

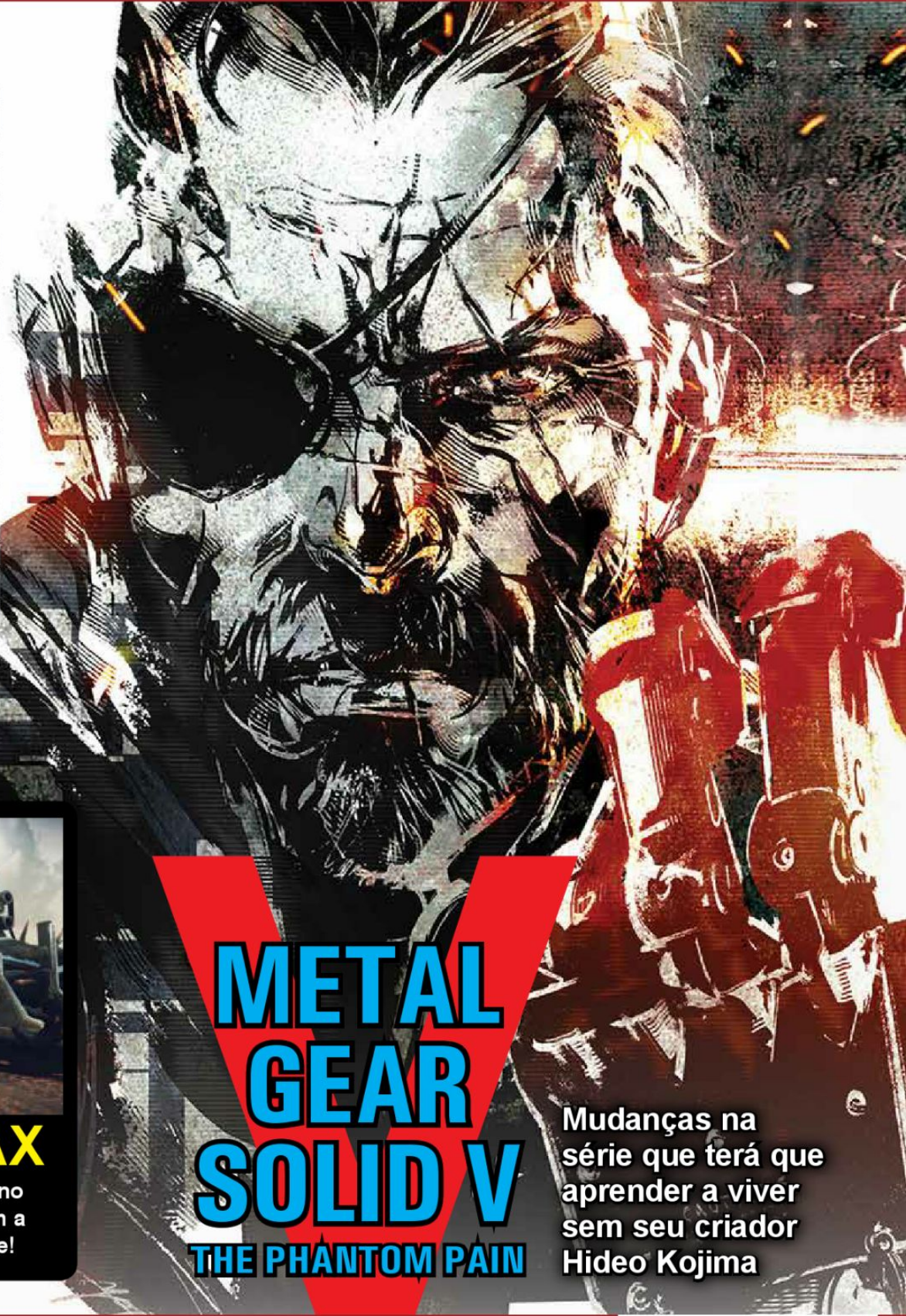


# FIFA 16

Conheça novas funcionalidades de dribles e aproveite o futebol feminino

# EGW

ELECTRONIC GAME WORLD



ESPECIAL



## MAD MAX

Aprenda a correr no fim do mundo com a Máquina da Morte!

# METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

Mudanças na série que terá que aprender a viver sem seu criador Hideo Kojima

NESTA EDIÇÃO: **TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS BATTLEBORN DOOM DISHONORED 2 TALES OF ZESTIRIA MINECRAFT STORY MODE BATMAN: ARKHAM KNIGHT TONY HAWK'S PRO SKATER 5 GODZILLA**

tambor

ISSN 2175-2265

CASE

00164

Nº 164 - R\$ 14,90



9 772175 226004



Vão dizer  
que brincar  
de Lego é uma fase.  
Na verdade,  
é uma fase melhor  
que a outra.

CONHEÇA A EDIÇÃO LIMITADA.  
INCLUI O FILME JURASSIC PARK<sup>1</sup>.



EM BREVE



CONFIRA TODO O UNIVERSO DOS JOGOS LEGO NAS LOJAS SARAIVA DE TODO O

Confira a disponibilidade antes de comprar. LEGO Jurassic World, LEGO Batman™ 3: Beyond Gotham, LEGO O Hobbit e The LEGO Movie Videogame estão disponíveis para venda no site [saraiva.com.br](http://saraiva.com.br) ou em alguma de nossas lojas físicas, podendo variar o preço dos produtos entre loja física e virtual. O jogo LEGO Marvel's Avengers estará disponível em breve para pré-venda. 1. O box aqui anunciado contém o jogo LEGO Jurassic World e o primeiro filme da série Jurassic Park, em Blu-Ray para PlayStation 3 e DVD para Xbox 360.



BRASIL OU PELO SITE [SARAIVA.COM.BR](http://SARAIVA.COM.BR)



saraivaonline



@saraiva



@saraivaonline



ANOS



Saraiva



## EDITORIAL

**A**lguns artistas estão tão ligados às suas obras que é difícil dissociá-los. Como separar Shigeru Miyamoto de *Mario*, Yoshinoro Ono de *Street Fighter* ou Hideo Kojima de *Metal Gear*? Como um conseguiria sobreviver sem o outro? Pois esse é o grande dilema que a série *Metal Gear Solid* terá que passar daqui pra frente, sem Kojima à frente do processo. No entanto, a franquia é grande demais e suficientemente consolidada para poder caminhar com as próprias pernas, até mesmo com a ausência de seu mentor. E foi exatamente isso que fomos investigar no especial de capa desta edição, com *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Confira a partir da página 8 desta **EGW** tudo o que descobrimos e tire suas próprias conclusões.

Mas como polêmica parece ser a tônica do mês, também elaboramos dois especiais imperdíveis que vão sacudir este semestre: *Mad Max* e *Fifa 16*. Tentando se desvencilhar dos rastros do filme que está nos cinemas, *Mad Max* apresenta uma jogabilidade empolgante e embates dentro de carros como há muito não víamos. Já *Fifa 16* investe no futebol feminino e apresenta pela primeira vez seu jogo com mulheres também em campo. A novidade é a grande arma contra o rival *PES*.

Também fomos investigar os lançamentos que estão sendo desenvolvidos para saírem em breve, como os esperados *Doom*, *Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands*, *Dishonored 2*, *Battleborn* e *Minecraft Story Mode*.

Para fechar, confira nosso especial com *Mighty N° 9* e todas as “coincidências” que envolvem seu “muso inspirador”: *Mega Man*.

Fernando Souza Filho



# GOD OF WAR

ID 4934081

## GOD OF WAR 3: RÉMASTERIZADO

- > Novas Armas
- > Realismo Estilizado
- > Novo Photo Mode

por apenas:  
**R\$ 149,90**



BATMAN  
ARKHAM KNIGHT



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

Televentas  
**4002-3050**

**GRANDES BATALHAS  
NÃO PODEM SER  
DEIXADAS PARA TRÁS.**

**VOCÊ PRECISA  
VENCER TODAS.**

**COMPLETE AS  
MISSÕES COM O  
COMBO PACK  
CALL OF DUTY®  
BLACK OPS**

**18**

Imagens ilustrativas. Válido enquanto durarem os estoques.

DISPONÍVEIS NAS MELHORES LOJAS

 **Saraiva**  
saraiva.com.br

 **PERNAMBUCANAS**  
Da nossa casa pra sua casa.

 **LOJAS AMERICANAS**



**COMPRA AGORA!**



Walmart.com



magazineluiza.com  
vem ser feliz

DISTRIBUIDOR OFICIAL NO BRASIL



Se é divertido, é Neoplay.

www.neoplay.com.br

# METAL



# GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

► Fernando Souza Filho

**E**xistem tantos motivos pra gente mergulhar no mundo de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* que a gente precisaria de uma reportagem especial da EGW para destrinchar tudo. É por isso que fizemos esta aqui, que estrela a capa desta edição. Não se trata apenas do que pode ser talvez a maior obra-prima do mestre Kojima, mas também porque pode ser a sua última!





**E**stamos diante do que pode ser a maior produção já feita pelo gênio de Hideo Kojima. Mas também pode ser a última. O futuro da série só vai ser realmente definido no final do ano, mas *Metal Gear Solid* tem uma história brilhante que começou nos anos 1980, deu um novo tempero à indústria dos jogos de ação e colocou Kojima no patamar maior como um dos megadesenvolvedores de games. *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* fecha um ciclo e tapa o buraco do enredo principal da história, na fase pós-*Peace*

**“Do ponto de vista tecnológico, hoje é possível fazer com que as coisas tenham uma aparência muito mais realista, mas isso não significa que você deva lançar mão de todos os recursos que estão disponíveis”**

**Hideo Kojima**

*Walker*. O grande problema é que os conflitos do game foram pra vida real.

A Konami não fala sobre o assunto, é claro, mas nos bastidores já temos

informações de que a empresa contratou em março último uma equipe top de linha para continuar a série *Metal Gear* a partir de 2016, já sem seu criador. Através do Twitter, o ator Akio Otsuka, que faz a voz original do protagonista Snake, escreveu que o estúdio Kojima Productions foi forçado a fechar as portas. Segundo ele, mesmo com as portas semicerradas, a equipe ainda estava trabalhando intensamente para dar os toques finais em *The Phantom Pain*.

“Kojima Productions foi obrigado a se dissolver, mas o time de desenvolvimento está se esforçando e o jogo está quase completo. Não estou exagerando quando digo que será uma obra-prima. Mesmo que esse seja o fim, *Metal Gear Solid* viverá para sempre”, escreveu Otsuka no Twitter.

Nem Konami e nem o estúdio confirmam as informações, mas fontes de bastidores



Os detalhes faciais de cada personagem são extraordinários

garantem que a separação não tem volta e que a série vai continuar com outra equipe. Mas mesmo isso levanta dúvidas, pois o objetivo da Konami agora é focar mais em games para mobiles e essa política causou o cancelamento de *P.T. Silent Hills*, um projeto que era esperadíssimo pelos fãs e teve um hype "tsunâmico" na internet, após a divulgação do trailer-demo de 2014. Esse projeto era levado a cabo pelo estúdio de Kojima em parceria com o diretor de cinema Guillermo del Toro e, sinceramente, até hoje não conseguimos acreditar que algo dessa magnitude realmente vá ficar pra sempre em uma gaveta.

De qualquer modo, o nome de Kojima e de sua produtora foram removidos da capa oficial de *The Phantom Pain* (confira reproduções ao lado). Se alguém ainda tinha alguma dúvida sobre a separação, não há mais. Todos os canais promocionais de marketing da Konami para o jogo também removeram menções a Kojima.

