como a possibilidade de transformar Airwing em um veículo terrestre – a versão de um AT-ST de *Corneria* –, oriundo de *Star Fox 2*. Nesse modo, a mira se torna mais estável, pois o veículo não está em constante movimento. Em contrapartida, o jogador se torna mais vulnerável a tiros inimigos pelo mesmo motivo.

As transformações não são únicas da Airwing, visto que a Landmaster, o tanque do esquadrão, também poderá se transformar em uma forma voadora por um curto período de tempo. O novo veículo, Gyrowing, não aparenta ter outro formato, mas pode

enviar um drone no formato de um ROB para locais de difícil acesso. As missões se tornaram mais longas e com múltiplos objetivos: a primeira já ultrapassa a marca de 15 minutos, dependendo do quão familiarizado com o jogo o piloto é.

Feito em conjunto com a Platinum, o game está interessante, embora não tão desafiador, e ainda falta aquele fator “uau” no visual, pois eles decidiram manter um estilo artístico mais próximo ao do *Star Fox 64*, deixando de lado gráficos ultrarrealistas e jogos de luz, sombra e reflexos mais contrastantes. 



Efeitos de luz e sombra foram aperfeiçoados pro jogo



Plataforma: Wii U | Estúdio: Platinum | Editora: Nintendo | Lançamento: Dezembro/2015

SUPER MARIO MAKER

► Hugo H. Pereira

FAÇA O SEU PRÓPRIO MARIO

Para comemorar a marca de três décadas de uma existência gloriosa, em vez de nos presentear com uma coletânea do bigodudo, a Nintendo nos dá a oportunidade de criar o nosso próprio jogo do Mario

Há 30 anos, alguns japoneses em Quioto acharam que seria uma boa ideia colocar um encanador italiano numa aventura para resgatar uma princesa das garras de um dragão-tartaruga. De lá pra cá, o encanador ganhou uma legião de fãs. Para comemorar a marca de três décadas, em vez de nos presentear com uma coletânea do bigodudo, a Nintendo nos dá a oportunidade de criar o nosso próprio jogo, com *Super Mario Maker*.

O jogo começou como uma ferramenta para que houvesse um desenvolvimento mais intuitivo dos últimos títulos 2D de Mario, evitando assim dezenas de alterações, rabiscos e correções em folhas de papel. A ferramenta evoluiu tanto que Shigeru Miyamoto e Takashi Tezuka resolveram transformá-la em um jogo completo.

Em *Super Mario Maker*, é possível criar fases aéreas, aquáticas, em castelos, em casas assombradas, nos navios voadores... Dá para recriar quase qualquer fase já visitada pelo bigodudo e sua trupe - e muito mais. É importante frisar isso, pois o jogo permite criar coisas nunca antes vistas, como empilhar inimigos, criar Lakitus que jogam Bob-Ombes alados dos céus ou até mesmo canhões que atiram molas. Até inimigos - e amigos, no caso do Yoshi - que nunca deram as caras em fases aquáticas poderão fazê-lo desta vez.

As opções de design não se limitam meramente a desenhar o terreno e colocar os inimigos: o usuário ainda pode escolher



o tamanho da fase, transformá-la em autoscroll, selecionar a velocidade e decidir o estilo visual: *Super Mario Bros.*, *Super Mario Bros. 3*, *Super Mario World* ou *New Super Mario Bros. U* - cada qual com suas peculiaridades e transformações visuais.

O QUE CADA UM OFERECE

Em *Super Mario Bros. 3*, a mecânica de impulso (associada a Tanooki Suit) retorna e as fases terminam na roleta de power-up, com o fundo preto. *Super Mario World* nos dá o clássico spin-jump, capaz de quebrar certos blocos e evitar espinhos, e encerra os níveis com a clássica barra que sobe e

desce. *New Super Mario Bros. U*, por sua vez, aumenta consideravelmente a gama de habilidades do bigodudo, incluindo em seu arsenal bundadas e wall jumps.

O *Super Mario Bros.* original, que ficaria ofuscado, recebeu novidade via amiibo, os bonecos NFC da Nintendo. Certos amiibo, ao serem utilizados, criam um cogumelo especial que transforma Mario em uma versão 8-bit do personagem em questão, com direito a efeitos especiais exclusivos. Um amiibo especial do aniversário de 30 anos do encanador ainda o deixa gigante e garante um filtro de TV de tubo.

As fases criadas podem ser compartilhadas online mas, para garantir que ninguém crie fases impossíveis, é necessário primeiro completar seu nível para poder realizar o upload. É possível pesquisar fases por diversos critérios, incluindo dificuldade, que é baseado em quantas pessoas jogaram o nível e quantas de fato o concluíram.

Com diversos modos de criação e possibilidades beirando o infinito, seja você um fã de jogos plataforma ou aspirante a game designer, *Super Mario Maker* certamente será um título para ficar de olho quando ele sair agora neste segundo semestre. 🍄



Plataforma: Wii U | **Estúdio:** Nintendo | **Editora:** Nintendo | **Lançamento:** Setembro/2015

ATÉ TINA TURNER APROVARIA

Baseado na série que nasceu com o grande sucesso mundial do filme australiano de 1979, o jogo traz seu ponto alto na ação dentro dos carros – pelo menos no teste que fizemos durante a E3. Só faltou a Tina...



Ainda que não apresente a mesma história e os mesmos personagens de *Estrada da Fúria*, é seguro afirmar que a principal intenção dos criadores de *Mad Max* é transportar para o videogame a mesma ambientação do filme.

Com a Avalanche Studios capitaneando o desenvolvimento, nos pareceu que o jogo se inspirou em outra famosa série da mesma desenvolvedora, *Just Cause*, conhecida por também oferecer caos e destruição em uma aventura de mundo aberto. Pelo que testamos durante a E3, *Mad Max* está no caminho certo, ainda que com alguns pontos a serem acertados.


Os combates entre carros sem dúvida são o ponto forte do game. Em teoria, parece difícil combater múltiplos inimigos motorizados ao mesmo tempo, mas os controles fazem tudo parecer muito intuitivo. O sistema de mira focaliza automaticamente os pontos fracos dos outros carros, que podem ser arrancados com um gancho, ou simplesmente destruídos com diversos tipos de armas, como shotguns ou lança-chamas. Dá até para arrancar os pilotos do volante e jogá-los no meio do deserto. E a sensação, diga-se de passagem, é ótima!

Se nas perseguições em quatro rodas o jogo consegue demonstrar um pouco da

insanidade do universo de *Mad Max*, fora dos veículos é quando os pontos fracos começam a saltar à vista. Os combates mano a mano são duros e parecem estranhamente familiares aos da série *Batman: Arkham*. De fato, seriam exatamente iguais se não fosse o uso de armas de fogo.

AMBIENTES BEM VARIADOS

Considerando que o game é ambientado apenas em um deserto, havia uma preocupação de que não veríamos uma grande variação de ambientes. Com um mapa tão grande, oferecendo provavelmente mais de uma dezena de horas de jogo, não situar o jogador em algo mais do que areia e pedra poderia se tornar cansativo. Em conversa com os produtores, fomos assegurados de que haverá uma grande quantidade de áreas diferentes, mesmo sem desviar-se da ambientação do deserto de Wasteland.

Ao final do teste de demonstração, a impressão foi positiva – pelo menos no que diz respeito ao tempo em que passamos dentro dos carros. Segundo os desenvolvedores, a exploração por veículos corresponderá a 70% do jogo. 



A mecânica das lutas é semelhante ao que vimos na série *Arkham*, do *Batman*



Plataformas: PC, PS4, XO | **Estúdio:** Avalanche | **Editora:** Warner | **Lançamento:** Setembro/2015

NA SOMBRA DO MEGA MAN

O jogo tem seu mérito próprio e não é um *Mega Man* com outro nome, mas a Comcept terá mesmo que se esforçar bastante para fazer com que seu mascote se torne tão icônico e memorável quanto o bom azulão



Um dos pioneiros na febre que virou o Kickstarter, *Mighty Nº 9* é o ambicioso projeto de Keiji Inafune e de seu estúdio Comcept, criado logo após deixar a Capcom devido ao cancelamento de *Mega Man Legends 3*. Com um nome de peso por trás do título e um grande legado ao qual precisaria estar à altura, desde o início de sua campanha de crowdfunding até este momento, perto de seu lançamento, olhos não desgrudavam do projeto e, nessa E3, ele finalmente estava jogável em quase sua totalidade.

À primeira vista, não há como olhar *Mighty Nº 9* e não sentir um ligeiro déjà-vu: o protagonista Beck lembra Mega Man, sua assistente Call remete a Roll e até um dos vilões, Ray, parece uma mistura de Bass e Zero. Conforme damos os nossos primeiros passos e tiros, a sensação se intensifica, até sermos obrigados a utilizar o poder de absorção de Beck.

A habilidade, por mais simples que seja, muda drasticamente a abordagem do jogo.

Ao utilizar uma corrida, que serve para escapar de perigos e se locomover mais rápido, o jogador pode também absorver inimigos atordoados, tirando a necessidade de atirar neles até quebrarem. Essa ligeira modificação promove um estilo de jogo mais agressivo, recompensando aproximação aos adversários e combates próximos.


TESTE DA PERSONAGEM FEMININA

A estrutura mantém-se clássica: selecione um dentre diversos estágios com diferentes temáticas, vá até o final e vença o Robot Master, digo, Mighty daquele nível para absorvê-lo e receber seu poder. Em vez de apenas ganhar um ataque especial, Beck se transforma completamente e adquire o traços visuais e diversas habilidades do chefe em questão.

Na demo, também foi possível testar Call, a personagem feminina que estrela um dos níveis e funciona como player 2 no modo multiplayer. Com jatos propulsores, sem a possibilidade de absorver inimigos,

podendo engatinhar e se segurar em vãos na parede, a personagem age bem diferente de Beck e promove um gameplay mais furtivo e cuidadoso, o que é uma variação interessante.

O jogo ainda conta com uma variedade de modos, como New Game +, desafios, boss rush e cooperativo online tanto para os challenges quanto para a campanha principal, além dos já confirmados DLCs.

Após algumas fases de *Mighty Nº 9*, é possível ver que o jogo tem seu mérito próprio e não é um *Mega Man* com outro nome. É capaz que essa não seja a primeira e última vez que veremos Beck, mas com a direção de arte fraca e cenários e inimigos tão genéricos, Comcept terá que se esforçar para fazer com que seu mascote se torne tão icônico e memorável quanto o velho azulão. 



Plataformas: 3DS, PC, PS3, PS4, PSV, Wii U, X360, XO | **Estúdio:** Comcept | **Editora:** Deep Silver | **Lançamento:** Setembro/2015

LEGADO FIEL DOS ANOS 1980

Coletânea reúne os seis primeiros títulos da franquia e é fiel até na hora de reproduzir pequenos defeitos orginários da era dos 8-bit, como os pixels borrados das extremidades da tela da TV. É muita nostalgia!

De um lado da E3, tínhamos Kieji Inafune promovendo sua nova cria, *Mighty No. 9*, e do outro, a Capcom mostrava em seu estande que o legado do azulão Mega Man jamais seria esquecido. Celebrando a era de ouro do Blue Bomber, chega neste segundo semestre *Mega Man Legacy Collection*, reunindo os seis primeiros títulos da franquia principal do robô.

Digital Eclipse Software, a desenvolvedora por trás do projeto, tomou grandes medidas para garantir que a experiência fosse a mais próxima o possível dos anos 1980/1990: os códigos dos jogos originais foram descompilados e recompilados através do motor gráfico Eclipse, permitindo a recriação fiel de todos os elementos originais, incluindo até as seções com slowdown ou personagens ficando invisíveis ao invés de piscar ao levar um golpe.

O engine utilizado permitiu também a criação de diversos desafios, como um mash-up de trechos do *Mega Man 1* ao 6 e um Boss Rush com os oito Robot Masters originais. Adicione os diversos novos desafios a leaderboards online com a possibilidade de assistir aos replays – e assim aprender novas táticas – e é capaz que joguemos mais essa coletânea do que jogamos os originais.

8-BIT RODANDO COM 1080P

Para os saudosistas e fãs de longa data, cada jogo ainda conta com seu próprio “museu”, cada qual repleto de artes oficiais, rascunhos e artes conceituais nunca antes vistas. Além disso, os títulos contam com suas próprias databases, que listam os inimigos com seus nomes e suas fraquezas. No caso de um Robot Master, você ainda



pode entrar numa sala de treino para praticar o embate contra ele sem a necessidade de passar por toda a fase.

O jogo, mesmo que com sua simplicidade 8-bit, é lindo rodando a 1080p, com cores mais vibrantes do que nunca. A Digital Eclipse, entretanto, não poupou no fator nostalgia e incluiu diversos filtros que simulam monitores e televisões de tubo, tornando os pixels borrados e fazendo até mesmo as cores nas extremidades da tela trocarem, como ocorria antigamente.

A trilha sonora, icônica por si só, não sofreu na adaptação para os novos sistemas, e é reproduzida sem estourar. Aliás, todas as músicas também estão disponíveis em um menu de sound test. É conteúdo que não acaba mais!

Enquanto algumas pessoas torceram o nariz para *Legacy Collection* por não ter

tantos jogos quanto coletâneas anteriores, como a *Mega Man Anniversary Collection* (PS2/GC), a verdade é que em termos de conteúdo e fator replay, graças aos challenges e museus, nunca houve uma coletânea melhor do azulão.

Graças ao processo de recompilação da Digital Eclipse, os títulos se encontram numa mescla perfeita entre atualizados e nostálgicos. Seja você um veterano da jogatina do mais famoso robô da Capcom ou apenas um curioso para testar pela primeira vez esses clássicos dos 8-bit, *Mega Man Legacy Collection* irá proporcionar a melhor experiência envolvendo o Blue Bomber até hoje. 🎮



Plataformas: 3DS, PC, PS4, XO | **Estúdio:** Capcom | **Editora:** Capcom | **Lançamento:** Setembro/2015

STREET FIGHTER V

▶ Mário Toledo

NÓS FOMOS PRA PORRADA!

Campeonato de um dos jogos de luta mais queridos do mundo foi disputadíssimo na E3 deste ano e estávamos lá para orgulhosamente representar os jogadores brasileiros da melhor maneira possível



Sempre acompanhei de perto o cenário competitivo de jogos eletrônicos. O show de luzes, a narração e toda a estrutura que os campeonatos oferecem sempre me fizeram perguntar como um jogador se sente no meio de um ambiente como este. Felizmente, pude sentir na pele toda essa experiência. Durante a E3, tive o prazer de representar a **EGW** em um torneio de *Street Fighter V* fechado para jornalistas, promovido no estande da Capcom. Dentre os 16 participantes, apenas três eram brasileiros.

Apesar de não ser um jogador excepcional, tenho alguns macetes na manga. Jogo *Street Fighter* desde sua versão mais clássica da era 16-bit, e conheço *Street Fighter IV* o suficiente para saber muitas estratégias legais. Porém, tudo isto ficou esquecido no momento em que chamaram meu nome e subi ao palco.

No momento de nossa entrada, pude escutar claramente os narradores comentando sobre o fato de que vim do Brasil, e que não teriam coragem de enfrentar uma viagem de 16 horas até lá. Ao sentar no estande, vi meu nome aparecer no telão, seguido da bandeira brasileira. Foi neste momento que comecei a notar a responsabilidade que carregava.

Quando você percebe que existe uma plateia atrás de você assistindo (e tantas

outras conectadas na transmissão pela internet), a pressão aumenta, ainda mais com a presença de outros jornalistas e outras mídias na área. Minha adversária se chamava Jaba, representando então um site americano. Percebi que ela estava tão nervosa quanto eu no momento em que ela se atrapalhou com os controles que havia trazido de casa.

Dentre os seis personagens disponíveis, escolhi o Ryu. Não só por sua surpreendente aparição em *Super Smash Bros.*, mas também porque eu já estava acostumado com o personagem desde *Street Fighter IV*. Com o Hadouken eu poderia atacar a distância e o Shoryuken me permitiria contra-atacar nos momentos certos, especialmente contra os golpes da Cammy, a personagem escolhida pela minha adversária.

PARECIA COISA DE FLIPERAMA

O uso de um controle de fliperama não me favoreceu. Sempre utilizei joysticks clássicos, e demorei até aprender onde estavam os botões que queria utilizar. No momento em que a luta começou, tudo o que eu conseguia pensar era "não perca de Perfect". O curioso é que comecei a ouvir os narradores comentando a luta, e a cada golpe levado, tentava revidar como podia. Perdi o primeiro round por pouco, e

por puro nervosismo.

No segundo round, já estava mais preparado, e consegui acertar ótimos combos. E neste momento, consegui escutar não só o incentivo da plateia, como também a empolgação dos narradores, o que me ajudou a ganhar os três rounds seguintes. Infelizmente, fiquei muito confiante com minhas vitórias, o que influenciou na minha derrota momentos depois.

Gostaria de ter tido tempo para treinar, teria feito uma grande diferença se eu soubesse usar o V-System, a grande novidade do game, antes de minha partida. Até consegui usar os chamados V-Skills, habilidades mais poderosas) intuitivamente, mas a falta do V-Trigger, que permite elevar o poder do personagem ao limite, fez uma enorme diferença.

Sim, perdi na primeira luta, mas fiquei satisfeito pela minha performance. Não ganhei nenhum prêmio de consolação, mas só pela experiência, já valeu a pena. Deu para perceber que jogar videogames competitivamente não quer apenas uma preparação técnica, mas principalmente, uma preparação mental. Quem sabe com um pouco de treino, não passo a participar de outros campeonatos? 🎮



Plataformas: PC, PS4 | **Estúdio:** Capcom | **Editora:** Capcom | **Lançamento:** Março/2016

A COLISÃO DESSES DOIS MUNDOS



Depois do grande sucesso de *Paper Mario* nos consoles, *Mario & Luigi* se tornou a franquia de RPG equivalente nos portáteis e agora ambos os mundos se colidem em *Mario & Luigi: Paper*

Jam. Como de costume, o jogo apresenta a mecânica de controlar personagens simultaneamente e batalhas nas quais o jogador participa até do turno do inimigo, tentando se defender ou contra-atacar.

A novidade é a presença do Paper Mario como terceiro personagem controlável, que pode usar seu corpo bidimensional para passar por pequenas frestas ou, nas batalhas, se multiplicar e usar elementos provenientes das batalhas da franquia *Paper Mario*.

Um novo modo de batalha contra chefes coloca o trio no topo de um Papercraft gigante do Mario, sendo carregado por um exército de Toads. Aqui a batalha incansável se dá num campo tridimensional, e o objetivo é derrubar e esmagar os bonecos inimigos, até enfrentar o chefe.

A estrutura se mantém a mesma das quatro versões anteriores e o jogo claramente reutiliza várias coisas legais de Dream Team, mas as novidades oriundas de *Paper Mario* e o enredo promissor certamente fizeram dele um dos jogos mais incrivelmente divertidos no estande da Nintendo, na E3 deste ano. **3DS**



Plataforma: 3DS | **Estúdio:** AlphaDream | **Editora:** Nintendo | **Lançamento:** Primeiro semestre de 2016

DISNEY INFINITY 3.0

QUE A FORÇA ESTEJA CONTIGO



Felizmente, quis a Força que Jedi e Sith levassem sua guerra nas estrelas para *Disney Infinity*. A versão 3.0 conta três playsets de *Star Wars*, cada um

explorando um lado da franquia estrelar. Talvez o que mais chame a atenção da galera é o Rise Against the Empire, que recria os filmes originais da saga.

Como acontece nas aventuras da Marvel, aqui há também pequenas missões, como encontrar um item, envolvidas por ações. No trecho que testamos na E3, Han Solo precisava tomar uma Speeder Bike das mãos do Império – aliás, o veículo anda tão rápido como nos filmes.

Uma novidade nos combates é a barra de energia dos Troopers, que não morrem no primeiro tiro de laser.

Apesar do sucesso, a Disney começou a testar outras jogabilidades. Os personagens de *Divertida Mente*, que acabou de estrear nos cinemas, não encaram um mundo aberto, mas sim um título plataforma.

Isto é significativo, pois o modo história cada vez mais ganha espaço na franquia. Se antes ele apenas servia para reunir itens para comprar objetos no Toy Box, o modo customizável, de DI, cada vez mais é divertido encarar-lo do começo ao fim. **3DS**



Plataformas: PC, PS3, PS4, Wii U, X360, XO | **Estúdio:** Avalanche/Ninja Theory | **Editora:** Disney | **Lançamento:** Agosto/2015

RISE OF THE TOMB RAIDER

Demétrio Valente

UMA VIAGEM ESPIRITUAL DE LARA




O diretor geral da Crystal Dynamics, Brian Horton, mostrou um gameplay do novo jogo da série *Tomb Raider* durante a conferência da Microsoft, na E3. Lara Croft explora uma fria caverna e começa a escalar uma montanha com um amigo, quando é atingida por uma forte nevasca e avalanches. Ação e cenas de sobrevivência

não vão faltar e o jogo promete ser ainda mais belo do que *Tomb Raider*, de 2013.

Depois daquele excelente reboot de dois anos atrás, agora o enredo flerta com o sobrenatural. Lara agora começa a pesquisar sobre o mito da vida eterna, após encontrar um ser imortal, e parte em a expedição para encontrar a cidade perdida de Kitezh. Tra-

ta-se de uma localidade mítica que estaria situada em uma tundra da Sibéria e que teria sido construída pelo príncipe Vladimir, no século 13.

A história principal é na verdade uma continuação direta do jogo de 2013 e está ligada à série de quadrinhos de Gail Simone. Agora Lara começa a desenvolver de fato suas habilidades e começa a formar a personalidade que lhe tornou famosa – vale lembrar aqui que esse enredo acontece quando ela era muito jovem e inexperiente.

O gameplay foi aperfeiçoado pela Crystal Dynamics e apresenta agora um novo sistema de crafting, que permite que você crie novos itens do inventário fuçando até no lixo. Além disso, a nova Lara vai poder nadar novamente e o sistema de tempo (chuva, neve) está ligado ao ciclo dia/noite, fazendo com que tanto humanos quanto animais reajam realisticamente às mudanças do clima. 



Plataformas: X360, XO | Estúdio: Crystal Dynamics | Editora: Microsoft | Lançamento: Novembro/2015

LEGO DIMENSIONS

Hugo H. Pereira

VÁRIOS UNIVERSOS QUE SE UNEM



A Traveller's Tale já estabeleceu *Legó* como uma grande franquia no mundo dos jogos, mas agora ela dá um passo em direção à tecnologia NFC (Near Field Communication, que permite conectividade sem fio de curta distância) e junta os dois


universos da empresa: os games e os blocos de montar.

Personagens de diferentes origens – de *Portal* e *Doctor Who* a *Scooby-Doo* e *Jurassic World* – se juntam nesse imenso crossover das figuras de plástico, inspirado

no filme *Uma Aventura Legó*. As mecânicas conhecidas, como coleção de studs e combate simples, retornam, mas há uma ênfase maior na resolução de enigmas e quebra-cabeças.

Eles ficam ainda mais complexos no momento em que o leitor dos chips NFC não serve apenas para escanear os bonecos e interagir ativamente com o jogo, sendo necessário colocar bonecos em partes específicas da plataforma para resolver desafios.

Como uma ode aos antigos jogos da *Legó* e às várias franquias por se juntar, *Dimensions* parece dar uma boa renovada no cenário de "Toys to Life" ao levar o termo ao pé da letra e expandir a importância e utilidade do leitor – que, segundo o produtor, durará anos.

Legó Dimensions estará disponível para diversas plataformas (veja ficha abaixo) no dia 27 de setembro próximo. 



Plataformas: PS3, PS4, Wii U, X360, XO | Estúdio: Traveller's Tales | Editora: Warner | Lançamento: Setembro/2015

E3: O BOM, O MAU E O FEIO

E a grande pergunta se levanta: quem ganhou a E3 2015? Mas será que alguém ganhou mesmo? Pois a conclusão que nós tiramos é que só há um verdadeiro vencedor nessa história... E você sabe quem é!!!



De maneira curiosa, a E3 é vista por muitos como uma gincana ao invés de uma feira de eletrônicos, na qual somos todos os jurados e as maiores empresas de games do mundo precisam digladiar entre si para conquistar as maiores notas e vencer uma competição imaginária.

Não tem como fugir da crença popular de que é preciso um vencedor e um perdedor para toda E3. Sendo assim, vamos analisar de forma fria o que as três maiores empresas de games trouxeram para o embate.

MICROSOFT: O CARA BONZINHO

Respeitando a temática da feira, a casa do Xbox entrou com uma voadora com os dois pés no peito da inovação. Não, não estamos falando de outra conferência inteiramente dedicada a uma nova tecnologia que permite jogar sem nenhum controle ou como tirar máximo proveito de sua televisão usando um videogame – sendo que o natural é o exato oposto. A ideia da empresa é mostrar que não só de grandes títulos se vive um jogador.

O maior destaque vai para o HoloLens, que demonstra o futuro brilhante do mundo dos games fora das fronteiras de uma tela. Além disso, a forma como isso pode se “hibridizar” com outras tecnologias que a Microsoft já dispõe, como os controles sem fio, comandos de voz, inteligências artificiais e muitos outros, criam um potencial incrível para a ousada abordagem.

Isso tudo transformou a participação da Microsoft na mais amistosa, gente boa, que foca na evolução tecnológica em vez de brigar pelos games. Claro, tivemos alguns destaques ali, um amontoado de jogos da

Rare aqui, mas no fim o objetivo foi desbravar novos territórios, e isso eles fizeram com maestria.

SONY: MEU MALVADO FAVORITO

Vamos direto ao ponto: a Sony jogou “sujo”. Foi uma bela participação? Foi. Sem sombra de dúvidas, a mais impactante das três principais no quesito “títulos que vão fazer sua carteira pular do bolso direto no monitor”, mas foi também cheia de artimanhas no mínimo curiosas.

Começemos por *The Last Guardian*: título já é cozinhado no banho-maria do hype há anos e que já passou mais perto da morte do que a maioria de nós. Só isso já é mais mérito para seus aplausos ao ser apresentado do que o que foi apresentado no curto gameplay na abertura do evento.

Então, temos *Shenmue 3*. Alguém poderia me explicar o que leva a uma das maiores empresas do ramo chamar o criador de uma franquia de peso com *Shenmue* ao palco apenas para que ele peça ajuda ao seu projeto no Kickstarter, visando reunir US\$ 2 milhões? Apenas pare para lembrar que esse valor seria um investimento ínfimo para a própria casa do PlayStation, podendo bancar o desenvolvimento e ainda garantir a exclusividade do game. Mas ela preferiu deixar o povo brincar de investidor.

Por fim, *Final Fantasy VII* voltando. Considerado por muitos o ponto mais alto da conferência, não recebeu nenhum gameplay ou mesmo uma data de lançamento. Céus, o jogo nem vai ser exclusivo, contando apenas com uma “exclusividade temporária”. Assim, somamos três games sem perspectiva de lançamento, dois deles sequer são exclusivos. Ainda assim, os

melhores games da E3 foram anunciados com a Sony. Curioso, não?

NINTENDO: FEIO, MAS NÃO RUDE

A Nintendo fez feio, mas não dá pra culpá-la. É como aquele amigo que sempre te apoia nas horas difíceis, mas acaba dando mancadas imensas: a participação foi fraca e não tivemos os choques que recebemos em anos anteriores – ou ainda pior, tivemos o inverso, com algumas franquias recebendo jogos que nem de longe eram o esperado pelo seu público.

Era de se esperar uma atuação mais incisiva e explosiva da Big N na E3, mas aí lembramos que ela não se comporta como a concorrência. Diferente da Microsoft e da Sony, a Nintendo anuncia jogos o ano inteiro através dos Nintendo Directs, sempre em contato direto com o seu público, de forma divertida e descontraída. Eles podem não ter batido na tecla certa na feira, mas não precisam se apegar ao tempo, pois têm o ano todo para isso.

Para o bem ou para o mal, ela terá sua chance de redenção – e já teve parte disso nos divertidos Treehouses apresentados com uma visão aprofundada de seus títulos e mais gameplay que qualquer outra empresa mostrou.

Assim sendo, aqui fica o veredito: não iremos dar notas, não iremos tomar nomes. A E3 foi feita para muitos públicos, e cada um se identifica mais com um certo nicho. Dessa forma, não é sábio afirmar que quem realmente venceu foi você, jogador? Ao menos temos a conclusão de que o futuro dos games está mais brilhante do que nunca, e a luz no fim do túnel pode ser mais cegante do que se imagina. 🎮

Mostre o herói que existe em você!
Enfrente esta tempestade e venha logo ver essas ofertas.



Principais Lançamentos

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

A partir de
R\$ 59,90

Jogos Diversos PS3 e XBOX 360



por até
R\$ 49,90

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**

Walmart.com

Verifique a classificação indicativa.

Promoções válidas até 01/08/2015 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.

EXPLORE O NOVO UNIVERSO

A ideia aqui é expandir os horizontes da série sem perder sua essência de apresentar personagens marcantes, ação visceral e a sensação de descobrir novos mundos: será que vão mesmo conseguir?



Pouco mais de três anos após o lançamento do terceiro capítulo da saga *Mass Effect*, a BioWare nos apresenta o novo jogo da franquia. O desenvolvimento de *Mass Effect: Andromeda* começou logo após o lançamento do terceiro capítulo da série. Mesmo na época, o caminho a ser seguido estava muito claro na mente dos desenvolvedores: expandir os horizontes da série, sem que ela perdesse sua essência de apresentar personagens marcantes, ação visceral e a sensação de descobrir novos mundos.

“Quando encerramos a trilogia original de *Mass Effect*, com *Mass Effect 3: Citadel*, no início de 2013, o planejamento e o projeto de *Andromeda* já estavam bem encaminhados”, garante Yanick Roy, diretor da BioWare Montreal, ao apresentar o título no site da desenvolvedora.

A equipe preferiu não se prender aos acontecimentos narrados na trilogia original, ou seja, essa nova aventura acontece em um uma galáxia distante da vista nos primeiros jogos, muitos anos após

a batalha que Shepard travou contra os Reapers. Mas quanto tempo se passou após os eventos narrados nos games passados? Isso apenas a BioWare sabe e ela não parece disposta a compartilhar esta informação neste momento. A única coisa certa é que não jogaremos com Shepard ou qualquer um dos membros de sua tripulação.

“Acho que uma das coisas mais interessantes para nós, quando começamos a olhar para o que íamos fazer com *Andromeda*, foi saber que ele seria sobre um novo conjunto de personagens e uma nova aventura, sobre todas as grandes histórias que iríamos contar por conta disso”, defendeu o diretor de criação do game, Mac Walters.

O novo jogo parte em busca de novidades e, ao se distanciar do que foi visto anteriormente, é quase certo que nossos saves da primeira trilogia não sejam usados no novo game.

Embora a desenvolvedora esteja planejando uma aventura que não está necessariamente ligada aos jogos anteriores, existem muitas referências ao universo da série visíveis até mesmo no curto trailer de apresentação do game. O símbolo da N7 está em destaque no personagem principal do trailer e, embora já tenha sido falado que ele não será o protagonista da história, somos levados a crer que a tropa de elite do exercido da Aliança Galáctica terá um papel de destaque nesta nova aventura.



“Quando encerramos a trilogia original de *Mass Effect*, no início de 2013, o planejamento e o projeto de *Andromeda* já estavam bem encaminhados”

Yanick Roy

Customização: a chave do jogo



NOVO ASPECTO, NOVA AVENTURA

Mass Effect: Andromeda está em fase de desenvolvimento com o engine Frostbite, o mesmo que atualmente é utilizado na grande maioria dos jogos da EA, como *Dragon Age: Inquisition* e *Mirror's Edge Catalyst*. O aspecto visual do primeiro trailer do jogo é incrível e a BioWare afirma que o aspecto final do game seguirá este mesmo caminho e, ainda que todos os outros jogos da série tenham sido construídos com o Unreal Engine, a equipe parece satisfeita com a mudança para o novo motor gráfico.

"Estamos muito contentes pelo que já alcançamos ao trazer *Mass Effect* para o Frostbite e colocamos todo nosso foco na tecnologia para PCs e para consoles da atual geração. Com o tempo que ainda temos, estamos animados com a possibilidade de conseguir fazer ainda mais", explicou a desenvolvedora, em nota oficial.

Novamente, controlaremos um humano, que poderá ser um homem ou uma mulher, que irá liderar uma tropa de heróis. Poderemos nos relacionar com nossos companheiros de formas variadas, construindo com o tempo uma bela amizade ou vivendo uma grande história de amor, dependendo das nossas escolhas. Assim como nos títulos anteriores, nossas decisões irão impactar diretamente a história que está sendo contada.

A BioWare está trabalhando em sua nova aventura baseada nos melhores aspectos dos três primeiros games da franquia. As mecânicas de combate serão similares ao visto em *Mass Effect 3* – mas, em muitos aspectos, *Andromeda* é um regresso às origens da série.

A BioWare parece querer trazer aquele senso de novidade que estava presente quando a série fez sua primeira aparição no mundo dos games, quando o jogador era colocado na pele de um desbravador de mundos. Explorar planetas será um

dos principais aspectos do game, porém, cada mundo será diferente dos demais e, ao longo de nossa jornada, encontraremos diversos meio ambientes, dos que lembram a Terra aos que são claramente alienígenas. Para explorarmos esses novos ambientes, nada melhor do que estar devidamente motorizado e, por isso, o veículo espacial Mako volta à série.

O VEÍCULO FICA DO SEU JEITO

Visitar planetas e colher recursos minerais foi um dos pontos mais criticados do primeiro *Mass Effect* e, por isso, o veículo sumiu nos títulos seguintes. Porém a equipe sempre quis voltar a investir neste aspecto e muitas das mecânicas do Mako foram reconstruídas. Os jogadores poderão customizar seus veículos de acordo com suas preferências pessoais, afinal, eles irão ficar um bom tempo dentro deles.

A desenvolvedora também vem investindo para fazer com que o veículo seja

divertido de ser controlado, buscando apoio em outras equipes da EA, em especial a responsável pelo novo *Need for Speed*. "Eles fizeram algo fantástico, uma mecânica de condução incrível e divertida de se jogar. Vamos trabalhar com esses caras sempre que pudermos, para aprender com eles sobre estas mecânicas", disse Aaryn Flynn, gerente da BioWare Montreal.

Outro aspecto resgatado do primeiro *Mass Effect* será a condução de sua história, já que embora muito pouco tenha sido falado sobre a narrativa de *Andromeda*, os desenvolvedores garantem que ele não envolverá um conflito galáctico – pelo menos não em um primeiro momento. "Com *Andromeda*, quisemos começar em uma escala menor, embora essa escala ainda seja gigantesca", garante Walter. 🎮



Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio: BioWare | Editora: Electronic Arts | Lançamento: Final de 2016

A mecânica de uso dos veículos foi "importada" diretamente de *Need for Speed*



SAY IT THE GAME

Demétrio Valente

AQUI SUA VOZ É O CONTROLE

Game desenvolvido por estudantes do Paraná mira jogadores com deficiência motora: toda a ação é feita por comandos de voz direcionada a personagens bem brasileiros, como o Saci, a Curupira e o Mapinguari

Pessoas com alguma deficiência ou alguma restrição motora sempre têm dificuldades enormes para jogar, especialmente em smartphones. Mesmo sendo fãs de games, a maioria deles sonha com um jogo que dispense o toque de tela e funcione com comandos de voz. É pensando nesse público que vem aí *Say It The Game*, um projeto 100% brasileiro cuja ação funciona com comandos vocais.

São quatro comandos básicos feito por voz: "Jump!", "Right", "Left!" e "Slide!" Basta pronuncia-los para participar da corrida contra o terrível Mapinguari e pedir ajuda a personagens já conhecidos do nosso folclore, como o Saci, o Curupira e a Mula-sem-Cabeça. Para compor a trama do jogo, desenvolvedores pesquisaram o folclore da região amazônica e de lá tiraram componentes para criar os vilões e mocinhos do enredo.

A iniciativa partiu dos alunos Alexandre Nowacki e Wesley Nasray, do curso de Jogos Digitais do Centro Tecnológico Positivo, de Curitiba (PR), que receberam apoio do professor Michael Bahr, que acabou se tomando mentor do projeto.

"Nós focamos no celular, que é uma plataforma acessível tanto para desenvolvedores como para os usuários, e procuramos oferecer um benefício diferente à sociedade. Foi aí que tivemos a ideia de unir os comandos de voz a um jogo e o resultado não poderia ter sido melhor", conta o professor Bahr.




"O estímulo dos professores do curso foi essencial nessa fase. Nós provavelmente iríamos arquivar o game e parar por aí, mas fomos orientados a continuar e testar a aprovação do jogo – e isso fez toda a diferença", lembra Wesley Nasray.

A fase de testes do game foi feita entre os jovens da Associação de Deficientes Físicos do Paraná e o resultado emocionou os desenvolvedores. "Foi muito gratifican-

te levar entretenimento a pessoas com restrições motoras, deficiências físicas nas mãos ou nos braços e ver que eles se divertiram com o nosso projeto. Isso vale mais do que qualquer prêmio", diz Alexandre Nowacki.

Em junho último, o jogo teve sua primeira versão de testes lançada para Windows Phone e no segundo semestre serão finalizadas as edições para iOS e Android. Paralelamente, o coordenador de curso de jogos digitais promete incentivar outras iniciativas desse quilate.

"A competitividade entre os alunos é sempre estimulada para que projetos cada vez melhores e mais inovadores sejam desenvolvidos", disse Rafael Pereira Dubiela. "Nossos professores incentivam essa busca nos estudantes e trabalham com eles dentro e fora da sala de aula. A sinergia entre os alunos, professores e sociedade é fundamental para manter o alto nível de conhecimento." 

Alexandre Nowacki e Wesley Nasray, criadores do projeto



Plataformas: Mobiles (Android, Windows Phone, iOS) | **Estúdio:** Centro Tecnológico Positivo | **Editora:** Centro Tecnológico Positivo | **Lançamento:** 2015

É HORA DE DAR O TROCO...

Cerca de 20 anos após os eventos do primeiro jogo, nossa missão agora é iniciar uma rebelião mundial para combater os alienígenas que dominam o planeta Terra – e pra isso teremos novidades no gameplay



Em 2012, *Xcom: Enemy Unknown* apresentava um excelente remake do jogo homônimo de 1994, também conhecido como *Xcom: UFO Defense*. Com o sucesso do lançamento, eleito Game of the Year em diversos veículos da mídia especializada, três anos depois vemos agora a chegada da continuação, intitulada *Xcom 2*, pro final deste ano.

O enredo novo nos leva 20 anos para o futuro, após *Enemy Unknown*. A humanidade perdeu a guerra para os alienígenas, que estabeleceram uma Nova Ordem Mundial. É nesse contexto que uma organização paramilitar chamada Xcom volta à ativa para retomar o controle da Terra e livrar a humanidade dos alienígenas.

Com recursos e munição limitados, os grupos táticos de Xcom precisam se preocupar não apenas em atacar, mas também

em defender seu quartel-general dos constantes ataques alienígenas. Durante a ação, o jogador precisa se preocupar tanto com as ações furtivas quanto com o combate aberto, além de tentar recrutar mais soldados para ajudá-lo na resistência.

Há cinco classes diferentes de soldados para escolher, que podem ser customizados de acordo com seu gosto pessoal e seu estilo de combate.

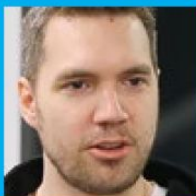
FASES ALEATÓRIAS NA AÇÃO

O gameplay também foi profundamente reformulado, com fases geradas aleatoriamente, ou seja, cada uma delas fica diferente cada vez que for iniciada, mesmo que você as repita inúmeras vezes. Além disso, o game tem suporte total para os mods: os fãs-programadores poderão desenvolver suas próprias versões de

algumas fases do game.

Todas essas mudanças foram promovidas após ouvir a própria comunidade de jogadores de *Xcom*, segundo o estúdio. “Sim, eles tiveram um papel importante no desenvolvimento de *Xcom 2*, pois foi baseado no feedback deles que fizemos alterações no visual, no gameplay e no fator replay que um jogo de estratégia pode oferecer”, explicou Jake Solomon, diretor de criação da Firaxis Games. “Estamos especialmente empolgados em poder implementar as funcionalidades que os fãs pedem há tanto tempo, como as fases aleatórias e o suporte aos mods.”

Conhecido por ser o quartel-general do lendário desenvolvedor Sid Meier, da série *Sid Meier's Civilization*, o estúdio Firaxis é parte do grupo Take-Two, da qual faz parte o selo californiano 2K, que assina séries mundialmente famosas, como *Bioshock*, *Borderlands*, *WWE* e *NBA*. Com toda essa estrutura trabalhando duro em *Xcom 2*, podemos sim esperar coisa boa. 🎮



“Os fãs tiveram um papel importante no desenvolvimento de *Xcom 2*, pois foi baseado no feedback deles que fizemos alterações no visual e no gameplay”

Jake Solomon



Plataforma: PC | Estúdio: Firaxis | Editora: 2K | Lançamento: Novembro/2015

RED GODDESS

▶ Fernando Souza Filho

A MENTE É O SEU INIMIGO

Novo projeto de cultuado estúdio espanhol indie é uma jornada fascinante pela mente de uma jovem deusa cujos maiores inimigos são seus pensamentos sombrios – que se tornam os vilões do jogo



Um ano atrás, o estúdio indie Yanim, da Espanha, lançou no Kickstarter sua campanha para arrecadar fundos para desenvolver o projeto *Red Goddess*, um jogo de ação lateral não-linear que tem como pano de fundo um mundo fantástico, colorido, cheio de figuras mitológicas e jogabilidade que envolve mecânicas de cunho “psicológico”. A campanha foi muito bem, eles arrecadaram muito mais do que estavam esperando e o resultado chega agora em julho, na versão para PS4, e mais para o final nas versões para PC e Xbox One.