**NÃO FALTARAM EASTER EGGS**

Na verdade, o próprio Kojima já havia deixado pistas sobre isso em *Ground Zeroes*, de 2014, jogo que precede *The Phantom Pain*. Em uma das missões, ele coloca o jogador no controle do Snake clássico, do *Metal Gear Solid* original, recriando cenas do saudoso título do PlayStation. Há uma



interessante missão secundária na qual o jogador deve encontrar os logotipos dos jogos da série *Metal Gear* e usar uma luz UV para apagá-los. Após completar a missão, uma voz (que aparenta ser do próprio Kojima), agradece ao jogador pelo apoio enquanto o personagem Kaz diz: "Você pode apagar as marcas, mas as memórias nunca vão desaparecer" (confira o vídeo desse easter egg em [gameworld.com.br/12724](http://gameworld.com.br/12724)).

Claramente, trata-se de uma referência

à remoção de qualquer menção à Kojima Productions na divulgação de *The Phantom Pain*. Kojima tentou nos avisar que deixaria a Konami desde o ano passado. Será que ele deixará algum easter egg em *The Phantom Pain* também?

O fato é que Hideo Kojima é um cara tão influente que consegue colocar seu toque mágico até 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

O Fox Engine fez um belo trabalho nos gráficos do gameplay



# MISSÃO DADA É MISSÃO CUMPRIDA.



**LANÇAMENTO: 13/10/2015**



[f](#) /UBISOFT.BRASIL

[You Tube](#) /UBISOFTBRASIL

[@UBISOFTBRASIL](#)

[www](#) RAINBOW6.COM

 TOM CLANCY'S

# RAINBOW SIX SIEGE



**ELEITO MELHOR SHOOTER DA E3 2015**



**GARANTA SEU CÓDIGO DE ACESSO A BETA**

[HTTP://GOO.GL/IMGpVI](http://goo.gl/IMGpVI)



**“Tenho 50 anos de idade e, por mais que eu ame criar jogos eletrônicos, estou chegando a um momento da vida em que gostaria de experimentar outras coisas também – como fazer um filme”**

**Hideo Kojima**

surpresa a qualidade do material que encontramos em *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*.

A ação do novo jogo é ambientada um ano após os eventos de *Peace Walker*, a versão de *Metal Gear* 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 encarnação 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.

#### **COBRINDO O BURACO DO ENREDO**

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 simplesmente 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 – confirmam a volta da 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.

**MAPA À LA HOLLYWOOD**

O mapa desse novo mundo aberto da série impressiona não apenas pelo tamanho, mas pelo capricho nos detalhes dos cenários. As missões em bases inimigas no deserto, por exemplo, são autênticos

**“Nos velhos tempos do Nintendo Entertainment System, você podia lançar qualquer coisa, porque vendia facilmente. Hoje em dia, custa muito dinheiro desenvolver um jogo”**

Hideo Kojima

filmes hollywoodianos que podemos jogar – e não estamos falando aqui daquela coisa de ação com cara de QTE (Quick Time Events), como vimos em *Beyond Two Souls*, por exemplo. É ação MESMO, com stealth, tiros, bombas, armas pesadas. As ações de *Ground Zeroes* aconte-

cem 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*.



Cenas da primeira fase do jogo: como não se empolgar?!?



# AS BUGIGANGAS DE METAL GEAR



Metal Gear Rex

1998

Metal Gear Ray

2001

Shagohod

2004

Outer Haven

20

OFFICIAL ESPIONAGE ACTION  
**METAL GEAR**  
SOLID

METAL GEAR SOLID 2  
SONS OF LIBERTY

METAL GEAR SOLID 3  
SNAKE EATER

**METAL GEAR**  
GUNS OF THE PATRIOT



08

2010

ARSOZID  
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID  
PEACE WALKER

METAL GEAR SOLID  
THE PHANTOM PAIN  
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS



Perai, perai, a gente conhece esse cara aí ao lado do Snake...

Mas o centro de tudo na série *Metal Gear* sempre se volta para Kojima. Mas quem é esse cara, afinal? Vamos tentar conhecer e entender o mestre por trás de sua obra.

#### O GÊNIO DE KOJIMA

Hideo Kojima começou sua carreira em 1986, quando foi contratado pela Konami para trabalhar como designer e planejador na divisão de MSX da companhia. Seu primeiro jogo, *Lost World*, não foi aceito pela empresa, que solicitou que ele assumisse a chefia do projeto *Metal Gear*.

A série já vendeu mais de 30 milhões de cópias e hoje Kojima é presidente da Kojima Productions. Ou era. Ele trabalha

**“Permiti que algumas pessoas de fora da equipe o jogassem e, depois de duas horas, elas estavam exaustas, absolutamente estressadas de ter de pensar no que fazer a cada passo que davam”**

Hideo Kojima

atualmente em inúmeros títulos e dirige o desenvolvimento da tecnologia Fox Engine. Ou desenvolvía...

“Tenho 50 anos de idade e, por mais que eu ame criar jogos eletrônicos, estou chegando a um momento da vida em que gostaria de experimentar outras coisas

também. Como eu disse, amo videogames, mas não necessariamente gosto dos aspectos gerenciais envolvidos quando você trabalha em uma grande empresa”, disse o próprio Kojima, em entrevista à revista Edge, um ano atrás, já deixando pistas de sua insatisfação com a Konami. “Há muitas coisas que eu gostaria de fazer, como tirar um ano de férias para escrever um romance. Também já me ofereceram a oportunidade de trabalhar em filmes de cinema e até mesmo de fazer um filme meu.”



Snake continua durão como sempre, mesmo com esse troço na cabeça

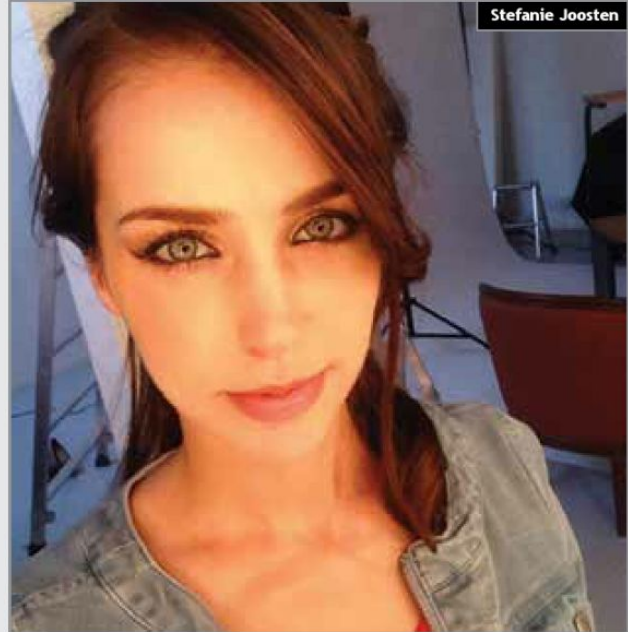
#### METAL GEAR NO CINEMA

A incursão no cinema é justamente o projeto de levar *Metal Gear* para a telona. E isso ele quer fazer com muito cuidado. “Não posso revelar muita coisa a respeito do filme porque devo respeitar as cláusulas contratuais de sigilo, mas se eu tivesse que falar sobre minhas ideias em relação a, digamos, personagens e elenco, há alguns nomes que eu gostaria de sugerir... Eu não quero alguém que já tenha um his-

Renderização da atriz para a personagem Quiet



Stefanie Joosten



## LINDA, INTELIGENTE... E GAMER!

Um dos grandes destaques de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* é a caracterização das personagens, especialmente da sniper Quiet. Impressiona não apenas a beleza da renderização e dos movimentos, mas também a sensualidade simples que ela transmite. OK, a gente sabe que não dá para imaginar uma sniper que se veste assim, mas o resultado final na tela ficou belíssimo e essas vestimentas têm justificativa no enredo.

Toda a captura de movimentos, interpretação e voz de Quiet foram feitos pela atriz nipo-holandesa Stefanie Joosten, de 26 anos de idade, que fala fluentemente japonês, inglês e holandês. Hideo Kojima já havia manifestado sua vontade de ter personagens mais sensuais e ela foi a escolha perfeita pro papel.

Stefanie sempre teve paixão pela cultura otaku e é uma gamer apaixonada desde criança. Por conta dessas paixões, ela decidiu estudar japonês na Universidade de Leiden, a mais antiga da Holanda. Ela foi para Tóquio para fazer sua graduação e lá foi contratada por uma agência especializada em modelos ocidentais. Com a proposta de trabalho em mãos, decidiu se mudar para o Japão.

A atriz foi então chamada para um teste para um game, mas o contratante não informou qual era o título. Quando chegou para o teste, ela reconheceu Kojima comandando toda a equipe. "Havia várias réplicas de armas e pediam para eu fingir que estava me infiltrando em uma base. Achei estranho, pois não tinha ideia de como fazer isso", lembrou a atriz, em entrevista recente para o jornal holandês *Het Parool*. "Mas como eu gosto muito de games, me inspirei nas coisas que já havia jogado. As outras modelos, que não eram gamers, não sabiam o que fazer."

Ela ganhou o papel na hora e ficou dois anos fazendo a captura de movimentos em 3D. As expressões faciais dela foram capturadas com nada menos do que 37 câmeras de alta definição. "Eu recebi um treinamento profissional de combate para fazer as cenas. Quiet é uma sniper, então, eu tive que treinar para usar uma arma com muito realismo. Os outros atores que trabalharam comigo já havia estado no exército, para eles foi muito mais fácil", confessou Stefanie.

As roupas sensuais que ela usa não são por acaso, isso tem a ver com o enredo, mas uma cláusula contratual impede que ela fale sobre isso antes de o jogo ser lançado. "Não posso falar sobre isso ainda", lamentou a atriz, que sempre se incomodou com o visual sexista de alguns games, como *Dead or Alive*. "Com Quiet é diferente, pois ela tem conteúdo e não precisa ser salva por um homem", completa.



Stefanie em estúdio, fazendo a captura de movimentos para o game

tórico muito extenso de participações em filmes baseados em videogames. Prefiro encontrar alguém novo, cujo reconhecimento viria após esse seu primeiro papel [interpretando Snake], explicou. "Estou trabalhando junto com o produtor, Avi Arad, e ele já conversou comigo sobre diversas

possibilidades, dizendo que há inúmeros atores de Hollywood interessados em fazer o papel de Snake no filme."

Enquanto o filme não fica pronto, Kojima dedica seu tempo integral aos últimos retoques de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, que por muitos já é considerada sua

obra mais grandiosa. O segredo aqui está em utilizar de forma inteligente todos os recursos da nova geração de consoles. "Não faz sentido perdermos tempo criando coisas que o jogador jamais poderá ver ou sequer notar. Muitas vezes trabalhamos com a iluminação interna do ambiente



**Solid Snake**

Afiliação:  
FoxHound  
Área de operação:  
Outer Haven

**Snake  
(Big Boss)**

Afiliação:  
Militar sem nação  
Área de operação:  
Costa Rica

**Old Snake**

Afiliação:  
Nenhuma  
Área de operação:  
Oriente Médio

**Naked Snake**

Afiliação:  
Fox  
Área de operação:  
Rússia

**Solid Snake**

Afiliação:  
Nenhuma  
Área de operação:  
Alaska

**Solid Snake**

Afiliação:  
Philanthropy  
Área de operação:  
Nova York



**Solid Snake**

Outfit  
Propriedades  
Área de Operação  
Cartão de Identificação  
Missões  
Assessor de Operações de S.O.L.I.D., Dr. Kio Maru



1987

1990

1998

2001

2004

2008

2011



# AS FACETAS DO CHEFE



**Snake  
(Big Boss)**

Afiliação:  
Militar sem nação  
Área de operação:  
Cuba

**Venom Snake**

Afiliação:  
Diamond Dogs  
Área de operação:  
Afeganistão



2010

2014

METAL GEAR SOLID  
THE PHANTOM PAIN

METAL GEAR SOLID V  
GROUND ZEROES  
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

A HIDEO KOJIMA GAME

**METAL GEAR SOLID V**  
**THE PHANTOM PAIN**

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS



Mais cenas do jogo



para compensar a falta de detalhes e ser mais eficientes, em vez de nos preocupar em deixar perfeito cada detalhezinho que aparece na tela”, disse ele. “Não há razão para se modelar ao máximo cada dobrinha da textura. Temos que mudar esse tipo de mentalidade e nos concentrar naquilo que é mais eficiente. Do ponto de vista tecnológico, hoje é possível fazer com que as coisas tenham uma aparência muito mais realista, mas isso não significa que você deva automaticamente lançar mão de todos os recursos disponíveis. Tem que eleger prioridades. Equipes que consigam fazer isso certamente poderão continuar a trabalhar sem muitas alterações em seu tamanho ou no limite do seu orçamento.”