Tendo em seu currículo títulos como *Deadlight*, *Wanted: Weapons of Fate* e *Risen*, o estúdio espanhol usou o motor gráfico Unreal Engine 4 para criar gráficos

com profundidade 3D, efeitos especiais e detalhes de cena que pouco se vê em jogos de ação lateral. O fato é que se trata de um projeto realmente muito bonito, com mecânicas ágeis, gameplay polido e uma história curiosa, pra dizer o mínimo.

UMA DEUSA CHAMADA DIVINE

A ação é baseada na busca que uma jovem deusa faz em sua própria mente para tentar recuperar seus poderes, perdidos de forma misteriosa. Você controla uma divindade chamada Divine, que é assombrada pelo próprio passado.

O perigo aqui está de dentro para fora: algo parece estar se apossando da mente dela e, para salvá-la, você precisa explorar o estranho planeta da jovem

deusa. Nessa viagem, você explora o subconsciente da divindade, lida com seus medos mais profundos em missões que se estendem por florestas e cavernas.

Há aqui muitos elementos de plataforma, além de puzzles e combates violentos, ainda que quase sempre muito rápidos. Divine tem a ajuda de suas duas personalidades, Rage e Fear, que externalizam as emoções da protagonista através de seus poderes especiais. E é justamente esse componente “psicológico” que é o grande atrativo do game, pois os chefões inimigos que ela combate são justamente seus pensamentos mais sombrios, que tomam forma de monstros para atacá-la.

O estúdio explica que a versão para PS4 sai agora em julho por estar em estágio final de desenvolvimento, enquanto as versões para Xbox One e PC estão agendadas para outubro. As de Wii U e PS Vita estão programadas para o início do próximo ano. A fase de testes para eliminação de bugs foi a causa do atraso do lançamento.

Se *Red Goddess* realmente apresentar tudo que está prometendo, os espanhóis terão muito o que comemorar. 🎮



A pequena deusa precisa enfrentar seus próprios demônios internos



Plataformas: PC, PS4, PSV, Wii U, XO | **Estúdio:** Yanim | **Editora:** Yanim | **Lançamento:** Outubro/2015 (pré-lançamento no PS4 em julho/2015)

DE VOLTA PARA VALHALLA

A mitologia nórdica é revisitada na história de uma guerreira que precisa se redimir de seus erros para voltar às terras de Valhalla – e explorar os cenários é tão importante quanto derrotar os chefes

Baseado na mitologia nórdica, *Jotun* coloca o jogador no controle da guerreira Thora, que morreu de forma pouco gloriosa e agora precisa se redimir aos olhos dos deuses para entrar em Valhalla. Para isso, ela deve eliminar um tipo de monstro gigante da mitologia nórdica conhecido como Jotun.

Jotun mistura um pouco de *Shadow of the Colossus* com a curva de dificuldade de *Dark Souls* e uma pitada de *Zelda*. Vencer requer tanto tática como posicionamento: explorar os cenários é essencial.

Na versão alfa que testamos, *Jotun* oferece poucas direções para o jogador. Para liberar o primeiro chefe, precisávamos encontrar duas runas que estavam em dois pontos distintos do mapa. A descoberta delas foi feita apenas com exploração, nada de indicadores ou dicas por parte do jogo, ou seja, chegar até elas não foi uma tarefa fácil.

Para uma das runas, tivemos que atravessar pontes com ventos tão fortes que machucavam Thora – e se parássemos de nos movimentar era morte na certa. A se-

gunda estava envolta em armadilhas que poderiam nos matar em segundos.


Os deuses da mitologia nórdica ajudarão Thora em sua jornada e a desenvolvedora promete um total de 11 poderes na movimentação, na vitalidade e nos ataques especiais, dentre outros. Apenas algumas delas estavam disponíveis na versão alfa que testamos.

ACHANDO A DISTÂNCIA CERTA

Após obtermos as runas, decidimos enfrentar o primeiro Jotun, Isa: foi como um acordar para a realidade. Apesar de grande, seus ataques são ligeiros, certos e basta entrar na frente de seus ataques algumas vezes para morremos e termos de tentar a luta novamente. Mas a câmera, que é ótima para exploração, não ajudava no combate: ela se distancia demais e reduz os detalhes do personagem. Enquanto serve para dar uma sensação de que Thora era “insignificante” quando comparada a Isa, às vezes nos embolávamos para descobrir se estávamos ou não em uma distância correta para o ataque.

O combate em *Jotun* é relativamente simples. Thora possui um ataque fraco, um forte que pode ser carregado e um golpe especial. De início, isso se mostra suficiente; nosso receio é que se torne repetitivo, mesmo com a ajuda de runas. A própria desenvolvedora recomendou jogá-lo com um controle, pois os do teclado ainda precisam de melhorias e estão em processo de refinamento, serão melhorados até a versão final.

Um dos pontos mais fortes na versão alfa é a estética. Com a visão isométrica, tanto o cenário como os personagens possuem um estilo desenhado a mão, muito parecido com o que se vê em *The Banner Saga*.

Terminamos a alfa com vontade de ver, explorar e lutar mais. Esperamos que quando o jogo for lançado também sejam feitas melhorias nos controles. Por hora, o jogo nos conquistou pela sua belíssima trilha sonora, ambientação e animação. 



Plataforma: PC | **Estúdio:** Thunder Lotus
Editora: Thunder Lotus | **Lançamento:** Final de 2015



A visão fornecida pela câmera é boa para explorar o cenário, mas atrapalha na hora dos combates

MOTHER RUSSIA BLEEDS

▶ Fernando Souza Filho

DE VOLTA À VELHA RÚSSIA

Estúdio francês resgata a estética da propaganda ideológica soviética, embala tudo no estilo pixel art e entrega um jogo que é uma homenagem sincera aos anos 1980 em todos os sentidos que você imaginar



O estilo pixel art valoriza a iconografia soviética oitentista

União Soviética, anos 1980: não poderia haver cenário mais adequado para um beat'em up ultraviolento, que abusa do design e da estética da propaganda ideológica da antiga URSS. Até a opção por fazer um jogo em pixel art ajuda a reforçar essa sensação de viagem no tempo para aquela época.

Desenvolvido pelo estúdio francês Le Cartel, o game assemelha-se visualmente com o cultuado *Hotline Miami*, mas apresenta mecânicas que nos remetem diretamente a *Streets of Rage* e *Final Fight*, que são inspirações declaradas do estúdio parisiense.

O enredo também tem a cara da época na qual ele é ambientado: o antiherói russo Sergei, um viciado em drogas, parte em uma jornada em busca de vingança, espalhando sangue e ataques psicóticos com extrema intensidade. E Sergei não está sozinho nessa jornada de ódio: ele é acompanhado por três companheiros de cela, que juntos formam um grupo de quatro para a jogatina no modo multiplayer.

A ação é sanguinária e homenageia os antigos jogos do gênero brawler, que exa-

geravam no sangue e na violência, mas conseguiam disfarçar isso com a estética pixelizada daquele período. Hoje, com todos os recursos tecnológicos disponíveis, os gráficos pixelizados são uma opção estética do estúdio francês para reforçar a iconografia daquele período da URSS.

RETRÔ NO MAIS PURO PIXEL ART

"Qualquer pessoa que queira criar um game retrô vai ter que trabalhar entre o estilo old school e a inovação. O segredo é encontrar uma boa alquimia no resultado final", explica Alex, diretor de arte de *Mother Russia Bleeds*. "O jogo chega após toda essa onda de títulos independentes e sabemos que o público já está cansado de games em pixel art. Acho até que hoje em dia pixel art virou sinônimo de falta de inspiração e de limitação técnica dos desenvolvedores, por isso, optar por essa estética foi um risco muito alto que assumimos. Para nós, *Mother Russia Bleeds* é a resposta para a ausência de jogos de beat'em up nos dias de hoje."

Para chegar à fórmula certa do jogo, os franceses experimentaram diversas

possibilidades durante o processo de desenvolvimento do projeto. "Tentei diversas técnicas, como o desenho convencional com tinta e papel, e também tentei renderização em 3D e motion design. Mas foi a pixel art quem despertou algo de mágico em mim", admite Alex. "Levei cerca de um mês aprendendo a técnica, lendo tutoriais e livros sobre o tema. Acabei criando meu próprio estilo e me apaixonando pelo gênero. Já fazem oito meses que não toco no nanquim: fiquei viciado em pixel art."

Apesar de toda essa explicação, o pessoal do estúdio é diariamente indagado pelos fãs: por que diabos fazer um game em pixel art, quando todo mundo do mercado indie está indo justamente no caminho contrário? A resposta é sempre a mesma: "Todas as decisões tomadas na confecção desse jogo vieram de nossa paixão pessoal e você vai sentir isso no game. A pixel art foi só mais uma delas", defende o diretor de arte. 🎮



Plataformas: PC, PS4, PSV | Estúdio: Le Cartel | Editora: Le Cartel | Lançamento: Segundo semestre de 2015

21^a FEST COMIX

A MAIOR E MAIS
TRADICIONAL
FEIRA DE QUADRINHOS
DO BRASIL JÁ ESTÁ
COM DATA MARCADA:

De **17 a 19** de **JULHO**

Convidados
nacionais e
internacionais

Quadrinhos
nacionais e importados,
edições de luxo, independentes,
...mangás

Lançamentos
exclusivos com
20% DE DESCONTO

+ de **550 MIL**
EXEMPLARES EM OFERTAS
com descontos de 20% a

80%

Sessões de autógrafos, palestras,
exposições, estandes e muito mais...

Ofertas a partir de **R\$ 1,00**

REALIZAÇÃO:
www.comix.com.br



Para mais informações: www.festcomix.com.br

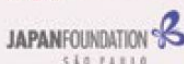
#21FestComix | E-mail: eventos@comix.com.br

LOCAL: Próximo ao Metrô Jabaquara

PATROCÍNIO:



APOIO:



Rod. dos Imigrantes, km 1,5
São Paulo/SP - CEP: 04329-900

SÃO PAULO EXPO
EXHIBITION & CONVENTION CENTER





18

TAMBÉM DISPONÍVEL EM OUTRAS PLATAFORMAS

©2014 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CALL OF DUTY e CALL OF DUTY ADVANCED WARFARE são marcas registradas da Activision Publishing, Inc. Todas as outras marcas são propriedade de seus respectivos donos. Válido enquanto durarem os estoques. Verifique as plataformas de jogo disponíveis para esta promoção.

DISPONÍVEIS NAS MELHORES LOJAS

 **Saraiva**
saraiva.com.br

 **extra.com.br**

CASAS
BAHIA DEDICAÇÃO TOTAL A VOCE

 **pontofrio.com**

NAGEM[®]
.com.br

G O L D E D I T I O N

CALL OF DUTY[®]

ADVANCED WARFARE

NOVOS CONTEÚDOS E AINDA UMA CAMISETA EXCLUSIVA



CONTEÚDO DE BÔNUS

EXO ZOMBIES

4 MAPAS MULTIPLAYER & MUITO MAIS



EDIÇÃO LIMITADA COM
CAMISETA EXCLUSIVA

SLEDGEHAMMER
GAMES™

ACTIVISION[®]

Ricardo.com

leitura
COMPLETA E INTELETA

Livrarias Curitiba

Walmart.com

DISTRIBUIDOR OFICIAL NO BRASIL

Neoplay[®]

Se é divertido, é Neoplay.

www.neoplay.com.br

GUIA DOS HERÓIS DO MOBA

Prós e contras dos principais heróis, funções heroicas, campos de batalha, modos de jogo, comandos principais: tudo que você precisa saber pra se dar bem no game da Blizzard

O jogo de batalha em arena da Blizzard que transporta todas as suas franquias e personagens de sucesso para o Nexus, pode sim ser classificado como um MOBA, mas existem vários elementos no jogo que o colocam no limite dessa curva. Os heróis, as lanes (caminhos do mapa) e o objetivo de destruir o centro de poder da base inimiga continuam lá, mas existem vários detalhes que o colocam no limite dessa definição. E para ter sucesso no jogo é imprescindível se atentar a esses detalhes.

Pra começar, a experiência que se recebe em cada partida é compartilhada. Todo seu time upa junto, então, sair como um herói solitário derrotando todos os inimigos em uma lane não vai te trazer vantagem nenhuma – a não ser que seja parte da

estratégia de seu time. Pode, inclusive, causar a perda da partida, já que cada campo de batalha conta com mecânicas específicas que, para o bem do time, não devem ser ignoradas.

Também não existem itens ou equipamentos que concedam poder aos heróis – tudo gira em torno das habilidades deles e de escolhas sábias feitas ao longo da partida.

Existem ainda três sistemas de “up” no jogo: o da partida, no qual todos os heróis começam no nível 1, com habilidades básicas, e novas habilidades são liberadas conforme o time progride em batalhas específicas; e dois ligados à conta – um nível global do jogador, com máximo de 40, e um de heróis individualmente, com máximo de 20. Os níveis ligados à conta liberam

recompensas em ouro, boosts, talentos, retratos e skins.

Dentro das partidas, o nível do time é extremamente importante, e faz total diferença entre a vitória ou derrota. Por isso, é imprescindível não deixar nenhuma lane sem guarda – e seu grupo deve juntar tanta experiência matando lacaios e estruturas quanto possível. Com dois níveis de diferença um time já tem uma vantagem quase intransponível em relação ao outro, especialmente se esses níveis trouxerem habilidades heroicas e talentos com muita antecedência.

QUEM SÃO OS HERÓIS?

Atualmente existem 37 heróis no jogo, com mais 3 já anunciados e que serão implementados em breve, com a chegada



da expansão Conflito Eterno, focada no universo de *Diablo*. A dinâmica do uso dos heróis é a mesma dos outros jogos do estilo: alguns liberados gratuitamente toda semana – 7 no total, sendo 5 para todos os jogadores, 1 extra liberado para jogadores com nível de conta 12 ou mais, e mais 1 extra para jogadores com nível de conta 15 ou mais. Você pode comprar heróis para tê-los desbloqueados permanentemente em sua conta com ouro ou dinheiro real, assim como montarias e visuais para os heróis.

É possível testar os heróis antes de comprá-los em uma arena de testes, acessada na página do herói escolhido na loja. O botão “Experimentar” permite que você teste o personagem e suas habilidades, simulando passagens de nível, uso de habilidades e escolhas de talentos.

Os heróis são divididos em quatro funções: Guerreiros, Assassinos, Especialistas e Suporte. Cada função tem um foco, mas no geral, os heróis de *Heroes of the Storm* são altamente customizáveis. Não há itens ou ouro dentro das partidas – suas habilidades são modificadas e aprimoradas com uma seleção de diferentes talentos, desbloqueados a cada quatro níveis avançados dentro da partida. Cada herói possui três habilidades básicas e uma habilidade de especialização, esta última podendo ser passiva ou ativável. São oferecidas duas opções de Ultimates, chamadas Habilidades Heróicas, ao atingir o nível 10 dentro da partida.

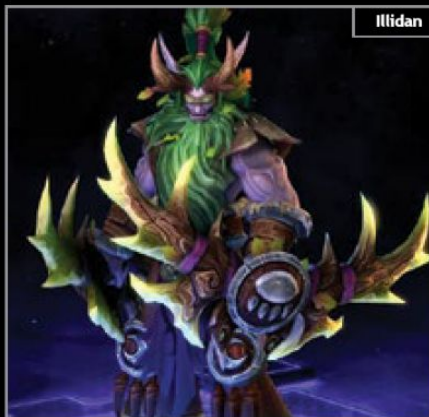
Selecionamos alguns heróis que se destacam por seu poder ou jogabilidade, e detalhamos suas habilidades e modo de jogo. Com isso você consegue ter uma boa visão da dinâmica dos heróis como um todo, e de como eles podem interagir entre si:

ILLIDAN

Função: Assassino

Franquia: *Warcraft*

Illidan se cura e reduz a recarga de suas



APRENDA QUAIS SÃO OS COMANDOS BÁSICOS

Q, W, E - Habilidades básicas do herói.

D - Habilidade de Especialização (se não for passiva).

Z - Montaria/habilidade de movimentação. E sim, em *Heroes of the Storm* temos montarias que agilizam a movimentação dos heróis através do mapa. Use sempre que for possível.

R - Habilidade Heróica/Ultimate.

B - Retorna o herói para a base de seu time, recuperando vida e mana com mais rapidez, e permanecendo invulnerável enquanto estiver no altar. Também é muito útil para retornos rápidos para a defesa da base.

TAB - Abre o menu para seleção de talentos. Nos níveis de time 4, 7, 13, 16 e 20 são liberados novos talentos usados para customizar seu herói. Esses talentos podem fornecer novas habilidades ativas ou passivas ou alterar as habilidades básicas do herói.

ESPAÇO - Foca a câmera do jogo no seu herói.

habilidades conforme ataca, devendo focar seus talentos na otimização dos ataques básicos. Ele não utiliza mana, podendo usar suas habilidades sempre que estiverem disponíveis. A Evasão (E) deve ser usada sempre antes do Golpe a Esmo (W), para garantir que não te acertem enquanto dispara seus golpes. Sua habilidade heroica Caçada é recomendada para mapas em que seja necessária muita mobilidade, e a heroica Metamorfose para propósitos ofensivos e defensivos.

Prós: Dano alto e habilidades sem custo de mana.

Contras: Pouca vida e nenhuma habilidade de controle.

FALSTAD

Função: Assassino

Franquia: *Warcraft*

Um herói balanceado, com dano em área com seu Para-raios (W) e controle com seu Martelorange (Q). Seu principal diferencial é sua habilidade de movimentação: ao invés de subir em uma montaria, Falstad pode usar seu (Z) para voar para qualquer local do mapa que desejar, com uma recarga de 45 segundos. Isso o torna um herói extremamente valioso em mapas como



a Clareira Maldita, na qual é necessário atravessar o campo de batalha constantemente.

Prós: Mobilidade e dano em área.

Contras: Pouco dano concentrado e alto consumo de mana.

ABATHUR

Função: Especialista

Franquia: *Starcraft*

Um dos heróis mais distintos de *Heroes*. Ao invés de entrar no campo de batalha diretamente, Abathur age através de seus aliados (heróis, lacaios e até mesmo estruturas), entrando em seus corpos com a habilidade Simbionte (Q). Uma vez em seu hospedeiro, Abathur ganha três habilidades: Apunhalar (Q), que atira um espinho na área marcada; Erupção de Espinhos (Q), que lança espinhos ao redor do herói possuído; e Carapaça (E), que concede um escudo ao seu hospedeiro. Essa última, quando usada em um herói frágil como Illidan, produz combos poderosos. A cada 15 segundos, o corpo de Abathur produzirá gafanhotos que percorrem a lane mais próxima durante 25 segundos, atacando inimigos. Por esse motivo, nem sempre é vantajoso permanecer escondido no interior





mais profundo de sua base: seus gafanhotos morrerão antes de fazer alguma diferença. Saber se posicionar garante um poder fortíssimo de cerco.

Prós: Apoio ao time, alto poder de cerco e raras mortes.

Contras: Pouca utilidade sozinho ou em mapas que requeiram muito controle.

ANUB'ARAK

Função: Guerreiro

Franquia: *Warcraft*

Um herói resistente com habilidades de controle em abundância. Pode usar a Investida Subterrânea (E) para fugir ou alcançar inimigos, e Empalar (Q) para travá-los. Ambas as habilidades atordoam os inimigos atingidos, podendo ser usadas para controlar e/ou iniciar o combate. Já Endurecer Carapaça (E) te concede um escudo emergencial, caso esteja em perigo. Suas habilidades heroicas servem a propósitos diferenciados: Enxame de Gafanhotos causa dano ao seu redor e o cura conforme os gafanhotos atingem inimigos; Já a Explosão de Teias prende um herói inimigo escolhido dentro de uma teia durante 8 segundos. A primeira deve ser escolhida como medida defensiva devido à auto-cura, e a segunda para controle. Procure prender um herói de suporte em sua teia, negando cura ao inimigo durante bons 8 segundos.

Prós: Resistente, com ótimas habilidades.

Contras: Causa pouco dano, com velocidade de ataque bem baixa.

ASALUZ

Função: Suporte

Franquia: *Warcraft*

Asaluz é uma heroína poderosa, conside-



rada uma das melhores suportes do jogo, que supre todas as necessidades de seu time. Uma das principais vantagens é que ela cura os aliados feridos próximos passivamente a cada 5 segundos, sem consumo de mana. Sua habilidade de movimentação, assim como Falstad, é diferente da montaria comum: ela se teleporta para o local de qualquer aliado escolhido, com uma recarga de 45 segundos. Para controle, ela possui a Polimorfia (W), que transforma um inimigo em uma criatura fofinha e inofensiva da floresta durante 2 segundos. Para apoio direto, Asaluz tem o Pó Feérico (W), que aumenta a velocidade de movimento e concede um escudo a um aliado. Se a cura passiva periódica não for o suficiente, o talento Rajada de Cura, do nível 7, permite que você ative um grande surto de cura aos aliados ao redor usando o atalho (D), com recarga de 60 segundos.

Prós: Cura constante, mobilidade e controle.

Contras: Frágil, exige um posicionamento bem cauteloso.

OS VIKINGS PERDIDOS

Função: Especialista

Franquia: Clássicos da Blizzard (*The Lost Vikings*)

Esse herói é, na verdade, múltiplo. São 3 heróis distintos: Olaf, Erik e Baleog, cada um com características diferentes – Olaf é resistente, Baleog causa dano colateral aos inimigos atrás de seu alvo, e Erik possui alta velocidade de movimento e alcance de ataque. É possível controlar os 3 ao mesmo tempo utilizando a tecla 4, ou controlar cada viking de forma independente, com as teclas 1, 2 e 3. É um herói classificado



como muito difícil, pois é necessária uma boa habilidade de micragem. O ideal é conseguir controlá-los de forma independente para estar presente em todas as lanes, garantindo, dessa forma, que seu time nunca fique atrás na experiência. Dependendo da sua escolha de talentos, você pode não ter nenhuma habilidade básica: elas próprias são talentos opcionais, desbloqueados nos níveis 4, 7 e 16. Eles não utilizam mana para lançar habilidades, e a vida de cada um deles é independente: quando um deles morre, os outros permanecem vivos. Eles têm uma redução passiva de 25% no tempo de morte, o que permite que voltem para o campo de batalha rapidamente. Sua habilidade heroica Ofensiva da Galé requer que eles estejam próximos, e quanto mais vikings vivos, maior seu poder. Já a heroica Jogar Novamente invoca todos para o local alvejado, ressuscitando quaisquer outros vikings que estiverem mortos.

Prós: Presença de lane, alto dano de cerco.

Contras: Dificuldade alta, pouca vida.

Os times são formados por 5 jogadores, e a composição indicada deles varia de acordo com o mapa. Um Guerreiro, dois assassinos, um especialista e um suporte pode ser uma boa composição, mas para um aumento na ofensiva o especialista pode ser trocado por mais um guerreiro. A sinergia entre heróis é extremamente importante, e alguns deles só são viáveis com um time montado para dar suporte a ele, como o Abathur. Mas isso é algo que nem sempre pode ser decidido, pois *Heroes of the Storm* nos oferece vários modos de jogo diferentes – vários deles com seleção randômica de heróis/jogadores no time.

AS QUATRO FUNÇÕES DOS HERÓIS



GUERREIROS

Eles formam a linha de frente das batalhas, com capacidade de absorção de dano elevada e habilidades para controle de campo. Johanna e Anub'arak são ótimos exemplos. Temos também os off-tanks, guerreiros que absorvem menos dano mas compensam batendo mais, como Sonya e Tyrael.



ASSASSINOS

A especialidade é causar dano, muito dano. Por outro lado, possuem pouca vida e podem ser derrotados com muita facilidade. São divididos em assassinos de longo alcance (como Jaina e Falstad) e que atuam na base do corpo-a-corpo (como Illidan e Kerrigan).



ESPECIALISTAS

Eles são ótimos no dano, mas são melhores ainda controlando o mapa. Usar recursos inimigos a seu favor, atordoar tropas e tomar controle de vários cantos do mapa ao mesmo tempo fazem a diferença aqui. Sylvanas, Abathur e Os Vikings Perdidos são alguns exemplos de heróis especialistas.



SUORTE

Se você enxerga o suporte apenas como um curador, reveja seus conceitos – pelo menos no Nexus! Além da cura os heróis de suporte ajudam com buffs, controle de heróis adversários e, em alguns casos, até com dano – como a Tyrande, considerada off-support.



CAMPOS DE BATALHA

Os campos de batalha são um dos grandes diferenciais de *Heroes of the Storm*. Em vez de contar com um mapa único com estruturas básicas e apenas um objetivo, concentrando a luta apenas na matança, o jogo traz 7 campos de batalha diferentes (e mais um chegando em breve, também com a expansão *Conflito Eterno*), com mecânicas distintas – e todos são utilizados em partidas comuns e campeonatos.

As mecânicas dos campos de batalha favorecem a colaboração do time, e quanto mais coordenados os jogadores estiverem, mais vantagens eles poderão conseguir nos mapas. Todos eles possuem objetivos

específicos, além de acampamentos de mercenários que podem ser dominados para ajudar seu time. Saiba mais sobre eles aqui:

1. CLAREIRA MALDITA

Lanes: 3

Recursos: 4 acampamentos de mercenários, 2 chefes

Mecânica: O objetivo aqui é coletar tributos, que aparecem em locais específicos do mapa. A aparição e localização desses tributos são notificados 15 segundos antes de seu aparecimento para todos os jogadores. Ao coletar 3 tributos você tem a bênção do Senhor dos Corvos em forma

de maldição no time oponente: todos os lacaios deles tem a vida reduzida a 1 e as torres e estruturas defensivas são desativadas por 69 segundos. Aqui, você quer muito pegar os 3 tributos. E definitivamente, de forma alguma, quer que seu time seja amaldiçoado.

2. CONDADO DO DRAGÃO

Lanes: 3

Recursos: 5 acampamentos de mercenários

Mecânica: Nos extremos superior e inferior dos mapas existem os santuários do Sol e da Lua. O objetivo é que seu time domine os dois santuários ao mesmo tempo para libertar o poder do Dragão para sua equi-





pe. Para dominar os santuários pelo menos um jogador da equipe deve ficar dentro da esfera que o delimita até a conquista, e quanto mais jogadores do time ali, mais rápida é a conquista. Quando um time domina os dois santuários o Poder do Dragão pode ser liberado: no meio do mapa existe uma estátua de Dragão, que deve ser ativada por um jogador do time que domina os santuários. O Dragão dura 60 segundos ou até que sua vida acabe, e toma o lugar do herói que o ativou na partida. Suas habilidades dão uma quantidade absurda de dano enquanto jogam os inimigos longe – perfeito para avançar nas lanes e destruir estruturas inimigas. É um mapa com movimentação frenética, e você deve garantir o Poder do Dragão sempre que possível.

3. JARDIM DO TERROR

Lanes: 3

Recursos: 6 acampamentos de mercenários

Mecânica: O mapa possui duas fases: dia e noite. A partida começa no Dia, e em 90 segundos a Noite chega - trazendo um chefe e grupos de monstros espalhados entre as lanes. Ao morrer, esses monstros

derrubam sementes, que devem ser coletadas pelas equipes. Ao juntar 100 sementes seu time pode ir até a base e invocar o Horror Vegetal, que dura 80 segundos, e como o Dragão do Condado do Dragão, é controlado por um jogador no lugar do herói. O Horror possui uma habilidade de dano massivo e uma habilidade de controle de mapa, que transforma todos os inimigos em seu raio em plantas inofensivas. Use ele preferencialmente durante a fase do dia e na destruição de estruturas. É um dos mapas mais demorados, então ative o Horror sempre que possível e não entre em pânico imediato caso o outro time o ative antes.

4. BAÍA DO CORAÇÃO NEGRO

Lanes: 3

Recursos: 5 acampamentos de mercenários, um chefe e 4 acampamentos de piratas.

Mecânica: No centro do mapa existe um navio pirata, com o Capitão Coração Negro. Por uma boa quantidade de Dobrões esse arsenal pode ser utilizado para bombardear a base e estruturas de seu inimigo. Você



consegue dobrões destruindo baús do tesouro, derrotando acampamentos de mercenários e piratas, e matando heróis do time inimigo que estejam carregando Dobrões. A ativação do navio não é automática – você deve ir até o Capitão entregar os dobrões que carrega. O principal objetivo do mapa é coletar dobrões e ativar o bombardeio, pois o dano dele é absurdamente alto.

5. MINAS ASSOMBRADAS

Lanes: 2

Recursos: 3 acampamentos de mercenários, 2 torres de vigia

Mecânica: As Minas Assombradas são, na verdade, dois mapas em um. Além do mapa principal existe um mapa subterrâneo (a Mina Assombrada) com um golem e vários mortos-vivos. As entradas para a Mina se abrem periodicamente, e lá dentro seu objetivo é matar os mortos vivos e o golem, e coletar os crânios que caem deles. Existe um total de 100 crânios, que são divididos entre os dois times. Após o fechamento da mina são sumonados automaticamente no mapa superior 2 Golens do Túmulo, um





MODOS DE JOGO EM HEROES OF THE STORM

MODO TREINO Jogue ao lado de personagens IA (Inteligência Artificial) contra oponentes IA. É um bom modo de testar heróis com os quais você nunca jogou. Você pode jogar sozinho ou em grupo, e o jogo completa o time aliado/oponente com bots.

MODO COOPERATIVO Jogue ao lado de jogadores reais contra oponentes IA. Se você não se sente confiante para jogar contra jogadores reais, mas quer jogar ao lado dos seus amigos, esse é o modo de jogo para você.

PARTIDA RÁPIDA Alie-se a outros jogadores e batalhe contra oponentes de habilidade parecida. É o modo “padrão” de jogo, sem I.A. Você entra na fila sozinho ou em grupo, e o jogo completa seu time com outros jogadores que também estiverem na fila.

LIGA HEROICA Jogos ranqueados, nos quais é possível entrar sozinho ou em grupo. Para entrar nesse modo de jogo, é necessário atingir o nível de conta 30 e possuir no mínimo 10 heróis, comprados com ouro ou dinheiro real.

LIGA DE EQUIPES Jogos ranqueados, nos quais só é permitido entrar com um time fechado.

JOGOS PERSONALIZADOS Crie uma partida personalizada para jogar com seus amigos. É criada uma sala em que ambos os times se formam, permitindo a inclusão de 2 espectadores. Ao fechar os times (que podem ser completados com IA), o mapa e heróis são escolhidos e a partida é iniciada. É o modo de jogo utilizado em campeonatos.

para cada time, e a quantidade de crânios coletada por seu time vai determinar a força dos golens. Eles não são controláveis, mas sempre vão investir contra a base do time inimigo. O foco nesse mapa é ter pelo menos uma torre de vigia sob seu controle e coletar a maior quantidade possível de crânios sempre. Evitar que o time adversário capture mercenários também é importante para a vitória.

6. TEMPLO CELESTE

Lanes: 3

Recursos: 5 campos de mercenários, um chefe.

Mecânica: No Templo Celeste, há três obeliscos de poder concentrado. Periodi-

camente, os templos são despertados, e os jogadores precisam capturá-los para que eles disparem seu poder contra a base inimiga. É possível capturá-los entrando na área demarcada em frente ao obelisco, porém, os guardiões do templo surgirão para te atrapalhar – além dos jogadores inimigos, que tentarão disputar o controle. O foco nesse mapa é controlar o máximo de templos possíveis, dividindo o time de forma eficiente quando mais de um templo estiver ativo por vez. Capture os mercenários no intervalo entre as ativações, e o chefe quando seu time estiver na vantagem. O posicionamento do time é a chave aqui, e heróis com dano em área garantem uma boa vantagem.

7. TUMBA DA ARANHA-RAINHA

Lanes: 3

Recursos: 3 acampamentos de mercenários e 1 chefe

Mecânica: Existem dois pedestais de oferendas no centro do mapa, que são ativados através da entrega de gemas. Os laiaos regulares dos times, nesse mapa, são aranhas mecânicas, que dropam uma gema ao morrer. Heróis inimigos dropam 3 gemas ao serem mortos, e as gemas são a moeda desse mapa. Elas devem ser coletadas rapidamente pois desaparecem, e ao juntar a quantidade suficiente delas você deve entregá-las em um dos pedestais de oferendas. A primeira ativação é feita com 50 gemas, e as seguintes custam 5 gemas a mais que a anterior.

Entregas bem sucedidas fazem com que a Aranha Rainha invoque três poderosas Tece-Teias, uma por lane, para lutar em favor de seu time dando uma quantidade enorme de dano. Elas atacam até serem derrotadas, então você deve buscar invocá-las sempre que possível. Tente manter vantagem na lane central para facilitar as entregas. 🕷️



Plataforma: PC | Estúdio: Blizzard | Editora: Blizzard | Lançamento: Junho/2015

NOSSOS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

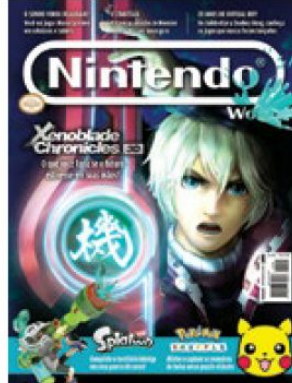
NAS BANCAS E LIVRARIAS DE SUA CIDADE



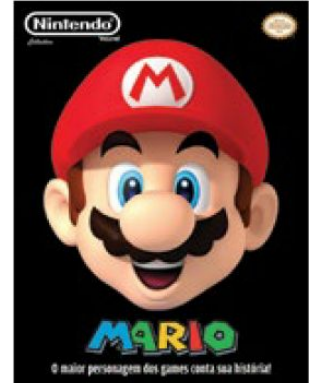
Revista EGW nº 161



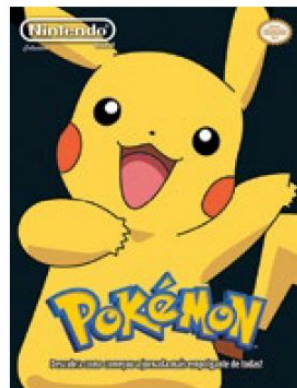
Revista EGW nº 162



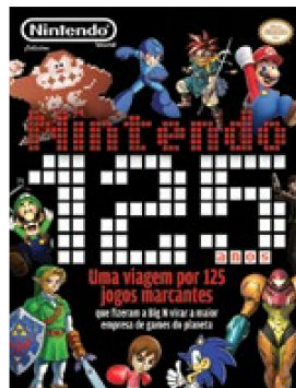
Revista Nintendo World nº 190



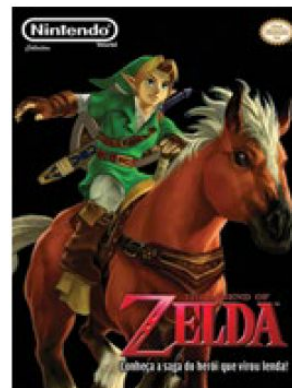
Revista Nintendo Collection Mario



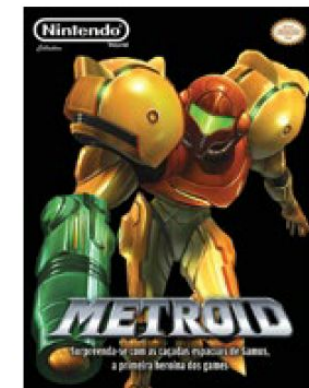
Revista Nintendo Collection Pokémon



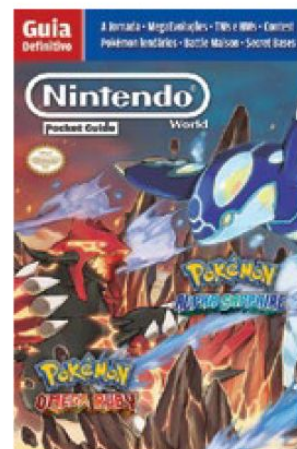
Especial 125 anos da Nintendo



Revista Nintendo Collection Zelda



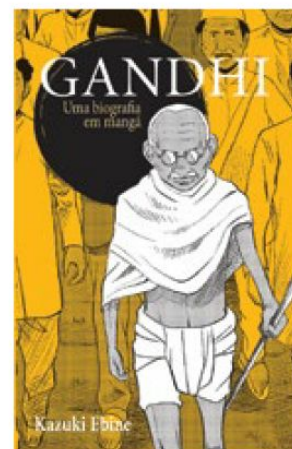
Revista Nintendo Collection Metroid



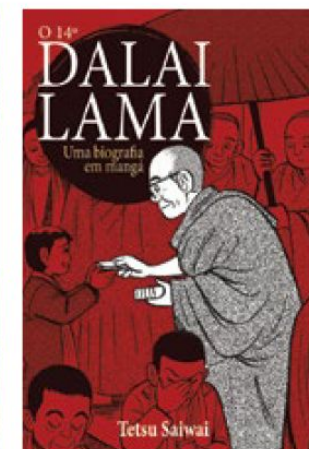
Nintendo Pocket Guide
Pokémon



Revista Clube GO nº 2
no formato clássico de revistinha



Gandhi:
Uma biografia em mangá



14º Dalai Lama:
Uma biografia em mangá

TAMBOR

CASE
EDITORIAL

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

Se não encontrar nossas publicações
em sua cidade, acesse

popster
.com.br

ASSASSIN — C R SYNDICATE



LANÇAME



 /UBISOFT.BRASIL

 /UBISOFTBRASIL

 @UBISOFTBRASIL

 ASSASSINSCREED.COM

ASSIN'S BLOODLINE DIE WITH A VICAR

NOVEMBER 2015

PC
DVD ROM
ESRB M

XBOX ONE

PS4

18

UBISOFT

O FRANKENSTEIN QUE VOA

Game finlandês para iOS alcança números incríveis com apenas seis dias de lançamento e já mira o mercado brasileiro como um de seus principais alvos no mundo dos mobiles: ninguém nos segura!



Em meados de maio último, o estúdio finlandês Small Giant lançou o jogo *Oddwings Escape* na App Store, acreditando que as aventuras de seu pato com jeito de Frankenstein e sua turma poderiam ter uma boa repercussão online. Seis dias após o lançamento do F2P (free to play), a surpresa: um milhão de downloads que lhe deram uma excelente posição no Top 10 na categoria “games para iPhone” em 73 países e na categoria “games para iPad” em 87 países.

Disponível em 15 línguas diferentes, inclusive o português, o jogo mistura vários gêneros e faz o jogador alçar voo e planar por uma série de percursos recheados de puzzles para resgatar os Oddwings do laboratório do maléfico Dr. Rooster. Cada personagem possui uma dinâmica de voo diferente, tornando-os únicos em cada partida – e isso é que faz toda a diferença.

A **EGW** conversou com Timo Soininen, presidente da Small Giant Games, que direto de Helsinque, na Finlândia, conta como espera conseguir conquistar o coração dos gamers brasileiros.

EGW: Um milhão de downloads em seis dias. Vocês já estavam esperando essa receptividade toda?

Timo Soininen: Não nego que sempre sonhamos em começar já com um grande sucesso, mas ficamos realmente surpresos com a popularidade do jogo e o feedback que recebemos do mundo inteiro, especialmente do Brasil e dos Estados Unidos.

O mercado hoje está inundado de jogos F2P. Qual o segredo de *Oddwings Escape* para se diferenciar dessa multidão? Criar algo de fato diferente em termos de gameplay e de conceito. Existem tantos

clones de *Candy Crush* e de *Clash of Clans* no mercado que nós, como jogadores, ficamos cansados. Por isso, decidimos fazer algo novo de verdade, com uma nova física, com jogabilidade baseada em voos, mas que tivesse visual de primeira e elementos fortes de interatividade social.

Como funciona a tecnologia de multiplayer assíncrono?

Ela permite que você voe com amigos – ou contra eles – mesmo que ambos estejam offline do game.

***Oddwings* já nasceu devidamente localizado para o português. Qual a importância do mercado brasileiro de hoje em dia para essa indústria?**

O Brasil é atualmente um dos maiores mercados do mundo e obviamente é importantíssimo para nós. Pra falar a verdade, a localização para o português foi uma das primeiras e mais importantes que fizemos. Além disso, acredito que os gráficos e o visual do jogo em geral caem em cheio no gosto dos brasileiros. 🌐



“Existem tantos clones de *Candy Crush* e de *Clash of Clans* no mercado que nós, como jogadores, cansamos. Por isso, decidimos fazer algo novo”

Timo Soininen



Plataformas: Mobile (iOS) | Estúdio: Small Giant | Editora: Small Giant | Lançamento: Maio/2015

BATMAN

ARKHAM KNIGHT

Os super vilões te esperam em Arkam Knight.
Seja você o Cavaleiro das Trevas.



ID 4813393

ID 4813394

ID 4813395

**A EDIÇÃO LIMITADA
INCLUI AS DLCs:**

- › Arlequina
- › Capuz Vermelho
- › Batmóvel Protótipo

a partir de:
R\$ 119,90

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


Televendas
4002-3050

PREÇO BOM E OLHO NO JOGO

Lançado pela Philips, o monitor Gioco Gamer se destaca pela SmartImage, que promete ser capaz de otimizar as configurações para cada tipo de game – até porque FPS e RTS têm exigências diferentes

Com foco firme no público gamer, a Philips coloca no mercado nacional o monitor Gioco Gamer, que se destaca pelo tempo ágil de resposta de 1 milésimo de segundo (SmartResponse) e tecnologia Flicker-free, que controla o brilho e reduz o flicker para mais conforto durante longas sessões em frente à tela, evitando o cansaço dos olhos durante os jogos. Ou você acha que é fácil ficar 11 horas seguidas jogando *The Witcher 3: Wild Hunt* no Xbox One?

O monitor também promete boa qualidade da imagem, com resolução aprimorada de 1.920 x 1.080 Full-HD, detalhes nítidos e cores realistas. Outra feature interessante é a SmartImage, capaz de otimizar as configurações para cada tipo de game. É possível, por exemplo, no modo de FPS (tiro em primeira pessoa) visualizar objetos em ambientes escuros, enquanto no modo de RTS (Estratégia em tempo real), áreas específicas são destacadas e a tela pode ser ajustada.