A própria abordagem dos jogos atuais promete se adaptar aos novos tempos. Empresas buscam novas opções, criam

gêneros inéditos, investem em mercados alternativos. Seria o trabalho de Kojima uma resposta aos anseios desse mercado? “Nos velhos tempos do Nintendo Entertainment System, você podia lançar qualquer coisa, porque vendia. Hoje em dia, custa muito dinheiro desenvolver um jogo. Então, em vez de usar a abordagem de Hollywood, isto é, em vez de arriscar US\$ 200 milhões em um produto que você não sabe se vai vender ou não, acho que é possível reduzir os riscos com a distribuição online, por exemplo”, defende ele.

“As pessoas podem baixar pequenas amostras do jogo e ver se gostam. Se a receptividade for boa, você continua naquela direção; caso contrário, dá tempo de mudar a estratégia. O futuro dos games está na tecnologia das nuvens, no chamado cloud gaming.”

### O FUTURO DA SÉRIE (E DOS GAMES)

E é nesse contexto que *The Phantom Pain* já traz elementos que definem como serão os processos de desenvolvimento do futuro, assim como já aconteceu com *Ground Zeroes*. “Estamos desenvolvendo um jogo de mundo aberto e acredito que muitas pessoas tenham suas dúvidas a respeito de como a ação furtiva funcionará nesse mundo. Elas vão ter que realmente jogar para sentir como é”, diz Kojima. “Permiti que algumas pessoas de fora da equipe o jogassem e, depois de duas horas, elas estavam completamente exaustas, absolutamente estressadas de ter de pensar no que fazer a cada passo que davam. São preocupações do tipo: se você demorar muito para chegar a um determinado local, a noite vai cair; se você se perder nas montanhas e não puder encontrar a trilha para



Esse é um recurso legal para se livrar de inimigos abatidos ou outros obstáculos: balões que os levam aos céus...



a saída, o sol pode nascer e você perceber que está totalmente cercado por soldados. É uma experiência absurdamente intensa, exatamente o oposto de *Metal Gear Rising: Revengeance* [de 2013].”

Mas Kojima não quer ser lembrado apenas como o gênio que criou a ação violenta de *Metal Gear*, por isso, ele já tem planos de fazer um game que tenha a família e o amor como temas principais, desejos que ele manifestou publicamente durante a E3 de 2012. “Tenho muito interesse de explorar esses temas. O que mais tem passado pela minha cabeça é a vida, a minha expectativa de vida aos 50 anos. O que a vida significa e o que podemos alcançar na vida? Acho que essas questões tornam-se uma grande preocupação de todos os indivíduos criativos em algum ponto de sua existência”, admitiu ele. “Se eu tivesse apenas mais um ano de vida pela frente, creio que talvez eu deixasse a criação de games para trás e talvez fosse produzir um filme ou escrever um livro.”

### A NOVA CARA DE METAL GEAR

A primeira ideia de Kojima era lançar *Metal Gear Solid V* como um jogo grande, imenso, com mundo aberto gigantesco. Mas a fase de desenvolvimento começou a se alongar demais e o projeto ficou tão trambolhudo que ele resolveu dividi-lo em duas partes. A primeira delas foi *Ground Zeroes*, lançado em 2014, que utilizou o material que já estava pronto na primeira fase do processo de desenvolvimento e que serviu de “ponte” para *The Phantom Pain*.

“A capacidade tecnológica do engine Fox permitiu que nós contássemos essa história de uma nova maneira. Há uma diferença muito grande entre o que representa a primeira e a segunda parte: *The Phantom Pain* vai mudar completamente o estilo da série”, disse Kojima.

Inteligente como poucos, Kojima sempre muda os rumos de cada projeto de acordo com as necessidades do momento. Até

## “Visualmente, as versões para Xbox One e PlayStation 4 serão superiores, sim, mas o estilo visual será consistente mesmo nas versões para Xbox 360 e para PlayStation 3”

Hideo Kojima

meados de 2013, ele planejara lançar versões de caixinhas para PS3/X360 e apenas versões digitais para download no Xbox One e no PlayStation 4. Mais tarde, ao ver o clamor dos fãs mais antigos, ele anunciou que a nova geração de consoles também ganharia versões físicas de *Ground Zeroes*.

De fato, Kojima é o tipo de cara que sempre ouve muito os fãs, especialmente os asiáticos. Foi por conta deles que a capa japonesa do game traz não apenas o protagonista Snake, mas também o personagem Kazuhira Miller, que é muito querido no Japão, onde as vendas de *Peace Walker* permanecem fortes até hoje. No Ocidente, a capa não tem Miller e as vendas de *Peace Walker* não foram tão boas assim.


O fato é que no mercado dos games é inevitável haver comparações quando se lança um novo título. *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes* recebeu muitas comparações com *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*, de 2008, porque ambos trazem propostas muito distintas do que vinha sendo feito na série. “Essa comparação não faz sentido, pois *Ground Zeroes* é um jogo de mundo aberto, ao contrário de *Guns of the Patriots*”, postou Kojima em seu Twitter.

O próprio desenvolvedor também não gosta muita de comparar as versões do game na nova geração de consoles, ainda que a Konami tenha divulgado imagens que faziam essa analogia. “Visualmente, as versões para Xbox One e PlayStation 4 serão superiores, sim, mas o estilo visual será consistente mesmo nas versões para X360 e PS3”, garantiu ele. “Eu publiquei

essas imagens comparativas porque tem muita gente perguntando a mesma coisa. O problema é que assim que eu disse que o conteúdo e os controles serão idênticos nas duas gerações de hardware, muita gente reclamou que a nova geração não fazia sentido. As pessoas entendem errado: tudo que eu quero é que mesmo quem não possa comprar um PS4 ou um XO consiga ter uma boa experiência do jogo”.

### TROCA DE COZINHEIRO

A agitação em torno de *Metal Gear Solid V* é tão intensa e envolve números tão altos que não foi nenhuma surpresa Kojima estar aos poucos se afastando de seu processo. “O sabor da comida muda quando se troca de cozinheiro”, brincou ele. “Mas parece que a marca *Metal Gear* é pesada demais para a maioria dos candidatos à minha sucessão. É uma franquia difícil de administrar. *Revengeance* foi uma exceção, mas trata-se apenas de um spin-off. A série *Alien* mudou de diretor e foi muito bem. Mas meu medo é ficar como *O Exterminador do Futuro*, que mudou e virou uma bagunça.”

Enquanto a aposentadoria de Kojima não chega, resta a nós abrir o coração e receber *The Phantom Pain* com toda empolgação que um título da série *Metal Gear* merece. Vamos ver se esse tal de Skull Face vai conseguir segurar Snake nesta aventura. 



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

OS

**MAIS**

> JOGADOS <

A PARTIR DE:

R\$ **99,90**

**OS GAMES MAIS  
JOGADOS COM  
PREÇOS ESPECIAIS!**

\*VERIFIQUE A CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA DO JOGO. Promoção válida enquanto durarem os estoques.

DISPONÍVEIS NAS MELHORES LOJAS

 **Saraiva**  
saraiva.com.br

**PERNAMBUCANAS**

Da nossa casa pra sua casa.

**Walmart.com**

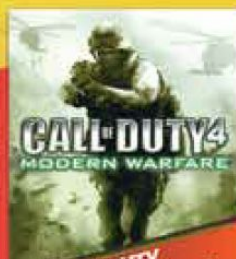
**LOJAS AMERICANAS**



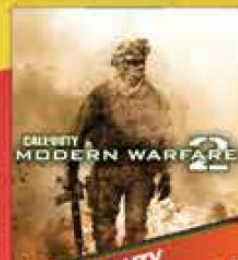
CALL OF DUTY:  
BLACK OPS



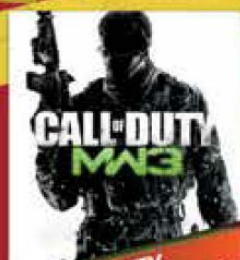
CALL OF DUTY:  
BLACK OPS II



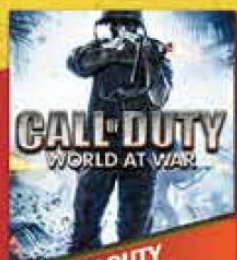
CALL OF DUTY:  
MODERN WARFARE



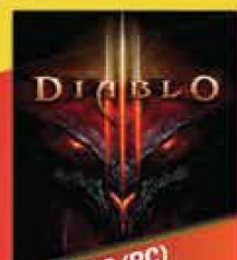
CALL OF DUTY:  
MODERN WARFARE 2



CALL OF DUTY:  
MODERN WARFARE 3



CALL OF DUTY:  
WORLD AT WAR



DIABLO 3 (PC)



DIABLO 3: ULTIMATE  
EVIL EDITION



THE AMAZING  
SPIDER-MAN 2



O ESPETACULAR  
HOMEM-ARANHA



TRANSFORMERS:  
RISE OF THE DARK SPARK

# COMPRE AGORA!

CONSULTE DISPONIBILIDADE DA SUA PLATAFORMA DE JOGO



DISTRIBUIDOR OFICIAL NO BRASIL



## Neoplay

Se é divertido, é Neoplay.

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

# CRONOLOGIA DO ENREDO NOS RESPECTIVOS TÍTULOS DA SÉRIE METAL GEAR

1964



Snake Eater

1970



Portable Ops

1974



Peace Walker

1975



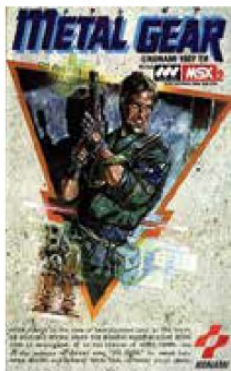
Ground Zeroes

1984



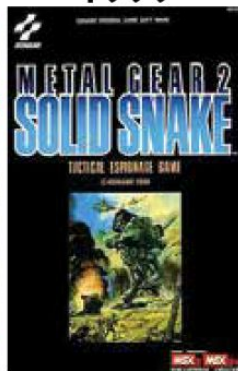
The Phantom Pain

1995



Metal Gear

1999



Solid Snake

2005



Metal Gear Solid

2007



Sons of Liberty

2014



Guns of the Patriots

2016



Rising: Revengeance



The Boss: apesar do rosto meio masculino, você iria querer ter uma chefe assim?



1700

Patriotas de Boston formam o Sons of Liberty

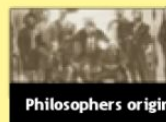
1920

The Boss nasce no seio dos Philosophers



Fundado o grupo The Philosophers

1900



Philosophers originais



Morre o último Philosopher

1930

Metal Gear de 1988, para Super Nintendo, onde tudo começou de verdade



Peace Walker: aqui começa a ação que se desenrola posteriormente em *Ground Zeroes* e em *The Phantom Pain*



The Boss encontra Naked Snake e o treina em combate, demolição e técnicas de coleta intel; Teste nuclear ocorre no deserto de Nevada; As tropas do Exército dos EUA participam. The Boss é exposto a grandes quantidades de radiação; Bomba de hidrogênio é testada por Conno Atol de Bikini;

A liderança dos EUA adquire o restante do item Philosopher's Legacy; Philosophers muda seu nome para Patriots; Major Zero desfaz a Unidade Fox; Big Boss torna-se Comandante Foxhound; CIA planeja transporte do Intercontinental Ballistic Metal Gear; Fundação dos Patriots; Incidente da península de San Hieronymo; Big Boss estabelece a Unidade Foxhound; Nasce o projeto Les Enfants Terribles;

Big Boss vira comandante da Foxhound; A revolta de Outer Heaven começa; Distúrbio de Zanzibarland; Ocelot é observado pela

Precipitado pelo Incidente do Arsenal Gear Manhattan, os EUA começam a alistar tropas PMC; Raiden é capturado pelos Patriots e resgatado por Eva;

1950

Naked Snake, Godzilla e os tripulantes do barco de pesca japonês, Daigo Fukuryu Maru, são expostos à radiação



1970

Twinn Snakes nasce como resultado do projeto Les Enfants Terribles; Big Boss deixa os Patriots; Frank Jaeger resgata Naomi, órfã, da guerra civil na Rodésia

1990

recém-formada unidade da Foxhound; Patriots instalam um corpo cibernético em Gray

2010

A rede de IA (inteligência artificial) dos Patriots, centralizada em torno de JD, é destruída; Armas do projeto Patriots; Os Patriots liberam informações sobre o Big Boss e CQC

Avô de Otacon (H. Emmerich) participa do Manhattan Project. Batalha de Stalingrado: The Boss forma a Unidade Cobra;

1940

Unidade Cobra participa da invasão aliada da Normandia; Nasce o pai de Otacon; Unidade Cobra é dissolvida



Missão Virtuous e Operação Snake Eater começam;

1960

Naked Snake recebe o título de Big Boss; Exame da operação Snake Eater; Sigint se junta à ARPA; Eva desaparece em Hanoi



Raiden vai para a guerra na Libéria como soldado-criança

1980

Solid Snake se aposenta no Alaska; Documentário *A Verdade por trás de Shadow Moses* se torna um best-seller; Incidente de Shadow Moses; Construção da instalação de eliminação Big Shell começa; Incidente de Manhattan Tanker; Ocelot (Liquid) devolve GW do Arsenal Gear; Incidente em Big Shell

2000



# FIM DE UMA ERA DOURADA

A saída de Kojima vai deixar uma marca impossível de apagar na história da série *Metal Gear* e até na da própria editora japonesa, mas, cá entre nós, esse parece ser mesmo o menor dos problemas da Konami

**H**ideo Kojima não fez jogos, ele fez arte. Enquanto há polêmica entre os fãs de videogame sobre a importância e seriedade de *Metal Gear Solid* na indústria, as obras do game designer indubitavelmente deixaram um legado justamente pela sua assinatura que mesclava profundidade, comédia e uma grande visão de futuro. Assim sendo, sua saída não é apenas uma fase que se acaba no mundos dos jogos, mas pode ser o rascunho da mensagem de despedida de uma das outrora gigantes da indústria.

O primeiro “decreto” que a saída de Kojima levantou é que este é o derradeiro fim de *Metal Gear Solid*. Nomes e créditos podem ser retirados da capa e das letrinhas finais ao concluir a trama, mas a alma de um jogo não está em sua produtora, mas naqueles que o criaram. A irreverência de *Metal Gear Solid* é a maneira que consegue abordar assuntos polêmicos e complexos – como a teoria da conspiração, traumas da guerra e o reflexo disso na sociedade – enquanto não abandona a sutileza de uma boa piada, encaixada nos momentos mais oportunos.

Além disso, Kojima era um visionário. Seus jogos tinham a marca de sempre forçar seus consoles para novos limites. Ele é o tipo de cara que passa um bom tempo desenvolvendo mecânicas de derretimento de gelo para dois cubos que poderiam ou não ser derretidos num copo que poderia ou não ser atingido pelo jogador. Não importavam as probabilidades, cada detalhe era importante e devia ser polido até o fim. Acha que alguém poderá repetir essa obsessão com a mesma fidelidade? Dificilmente.

Isso data o fim de uma das maiores e mais influentes franquias do mundo dos games até segunda ordem. Beira o impossível qualquer outro título que herde o nome da série conseguir fazer jus ao seu passado, que merece nossa total reverência. Essa pancada a Konami não vai conseguir ignorar.

Entretanto, talvez a Konami apenas tenha aceitado seu destino. Muitos indícios apontam para que a empresa esteja deixando de lado os consoles de mesa e focando seus esforços no mercado mobile.



Hideo Kojima

O próprio presidente da empresa, Hideki Hayakawa, afirmou que acreditam que o setor de jogos para celulares é o futuro, e esse pode ser justamente o motivo de não estarem se abalando com a perda de suas grandes peças.

## ISSO NÃO É NENHUMA NOVIDADE

*Castlevania* sofreu o mesmo destino de *Metal Gear Solid*, com Koji Igarashi partindo para trabalhar por conta própria em uma sequência espiritual de sua venerada franquia. Dessa maneira, só restou *PES* para que a Konami não largue de vez os consoles, e é possível que nem isso dure muito tempo.

Desligando-se da Konami e dos nomes que outrora trabalhara, Hideo Kojima deve agora alçar novos voos, independente de

uma produtora. Com a recente febre de desenvolvedores da velha guarda ressuscitando suas ideias repaginadas, como é o caso de Keiji Inafune (*Mega Man*), a antiga equipe da Rare que formou a Playtonic e o já citado Igarashi.

Não duvido nada que, em poucos meses, tenhamos campanhas do pai de *Metal Gear* com uma nova franquia do gênero, revolucionando com a mesma fórmula – e quem sabe, algumas novidades.

Nesse ponto, os fãs da franquia não precisam se alarmar: a Konami pode estar se despedindo e encomendando sua lápide, mas o show deve continuar. Eles sabem disso, nós sabemos disso e Kojima sabe disso. Dê tempo ao tempo, ele costuma trazer surpresas muito interessantes para os pacientes. 🎮

# SEJA VOCÊ TAMBÉM UM CAVALEIRO E VENHA LUTAR POR ESTAS OFERTAS!



**Principais  
Lançamentos**

A partir de  
**R\$ 59,90**

## Jogos para PS3 e Xbox 360



por até  
**R\$ 59,90**

## Jogos para PS4 e Xbox One



por até  
**R\$ 79,90**

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

**Verifique a classificação indicativa.**

# Walmart.com

Promoções válidas até 01/09/2015 ou enquanto durarem os estoques. Somente para compras realizadas através dos 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 Televendas: 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.

## GHOST RECON WILDLANDS

▶ Fernando Souza Filho

## GUERRA AGORA É NA BOLÍVIA

Ação da unidade especial de “fantasmas” desembarca na Bolívia para acabar não apenas com a ação maléfica dos narcotraficantes, mas também com sua aliança com o corrupto governo local: é guerra!



Depois de ter episódios na Rússia, África, Cuba, Colômbia, Coreia do Norte e Afeganistão, entre outros, agora a série desembarca na América do Sul: o enredo aborda o combate aos narcotraficantes na Bolívia. Anunciado pela Ubisoft durante a E3 deste ano, na Califórnia, o jogo promete ter o maior mundo aberto não apenas da franquia, mas de todos os títulos da editora – e pode incluir nessa lista os megalômanos *Assassin's Creed*, *Far Cry* e *Watch Dogs*.

A premissa aqui não se resume a atacar indiscriminadamente os carteis de drogas, mas sim enfraquecer a forte aliança entre os narcotraficante e o governo corrupto do país. O gameplay vai além dos tiros, pois você precisa planejar estratégias que atraiam a comunicação entre governo e bandidos. Para isso, o game oferece uma gama de opções muito interessantes, como armas, veículos especiais e equipamentos modernos (drones inclusive).

Além disso, você pode sempre optar por modos diferentes de ataque. Em determinada missão, você precisa atacar uma pequena fortaleza dos narcotraficantes e para isso pode optar entre um ataque por terra, uma ação furtiva ou uma destruição total através de bombas jogadas pelo drone. E é justamente nessa mecânica de ação que reside o grande trunfo do jogo.

Digamos, por exemplo, que você decide fazer uma ação stealth, em que vai entrar furtivamente na base dos bandidos, eliminar em silêncio os guardas até chegar no tal sr. Chapéu Branco, que parece ser o chefe da operação. No meio da ação, o alarme soa e sua localização é percebida pelos inimigos. Nesse momento, você muda de estratégia e pede um ataque total ou uma ação devastadora dos drones. Aí, vai ter que fugir rápido para acabar não morrendo.

Em outra sequência, agora no modo multiplayer, você vai interrogar um suspeito e de repente se vê cercado em uma emboscada. Rapidamente, você combina com os

amigos uma mudança de planos e rouba um helicóptero para fugir do local. Ou seja: você não precisa cumprir uma missão do mesmo jeito até o fim quando algum contra-tempo que não estava nos planos aparece para atrapalhar sua missão.

Essa liberdade de escolha, porém, também traz consequências bem particulares. Se você elimina um dos chefões do tráfico em uma região, o próprio governo pode se encarregar de uma vingança contra os moradores locais, como forma de mandar um “recado” para você. Por isso, até para eliminar um bandido é preciso ter cuidado com a famosa Lei de Reação.

Os veículos exercem papel importante para sua locomoção nos imensos cenários





Esta é a Santa Muerte e seu culto precisa ser respeitado quando você visitar os vilarejos



*Wildlands* consegue ser uma mistura de estilos de *Far Cry* com *GTA*, *Assassin's Creed* e até mesmo com o recente *Battlefield: Hardline* – aliás, toda essa mecânica de combate a narcotraficantes de maneira incisiva e violenta tem tudo a ver com o enredo do recente jogo da Electronic Arts. O mapa é de fato gigantesco e a própria Ubisoft garante que estarão disponíveis centenas (vamos repetir: CENTENAS!) de cidades exploráveis. No modo cooperativo para quatro jogadores, por exemplo, cada membro do grupo pode explorar uma localidade diferente e, mais tarde, todos se juntam em uma outra cidade até então inexplorada para cumprir uma missão de maior envergadura.

#### DE OLHO NO MODO CO-OP

O Co-op é o maior atrativo para quem joga online, pois o planejamento estratégico é feito em conjunto. O game já foi desenvolvido com essa turma de quatro protagonistas em mente, mas você também pode jogar sozinho e deixar a IA (Inteligência Artificial) cuidar das ações do resto do grupo. E é justamente aí que você consegue ter uma ideia da extensão do mapa, pois você pega um helicóptero, voa para diversas cidades e em cada uma encontra NPCs (personagens não jogáveis) com particularidades únicas.


#### CRONOLOGIA DA SÉRIE GHOST RECON

*Tom Clancy's Ghost Recon* (2001 - GC, PC, PS2, XB)  
*Tom Clancy's Ghost Recon: Desert Siege* (2002 - PC)  
*Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder* (2002 - PC, XB)  
*Tom Clancy's Ghost Recon: Jungle Storm* (2004 - PS2)  
*Tom Clancy's Ghost Recon 2* (2004 - GC, PS2, XB)  
*Tom Clancy's Ghost Recon 2: Summit Strike* (2005 - XB)  
*Tom Clancy's Ghost Recon Advance Warfighter* (2006 - PC, PS2, XB, X360)  
*Tom Clancy's Ghost Recon Advance Warfighter 2* (2007 - PC, PS3, PSP, X360)  
*Tom Clancy's Ghost Recon Predator* (2010 - PSP)  
*Tom Clancy's Ghost Recon 2010* (2010 - Wii)  
*Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars* (2011 - 3DS)  
*Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier* (2012 - PC, PS3, X360)  
*Tom Clancy's Ghost Recon Phantoms* (2014 - PC, Wii U)  
*Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands* (2016 - PC, PS4, XO)

Aliás, é nos voos de helicóptero que você vê a amplitude do cenário, com montanhas, desertos e vilarejos “vivos”, pulsantes. Não precisa nem dizer como isso lembra demais *Far Cry 3* e *4*, não é?