O monitor possui três saídas HDMI, sendo duas HDMI do tipo tradicional e um HDMI para conexão MHL (que é feita através de um smartphone). 



Fabricante: Philips
Preço médio: R\$ 600,00

MOUSE GAMER STEEL LIGER

O mouse Gamer Steel Liger se destaca pelo design ergonômico, com base produzida em aço inox AISI 304. Ele apresenta acabamento emborrachado na parte superior, leitor infravermelho de 2G e 125Hz de conexão.

“Ele se destaca por ter diferentes tipos de iluminação interna para cada nível de DPI. São detalhes que oferecem mais conforto ao usuário, além de aprimorar a experiência de jogo”, garante Antônio Nascimento, gerente da linha de Games Dazz.



Fabricante: Dazz
Preço médio: R\$ 160,00

ZEN PAD 8.0

Durante a Computex 2015, que aconteceu em Taiwan, em junho último, a Asus anunciou o Zen Pad 8.0. Trata-se de um tablet de 8 polegadas que promete funções específicas para o entretenimento (games incluídos!), como áudio em surround sound 5.1 e bateria com 15 horas de uso, suficiente para jogar ininterruptamente durante o mais longo dos voos internacionais.

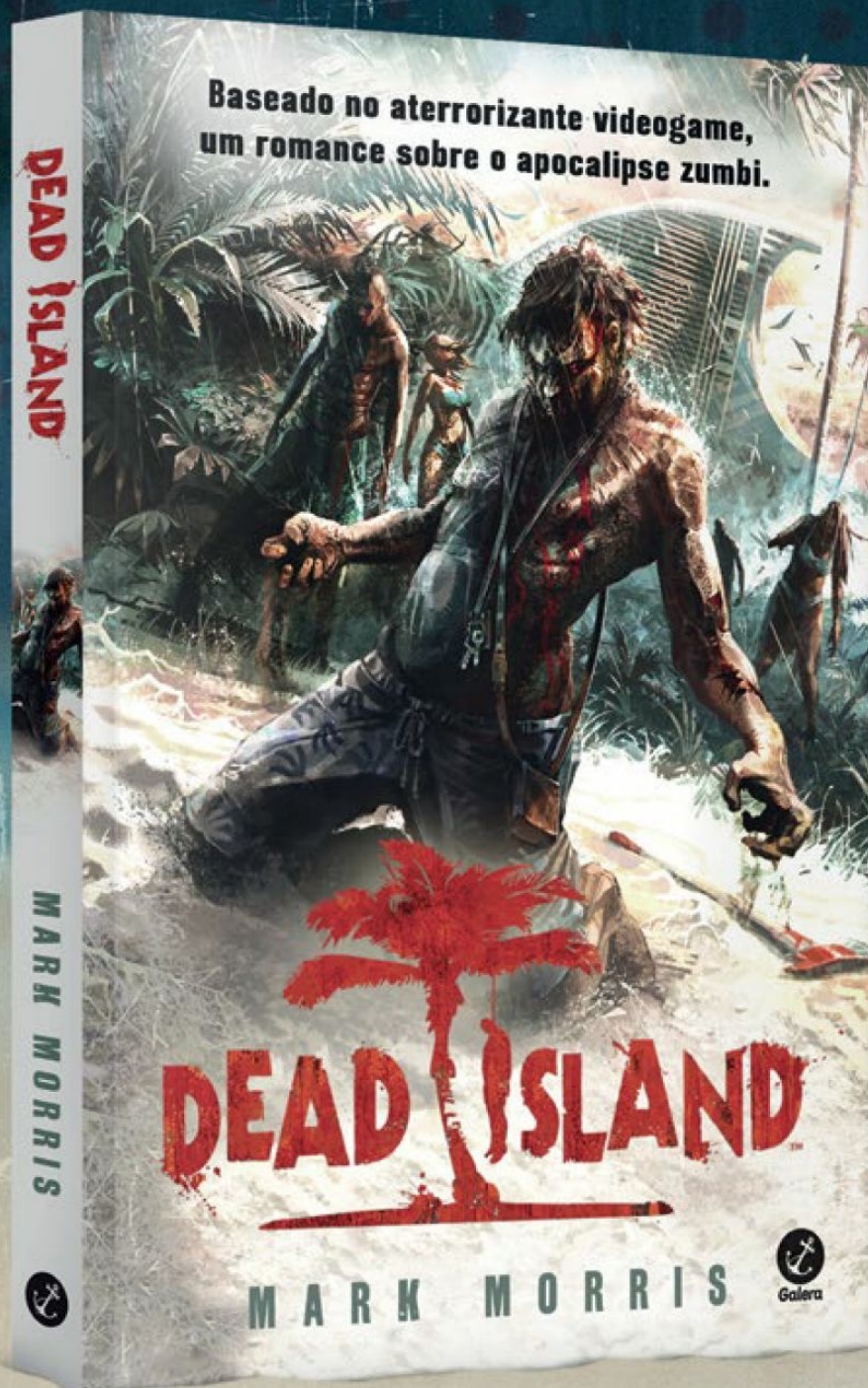
O ZenPad 8.0 estará disponível com conectividade LTE/Wi-Fi e recursos de telefonia ou em um modelo apenas com Wi-Fi. A tela HD IPS tem a tecnologia VisualMaster de aprimoramento de imagem, incorporando recursos como Tru2Life e TruVivid, que trazem ao sistema de processamento de imagens das TVs mais sofisticadas.



Fabricante: Asus
Preço médio: Não divulgado

*Bem-vindo à ilha de Banou,
um paraíso pelo qual você*

MATARIA



O MAIOR MUNDO DO BRUXO

Apesar do hype exagerado, o jogo já desponta como um dos maiores, mais viciantes e melhor produzidos nos últimos 10 anos. Ainda assim, é bom colocar os pés no chão com as limitações e com cenas de sexo



Está aqui o “Skyrim killer”, o maior RPG de mundo aberto da história, o mais longo game já feito... Tudo isso já foi dito nos últimos meses, pois o hype é enorme. Mas vamos começar com os pés no chão, ignorando tudo isso aí que foi falado assim que o jogo saiu, pois *The Witcher 3: Wild Hunt* é sim absolutamente excepcional, viciante, com uma história cativante etc. Mas o hype outra vez foi um pouquinho exagerado.

O fato é que temos aqui um dos games mais bonitos e bem cuidados da história, com uma ambientação vasta e belíssima que rivaliza com cenários de mundos abertos que são verdadeiras obras-primas, como os de *GTA V*, *Red Dead Redemption* e *Assassin's Creed: Black Flag*, por exemplo. As viagens a cavalo pelas florestas, planícies, praias e lagos de *Wild Hunt* têm um fator imersivo único, viciante. Mas não dá para dizer que temos aqui um open world no sentido literal da expressão.

O conceito de mundo aberto parte do princípio de que você pode viajar para qualquer ponto de um mapa usando os meios de transporte do jogo – aqui neste caso, cavalos. Algumas regiões do mapa, como White Orchard (que ambienta a primeira hora do game), o arquipélago Skellige, Kaer Morhen e o Palácio Real de Vizima não são acessíveis em tempo real, viajando a pé ou a cavalo. Então, tecnicamente falando, não é um mundo aberto.

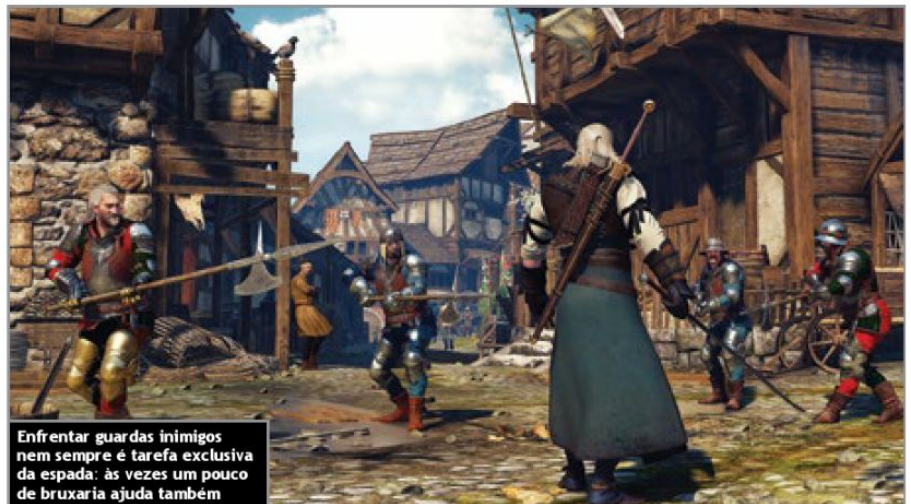
Alguns outros lugares do mapa você pode até dar uma fuçada, mas não vai conseguir derrotar os inimigos se não tiver avançado o suficiente. Digamos, por exemplo, que suas habilidades estão no nível 4, mas você resolve fuçar numa parte longínqua do mapa na qual você só deveria chegar quando estivesse lá pelo nível 20. Resultado: vai encontrar inimigos nível 20 e não importa o quanto tente, você não vai vencê-los. Então, é preciso controlar seu ímpeto explorador de mundos abertos, pois isso pode matar parte da diversão.

Outra característica essencial dos open worlds é que ao explorar os cenários abertos você sempre encontrará muitos elementos para interagir. Mas não espere

encontrar muito disso em *Wild Hunt*.

Alguns lobos aqui, uns monstros acolá, mas não crie expectativas por tesouros maravilhosos (como em *Assassin's Creed: Black Flag*) ou animais mitológicos (como em *Red Dead Redemption*), pois não há muita distração para tirá-lo de suas missões, sejam as principais, sejam as side-quests.

Diante desse contexto, a diversão aqui é entrar de cabeça no enredo e não ficar explorando os cenários aleatoriamente, pois só assim você vai poder curtir uma narrativa espetacular como só um RPG de ação de altíssima qualidade consegue oferecer. Não tente jogar *Wild Hunt* como você joga *Skyrim* ou *GTA*. Não rola.



Enfrentar guardas inimigos nem sempre é tarefa exclusiva da espada: às vezes um pouco de bruxaria ajuda também

Os combates também refletem essa espécie de política da CD Projekt Red. A maioria das lutas você pode se virar muito bem com uma espada mais leve e uma mais pesada, mas o jogo tenta a todo custo incentivar você a usar ferramentas como o Sinal Axii, a luz Igni, o óleo para espada ou as poções mágicas. OK, faz parte da história, mas muitas vezes a gente só quer cortar algumas cabeças e seguir em frente, sem ficar revirando páginas e páginas de um inventário para descobrir qual item está faltando para fazer determinada poção.

Essa história de que “o menos é mais” poderia muito bem ser aplicada mesmo em RPGs de fantasia medieval, afinal, com tantos elementos para administrar, não é nenhuma surpresa que os “loadings” durem uma eternidade, assim como alguns diálogos – e ambos poderiam ser diminuídos para a metade do tempo. Curiosamente, quando jogamos com a belíssima Ciri, a coisa fica mais simples e direta, ainda que as cenas de sangue pareçam ficar ainda mais gores.

ENVOLVENTE COMO POUCOS

O fato é que poucos jogos conseguem envolver a gente com tanta intensidade hoje em dia. Tornou-se comum ver nas redes sociais amigos discutindo decisões tomadas em *Wild Hunt*, soluções para os problemas mais triviais (levei uma eternidade para achar a cabra de um bruxo numa floresta: e era uma das coisas mais simples a se fazer!) e dicas para as missões paralelas. Aliás, a quantidade de side-quests é enorme e extremamente variada, passando de aventuras empolgantes para bobagens irritantes que nem deveriam ser chamadas de “missões”. Ainda assim, todas se exceção são muito executadas, com mecânicas de ação impecáveis.

O fato é que longos diálogos e escolhas que você faz ao longo do jogo trazem

8 MODOS DE CHEGAR ÀS CENAS MAIS QUENTES

O que seria da série *The Witcher* sem cenas de nudez e de sexo? E nosso protagonista Geralt se dá muito bem com as belíssimas Yennefer, Keira e Triss. Mas como chegar às cenas mais quentes? Existem alguns modos:

- 1. KEIRA METZ** Após completar as missões “Caçando uma Bruxa” e “Vagando no Escuro”, Geralt encontrará Keira, que a convida para ir à casa dela. Se ele aceitar, terá que cumprir uma missão (“Torre de Ratos”) em uma ilha e uma side-quest (“Favor para uma Amiga”), para em seguida ser convidado para jantar com ela à luz do luar. Ao final do jantar, se você aceitar a última proposta dela, a coisa vai esquentar ao ar livre mesmo.
- 2. TRISS MERIGOLD (I)** A paixão antiga de Geralt é mesmo Triss, que ele reencontra em Novigrad enquanto procura pistas de Ciri. Após completar a missão “O Tesouro do Conde Reuven”, Geralt é convidado por Triss para cumprir a side-quest “Uma Questão de Vida e Morte”, que se passa em um baile de gala. Enquanto trocam a roupa pro baile, a coisa pega fogo entre os dois.
- 3. TRISS MERIGOLD (II)** Os dois voltam a protagonizar cenas “calientes” na side-quest “Agora ou Nunca”, quando Triss decide deixar Kovir com outros feiticeiros, mas Geralt pede para ela ficar. O diálogo que se segue vai definir se teremos ou não mais uma cena de amor fervente entre os dois.
- 4. YENNEFER (I)** No final da missão “O Rei está Morto”, Geralt diz para Yennefer que não se importaria de vê-la trocar de roupa. E vê.
- 5. YENNEFER (II)** Se as coisas rolaram bem entre eles na missão “O Rei está Morto”, você terá uma nova rodada de cenas quentes em “Não há Lugar como o Lar”.
- 6. BORDÉIS** Se decidir passar a noite em algum bordel de Novigrad, você tem algumas opções interessantes para se “aquecer”. No Passiflora, procure a Madame Marquise Serenity para saciar sua “fome”; Já no Crippled Kate’s, você encontrará as garotas mais bela ao norte do rio Pontar.
- 7. JUTTA** Durante a side-quest “Donzela de Ferro”, lute no mano-a-mano com a espadachim Jutta e, ao vencê-la, será convidado para uma noite das mais quentes com ela. Importante: não use armas na hora da luta, senão a coisa não rola.
- 8. MADAME SASHA** Uma noite com ela vale a pena, mas não é tarefa das mais simples. É preciso vencer o Torneio de Gwent em “High Stakes”.



consequências na história que se desenrola. Decisões tomadas em relação a uma aldeia, por exemplo, fizeram com que eu voltasse lá depois de muitas horas de jogo. Eu a encontrei destruída, como consequên-

cia de decisões que tomei. Isso cria um senso de responsabilidade enorme com o enredo. É fantástico.

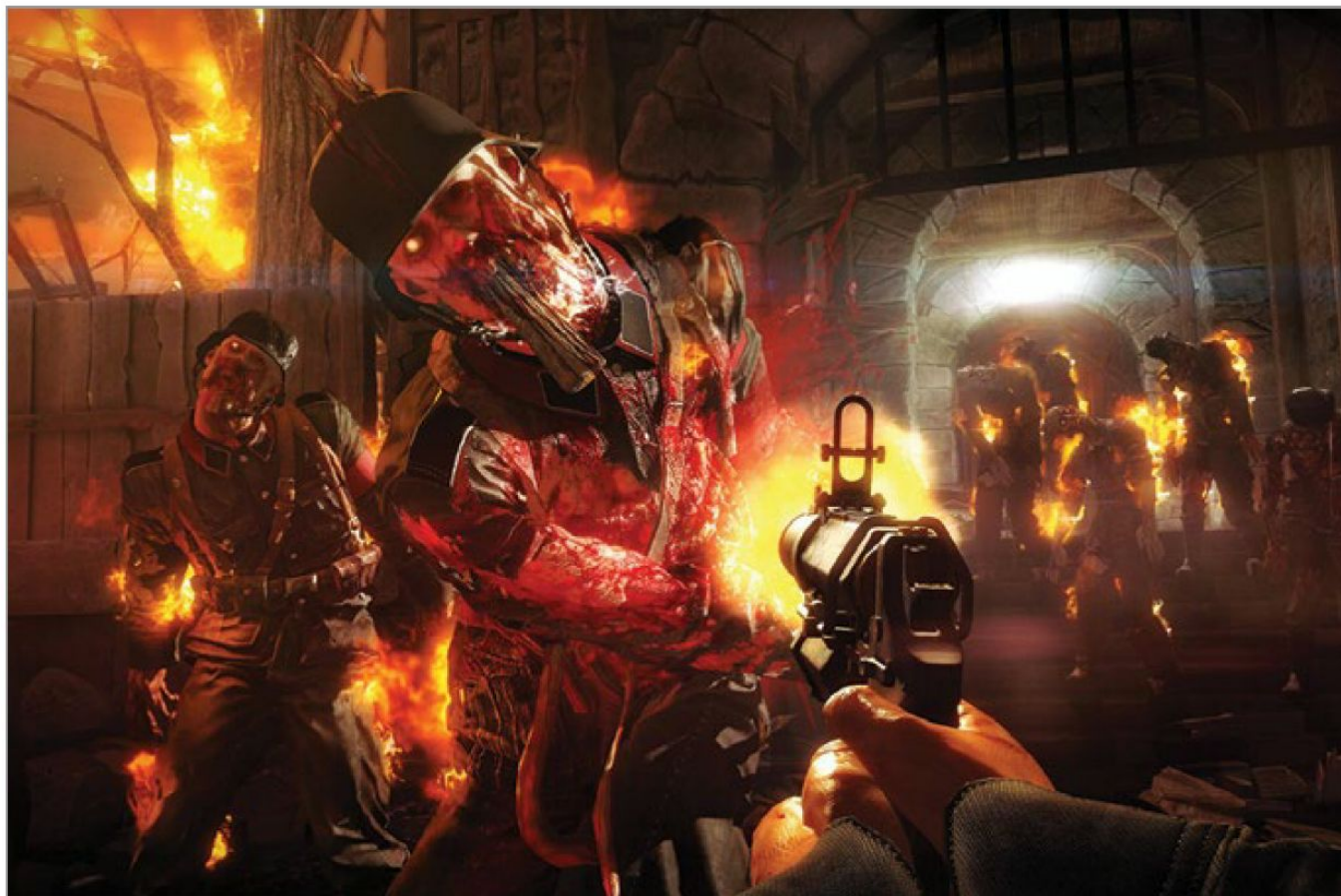
The Witcher 3: Wild Hunt é um jogo profundo. Não é para brincar com amigos numa festa ou pra se divertir nas horas vagas: ele é como um livro, precisa ser degustado em dias de jogatina. Para fazer esse review, por exemplo, completei 100 horas de jogo e não consegui chegar nem à metade dele. E isso é sintomático para mostrar a qualidade do que vimos. 🍷



9,5
Plataformas:
 PC, PS4, XO
Estúdio:
 CD Projekt Red
Editora:
 Warner
Lançamento:
 Maio/2015

DE VOLTA AO CASTELO NAZI

Prestes a perder a 2ª Guerra Mundial, o exército americano envia Blazkowicz para o castelo Wolfenstein para encontrar a localização exata do quartel-general de Deathshead



Há poucas desenvolvedoras que conseguem mesclar tão bem elementos que faziam os shooters antigos um sucesso com o design que vemos nos novos projetos. A Machine Games é uma delas, *The Old Blood* é mais uma prova de que eles estão no caminho certo. A estrutura lembra bastante a de *Return to Castle Wolfenstein*, lançado em 2001 pela Gray Matter Interactive. Mais especificamente, *Old Blood* parece uma recontagem moderna dos eventos ocorridos na primeira metade do shooter clássico.

Sentimos, no entanto, que as fases que se passam no castelo não foram bem aproveitadas. Boa parte dos eventos requerem furtividade, mostram corredores extremamente apertados, poucos momentos onde nos sentíamos no controle total da situação. Em outras situações, ser furtivo aparece como opção, muito bem-vinda por sinal, mas essa extrema linearidade e o pouco foco na exploração decepcionaram

bastante. Como uma ferramenta de narrativa, os primeiros capítulos são essenciais para que o jogador consiga entender as dificuldades enfrentadas por Blazkowicz para fugir do castelo, ao mesmo tempo vemos que isso poderia ser feito com uma

dificuldade elevada e mais ação. Ficamos com vontade de conhecer mais sobre os segredos do castelo, conhecer mais locais exploráveis – e fomos literalmente impossibilitados disso.

É só a partir do segundo ato que *Old*



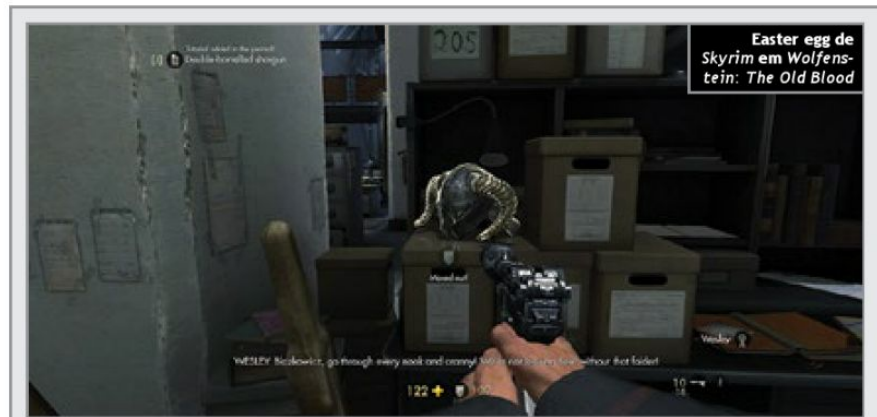
Blood começa a mostrar qualidades, uma cadência refinada entre momentos de ação, história, fuga e furtividade.

Nela também começamos a ver Blazkowicz se tornar um personagem mais frio, como ele é apresentado ao jogador em *New Order*. A Machine Games conseguiu novamente manter a qualidade do desenvolvimento de personagem ao presenciar os horrores da guerra. Parte disso ocorre devido ao ótimo trabalho de dublagem feita por Brian Bloom, ator nova-iorquino que já brilhou no cinema, na TV e em games como *Dragon Age*, *Call of Duty*, *Gears of War*, *StarCraft*, *Mass Effect*, *Xcom* e *Halo*, entre tantas outras séries.

UMA ESPINGARDA BARULHENTA

O combate de *Wolfenstein: The Old Blood* difere pouco de *The New Order*. As novidades ficam por conta de uma espingarda de cano serrado e um cano, usado com bastante frequência nos primeiros capítulos. As outras se limitam a versões "velhas" das espingardas ou rifles de *New Order*. Felizmente, ele ainda mantém o estilo frenético; ser rápido no gatilho é uma habilidade necessária para sobreviver nas dificuldades mais elevadas.

O que faz o combate ser tão bom é a forma com a qual os inimigos reagem



EASTER EGGS E FASES SECRETAS PARA ACHAR

Ao longo de *Wolfenstein: The Old Blood*, você poderá encontrar objetos que fazem referência a outros jogos da Bethesda, como *Skyrim*.

The Old Blood traz também fases secretas de *Wolfenstein 3D*. São um total de nove espalhadas pela campanha. Será que você conseguirá encontrar todas?


aos disparos das armas. Não é apenas um boneco que parece desmontar ao ser morto: animações mais elaboradas trazem realismo. Em certa cena, por exemplo, disparamos contra um soldado que se desequilibrou e caiu de uma plataforma. Ao tentarmos isso de novo, não conseguimos com outras armas.

As diferenças gráficas em *The New Order* e *Old Blood* se tornam evidentes logo nos

primeiros minutos. A iluminação ganhou uma maior atenção, os modelos dos personagens agora oferecem mais detalhes, o cenário está mais "vivo". Já o iD Tech 5, o mesmo motor gráfico usado em *Rage* e *Evil Within*, continua repleto de problemas. As texturas demoram a carregar tanto no PC como nos consoles e inconsistências nas sombras são muito evidentes.

OUTRO PONTO FRACO: O ÁUDIO

O som também é outro ponto fraco de *The Old Blood*: falta uma noção de distância. Uma granada pode explodir no pé do personagem ou em outra sala que o som é o mesmo, não existe diferença. Nas dificuldades mais altas, isso começa se transformar em um problema grave, já que não conseguimos prever exatamente de qual porta o inimigo poderia entrar. Na versão de PlayStation 4, o problema se agrava a ponto de em muitas cenas não conseguirmos sequer ouvir as vozes.

Com uma duração em torno de oito a nove horas, *The Old Blood* desenvolve melhor os personagens, oferece um combate divertido e cenários intrigantes a serem explorados. Se não fossem pelos problemas de áudio e a inconsistência dos capítulos iniciais, talvez tivéssemos um jogo melhor até mesmo do que *The New Order*. 



As fases que se passam no castelo não foram bem aproveitadas. Boa parte dos eventos requerem furtividade, mostram corredores extremamente apertados e pouco controle efetivo da situação



8,0

Plataformas:
PC, PS4, XO
Estúdio:
Machine
Editora:
Bethesda
Lançamento:
Maio / 2015

A BOA MAGIA EXPERIMENTAL

Com visual caprichado, referências à cultura pop e multiplayer muito divertido, o jogo começa a se afastar da "maldição" de ser um clone de *Diablo* e ganha personalidade neste seu segundo título



O primeiro *Magicka* não era um jogo muito "normal". O que começava como um clone de *Diablo* se tornava pouco a pouco um hack'n'slash multiplayer (que de espadas e escudos não tinha nada), no qual abundavam cultura pop, experimentação e destruição gratuita (muitas vezes do seus companheiros de grupo). E é nessa base que *Magicka 2* aparece: os escandinavos da Pieces Interactive trocaram inovação pelo clássico "mais do mesmo, porém, maior e melhor". E isso não foi necessariamente uma escolha ruim.

A aventura começa muitos anos antes do primeiro título. Descobrimos que os sádicos esforços de magos do passado para salvar o planeta ficaram conhecidos como Wizard Wars, um dos piores episódios do fantástico reino do game, quando quase toda a população fora dizimada. Em virtude disso, qualquer praticante da magia encapuzado tende a ser encarado com pessimismo – o que explica a maioria dos habitantes do mundo atacarem o seu grupo logo de cara. Seu único amigo durante a empreitada será um misterioso ser chamado Vlad (que insiste no fato de não ser um vampiro), tomando para si a missão de guiar os heróis rumo a seus destinos.

O grosso mesmo de *Magicka 2* acontece no campo de batalha. São fases isométricas lineares, nas quais ondas e mais ondas de inimigos surgem de todos os cantos. O sistema de magia do primeiro game retorna idêntico, deixando os quatro jogadores selecionarem cinco elementos de uma roda de oito, em que cada combinação resulta em um experimento.

EXPERIMENTAÇÃO ATÉ NA LUTA

Grande parte da diversão do jogo está nessa experimentação, ainda mais considerando que muitas combinações literalmente acabam explodindo na sua cara ou na cara dos seus companheiros – o que é ainda mais engraçado. Durante o combate, podemos aplicar os elementos de diversas formas, simplesmente disparando, explodindo a sua volta, aplicando em si ou mesmo garantindo propriedades mágicas para seus armamentos.

No começo da aventura, basicamente o desafio (e a diversão) está na forma de achar maneiras de se colocar um fim às hordas de inimigos. Porém, com a evolução da dificuldade, surgem inimigos cada vez mais engenhosos e imunes a determinados elementos, forçando o gameplay a um patamar muito mais tático.

Visualmente, a aventura é bem mais robusta que o primeiro título, mas a graça real está nas várias citações e referências à cultura pop. Atrás de um muro de gelo, logo durante as primeiras fases, reside um cavaleiro solitário chamado John Frost, enquanto mais para frente uma side-quest permite aos magos invocarem um mal ancestral conhecido apenas como Kuthulu, coisa que faria o mestre do terror H.P. Lovecraft sorrir de alegria... ou não.

O único tropeço de *Magicka 2* é a mudança na forma como selecionamos cada magia. O que antes utilizava apenas direcionais, agora pede vários botões, fazendo do processo um pouco mais confuso do que deveria ser. Em troca, ganhamos um sistema de atalhos em cooldowns. Funciona. Tirando isso, o retorno dos magos escandinavos é muito bem-vinda. 🎮



7,5

Plataformas:
PC, PS4
Estúdio:
Pieces
Editora:
Paradox
Lançamento:
Maio / 2015

SÓ PRA QUEM TEM VOLANTE

Com mais de 70 carros e 30 pistas disponíveis, *Project Cars* chega esbanjando beleza e busca agradar aqueles que gostam de corridas mais realistas, com gameplay situado entre arcade e simulação real

Três anos de desenvolvimento e uma comunidade de fãs forte: *Project Cars* foi criado desde o primeiro minuto para oferecer belos gráficos e uma jogabilidade mais realista. O ronco dos motores impressiona, os reflexos do carro em uma pista chuvosa nos deixam boquiabertos – mas não sem alguns problemas.

O game foi feito com o PC em mente. Dos menus à personalização de controles, tudo fica mais fácil ao usar o mouse. Nos consoles, os menus às vezes atrapalham a diversão, especialmente quando não apontam exatamente para onde o jogador deve clicar para voltar uma janela ou alterar uma configuração.

A jogabilidade fica em um meio termo entre arcade e simulação. Não tão realista quanto os mais poderosos simuladores do PC, nem tanto *Need for Speed*. O resultado é muito bom de se jogar no volante, mas não no controle. Ao jogarmos com o Dual Shock 4, só conseguíamos controlar os carros mais potentes com as assistências e com o controle de tração ligados.

Há uma quantidade de parâmetros que podem ser ajustados no controle, muito mais do que outros jogos no mercado – mas infelizmente o que a Slightly Mad coloca como padrão está longe do recomendável. Perdemos horas para tentar chegar a uma configuração na qual conseguíssemos ter um controle minimamente razoável.

O maior atrativo para quem for optar para jogar um jogador é o modo carreira que, ao contrário de títulos como *Gran*



Turismo, exibe grande flexibilidade para o jogador. Você pode começar da primeira etapa, corrida de karts, ou ir direto para os poderosos carros de Fórmula C. A escolha é sua. *Project Cars* libera tudo. Mais jogos deveriam fazer isso – ou pelo menos oferecer essa opção.

A SUA CARREIRA NAS PISTAS

A carreira em si é linear: treine na pista, consiga sua classificação, ganhe convites para eventos especiais e vença o campeonato. Ele chega a simular a ideia de que o jogador tem um calendário a cumprir, uma equipe que o contratou, mas, no fundo, são interfaces sem real impacto. Perder corridas resultam apenas em um e-mail irritado do líder da equipe.

Uma carreira dessas seria mais divertida se tivesse conseguido trazer a sensação

de fazer parte de uma equipe. É um problema recorrente em *Project Cars*: parece que é algo “a mais” e nunca é.

O mesmo se pode ver na seleção de carros, que além de ser pequena, apenas uma meia dúzia dos mais de 70 carros que são realmente divertidos de controlar seja no volante ou no controle. Alguns ainda sofrem com bugs na direção ou se comportam de maneira estranha.

É inegável que *Project Cars* é bellissimo, da modelagem dos carros aos detalhes da pista, tudo parece ter sido feito com grande cuidado. Mas isso tem um preço nos consoles, como problemas de desempenho em certas corridas. Basta a primeira gota de chuva tocar no chão que víamos a versão de PS4 cortar a taxa de quadros quase que pela metade.

Project Cars é um jogo divertido se você, por acaso, decidir jogá-lo no PC, com um volante. A queda na taxa de quadros na versão consoles, em conjunto com os péssimos controles que precisam de sérios ajustes, fazem com que *Forza* ou *Gran Turismo* se tornem opções mais atraentes para fãs da Sony ou da Microsoft. 🎮



8,0

Plataformas:
PC, PS4, Wii U, XO
Estúdio:
Slightly Mad
Editora:
Bandai Namco
Lançamento:
Maio/2015

AQUI ESTÁ A PEDRA BRUTA

Com produção 100% brasileira, essa bela homenagem aos programas de TV de heróis dos anos 1990 nos leva a uma viagem no tempo em que os *Power Rangers* ainda eram legais e estavam na "moda"

Como era bom ser criança nos anos 1990! Com desenhos animados fantásticos, brinquedos incríveis e programas de TV completamente impróprios para o horário em que eram exibidos, a última década do milênio foi divertida. Uma das maravilhas televisivas daquela época surgiu em 1993 e apresentava um time de adolescentes que batiam em monstros, usavam "collants" coloridos e até possuíam um robô gigante. Sim, eram os *Power Rangers*.

O sucesso do programa foi arrasador e reuniu milhões de fãs pelo mundo. Junto com a fama, surgiram filmes, jogos e muitos outros produtos baseados nos heróis de roupas duvidosas. Vinte anos e muitas temporadas depois, uma desenvolvedora brasileira criou um game-tributo ao programa de TV. E assim surgiu *Chroma Squad*.

Diretamente de Brasília, o time da Behold Studios (responsável também pelo sensacional *Knights of Pen & Paper*) colocou o projeto no Kickstarter e conseguiu financiá-lo com apoio de 4 mil colaboradores.

Em *Chroma Squad*, você comanda um estúdio televisivo que produz um programa semelhante aos *Power Rangers* e que vai precisar ganhar audiência para salvar o mundo. O jogo começa com um grupo de dublês obedecendo um diretor para lá de chato enquanto gravam um episódio. Após sofrerem muitos maus tratos, o time decide se demitir e criar o seu próprio estúdio.

Cada fase do jogo é representada por um episódio do programa, que segue a



fórmula já conhecida da série: derrotar monstros de massinha, derrotar o vilão e batalhar usando o robô gigante. Além disso, os combates são realizados em turnos, no melhor estilo *Fire Emblem* e *Xcom*. Cada personagem possui golpes especiais distintos e sua própria skill tree. Infelizmente, são poucas as habilidades disponíveis e isso acaba ficando meio repetitivo.

Mesmo assim, o jogador precisará quebrar a cabeça para vencer as forças do mal de forma estratégica. *Chroma Squad* conta com três variações de dificuldade, que devem satisfazer desde os players casuais até os viciados em desafios.

MANTENHA O ESTÚDIO NO AR

Além da meta principal de cada fase, existem objetivos secundários que podem ser realizados em troca de recompensas. Cada movimento, inimigo derrotado e golpes especiais dão ao estúdio mais audiência, fator imprescindível para que seu programa continue funcionando.

O estúdio começa em um galpão emprestado, com pouca grana e fantasias

terríveis de papelão. Entretanto, a medida em que se avança no game, tudo vai sendo aperfeiçoado. Os upgrades ajudam na hora de conquistar mais fãs e potencializar os heróis. Além disso, existe um sistema de crafting para melhorar as fantasias e as armas do time.

Um dos grandes trunfos de *Chroma Squad* é a possibilidade de customizar seu esquadrão. Você tem liberdade para escolher o nome dos personagens, do seu robô e até de frases como o grito de transformação dos heróis. Ao fim de cada fase, vários comentários de fãs aparecem na tela e completam a experiência.

Assim como todo o tema que rodeia o jogo, *Chroma Squad* consegue capturar a essência da época que homenageia. Os ambientes e os personagens são retratados no melhor estilo pixel art e incontáveis easter eggs estão espalhados em falas, fases e inimigos. A trilha e os efeitos sonoros também são incríveis. A música tema é sensacional e confesso que me peguei cantarolando essa maravilha mesmo tempos depois de jogar. Você realmente será contagiado pela trilha sonora.

Chroma Squad é um exemplo de que a indústria brasileira de jogos tem potencial enorme. Com atenção aos detalhes, tom bem humorado e um tema incrivelmente divertido, não tem como ignorar a vontade de bater em monstros de massinha. 🎮



8,5

Plataformas:
PC, PS3, PS4, PSV, XO
Estúdio:
Behold
Editora:
Behold
Lançamento:
Abril/2015

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

Patrocínio



Apoio cultural



Realização



japorama

NEM PARECE O TIM SCHAFFER

Triste fim de um projeto cheio de tropeços imperdoáveis, como erros primários cometidos na formatação do jogo, que estragam ideia que poderia ter rendido muito mais do que rendeu. E olha que tinha pedigree!

Broken Age nunca deveria ter sido dividido em duas partes. Terminar o segundo ato do game apenas reforçou minha impressão de que a decisão de separar o título em dois episódios não foi tomada em prol da experiência do game, mas sim como uma saída para a forma desastrosa como a Double Fine gerenciou os recursos conseguidos no Kickstarter para desenvolver o jogo.

Enquanto jogava, não pude conter a forte sensação de déjà-vu, já que durante este arco, visitamos praticamente os mesmos cenários e interagimos com os mesmos personagens que vimos no primeiro episódio do game. Será que faltou verba para fazer novas áreas ou Tim Schafer ficou sem ideias? Pessoalmente, apostaria na primeira opção.

Sei que estou sendo um pouco chato neste aspecto, afinal, a estética encantadora do game e o carisma dos seus personagens faz com que revisitar essas áreas ainda seja uma experiência agradável, principalmente porque esta jornada é feita sob uma nova ótica.

Após os eventos do primeiro arco da história, Vella acaba trancada na espaçonave de Shay, enquanto o rapaz fica preso do lado de fora e, assim, os protagonistas devem interagir com um mundo que nunca viram antes.

Vella parece realmente intrigada com a descoberta de um novo “mundo” tecnológico, Shay parece esquecer que passou



praticamente toda sua vida sem ter contato direto com pessoas reais, interagindo normalmente com todos os personagens a sua volta. A história desse segundo arco é pouco convincente, pois embora complete muitas lacunas do primeiro ato, apresenta tantos problemas de ritmo e de desenvolvimento que nunca chega a empolgar ou atizar a curiosidade do jogador.

TROCA DE PROTAGONISTAS

Confesso que nunca gostei do personagem interpretado por Elijah Wood. Shay tinha um background muito fraco no primeiro episódio e isso volta a se repetir aqui, deixando os melhores momentos do game novamente por conta de Vella, que

se mostra muito mais carismática que seu parceiro e rouba a cena toda a vez que aparece.

Continuamos a trocar livremente entre os dois protagonistas, mas a ação continua a soar um pouco sem sentido, não influenciando a narrativa do game, embora em seus momentos finais a situação fique mais interessante, pois as ações de um passam a influenciar o destino no outro. Agora, alguém pode me explicar porque essa interação não estava presente desde o início?

Mas, apesar desses problemas, a campanha tem um bom ritmo, principalmente porque o jogo está mais difícil que o seu antecessor, com enigmas mais criativos e desafiadores – embora alguns deles acabem se repetindo desnecessariamente.

Infelizmente, *Broken Age* é um projeto que ficou muito aquém do esperado. E digo isso com tristeza, afinal, é difícil ver um trabalho tão medíocre vindo da mente que criou pérolas como *Grim Fandango* e *Psychonauts*. 🎮

O visual até que é bonito, mas o resultado ficou aquém do esperado



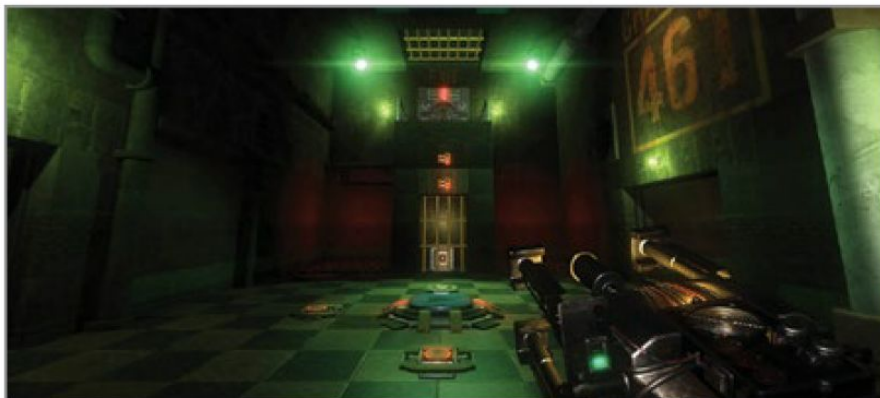
5,5

Plataformas:
Mobile, PC, PS4, PSV
Estúdio:
Double Fine Productions
Editora:
Double Fine Productions
Lançamento:
Abril/2015

MAGNETIC: CAGE CLOSED

▸ Lucas Moura

O SADISMO ELEVADO AO CUBO



onde a caixa fica localizada no lado direito e deve ser levado para o lado esquerdo. O outro oferece a mesma coisa com um layout levemente diferenciado.

Seja pela falta de "carisma" do vilão ou pelas poucas informações dadas ao longo das fases, a trama nunca avança de maneira interessante.

Magnetic: Cage Closed acerta em dois aspectos: ambientação e trilha sonora. Sim, o diretor da prisão não é carismático, mas os outros personagens ajudam a passar a sensação de que você está em um ambiente opressor. Mas o constante uso de tons marrons nos remeteu mais a uma fase de *Bioshock* do que uma prisão. 🗽



6,5

Plataforma:
PC
Estúdio:
Guru
Editora:
Gambitious Digital
Lançamento:
Maio/2015

M*agnetic: Cage Closed* é aquele tipo de jogo que vem ganhando força desde o lançamento de *Portal*: o uso de um objeto como ferramenta principal para resolver quebra-cabeças. Aqui, é uma arma capaz de puxar ou empurrar caixas que, em teoria, tem tudo para ser divertido: uma ambientação interessante, a arma, um diretor de presídio maníaco. Mas nunca deixa de ser apenas mediano.