Essa familiaridade com um dos grandes sucessos da própria Ubisoft não tem nada de ruim – muito pelo contrário! Tomar bases inimigas, desbloquear partes específicas do mapa e explorar grandes ambientes abertos não são novidades para quem já jogou *Far Cry*, especialmente os últimos títulos. Essa mecânica já tem a marca registrada da Ubisoft.

“Assim que terminamos de desenvolver *Ghost Recon Future Soldier*, percebemos que precisávamos investir mais em uma mecânica que priorizasse o poder de escolha do jogador”, explicou Dominic Butler, designer do jogo, durante a última E3. “Era a chance de poder concretizar um sonho que tínhamos há anos: fazer um mundo aberto que desse total poder de escolha ao jogador. Você é quem vai escrever a sua própria história.”

O game ainda está em pleno processo de desenvolvimento e muitos detalhes ainda precisam ser polidos até que a versão final do jogo esteja pronta, no início de 2016. Mas a gente mal consegue conter aqui a ansiedade para meter o dedo no gatilho contra esses traficantes. 



“Assim que terminamos *Ghost Recon Future Soldier*, percebemos que precisávamos investir na mecânica que priorizasse o poder de escolha do jogador”

Dominic Butler



Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio: Ubisoft Paris | Editora: Ubisoft | Lançamento: Primeiro trimestre de 2016

## BATTLEBORN

› Filipe Salles

## A VOLTA DO MOBA COLORIDO

A mudança do mundo aberto para estágios separados, a imposição de um ritmo frenético à ação forte e o apelo da mistura FPS + RPG estão lá, mas a novidade agora é a inclusão do gameplay de MOBA



Não há como negar que as cores estão de volta ao gênero FPS. Diferente de jogos como *Call of Duty* e *Battlefield*, criar shooters que se afastam do realismo e apelam forte para a diversão voltam a ser tendência da indústria. Além do clássico *Team Fortress 2*, podemos usar como exemplo mais recente a colorida competição de *Splatoon* e até mesmo *Overwatch*, a nova franquia FPS da Blizzard. Mas é claro que *Borderlands* não poderia ficar de fora da analogia...

Não citamos o shooter da Gearbox Software por último de propósito, pois sua desenvolvedora retorna com a fórmula “colorida”, mas de maneira diferente do mundo aberto com ação cooperativa, características de sua franquia de maior sucesso. O novo jogo já tem nome: *Battleborn*.

A ação acontece em um cenário de ficção espacial, assim como *Star Wars*, mas obviamente sem Jedis, Siths ou sabres de luz. A trama acontece em um ponto distante de um universo alternativo, ou

seja, bem mais longe do que uma galáxia muito muito distante. Um mal desconhecido vem destruindo sistemas solares inteiros, dizimando planetas por completo e obrigando seus habitantes a se lançarem ao espaço para encontrar uma nova casa. Solus foi o único a permanecer intacto e se tornou o refúgio final para os sobreviventes

do universo. Mas o mal não tardaria muito a chegar.

Com a premissa de unir os melhores combatentes de cada raça, nascem os *Battleborn*. São 25 dos melhores guerreiros do universo para encarar a tal ameaça de frente, em uma campanha que pode ser jogada solo ou cooperativamente em dupla

25 dos melhores guerreiros do universo em ação, em *Battleborn*





local – com tela dividida –, além de se juntar a mais quatro pessoas jogadores online para encarar as hordas maléficas.

Reunir gente do universo inteiro não poderia oferecer alternativas mais variadas de personalidades. Das 10 reveladas, já temos bons exemplos: o genérico soldado bombado, a amazona com arco e flecha e habilidades relacionadas à natureza. Mas não podíamos imaginar contar com um espadachim que mais parece o Drácula (mas não é um vampiro!) e, principalmente, com um cogumelo ninja com habilidades de cura. Não recomendamos colocar esse champignon na pizza!

A variedade também demonstra seus variados estilos de luta e armamentos. Entre alguns exemplos, temos personagens focados em combate corpo-a-corpo com espadas que lembram katanas, outros que portam as boas e velhas metralhadoras giratórias ou até mesmo arremessando kunais, as famigeradas facas ninja.

#### PODE CHAMAR DE LEAGUE OF DUTY

*Battleborn* tem algumas de suas mecânicas muito semelhantes a *Borderlands*, mas as diferenças parecem cruciais para dar identidade própria ao game. A primeira é a mudança do mundo aberto para estágios separados. A segunda, ao que parece, é a imposição de um ritmo mais frenético. O

apelo da mistura FPS + RPG continua lá, mas com uma pequena adição: a inclusão dos MOBAs.

Continuando a numerar as diferenças entre *Borderlands* e *Battleborn*, podemos dizer que o jogo em questão puxa mais o lado dos FPS com MOBA do que com RPG. A maior semelhança com shooters é seu sistema de progressão unificado: tudo que você fizer no game, independente do modo, trará progresso para seu perfil de jogador e os personagens utilizados.

Apesar disso, um novo sistema de avanço rápido também está sendo introduzido ao game. O Helix, como é chamado, vai permitir ao jogador pular um personagem do primeiro ao 10º nível cumprindo apenas uma simples missão do modo campanha. O objetivo da ferramenta é parear o seu poder com o de outros jogadores encontrados pela rede para começar a diversão desde o princípio.

Por outro lado, a evolução de cada personagem e uso de suas habilidades puxam mais para o lado de jogos como *Dota 2* e *League of Legends*. Cada um conta com oito habilidades, do qual apenas quatro poderão ser selecionadas e usadas, aumentando consideravelmente o leque de customização. As modalidades competitivas do multiplayer são bastante semelhantes aos MOBAs, como poderá conferir

## LASERTAG, UFC E BATTLEBORN

O que une Lasertag, UFC e *Battleborn*? Ações de marketing, é claro! O portal Nerdist organizou uma partida de Lasertag – aquele paintball com laser e pouca dor – durante a San Diego Comic Con 2015 para promover o game. Para isso, chamou uma das lendas da UFC, o aposentado campeão dos meio-pesados Chuck Liddell.

O casca-grossa fez um comercial estilo anos 1990 para anunciar sua partida, no qual ensinou alguns truques para a equipe do site. Só esqueceram de avisar a ele que atirar laser nos olhos dos oponentes não era um movimento permitido!



## BATTLEBORN STORM

A inspiração nos MOBA fica bastante clara, considerando as modalidades de competição multiplayer. Confira abaixo a descrição dos modos revelados até o fechamento desta edição:


**INCURSION** Usando a fórmula tradicional do gênero, duas equipes de cinco jogadores guiarão seus lacaios para destruir a base inimiga ao mesmo tempo que defendem a sua;

**DEVASTATION** Aqui a coisa cai mais para o lado dos FPS. Assim como o tradicional modo Conquest de Battlefield, sua equipe deverá manter o máximo de objetivos do mapa pelo maior tempo possível;

**MELTDOWN** Apelidamos esse de “modo sacrifício”. O combate consiste em escoltar seus lacaios pro centro de mapa, onde eles se jogarão em um grande incinerador. Vence quem queimar o maior número de lacaios.

no box acima. E perdoe-nos pelo péssimo trocadilho do título.

Aproveitando a bem-sucedida experiência de *Borderlands* em ambas as plataformas, a Gearbox parece tentar um feito semelhante: atrair quem torce o nariz para os MOBAs e fazê-los interagir com quem já gosta do estilo. De certa maneira, podemos dizer que *Smite* já tenta fazer esse trabalho mudando a visão para terceira pessoa, mas só agora está chegando aos consoles

Chegando à nova geração de consoles, a Gearbox tem potencial para reunir estes fãs e oferecer uma experiência única, o que pode ser uma boa alternativa para aqueles que não curtem a pegada RTS do gênero. No entanto, nem sempre essas tentativas de unir o útil ao agradável podem dar certo, o que torna *Battleborn* um título interessante a se ficar de olho, pois pode acabar se formando uma tendência na indústria. 



Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio: Gearbox Software | Editora: 2K | Lançamento: Final de 2015

# AGORA CHEGOU A VEZ DELA

Passaram-se 15 anos após os eventos do primeiro game: a garotinha virou uma bela princesa que não vai aceitar passivamente que lhe tirem o trono – e é bem aí que você entra para ajudá-la nessa aventura

As últimas cenas do primeiro *Dishonored*, de 2012, deixavam bem claro que haveria uma continuação. Mas o ótimo *Alan Wake* também trazia isso no final e nunca teve continuação alguma, por isso, preferimos manter a cautela e esperar pelo anúncio de uma real continuação de *Dishonored*. Essa confirmação veio na E3 deste ano, na Califórnia: o segundo episódio do game está agendado para sair no próximo ano. E a notícia não alegra apenas nós, fãs que terminaram o primeiro jogo e não conseguem conter a ansiedade pelo segundo, mas a todo e qualquer gamer que gosta de uma boa aventura em que o stealth é a grande estrela.

A primeira surpresa já vem na introdução: após o prólogo, você pode decidir se joga com Corvo Attano (protagonista do primeiro game) ou com Emily Kaldwin, a esperta princesinha do primeiro *Dishonored*, que agora é uma mulher. Essa percepção de tempo entre o primeiro e o segundo jogo já é suficiente para despertar nossa curiosidade a respeito de Emily.

## JOGAR SEM MATAR NINGUÉM

As suas opções de escolha vão mais além: você pode ou não adotar estratégias de stealth, podendo inclusive topar o desafio máximo de finalizar o game sem matar um único inimigo sequer. As mecânicas de *Dishonored 2* foram desenvolvidas de modo a permitir essa opção de stealth extremo. Porém, cá entre nós, como resistir a dar umas “espadadas” ou umas “flechadas” naqueles inimigos chatos que sempre enchem nosso saco?

Os desenvolvedores afirmaram na E3 que, além da ação furtiva e dos assassinatos, haverá ainda uma terceira opção de estratégia. Mas os detalhes ainda não foram revelados pelo estúdio que desenvolve o projeto.



Agora adulta, Emily promete ser a grande atração do novo *Dishonored*

O enredo retoma a história do primeiro jogo, em que o Império das Ilhas precisa ser salvo de um usurpador. Mas a ação acontece agora 15 anos mais tarde, quando o Império mergulha no caos após a princesa Emily ser deposta por um usurpador. Ela decide seguir os passos de Corvo para recuperar seu trono.

Corvo e Emily terão o mesmo pacote de missões para cumprir, mas cada um tem seu próprio jeito de executá-las. Isso cria um fator replay instantâneo, pois você sempre vai querer tentar fazer a missão sob a perspectiva do outro personagem. Corvo, por exemplo, mantém os mesmos poderes que tinha no primeiro jogo, enquanto Emily tem alguns poderes especiais, como o Far Reach, que permite percorrer um determinado trecho sem sequer sair do lugar.

Apesar de não ser nenhum *Dark Souls*, *Dishonored 2* vai ser um game bem mais difícil do que seu predecessor, garantem seus produtores, que estão em fase adian-



“Os poderes são bem diferentes e há muitos cálculos de física para elaborarmos saltos e ataques bem precisos para os protagonistas de *Dishonored 2*”

Harvey Smith



Mistério: quem achou a máscara do Corvo?



Acima, a princesa Emily no primeiro *Dishonored*; À direita, no segundo



Os gráficos prometem mais precisão com o novo engine

tada do desenvolvimento no estúdio Arkane, na cidade de Lyon, França. Parte dessa mecânica mais desafiadora é resultado do trabalho do Void, novo motor gráfico da Bethesda, construído em cima do idTech 6. Vale lembrar que no primeiro *Dishonored* o motor usado foi o Unreal Engine 3.

Mas o nível de dificuldade do game depende diretamente das decisões que você toma. No início, quando você opta por jogar com Corvo ou com Emily (não dá para reverter a decisão depois), toda sua experiência no enredo já começa a se delinear por conta das habilidades de cada um nas missões.

"Emily luta com mais elegância do que Corvo", disse Harvey Smith, diretor do projeto, durante a E3 deste ano. "Mas os poderes variam bastante entre eles. Corvo tem Possession, Rat Swarm e Blink, enquanto Emily tem Far Reach, Shadow Walk e Mesmerize, que são poderes que ninguém conhece ainda."

### PODERES BEM DIFERENTES

Apesar de aparentemente semelhantes, o Blink do Corvo e o Far Reach de Emily são bem distintos entre si. Não dá para usar o poder de Emily do mesmo jeito que a gente usava o do Corvo no primeiro jogo, pois isso a deixará visível para os inimigos. "Mas isso tem suas vantagens: você pode ficar colado numa parede, empurrar alguém ou assassinar um inimigo em pleno ar, durante um salto", completou o diretor. "São poderes bem diferentes e há muitos

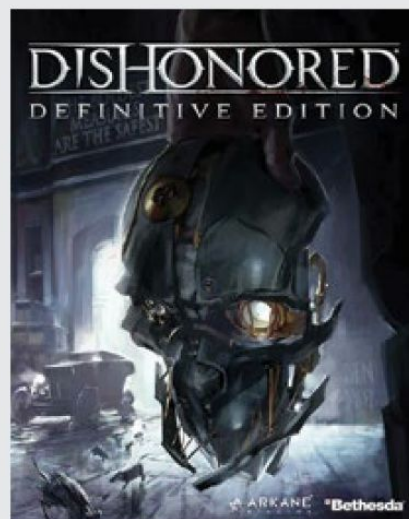
### EDIÇÃO ESPECIAL

Para aliviar a ansiedade pela chegada de *Dishonored 2*, vem aí *Dishonored Definitive Edition*, que sai agora em agosto para Xbox One e PlayStation 4. Trata-se de um upgrade do primeiro jogo, acrescido dos DLCs que saíram posteriormente ao lançamento original. São eles:

**THE KNIFE OF DUNWALL** Aqui você encarna Daud, o assassino que matou a imperatriz e iniciou todo o caos do primeiro jogo. Em busca da redenção para Daud, você explora parte de Dunwall que não estão no game original, como o galpão baleeiro, o matadouro e o altamente protegido Legal District.

**THE BRIGMORE WITCHES** Você retoma a ação com Daud, mas agora estará no meio de uma guerra de facções em um covil de bruxas. Você também poderá explorar ambientes inéditos e encarar forças sobrenaturais que testarão seus limites.

**DUNWALL CITY TRIALS** São 10 novos mapas de distritos de Dunwall, cada um com um desafio diferente. Missões e itens secretos podem ser desbloqueados a medida que você cumpre as quests.



cálculos de física para elaborarmos saltos e ataques bem precisos."

Os cuidados da produção foram caprichosos até na interpretação dos personagens. "Corvo é mais velho, mas está vindo pela primeira vez a Serkonos [ilha ao sul do Império, onde é ambientada a ação do segundo jogo], enquanto Emily é jovem [25 anos], ativa, cheia de vida. A narrativa muda entre um e outro", completa Smith.

Mal dá pra conter a ansiedade de ver como o enredo vai se desenrolar em Serkonos e, ciente de que fãs ao redor do mundo também estão ansiosos, a Bethesda lança o pacote *Dishonored Definitive Edition* – veja os detalhes acima. 🎮



**Plataformas:** PC, PS4, XO | **Estúdio:** Arkane  
**Editora:** Bethesda Softworks | **Lançamento:** Início de 2016

# HONRA E TRADIÇÃO DE 1993

Um dos maiores clássicos da geração do início dos anos 1990 – que praticamente criou o gênero FPS – promete trazer todos os elementos tradicionais daquela época de ouro para a era dos novos consoles



O curioso mesmo é imaginar como seria esta cena naqueles tempos de pixelização...

Quem encarou hordas de demônios devoradores com sangue e maldade escorrendo por cada poro provavelmente nunca mais esqueceu a experiência absolutamente única que é *Doom*. O game é como uma ferida aberta e nunca cicatrizada na jornada de qualquer gamer com um pouco mais de idade. Mexer na casquinha que representa o jogo é uma sensação contraditoriamente prazerosa, mas com ela vem a dor. Não à toa, *Doom* é um dos poucos games que entram para o cânone de “jogos que mudaram a história”.

Com isso em mente, a Bethesda não poupou quem assistia à E3 2015 e inaugurou a primeira conferência da empresa com uma apresentação longa e literalmente infernal de um novo *Doom* (alguns estão chamando de *Doom 4*, mas o mais correto é apenas “novo” *Doom* mesmo). Assim, sem preparar ninguém para a porrada.

O que chama a atenção para o novo game logo de cara é o visual. É um negócio incrível e sem precedentes o que a iD Software está aprontando por aqui: monstros arrepiantes, muito sangue e detalhes

incríveis. Como John Carmack, desenvolvedor e nerdão de longa data responsável por todos os títulos importantes da iD, saiu da empresa para cuidar do setor de tecnologia da Oculus Rift, a batuta passou para o produtor Marty Stratton, que resumiu o novo game em três aspectos principais: demônios gigantes, armas de enlouquecer e movimentação extremamente rápida.

## CORTANDO EM PEDAÇOS

Armas clássicas como a serra elétrica – dona das cenas mais sanguinárias de todas, com inimigos cortados ao meio sem qualquer amenidade – estarão de volta, assim como o rifle de plasma, reforçando o caráter retro-futurista desse título. Não são apenas os monstros que sofrerão com as novas mortes violentas: o herói também pode ser despedaçado e desmanchar-se em uma poça de vísceras nas mãos dos inimigos aterradores do game.

Aliás, o desmembramento parece ser parte importante do gameplay – em certo momento do trailer, o protagonista pega o braço (“pegar” não é bem a palavra, mas

sim “arrancar!”) e o usa para chegar a uma área escondida.

Pelo vídeo e pelo entusiasmo do pessoal da iD, o jogo é definitivamente uma volta às origens da série. Gameplay veloz e insano, violência pesada e pouco espaço para fazer algo que não seja atirar. Para os jogadores que cansam dos sustos e matanças solo, também existirá uma campanha multiplayer com arenas que evocam o passado glorioso da franquia: espere cenários como o próprio Inferno e estações de Marte infestadas de monstros.

E mais: será possível jogar como um monstro em busca de devorar o herói do game. Para ampliar o gameplay ainda mais, a iD criou o Snapmap, nada mais que um editor de mapas para aprofundar o sistema multiplayer.

Não são apenas os locais do game que poderão ser alterados pelo editor de mapas, mas as próprias regras que regem o funcionamento do jogo podem ser trocadas pelo jogador. “O poder de criação do game estará inteiramente nas mãos de todos os jogadores”, esclareceu a empresa, em pro-



## SANGUINOLÊNCIA PIONEIRA

A história de *Doom* é cercada de controvérsias e contribuições incontestáveis para tornar os games o titã global de cultura pop que é hoje: tudo começou em 1993, quando o primeiro *Doom* foi lançado, até hoje um dos games de tiro mais importantes já desenvolvidos. Além da importância como um FPS, *Doom* ajudou a popularizar o conceito de comunidade em torno de um game – era possível fazer modificações e jogar em rede, algo precursor aos atuais mods e LANs.

A importância de *Doom* se mede pelos seus sucessores: *Doom 3* foi uma releitura mais polida do primeiro game e esse novo *Doom* parece seguir a mesma fórmula, sem qualquer pudor ou resquício de peso na consciência. Aliás, dentro da própria iD Software existe uma tradição de culto a *Doom*. *Quake*, lançado em 1996, seguiu as mesmas fórmulas do irmão mais velho, com a grande diferença de ter gráficos 3D. A horda de filhotes e clones de *Doom* é capaz de encher uma edição inteira da **EGW**, enquanto apenas um game merece figurar como mais influente entre os games de tiro: *Castle of Wolfenstein*.

Ao contrário dos monstros infernais e sedentos de sangue de *Doom*, em *Wolfenstein* enfrentamos outros vilões igualmente superlativos: nazistas. Você é um espião dos aliados que se infiltrou em um castelo nazista que serve como base para experiências secretas. O herói está preso lá e deve sair com os planos em mãos. Pode parecer uma desculpa para matanças sem fim, mas *Castle of Wolfenstein* guardava certas surpresas em seu gameplay: elementos stealth e interações inesperadas, como o conhecido esquema para render guardas.

O game original, lançado no longínquo ano de 1981, com direito a uma sequência criada pela incansável iD Software em 1992, que entrou para a história como um dos primeiros games em 3D.

Apesar do valor fundamental e influência vasta o suficiente para o colocar em um pedestal entre os games mais importantes da história, *Wolfenstein* ficou um degrau abaixo do irmão mais novo, com gana por destruições. Não por acaso, é com ele que a Bethesda fez história e iniciou seu momento de holofotes no mais importante evento de games do planeta.

nunciamento oficial. Para os jogadores de console, menos acostumados com itens de customização como esses, a boa notícia é que o Snapmap está confirmado para PlayStation 4 e Xbox One, com a promessa de “ser bem fácil de usar”.

A reação dos jogadores foi mista, o que mostra que o propósito de agradar os

veteranos e conseguir um novo tipo de público para a franquia que é uma espécie de símbolo de tiro absoluto punk parece estar no caminho certo. Alguns reclamaram da “facilidade de fugir” das hordas de monstros, enquanto outros elogiaram o posicionamento clássico do novo jogo da série.

Reações, por sua vez, fazem parte da história de *Doom*. O game é um dos alvos preferidos de críticas inflamadas de conservadores que o acusam de aproximar os jovens de temas sensíveis – como matanças desenfreadas e rituais satânicos. Em pleno século 21, esse tipo de conversa mole parece ainda estar em voga e muitos escolheram *Doom* como alvo. Mas a iD e a Bethesda não parecem muito preocupadas com tal situação e trataram de nos brindar com novos vídeos e telas de com ainda mais cenas de deixar qualquer fã tremendo de vontade de colocar as mãos no jogo.

Além do editor de mapas, para o bem e para o mal, esse é o *Doom* que todos conhecemos: descerebrado, sanguinário e gore. É o jogo de tiro com elementos de terror definitivo, mais ou menos como *O Massacre da Serra Elétrica* está para os filmes de terror. **id**

Seus oponentes parecem estar ficando cada vez maiores em *Doom*



**Plataformas:** PC, PS4, XO | **Estúdio:** iD Software | **Editora:** Bethesda Softworks | **Lançamento:** Primeiro semestre de 2016

## TONY HAWK'S PRO SKATER 5

Pedro Sirna

## DE VOLTA À VELHA ESCOLA

Com a proposta de retomar o estilo clássico que tornou a série famosa nos anos 1990, a versão 5 tem estágios diferenciados e até a participação de Letícia Bufoni, campeã brasileira e musa do skate BR

**T**ony Hawk's Pro Skater está de volta e promete recuperar o brilho da franquia após o fiasco dos últimos títulos. Não é a toa que o novo jogo vem com o dígito 5 no nome: para deixar claro que se trata de um sucessor direto da linha principal da série que revolucionou o gênero de esportes radicais no final dos anos 1990.

De início, parece promissor. Retornar ao estilo clássico trazendo inovações e melhorias era tudo que os fãs mais desejavam. Por isso, o jogo terá o mesmo esquema dos antigos: uma série de estágios variados, com diferentes tarefas a serem cumpridas em um curto período de tempo.

Entre os skatistas confirmados, teremos a disposição rostos conhecidos do público, como o do próprio Tony Hawk, e o da brasileira Letícia Bufoni, campeã dos X-Games em Los Angeles em 2013. Além disso, será possível customizar o seu próprio personagem, como acontecia nos games clássicos da série.