A jogabilidade tem seus altos e baixos. A movimentação do personagem é preci-

sa, você pode ajustar o campo de visão nas opções e configurar os controles da maneira que desejar. No final de cada quebra-cabeça, você é apresentado a um teste que irá definir o futuro de um outro prisioneiro e como será o próximo quebra-cabeça. Em tese, interessante. Na prática, há pouco retorno sobre o impacto da sua escolha na vida do prisioneiro e dado as similaridades tanto dos mapas como dos quebra-cabeças, pouco importa. Um botão pode levar ao jogador a fazer um puzzle

HATRED

▸ Lucas Moura

POLITICAMENTE BEM INCORRETO



As missões, se é que podemos chamá-las assim, consistem em completar objetivos – como atacar postos de gasolina, lojas, festas – até que a polícia venha em sua caçada. A estrutura se mantém a mesma ao longo das entediadas missões e pouca diferença no cenário. Passamos pelo mesmo prédio, a mesma rua, os mesmos civis desesperados que fogem.

Na tentativa de ser polêmico, *Hatred* perde sua identidade, mostra uma estrutura inacabada e cheia de problemas. Não choca, não impressiona, não exprime nenhuma sensação do jogador. 🗽



4,0

Plataforma:
PC
Estúdio:
Destructive Creations
Editora:
Destructive Creations
Lançamento:
Junho/2015

O que acontece quando você tenta ser politicamente incorreto, chocar a sua audiência, mas acaba tropeçando no meio do caminho de uma maneira tão terrível que chega a se tornar cômico? *Hatred* é isso.

Você é um protagonista sem nome, cujo único propósito é matar o que vir pela frente. Em cada missão, você irá espa-

lhar o caos pela cidade, matar inocentes, executá-los, lutar contra a polícia e ser a pior pessoa que já pisou na Terra. O protagonista odeia tudo e todos, é um ódio adolescente, imaturo e infundado. Não sabemos as motivações ou traços que o tornam assim, já que não existe uma história ou desenvolvimento de personagem por trás de *Hatred*.

INVISIBLE, INC.

► Rafael Barbosa

INTENSO, FURTIVO E BEM DIFÍCIL



O novo trabalho da Klei Entertainment (*Don't Starve*, *Mark of the Ninja*) me encantou. Como fã de jogos de espionagem, sempre fui fascinado pelo grande clima de conspiração, a necessidade de manter-se no anonimato e a tensão que apenas os jogos stealth conseguem proporcionar. *Invisible, Inc.* oferece tudo isso, embora sob uma perspectiva diferente.

Com influências de *CounterSpy* e *Xcom*, este jogo de espionagem tática coloca o

jogador na pele de um agente que deve guiar seus companheiros através de fases, em ações baseadas no turno dos mocinhos e dos bandidos. Conforme guiamos nossos agentes pelos cenários, devemos nos preocupar não apenas com nossos inimigos, mas também com o tempo que passamos em cada estágio, que vai se tornando cada vez mais bem vigiado.

O tempo é uma das peças chave deste game, já que temos apenas 72 horas para cumprir nossas missões: sempre devemos

pensar cuidadosamente na melhor forma de administrarmos nosso tempo dentro e fora de cada missão.

A única coisa que realmente atrapalhava minha jornada é o prazer sádico que o game parece ter ao punir o jogador. Se um dos personagens é descoberto, é melhor escondê-lo rapidamente pois, uma vez abatido, o jogador fica em uma situação complexa, sendo obrigado a levar o companheiro caído em direção a saída.

Aliado a um estágio que está sempre aumentando de dificuldade a cada turno, as mecânicas do game passam a impressão que o jogo só espera que o jogador cometa um erro para puni-lo. 🎮



7,5

Plataformas:
PC, PS4
Estúdio:
Klei Entertainment
Editora:
Klei Entertainment
Lançamento:
Maio/2015

THE ESCAPISTS

► Bruno Capozzi

DIÁRIO DO DETENTO PIXELIZADO



A vida na cadeia não é nada fácil. Mas mesmo as prisões mais respeitadas do mundo devem ter uma "saída", não é mesmo? Em *The Escapists*, o jogador é encarcerado em 6 diferentes locais que se alternam entre uma casa de detenção com poucos guardas até uma prisão de segurança máxima onde se é vigiado por quase 100% do tempo. A dificuldade varia – e muito! – entre as fases e os jogadores são desafiados por uma

mistura de estratégia, sorte e determinação. O game gira em torno de um sistema interessante de itens, favores e rotinas. Para ser bem sucedido, você deve se adaptar ao dia-a-dia da prisão, entender seus horários e traçar o plano de fuga perfeito. Além disso, você também pode realizar favores para seus companheiros de cela e descolar uma grana – coisa imprescindível no xilindrô.

Os objetos disponíveis em *The Esca-*

pists são a chave para o sucesso. Além de comprá-los de outros presos, você também pode furtá-los de outras celas ou até contrabandeá-los do seu local de trabalho forçado. Para completar, o jogo ainda conta com um sistema de crafting cheio de opções para criar itens como pás, paredes falsas e até nunchakus. No entanto, alguns objetos disponíveis na versão de PC ainda não apareceram no PS4.

Graficamente, o jogo se afasta do realismo e busca um tom bem humorado. Os cenários e personagens são pixelados e criam um ambiente que tira o peso do que seria uma vida real na prisão. 🎮



8,0

Plataformas:
PC, PS4, XO
Estúdio:
Team 17
Editora:
Team 17
Lançamento:
Junho/2015 (PS4)

NOT A HERO

► Filipe Salles

VOTE BUNNYLORD PRA PREFEITO



Se existe uma coisa bem legal na indústria atualmente é a fuga do papel de protagonista-herói: aquela personagem que destrói hordas para o bem geral da nação. Nada contra destruir levas de inimigos, mas convenhamos que não é necessário ser o salvador da pátria para isso. *Not a Hero* brinca com esse conceito de maneira sanguinolenta e divertida.


Steve é um ex-matador de aluguel transformado em agente de campanha por Bunnylord, um coelho roxo com grandes aspirações políticas e uma plataforma baseada em um conceito bastante polêmico:

matar todos os criminosos para aumentar sua popularidade (qualquer semelhança com certos políticos brasileiros é mera coincidência). Claro que você fará o serviço sujo, encontrando outros ajudantes ao longo do caminho, cada um com habilidades diferentes (e cômicas) à sua maneira.

A sacada é que o coelho precisa se eleger ou uma catástrofe irá destruir o mundo, embora não fique claro quem será o responsável. O personagem é o único que tem diálogos – que são hilários por conta da maneira como ele solta adjetivos em excesso ou formula frases que não fazem

sentido gramaticalmente. O único inconveniente é que, por estar em inglês, metade da diversão desaparece para quem não entende a língua.

A única ressalva em relação aos gráficos é o tamanho dos personagens, que são pequenos e fáceis de se perder em cena.

Not a Hero é muito divertido, tanto que não reclamáramos se tivesse mais fases. Zeramos o jogo em cerca de oito horas, mas essa medida é subjetiva, levando em consideração que tentamos realizar o máximo de objetivos secundários possíveis. Apesar de curto, a experiência diverte e rende boas gargalhadas. 



8,0

Plataformas:
PC (PS4 e PS5 em breve)
Estúdio:
Roll7
Editora:
Devolver Digital
Lançamento:
Maio/2015

TOREN

► Bruno Capozzi

ESSA É SUA PEDRA MAIS BRUTA



Em uma busca eterna pelo sentido da vida, muitas vezes deixamos de nos impactar com algo sem amarras e simplesmente senti-lo de forma pura. *Toren*, jogo independente desenvolvido pelo estúdio brasileiro Swordtales e o primeiro da história a ser financiado pela Lei Rouanet, é cheio de símbolos, enigmas e mensagens que poderiam dar trabalho a quem se dispusesse a listá-los. Porém, neste caso, tentei baixar a guarda e me render não ao que o jogo me propunha,


mas ao que sua trama faria sentir.

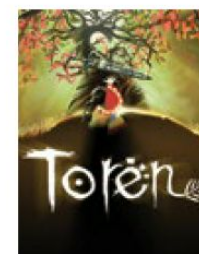
Controlamos Moonchild, uma personagem que acompanhamos desde bebê até a idade adulta, em um contexto misterioso. Basicamente, a garota está presa em uma torre repleta de puzzles e guardada por um dragão em seu topo. Para escapar, a protagonista deve subir e derrotar este monstro opressor.

Toren tem uma atmosfera mística e uma trilha sonora digna. Esteticamente, no entanto, o resultado é ambíguo. São pre-

dominantes os momentos em que é fácil se deslumbrar com a direção de arte, porém, existem passagens onde as texturas e animações parecem cruas e pouco polidas.

Toren conseguiu tocar um espaço sensível que poucos jogos foram capazes de atingir até hoje. Apesar das limitações técnicas gritantes que desprendem o jogador de sua história, o jogo brasileiro consegue comover mesmo sem explicação, abrindo espaço para uma experiência marcante.

Essa "pedra bruta" é um bom começo para a *Swordtales* e um exemplo de que mesmo um conteúdo com falhas é capaz de emocionar. 



7,0

Plataformas:
PC, PS4
Estúdio:
Swordtales
Editora:
Swordtales
Lançamento:
Maio/2015

LIFE IS STRANGE EP. 3

▶ Rafael Barbosa

A VIDA COMEÇOU A FICAR LEGAL



Se você tem acompanhado nossas análises sobre os episódios de *Life is Strange*, já deve saber que a experiência oferecida pelo novo trabalho da Dontnod Entertainment não tem agradado muito. Personagens estereotipados, mau desenvolvimento narrativo e problemas nas mecânicas do game têm sido as principais reclamações e, embora ainda se encontre esses problemas em *Life is Strange Ep. 3: Chaos Theory*, não dá para negar que esse novo episódio consegue trazer melhorias em relação aos últimos.

Convencidas de que Blackwell Academy esconde segredos que podem estar relacionados a fatos estranhos que vêm ocorrendo, Max e Chloe decidem invadir a universidade em busca de respostas. Ao longo desta aventura estudantil, as garotas conseguem algumas informações interessantes que no final apenas se transformam em mais perguntas. Porém, isso é perdoável, já que a principal função do episódio não é dar continuidade à história.

A principal contribuição deste arco está no aprofundamento da relação entre Max e Chloe. As duas jovens passam o episódio inteiro juntas, interagindo de diversas maneiras e isto dá a oportunidade de conhecermos mais sobre a forte ligação que existe entre elas e a história que as une.

Assim, o game deixa que embarquemos de cabeça nesta relação, que não se restringe apenas a bons momentos. De certa forma, Max passa o papel de protagonista para sua amiga, permitindo que o jogador conheça um pouco mais de sua história e a forma como os acontecimentos de sua vida

moldaram seu caráter, embora o estereótipo “garota revoltada” atrapalhe o desenvolvimento da personagem.

O game também passa a abordar os poderes de Max de maneira diferente. Ao contrário do modo banal e pouco convincente com que usávamos os poderes da jovem, aqui temos a oportunidade de utilizar estas habilidades temporais de maneira interessante.

Chaos Theory se mostra o melhor episódio apresentado até o momento em *Life is Strange*, embora ainda traga os problemas presentes nos capítulos anteriores. Mas a abordagem é bem mais interessante. **7,0**



7,0

Plataformas:
PC, PS3, PS4, X360, XO
Estúdio:
Dontnod Entertainment
Editora:
Square Enix
Lançamento:
Maio / 2015

GAME OF THRONES EP. 4

▶ Rafael Barbosa

E O INVERNO ENFIM CHEGOU!!!



Enquanto acompanhava os acontecimentos narrados em *Game of Thrones Ep. 4: Sons of Winter*, não conseguia deixar de reparar no tom de inevitabilidade que o episódio me transmitia.

Rodrik deve utilizar as alianças estabelecidas até aqui para finalmente começar a retomar sua casa, enquanto do outro lado do mundo seu irmão deve se submeter à rainha Daenerys, pois essa é a melhor forma de conseguir o exército que poderá

ser vital para o futuro de sua família.

A saga dos dois irmãos é o epicentro deste capítulo, embora por motivos muito diferentes. É um momento de virada para o senhor da casa Forrester e, por conta disso, o game deixa que o jogador extravase toda a frustração acumulada pelas injustiças cometidas até aqui – embora sempre deixe claro que todas as ações terão consequências. O arco de Asher, por outro lado, ganha destaque por ser centra-

do em outro personagem, fato incrivelmente inteligente, pois nos permite conhecer um pouco mais do passado de Beskha, enquanto moldamos o caráter de Asher a partir de sua amizade com a personagem.

Entretanto, embora os irmãos Forrester sejam os principais destaques deste quarto episódio, isso não quer dizer que a história de sua irmã não seja igualmente forte.

Com alguns ótimos momentos de ação e tensão, esse quarto capítulo da bem-sucedida série *Game of Thrones* mantém um bom ritmo narrativo, superando em alguns momentos o que foi apresentado no terceiro episódio da saga. **8,5**



8,5

Plataformas:
PC, PS3, PS4, X360, XO
Estúdio:
Telltale
Editora:
Telltale
Lançamento:
Maio / 2015

THE WITCHER BATTLE ARENA

► Fernando Souza Filho

O BRUXO ATACA NAS ARENAS ONLINE

Esta versão MOBA (Massive Online Battle Arena) para mobile da série *The Witcher* traz um visual muito bonito e jogabilidade bem resolvida. Na arena de batalha, duas ou três equipes batalham para conquistar pontos e todo o game já foi projetado exclusivamente para mobile, ou seja, os controles são bem intuitivos. O estúdio polonês CD Projekt Red prometeu desde o início do desenvolvimento do projeto que esse seria um F2P (free to play) sem elementos pagos que facilitam

sua vitória sobre seus oponentes. E a promessa foi cumprida: todos os itens in-game você consegue apenas jogando. As partidas na arena são rápidas e geralmente não duram mais do que 10 minutos, podendo ser jogadas online com amigos ou offline contra a IA (Inteligência Artificial). De cara, você já pode jogar com Geralt of Rivia, Yennefer, Ciri, Philippa Eilhart, Golem ou Iorveth.

Plataformas: Android, iOS | **Editora:** CD Projekt Red | **Lançamento:** Maio/2015



BREACH TD

► Demétrio Valente

ESSA TORRE AÍ É VOCÊ QUEM DEFENDE

Apesar de a mecânica ter um jeitão de MOBA, esse é um título F2P que segue mais a linha tower defense com RTS (Real Time Strategy) e foi desenvolvido através de financiamento coletivo da plataforma Kickstarter. Você pode escolher no total entre 20 opções de guardiões para as batalhas, que são extremamente competitivas, exigem um bom planejamento e um timing apurado na hora que a ação começa. Em *Breach TD*, cada jogador defende uma torre dos ataques dos

monstros Void, e para isso você terá à sua disposição os Mercenários e alguns poderosos Battle Cards. Você pode escolher dois Battle Cards antes de cada combate – as opções são: Hand of the Ancients (que é healer), Fire Nova (tornado de fogo) e Isochronal Annihilator (destruição pesada em uma área pequena), entre outros. No geral, é um projeto muito bem desenvolvido.

Plataforma: iOS | **Editora:** Space Rhino | **Lançamento:** Maio/2015



SID MEIER'S STARSHIPS

► Fernando Souza Filho

JOGO MOBILE DAS NAVINHAS DO SID

Desenvolvido por Sid Meier (ele mesmo!), o criador da série *Sid Meier's Civilization*, *Starships* é uma ponta do enredo principal de *Sid Meier's Civilization: Beyond Earth*, só que voltado para a plataforma mobile.

Aqui, você é desafiado a comandar naves espaciais e explorar a galáxia em busca de outras civilizações, além de proteger planetas e criar uma federação para garantir a paz no espaço sideral.

A mecânica de combates é bem

desafiadora, pois os mapas e os inimigos são gerados de maneira dinâmica em cada rodada, o que obriga o jogador a mudar sua tática em cada combate. As naves são totalmente customizáveis e construídas em módulos, que você pode alterar do jeito que achar melhor.

Vale lembrar que, na versão para tablet, o jogo só roda em iPad 2 (ou superior).

Plataformas: Android, iOS | **Editora:** 2K | **Lançamento:** Junho/2015




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



GAMETRAILERS.COM



18



STEAM

► Lucas Moura

THE WITCHER 3: WILD HUNT

Com mais de 200 horas de conteúdo, no último capítulo da saga de Geralt of Rivia está repleto de ação e novidades. Ele reencontrará antigos amores e lutará contra a ameaça da Wild Hunt que está em busca de Ciri – uma personagem que terá um grande impacto na história. O RPG de ação agora tem um mundo aberto, onde Geralt poderá navegar de barco, andar a cavalo e explorar locais que vão de florestas a desertos. Quests variam de caças a monstros até mesmo investigações sobre o assassinato de um habitante. Personalização de personagem também foi expandida, com novas armaduras, receitas para criação de itens raros ou até mesmo a opção de alterar o corte de cabelo e barba.



Editora: CD Projekt Red | Preço: R\$ 105,99

NOT A HERO

O bizarro candidato à prefeitura BunnyLord e seus nove ajudantes prometem erradicar o crime da cidade. Como? Matando todos os chefões do crime e qualquer pessoa que tentar entrar no caminho. *Not a Hero* mistura elementos de plataforma, shooter e um humor insano. Os personagens podem se esconder, deslizar, quebrar janelas, executar os oponentes, usar armas que vão de espingardas a katanas. Com mapas não-lineares, cada missão contém um ou mais objetivos principais – objetivos secundários são adicionados de acordo com a rota tomada e podem ocorrer eventos aleatórios. Dentre tais eventos estão invasões de equipes da SWAT, helicópteros militares, samurais suicidas ou uma invasão de Pugs. Sim, isso mesmo, Pugs.



Editora: Devolver Digital | Preço: R\$ 25,99

INVISIBLE, INC.

Dos criadores de *Don't Starve* e *Mark of the Ninja*, *Invisible, Inc.* coloca o jogador no comando de uma agência de espíões encarregados de se infiltrar nas mais perigosas corporações e roubar segredos. Para isso, ele terá em sua equipe 10 personagens recrutáveis, cada um com uma habilidade especial e mistura de furtividade com estratégia por turnos. Cada mapa é gerado aleatoriamente e você deve atingir o objetivo sem ser visto. Nocautear inimigos, desativar câmeras, invadir sistemas para controlar robôs ou desligar luzes: esses são apenas alguns dos truques que você usará para alcançar o objetivo. Com cinco modos de jogo para atender os mais variados gostos, a campanha se adapta de acordo com as ações do jogador nas missões.



Editora: Klei Entertainment | Preço: R\$ 36,99

NINTENDO eSHOP

► Filipe Salles

HEART BEATEN

Esse título indie tem uma proposta bastante inusitada: arrasar corações. Ao invés de conquistar bons partidos, o negócio aqui é destruir corações. Desenvolvido em 24 horas, o título mobile chegou ao 3DS com versão em português. O game consiste em diversos jogos para destruir um coração, inclusive com Hadouken. Apesar de não contar com nenhum que sobressaia, os diálogos – mostrando a garota dando um fora espetacular no protagonista – são hilários. Uma pena que algumas destas conversas não foram bem traduzidas, soando sem sentido em português.



Editora: Springloaded | Preço: R\$ 6,99

JOHNNY DYNAMITE

Johnny Dynamite pode ser considerado "filho" do clássico *Bomb Jack*, pois as propostas são muito parecidas. Um vilão resolveu espalhar bombas pelo mundo inteiro e caberá ao rapaz, que conta com seus próprios explosivos e um jetpack estiloso, viajar o globo para desarmá-las. Contando como cenários de fundo os principais cartões postais – como a Torre Eiffel –, em cada fase deverá coletar todos os itens ao som de uma trilha heavy metal, mas de qualidade inferior, com som distorcido. O jogo diverte os fãs do estilo, mas tecnicamente deixa a desejar.



Editora: Enjoy Gaming | Preço: R\$ 16,99

LUCADIAN CHRONICLES

Esse é um CCG (collectible card game) gratuito medieval voltado para as plataformas mobile. Contando com modo campanha e PvP (jogador contra jogador), é possível adquirir cartas e montar sua estratégia ao avançar no game ou comprando boosters com dinheiro real. A proposta é interessante, mas suas batalhas são feitas automaticamente, dependendo apenas da força das cartas e estratégia no posicionamento, o que pode desagradar àqueles que preferem ter mais controle. Será que esse estilo funciona bem em um console?



Editora: Dark Roast | Preço: Gratuito

PLAYSTATION NETWORK

► Fernando Souza Filho

DESTINY: CASA DOS LOBOS

Esse é o segundo pacote de expansão de *Destiny*. No primeiro, intitulado *A Escuridão Subterrânea*, o enredo girava em torno da Colméia; Neste segundo, os Decaídos são o tema central. Na história, a Rainha se sente traída pelos Decaídos e vai usar de todas as forças para promover a sua vingança sangrenta. Você precisará cumprir algumas missões em uma nova área no Arrecife, e não mais na Terra, como antes. O nível máximo dos personagens pode chegar agora a 34, contra os 30 do DLC anterior, mas é preciso usar os novos métodos oferecidos para conseguir equipamentos que possibilitarão essa evolução. Testamos e aprovamos: vale cada centavo pago por esse pacote de expansão.