Por falar em customizar, também teremos de volta o sistema de criar sua pista de skate, que poderão ser compartilhadas pela internet e avaliadas por outros jogadores. As notas servirão para a constituição de um ranking que determinará as

melhores pistas criadas pela comunidade.

As modalidades online, aliás, estão entre os principais destaques do jogo e os jogadores poderão realizar missões cooperativas e competitivas para até 20 pessoas. Durante as partidas, será possível desbloquear novos conteúdos e entrar e sair a qualquer momento do jogo.

#### QUESTÃO DE JOGABILIDADE


A jogabilidade, uma das principais qualidades da série, está aparentemente intacta em relação aos originais. Os comandos são fáceis de aprender, a física continua exagerada, com pulos absurdos e manobras impossíveis. No entanto, há algumas mudanças que merecem ser destacadas.

A primeira diz respeito a um novo mecanismo de aceleração. Nos jogos anteriores, era necessário pular para cima e para baixo para conseguir reunir velocidade. Agora, basta pressionar um botão para acelerar, embora não seja possível atingir a velocidade máxima desta forma. Outra novidade é a barra de especial.

Enquanto que, antigamente, ela era disparada assim que ficasse cheia, desta vez a barra permanece completa até o jogador optar por utilizá-la para executar as manobras especiais.

Mas as mudanças que mais chamam atenção são o novo sistema no qual o skate absorve propriedades de objetos no cenário, como eletricidade ou fogo, aumentando o desempenho do jogador temporariamente, além da habilidade de disparar projéteis em certas missões – que soa bastante bizarra, diga-se.

Em termos gráficos, o jogo está bem aquém do esperado. As texturas e os modelos de personagens e cenários lembram os de jogos mobile e em nada exploram a capacidade de hardware dos consoles de última geração.

No entanto, o visual nunca foi o forte da série e há muito sobre o jogo que ainda não sabemos. Resta esperar que Tony Hawk's Pro Skater 5 mantenha a qualidade dos antecessores, preservando os elementos clássicos e inovando onde é preciso inovar. 



Plataformas: PS3, PS4, X360, XO | Estúdio: Robomodo | Editora: Activision | Lançamento: Setembro/2015



## RECRUITS

▶ Fernando Souza Filho

## BRASIL CHEGA À NEXT GEN

Game desenvolvido por estúdio de São Paulo investe em gráficos de primeiríssima linha, feitos com o engine Unreal, e se prepara para chegar à next gen de consoles: PlayStation 4, Xbox One e Wii U

Desde que os desenvolvedores brasileiros começaram a desenvolver bons projetos no país sem precisar se mudar para o exterior, o mercado viu surgir diversos títulos interessantes. Mas estava faltando aquele jogão com gráficos da nova geração de consoles, que fizesse bonito no PlayStation 4, no Xbox One e no Wii U. Ai veio *Recruits*, do estúdio paulista QUByte, e tudo mudou.

Feito com o engine Unreal, a produção é uma parceria com a empresa australiana Commotion. O game coloca você na pele do comandante de um esquadrão que precisa resgatar um membro da equipe e levá-lo a uma área segura. Para isso, técnicas de estratégia devem ser utilizadas, na hora de cercar o inimigo, por exemplo.

Para conhecer um pouco melhor o projeto, conversamos com o engenheiro de software e CEO da QUByte.

**EGW: *Recruits* apresenta gráficos realmente impressionantes. O que motivou essa preocupação especial do jogo?**

**Marivaldo Cabral:** O que chama a atenção do grande público são os gráficos, então toda atenção da equipe foi para que causasse este impacto. Nos dias atuais, um bom gameplay e uma boa história ganham a atenção dos jogadores – basta ver o sucesso de games com visual retrô em pixel art estilo 8 e 16-bit –, porém, ainda assim, os detalhes gráficos, em especial sistema de partículas e iluminação, fazem muita diferença na hora da decisão de compra de um jogo X ou Y.



**Será que com *Recruits* finalmente vamos inaugurar uma era em que os recursos gráficos de primeira linha vão ser prioridade para as produções nacionais?**

Acho que isso já está acontecendo. O próprio *Toren* é um exemplo desse salto nos recursos gráficos que os jogos nacionais estão passando. Acreditamos muito que, com a experiência e lançando mais e mais jogos, vamos chegar um dia à qualidade gráfica das grandes empresas internacionais. E não é somente na parte gráfica, mas também com storytelling, gameplay etc.

**O motor gráfico Unreal é hoje em dia a melhor opção para se fazer um jogo de estratégia de combate, como *Recruits*?**


Hoje temos dois grandes engines acessíveis no mercado: Unreal e Unity. Já tivemos experiências usando ambos e percebemos que quando o jogo tem um apelo mais

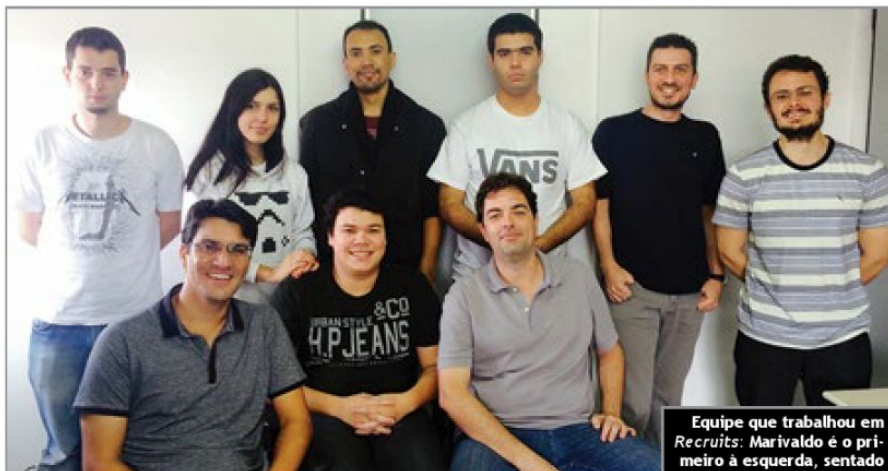
cartoon, o Unity vai muito bem. Porém, se formos para o lado mais realista, Unreal é mais indicado. Um grande ponto a favor do Unity é sua curva de aprendizado, que é baixa, e sua comunidade, que é enorme.

**Com as novas tecnologias e a internet facilitando a vida dos desenvolvedores, o que é ainda hoje a maior dificuldade de um desenvolvedor brasileiro de games?**

A visibilidade. Com vários jogos surgindo todos os dias, ter um minuto da atenção do jogador é cada vez mais difícil – e despertar a vontade de comprar o seu jogo, então, é ainda mais difícil. Quando um game é lançado, não significa que o seu ciclo ou envolvimento com ele acabou, muito pelo contrário, está apenas começando, pois com o feedback do público temos a opção de melhorar e, com isso, criar uma relação com seu jogador cada vez maior.

***Recruits* estará disponível nas redes tradicionais, como Live, PSN, eShop e Steam? Vai ter versão em caixinha?**

*Recruits* foi lançado em Early Access do Steam [<http://store.steampowered.com/app/246880>], porém até o final do ano pretendemos finalizar o jogo e tirá-lo do Early Access. A partir daí, vamos iniciar o processo de porting para as outras plataformas, como PS4 [PSN], Xbox One [Live] e Nintendo Wii U [eShop]. Não deve haver versão em caixinha. 



Equipe que trabalhou em *Recruits*: Marivaldo é o primeiro à esquerda, sentado



**Plataformas:** PC, PS4, Wii U, XO | **Estúdio:** QUByte | **Editores:** QUByte | **Lançamento:** Final de 2015

## TALES OF ZESTIRIA

Demétrio Valente

## OLHO ABERTO NO OCIDENTE

Apesar da polêmica que envolveu seu lançamento no Japão, apenas na versão para PS3, o jogo de RPG clássico promete uma performance diferente quando chegar ao Ocidente, agora neste mês de outubro



Lançado no início deste ano para PS3 no Japão, não havia muitas perspectivas de que esse 15º título da série *Tales of* chegaria ao Ocidente – até porque as reações dos fãs nipônicos não foram muito positivas a determinados aspectos do jogo. No entanto, em uma autêntica reviravolta da situação, a Bandai Namco anunciou não apenas o lançamento no Ocidente, mas também as versões para PC e PS4.

O jogo é parte das comemorações dos 20 anos da série *Tales of*, que já teve títulos de alcance mundial, como *Tales of Phantasia* (o primeiro de todos, para Super Famicom, de 1995), *Tales of Destiny*, *Tales of Xillia* e *Tales of Vesperia*, entre outros. Além de *Zestiria*, já há inclusive outro título no forno como parte dessas comemorações: *Tales of Berseria*, que só deve sair em 2016.

A série investe em um RPG ambientado em


um mundo de fantasia, com muita magia, cavaleiros, dragões, mistérios e todos aqueles elementos típicos do gênero. Aqui você acompanha as aventuras de Sorey, que explora o vasto mundo do jogo e se engaja em embates com as mecânicas clássicas da série *Tales of*, conhecido como LMBS (Linear Motion Battle System). Trata-se de um sistema de lutas em tempo real parecido com o brawler, que por sua vez já difere bastante do estilo de batalhas baseadas em turnos, tão comuns nos RPGs mais convencionais.

Sorey tem poderes que recebeu de uma raça espiritual chamada Seraphim, e vai precisar deles em sua jornada pelas terras livres de Glenwood e pelos territórios assustadores de Hellion, cheio de criaturas carregadas de energias negativas.

Esse gênero específico explorado pelo jogo é conhecido no Japão como “Jōnetsu ga sekai o terasu ārupiji”, algo como “RPG de paixão que ilumina o mundo”, com o enredo sendo fortemente focado no lado

mais apaixonal dos protagonistas.

*Tales of Zestiria* levou quatro anos para ser desenvolvido e até que teve uma boa performance no Japão, vendendo 400 mil cópias logo na primeira semana de lançamento. Apesar de a crítica ter elogiado o game, os fãs reclamaram (muito) que a personagem Alisha não era jogável em 80% do game, mas era quem aparecia em todo material promocional da Bandai Namco. Pra piorar, a editora lançou o DLC pago *Alisha After Episode*, que aumentou a ira dos fãs. Eles se sentiram “enganados” pelo material promocional do jogo, que era estrelado por uma personagem que só era plenamente jogável se você também comprasse o pacote de expansão. A polêmica foi enorme.

A empresa ainda não informou se a versão ocidental de *Tales of Zestiria* já virá com o DLC de Alisha, mas considerando os dias de hoje em que tudo vira onda de ódio nas redes sociais, talvez seja mais esperto evitar a dor de cabeça e já lançar o game com o DLC – e sem restrições. 