Editora: Activision | Preço: R\$ 41,00

WANDER

Desenvolvido com o motor gráfico CryEngine, esse game independente para PS4 tem um download de 4,5 GB que é totalmente justificado pela beleza dos cenários que ele apresenta. Aqui não tem combate: trata-se de um MMO em que você explora uma floresta tropical (inclusive o fundo dos seus rios!) cheia de tesouros e segredos prontos para serem descobertos. O som ambiente é uma verdadeira terapia, com barulhos de folhas, água, vento e pássaros – você realmente se sente no meio do mato. Você começa o jogo sendo uma árvore que, por conta do poder mágico de uma flor, ganha vida e movimento, andando pela floresta. Cantores de ópera vão guiar você pelos caminhos misteriosos da mata. É uma viagem inesquecível!



Editora: Wander MMO PTY | Preço: R\$ 51,00

SKULLS OF THE SHOGUN

Com apenas 522 MB para baixar na PSN, esse jogo do estúdio 17 Bit, de Seattle, foi lançado em 2013 para iOS e chegou em junho último para o PS4. Trata-se de um game de ação tática por turnos com inspiração declarada em *Advance Wars*, clássico do GBA, de 2001. O enredo é ambientado no Japão feudal, quando o general Akamoto é assassinado no momento em que iria se tornar um Shogun. Ao chegar na Terra dos Mortos, Akamoto descobre quem foi que tramou a sua morte. Com enredo curioso e gameplay acessível, ainda que desafiador, a única reclamação que temos do jogo é que muitas vezes a ação fica confusa demais no campo de batalha e não sabemos direito quem estamos combatendo.



Editora: 17 Bit | Preço: R\$ 21,00

XBOX LIVE

► Rafael Barbosa

THE SWAPPER

Este game traz um conceito interessante e surpreendentemente filosófico. Com uma história ambientada no isolado mundo de FC, assumimos a pele de um astronauta que deve se livrar de uma situação crítica utilizando uma arma capaz de criar clones. Assim, ao criar e destruir suas cópias, o jogador deve superar os diversos enigmas apresentados pelo game para que seu herói possa voltar para casa. Com um visual sombrio e uma história densa e impactante, está aí um título que deve ser levado em consideração para as suas compras.



Editora: Curve Digital | Preço: R\$ 29,00

STEAMWORLD DIG

A chegada de Rusty, um solitário robô minerador, dá início a essa aventura com fortes influências “metroidvanianas”. Armado com sua inseparável picareta, devemos levar o robzinho a vapor a explorar um inóspito e perigoso mundo subterrâneo em busca por recursos que o ajudem a enfrentar uma grande ameaça pelo local. Esse é um jogo que tem uma temática leve e divertida, com um ótimo design artístico, com misturas de temáticas de steampunk e até mesmo de faoroeste.



Editora: Image & Form International AB | Preço: R\$ 19,00

SHOVEL KNIGHT

Eis aqui um dos grandes destaques do ano passado. Aqui você controla um destemido cavaleiro cuja arma é uma pá. Essa aventura medieval apresenta um fantástico mundo recheado de inimigos a serem derrotados e tesouros a serem conquistados. Com a mesma “pegada” dos antigos jogos de plataforma, *Shovel Knight* e fortes influências da série *Mega Man*, temos aqui um ótimo level design, lutas épicas contra chefes fortes e uma trilha sonora absolutamente incrível. É um título quase obrigatório para o seu Xbox One.



Editora: Yacht Club Games | Preço: R\$ 29,00

O GUARDIÃO DOS PROJETOS

Quem quer ingressar na indústria da criação de games não deve se limitar apenas à programação e ao game design: é preciso saber ser um bom gestor de projetos com a equipe, organizar todo o planejamento

Para todo e qualquer lançamento de produto ou serviço, a gestão de projetos é mandatória para garantir prazos, fluxo e qualidade de entrega. No mundo dos games não é diferente e talvez essa seja uma das funções mais requisitadas por agências de publicidade e estúdios que trabalham diretamente com entretenimento digital.

Duas profissões muito desejadas pelos jovens que querem ingressar no mundo dos jogos é a de programação e game design. Há diversos cursos de graduação que abordam as principais funções e atividades de um projeto digital. Cabe à gestão de projetos nortear cada uma das fases, organizar todo o planejamento, definir cronograma, fazer reuniões de alinhamento e feedback com os times de game design, com a criação, a programação e com a equipe de publicação.

Também é necessário ter reuniões com os clientes, fornecendo o status do projeto e cuidando das demandas necessárias para o desenvolvimento de todas as atividades.

Ter o dom da comunicação clara, direta e ser reconhecido como um líder pelos participantes do projeto é fundamental para o processo como um todo. Essa pessoa trabalha com mais de um projeto ao mesmo tempo e literalmente tem que sambar para todas as questões estarem sob seu controle.

Qualquer alteração no escopo inicial do projeto ou atraso na cadeia terá impacto no prazo e no andamento geral das tarefas, já que muitos membros das equipes trabalham em mais de um projeto simultaneamente. A decisão de renegociar as datas assumidas em um cronograma que afetam não apenas o prazo de execução, mas podem gerar uma possível perda de lucratividade, é de responsabilidade do gestor do projeto. É sua obrigação levantar as causas e consequências para que os clientes internos ou externos da desen-



volvadora de jogos opinem a partir das sugestões propostas.

Essa é uma função crucial no mundo dos games e há pouca gente capacitada já que ela requer um repertório de jogos razoável, exige conhecimento de um pouco de programação, processos de game design e, acima de tudo, pede habilidade na gestão de pessoas.

Nem todo programador ou game designer vê como um “upgrade” ser promovido para gestão de projeto e raros têm o perfil para assumir imediatamente a posição porque geralmente têm mais habilidade para trabalhar individualmente. Atuar nesta função requer uma boa preparação e o mínimo de jogo de cintura para as adversidades naturais de qualquer desenvolvimento.

Lidar com a tensão, interesses diversos, limitações de tempo e recursos é pré-requisito para quem quer se aventurar nessa

praia. Tem que tomar decisões rápidas, lidar com o imprevisto, ser comunicativo e ser o guru espiritual da equipe para que no final todos saiam satisfeitos com o que foi proposto no escopo inicial.

Claro que também há recompensa pelo esforço e dedicação. Quando o lançamento do jogo ou de qualquer outro projeto digital se concretiza, é como se um filho nascesse após uma gestação quase sempre turbulenta, com muitas emoções. Especializar-se em gestão de projeto é uma forma de garantir um diferencial no mundo dos negócios – não apenas de entretenimento ou tecnologia. É algo que serve para várias atividades da vida cotidiana, da administração dos suprimentos domésticos, organização de um evento social ou fazer uma reforma. Planejar, executar, mensurar e agir: esses são os quatro passos básicos para quem quiser se aventurar nessa especialização. 🎮

Cabe à gestão de projetos nortear cada uma das fases, organizar o planejamento, definir cronograma, fazer alinhamento e feedback com os times de game design



Guilherme Camargo é publicitário, sócio da Sioux e professor do curso Game Marketing na ESPM. Até 2013, ele dirigiu a divisão Xbox da Microsoft no Brasil

PROPAGANDAS IMPRÓPRIAS

A onda do politicamente correto acabou fazendo algumas vítimas quase inocentes, como as antigas propagandas de games dos anos 1980 e 1990. Mas nem tudo precisava ser tão radical assim...

Não temos dúvida alguma de que as propagandas de hoje em dia sobre videogames e jogos são fantásticas, dignas de superproduções. Mas isso nem sempre foi assim e as antigas revistas de videogame estão aí para não deixar a gente esquecer isso.

Se voltarmos no início dos anos 1990, vamos ter um mercado aquecido para os videogames. Naquela época, a gente tinha todo tipo de clone do Nintendinho nas lojas para vender: Dynavision da Dynacom, Turbo Game da CCE, Phantom System da Gradiente e muitos outros. Sem falar que a Tec Toy já estava fazendo um trabalho e tanto distribuindo o Master System, o Game Gear e até o Mega Drive por aqui, enquanto a Playtronic já dava sinal de vida comercializando os produtos da Nintendo oficialmente no país.

Todas estas novidades criaram um mercado em que as crianças e adolescentes tinham um grande poder de decisão e influência sobre os pais e, paralelamente a isso, o mercado editorial das publicações especializadas em videogames nasceu no Brasil. No final de 1990 e início de 1991, vimos as bancas serem tomadas pelas revistas Videogame (suplemento especial da revista Video News, que com o grande sucesso ganhou vida própria nas edições seguintes), Ação Games, Supergame, GamePower e, mais tarde, juntando forças na Super GamePower. Com um mercado promissor, mas desconhecido pela grande maioria dos entendidos, as revistas experimentaram diversas linguagens para atrair um público aos produtos anunciados.

Entre as publicações da época, a mais despojada era a Super GamePower (SGP). Foi nela que nasceu as propagandas incitando brigas, rivalidade e machismo. Como éramos crianças, com certeza isso deu certo, já que a revista foi um enorme sucesso de vendas.

Era possível perceber que cada marca tinha o seu nível de apelo na propaganda e a mais branda de todas nesta época era a Playtronic, que usava termos mais leves e cotidianos. Nunca chegamos a ver uma propaganda sequer com algo mais grosseiro, o que pode ser reflexo de a empresa ser formada por duas outras forte-

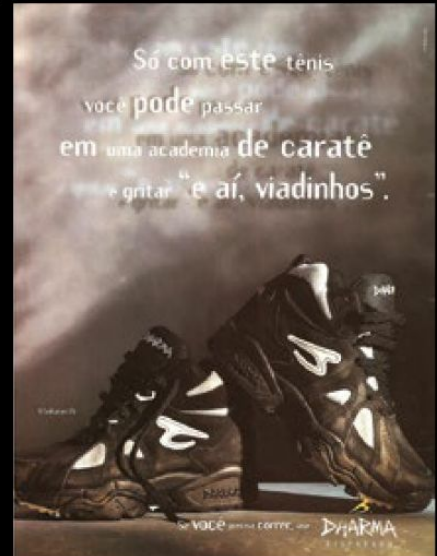


mente relacionadas com o público infantil: Estrela e Gradiente. Por outro lado, a Tec Toy também era uma empresa totalmente ligada ao público infantil, porém, ela já tinha muita experiência em fazer marketing sobre videogames, já estava nesse mercado desde o final dos anos 1980 com o Master System. Por isso, era possível ver algumas propagandas da Tec Toy falando de porrada, de sangue, muitas vezes irônicas e infinitamente divertidas. Com certeza, foi a empresa que mais soube aproveitar o poder da sua marca sem baixar o nível das suas iniciativas.

E NÓS ADORÁVAMOS ISSO!

Já a Dynacom era outro papo, com ela não havia meias palavras: o pessoal atacava forte com as gírias da época e falava como um adolescente. Era difícil ver uma propaganda deles que não usava e abusava do linguajar – e como adorávamos isso, sentir que a gente estava fazendo alguma coisa errada! Palavras como “cacete, PQP e FDP” estavam sempre presentes nas propagandas da Dynacom, que eram as mais expostas, geralmente ganhavam a contracapa das revistas. Os caras eram bons, xingavam e ainda pediam para gente questionar os nossos pais, deixando bem claro que aquela era a hora de ganharmos um Dynavision.

Quando outras empresas começaram a perceber que o caminho estava criado



e que este formato despojado dava o resultado esperado, começamos a ganhar propagandas no mesmo nível para outros tipos de produto. Quem não se lembra das propagandas sobre os tênis Dharma, que estampavam as revistas de games na época? Enquanto os pais estavam acostumados a ver seus filhos com gibis e propagandas do tipo “Não esqueça a minha Caloi”, a nossa geração começou a consumir revistas que traziam chamadas do tipo “Só com este tênis você pode passar em uma academia de caratê e gritar: ‘E aí, viadinhos!’” ou ainda “Como passar a mão na bunda do The Flash e não apanhar”. Os adultos poderiam não gostar, mas isso tudo deu muito certo com quem realmente importava: os jogadores mirins.

Mas será que hoje em dia a gente conseguiria aprovação para colocar na mesma revista o Sonic e um insulto ou palavrão? Será que uma empresa gostaria de ter algo assim relacionado com a sua marca? É bem provável que não. E isso é uma pena. Quem viveu aquela época, sabe como era legal ver este tipo de conteúdo nas revistas. O que era impróprio era mais legal ainda – talvez fosse pelo sentimento de parecermos mais adultos, quem sabe. 🎮



Cleber Marques é nintendista, editor da revista WarpZone. Rafael Marques é editor-assistente da revista WarpZone.



CARTA DO MÊS



LEITOR FILME ESTILO OLD SCHOOL

Lembro-me como se fosse hoje quando entrei em uma banca de revistas em minha cidade e me deparei com a primeira edição da EGM (agora EGW), em 2002. Eu tinha 16 anos. Já se passaram 13 anos e sigo firme colecionando cada edição e vou falar uma coisa: essa revista tem saído bem cara pra mim. Em minha cidade, tive muita dificuldade em encontrar. A banca na qual eu comprava parou de trabalhar com revistas e só vende "bugigangas" do Paraguai. Tem outra que o dono só me enrolava e nunca chegava à edição e não havia assinatura. Com isso tinha que ir à cidade vizinha (Curitiba), percorria 52Km (ida e volta) até encontrar a revista. As últimas edições comprei no Mercado Livre, saía em torno de R\$ 28,00 a R\$ 32,00 reais a edição entregue em minha casa. Então, dias atrás soube que vocês voltaram a fazer assinaturas (popster.com.br) e na mesma hora comprei o pacote.

Mas minha história com games é antiga. Jogo desde criança, meu irmão tinha um Atari, na sequência veio o Nintendo 8-bit. Um dia, um amigo locou um tal de Super Nintendo, com *Street Fighter II...* Meu Deus, aquilo era a evolução, pensei que jamais teria um daqueles na minha vida – e na verdade já perdi a conta de quantos tive... Logo veio o PlayStation com *Resident Evil* e o Nintendo 64 com *Ocarina of Time*: as locadoras eram o paraíso. Em seguida, saiu o DreamCast: era coisa de outro mundo e confesso que não dava para esconder minha tristeza quando o tiraram de produção. Chegou PS2, Game Cube, Xbox, Wii, PS3 E Xbox 360. Bons momentos, mas o tempo vai passando e hoje eu tenho 29 anos, sou casado, o tempo fica escasso, e sobra um tiquinho para poder ler a revista e poder jogar um pouco. Às vezes demoro até 6 meses ou mais para finalizar um jogo. Fui ficando um pouco preguiçoso e chato na questão de jogos com legendas em português – dou preferência a eles. E não deixei de jogar *Red Dead Redemption*, pra mim o melhor dos últimos tempos. E tem uma coisa que me chateia muito: a droga da exclusividade. Um dia, vou comprar um PS4 e vou jogar *Bloodborne*, mas adoria jogar *Ryse Son of Rome* do Xbox One e algum jogo do Wi U. Sei que muitos irão me criticar, sou fã da Nintendo desde sempre, mas acho que ela deveria parar de produzir consoles de mesa e se dedicar exclusivamente aos jogos.

Diego Grossman (Campo Largo-PR)

De fato, Diego, seria um mundo perfeito se pudéssemos ter um único console para jogar *God of War*, *Halo* e *Super Mario*... Já pensou?!? [FSF]

A escolhida como Carta do Mês ganha sempre um brinde especial da WB Games, patrocinadora desta seção da revista EGW. Neste mês, o Diego levou pra casa *DmC – Definitive Edition* pra Xbox One.



PRA QUE SERVE O KINECT?

Acompanhei as apresentações da E3 2015, especialmente a da Microsoft, e fiquei com uma dúvida: apesar dos inúmeros anúncios feitos pela MS e por outras desenvolvedoras a respeito do Xbox One, o Kinect foi praticamente ignorado durante essas apresentações. Na ocasião do lançamento do Xbox One, o periférico foi apresentado como fundamental para a completa experiência do gamer que adquirisse o console, mas hoje parece ter sido esquecido pela empresa. Para aqueles que ainda não adquiriram o console e pretendem fazê-lo no futuro (como é o meu caso), eu pergunto: ainda vale a pena pagar mais para adquirir o console junto com o periférico? Ou é preferível comprar sem o Kinect e usar a diferença do valor para adquirir jogos?

Edgard Junior (Rio de Janeiro-RJ)

Edgard, muita gente usou o acessório apenas em dois jogos: *Ryse Son of Rome* e *Dead Rising 3*. Depois disso, só usou o Kinect para desligar o console (usando o comando de voz) ou para reconhecer o QR-Code para baixar algum jogo. Porém, em nenhuma dessas situações ele é essencial: tudo pode ser feito também via controle. Então, se você não é do tipo que curte jogos musicais tipo *Just Dance*, talvez seja melhor investir o "extra" em games mesmo. [FSF]

EU NÃO GOSTO DE JOGAR ONLINE

Gostaria de parabenizar e agradecer à EGW pela longevidade, afinal, não é qualquer publicação que se mantém há tanto tempo no mercado editorial do Brasil. Por culpa (muito grata!) a vocês, acabei comprando muitos jogos que realmente gostei – ou por terem uma boa história, uma boa jogabilidade, ou pela bizarrice. E gostaria de dar uma sugestão: por que vocês nunca fizeram uma matéria sobre os shoot'em ups ou não publicam um especial como aqueles dos beat'em ups e sidescrollers? Poxa, títulos como *R-Type*, *Galaga*, *Thunder Force*, *Ray Storm*, *Philosoma* (comprei a continuação por causa da revista e não me arrependi, apesar de o jogo não ser o melhor do mundo), *Thunder Storm FX*, *Ikaruga* merecem ser lembrados. Outra coisa: por que não fazer uma matéria sobre os gamers que gostam de jogar, mas que não gostam de fazê-lo online? Desejo a todos e à revista bastante sucesso e muitas edições ainda pela frente!

Atlan Barros (por e-mail)

De fato, Atlan, existe muito mais gente que não curte a jogatina multiplayer online do que se imagina. Mas o mercado exige um foco forte no online hoje em dia, não tem como fugir disso. [FSF]

PC GAMER BRASILEIRO SOFRE

Sou gamer desde meus 7 anos, ainda me lembro dos grandes jogos do passado, como *Crono Trigger*, *Mario RPG*, *Donkey Kong*, *International Super Star Soccer*. Não me lembro de ter ouvido falar que esses jogos apresentavam problemas com os quais temos que lidar hoje. Falando especificamente dos jogos para PC, por mais que alguns títulos apresentem problemas na NVidia, é na AMD que o caldo engrossa. A AMD não responde aos seus consumidores: já enviei diversos e-mails relatando problemas de desempenho e não tenho resposta. Reconheço que não tenho um PC da Nasa, mas garanto que também não é da Xuxa. Hoje tenho duas placas de vídeo modelo XFX 7850 de 2 GB de memória, trabalhando em crossfire. Mas acabo de descobrir que o novo jogo do Batman não vem com essa opção habilitada. Por que esse transtorno?!?

Anderson Gomes (por e-mail)

Anderson, encaminhamos sua reclamação à AMD e recebemos a seguinte resposta: "Os produtos AMD apresentam especificações que permitem aos usuários rodarem os mais recentes jogos sem limitações gráficas. Todas as nossas placas de vídeo estão prontas para isso e possuem drivers que melhoram o desempenho e estabilidade dos jogos, permitindo a melhor experiência ao usuário. No caso do jogo Batman: Arkham Knight, a falha deve ter ocorrido devido a alguma programação interna do jogo e, por isso, sugerimos entrar em contato direto com a desenvolvedora para resolver a situação."



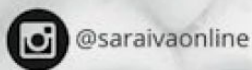
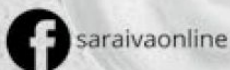
DIRETO DO OLIMPO DOS GAMES PARA A SUA CASA.

JÁ NA PRÉ-VENDA. LANÇAMENTO EM JULHO.



Este produto estará disponível em julho no site saraiva.com.br ou em algumas de nossas lojas físicas, podendo variar o preço do produto entre loja física e virtual. Consulte antes de comprar.

NAS LOJAS SARAIVA DE TODO O BRASIL OU PELO SITE
SARAIVA.COM.BR/GAMES



BATMAN

ARKHAM KNIGHT

SEJA O BATMAN



EXCLUSIVO BRASIL • EDIÇÃO LIMITADA

Inclui as DLCs*
**Arlequina, Capuz Vermelho
e Batmóvel Protótipo**

*Conteúdo disponível via download. Necessária conexão de banda larga com a Internet.

TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

PS4

XBOX ONE

PC DVD

SEJA OBATMAN.COM.BR

facebook.com/WBGamesBR

facebook.com/BatmanArkham

twitter.com/WBGamesBR

16

SOFTWARE BATMAN: ARKHAM KNIGHT © 2015 WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. DESENVOLVIDO PELA ROCKSTEADY STUDIOS.

BATMAN E TODOS OS PERSONAGENS, SUAS IMAGENS CARACTERÍSTICAS E ELEMENTOS RELACIONADOS SÃO MARCAS COMERCIAIS DA DC COMICS © 2015. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. LOGOTIPO WB GAMES, ESCUDO WB, TM E © WARNER BROS. ENTERTAINMENT INC. (1315)

rocksteady