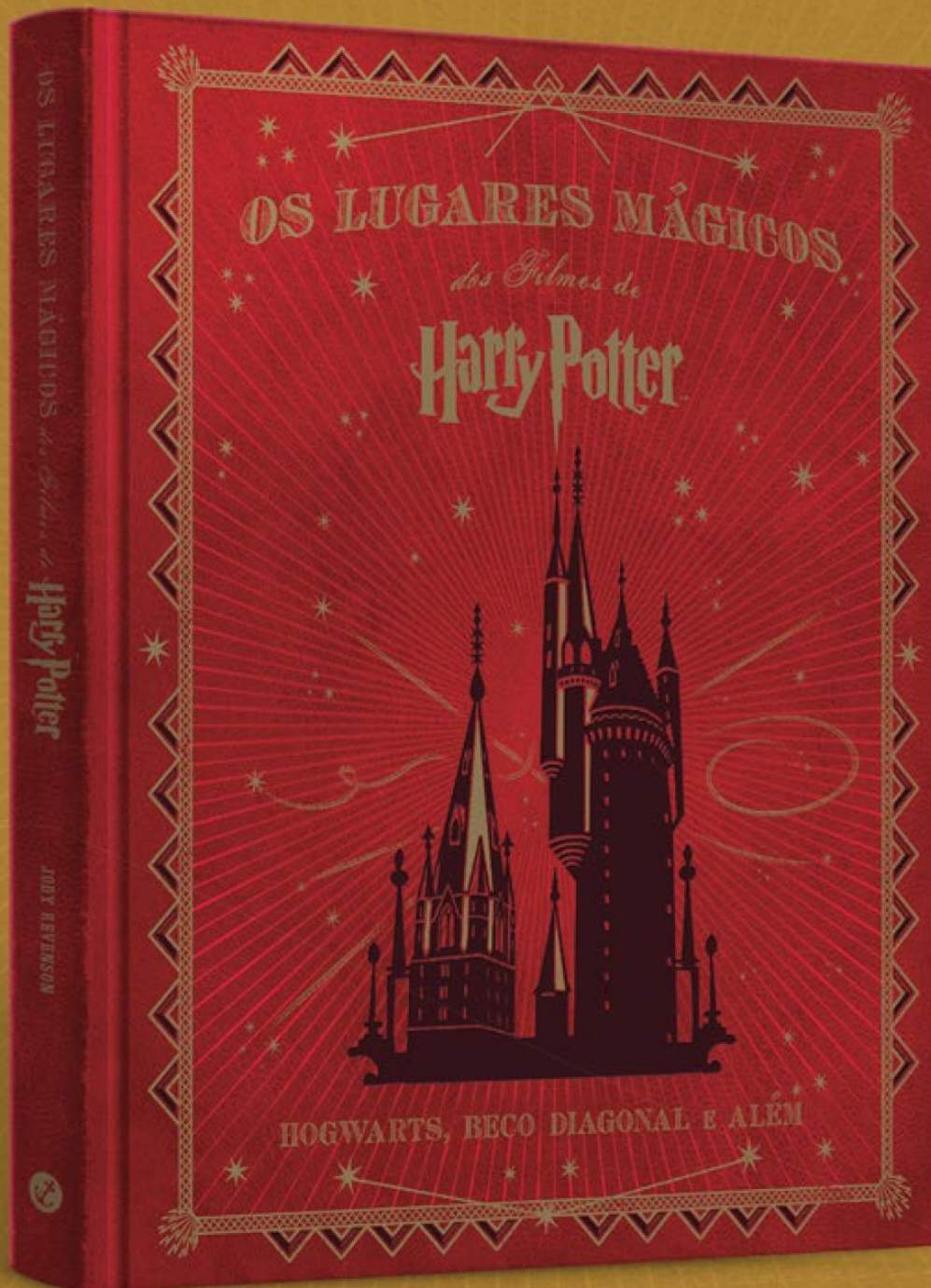
Alisha foi o centro da polêmica no lançamento de *Zestiria* no Japão



Plataformas: PC, PS3, PS4 | Estúdio: Bandai Namco | Editora: Bandai Namco | Lançamento: Outubro/2015 (PC, PS4)

# Do castelo de Hogwarts a Azkaban

As inesquecíveis **Harry**  
locações dos filmes de **Potter**



HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR.

# ATAQUE DE DINOSSAUROS

Com tantos jogos de sobrevivência no mercado, é impossível não despertar a curiosidade para esse que isola você num lugar inóspito pra escapar de dinossauros – e não tem nada a ver com “aquele” parque...

Com tantos jogos de survival no Steam Early Access ou ainda em desenvolvimento, o mercado começa a ficar saturado. Sobreviva a zumbis, sobreviva em uma ilha, sobreviva de alguma forma... *Ark: Survival Evolved* tenta se diferenciar dos outros de duas maneiras: com muito conteúdo interessante e dinossauros.

O processo de lançamentos no acesso antecipado do Steam se mantém bem similar a outros games. De início, há uma versão básica com um conteúdo severamente limitado que, ao longo dos meses, se expande até o ponto de ser considerado “jogável”. Muitas vezes, a estrutura básica é divertida apenas pela curiosidade que desperta.

De cara, vagando pela ilha, você tem uma enormidade de dinossauros, que vão do temível T-Rex a espécies aquáticas. Alguns são inofensivos, enquanto outros atacam assim que perceberem sua presença. Ao avançar de nível, você poderá domesticá-los ou até mesmo usá-los como montaria pra viajar pelo cenário.

*Ark* usa um sistema de progressão interessantíssimo para o gênero. Ao contrário da maioria de tudo o que vemos por aí, que fazem você se tornar um “egoísta” e matar tudo o que vir pela frente, aqui você precisa de um trabalho em equipe para conseguir progredir e obter os melhores equipamentos.

Com um sistema de níveis interessante, ao avançar você ganha três pontos de



Engram, usados para liberar novos itens para serem criados. Você tem de escolher no que se especializar – e não poderá ser um “faz tudo”. Você pode construir armas mais poderosas, picaretas, machados, equipamentos de proteção para você e seus amigos.

Mesmo ao atingir o nível máximo, porém, você não saberá criar tudo o que precisa. As tarefas consequentemente são distribuídas entre jogadores e, em conjunto, você pode criar um clã tribal que oferece bônus passivos, como maior obtenção de materiais.

## JÁ VIMOS ESSE FILME ANTES

Isso não remove, porém, a cansativa e repetitiva jornada das primeiras horas de jogo. Este processo ainda se resume a “colete X itens, faça um item básico, repita o processo, obtenha mais materiais, crie um item melhor”... Necessidades básicas, como água e comida, também fazem parte da rotina diária do jogador.

Isso já foi feito diversas vezes – e até de maneira mais interessante – do que o que vemos em *Ark*. As coisas começam a caminhar melhor a partir do momento que toma o controle de dinossauros, usa-os

como montaria ou com um espaço de inventário extra. Por se tratar de um produto em desenvolvimento, é possível que outros sistemas sejam adicionados para quebrar essa monotonia.

O Calcanhar de Aquiles em *Ark*, porém, não está no conteúdo, mas no desempenho que recebeu pouca atenção durante os primeiros meses de desenvolvimento. Não importa a máquina que tiver – mesmo que seja a mais avançada do mercado – a taxa de quadros fica baixa e pode tornar a experiência frustrante.

A Studio WildCard já explicou que isso é uma das prioridades a serem melhoradas nos próximos meses em conjunto com a adição de novas espécies e itens. Para o futuro, *Ark* promete um total de 70 espécies que vão de marítimas, voadoras e terrestres. Além disso, existirá suporte a mapas criados por jogadores, armas, veículos, áreas – como desertos e montanhas cobertas de neve – e a possibilidade de personalizar tanto o personagem como o dinossauro com pinturas tribais.

Os gráficos são bonitos, mas seu PC vai “pedir água”...



Plataformas: PC, PS4 | Estúdio: WildCard, Instinct e Efecto | Editora: WildCard | Lançamento: Início de 2016

## MINECRAFT: STORY MODE

▶ Fernando Souza Filho

## ELENCO DE SUPERESTRELAS

Com atores conhecidos do cinema e da televisão, jogo em episódios da americana Telltale transforma o universo da sueca Mojang em uma incrível aventura na qual suas escolhas influenciam o enredo



Não existe uma fórmula mágica para que um game seja um sucesso e renda um bom dinheiro para seus desenvolvedores. Mas a junção de alguns elementos é um tiro tão certo que é quase impossível dar errado. A Telltale explora pesado o filão dos jogos episódicos baseados em séries de sucesso, como *Game of Thrones*, *Walking Dead* e *Borderlands*, por isso, não foi nenhuma surpresa o anúncio do lançamento da versão episódica de *Minecraft*.

Intitulado *Minecraft: Story Mode*, o jogo será inicialmente dividido em cinco episódios, com uma linha narrativa que lembra *The Wolf Among Us*, um dos games episódicos mais legais lançados pela Telltale. O game apresenta personagens novos ao universo clássico de *Minecraft*, mas mantém aquelas mecânicas tradicionais de

mundos de fantasia, como missões para matar um dragão.

O protagonista é Jesse, cuja voz é do comediante e escritor americano Patton Oswalt (*Garotas do Calendário*, *Táxi*, *Starsky & Hutch*, *Ratatouille*, *O Informante*, *Anjos da Lei 2*). Jesse e seus amigos reverenciam a lendária Ordem da Pedra, que terão que encontrar para evitar uma catástrofe mundial.

## UM ELENCO HOLLYWOODIANO

Além de Oswalt, outros atores famosos emprestaram suas vozes ao game: Brian Posehn (*Debi & Lóide*, *Escola de Espiões*), Ashley Johnson (*Os Vingadores*, *Fast Food Nation*), Scott Porter (*Querido John*, *Speed Racer*), Martha Plimpton (a garotinha ruiva de *Os Goonies*, de 1985, que hoje é uma talentosa atriz de TV), Dave Fennoy (dublador de games como *Tomb Raider*, *Star*

*Wars*, *Batman*, *World of Warcraft*), Corey Feldman (astro de filmes dos anos 1980, como *Os Goonies* e *Gremlins*), Billy West (*Futurama*, *Bob Esponja*) e Paul Reubens (*The Pee-Wee Herman Show*, *Smurfs*).

A produção é grandiosa e criou uma verdadeira ponte entre Estocolmo (onde fica a Mojang) e Los Angeles (Telltale). "Trabalhamos muito duro para que a identidade de *Minecraft* ficasse intacta com esse elenco de superstars", disse Kevin Bruner, CEO e co-fundador da Telltale. "O jogador vai explorar seus próprios caminhos em uma aventura de sobrevivência. Através do gameplay baseado em escolhas, mal podemos esperar para ver a reação dos fãs."

"Essa maneira que a Telltale desenvolve a história de um jogo dá ao jogador a chance de ter uma interpretação diferenciada do universo de *Minecraft*", disse Owen Hill, diretor da Mojang. "Eles criaram um enredo que segue a lógica típica de *Minecraft*, mas ainda assim é bem original e muito divertido. E aquele porquinho que segue o grupo é sensacional!"

O fato é que a fórmula de jogos episódicos desenvolvido pela Telltale tem resultados excelentes, por isso, a parceria com a Mojang deve render frutos muitíssimos positivos para a série *Minecraft*, um dos maiores sucessos mundiais dos últimos anos. 🐷



O estilo inconfundível de *Minecraft* segue intacto no jogo da Telltale



**Plataformas:** Mobiles (Android, iOS), PC, PS3, PS4, X360, XO | **Estúdio:** Mojang | **Editora:** Telltale | **Lançamento:** Final de 2015

# COM A FORÇA DAS MULHERES

Apresentando melhorias na parte técnica e estampando pela primeira vez o futebol feminino, a nova edição do *Fifa* promete muita ação e até mesmo muita rivalidade para este segundo semestre de 2015



**O** Brasil é, de fato, o país do futebol. Mesmo após a desastrosa campanha da seleção na Copa do Mundo de 2014, é impossível tirar a bola do pé e da cabeça dos brasileiros. Ainda fechando as cicatrizes do 7x1, a paixão segue forte pelo maior esporte da terra tupiniquim. Nos videogames, a história não muda e o futebol é um dos esportes mais populares entre milhões de jogadores ao redor do mundo. E, como em todos os anos, os fãs receberão um novo *Fifa* com mecânicas e melhorias atualizadas, que buscam deixá-lo ainda mais próximo da realidade.

A equipe da **EGW** teve a oportunidade de testar o novo *Fifa 16* para um hands-on exclusivo, no qual pudemos testar todas as novidades do jogo, que tem o lançamento previsto para 25 de setembro próximo, no Brasil. Além disso, batemos um papo com o produtor da Electronic Arts Vancouver, Gilliard Lopes, que nos contou mais detalhes sobre os novos features do game.

## MUDANÇAS PARA OS FÃS

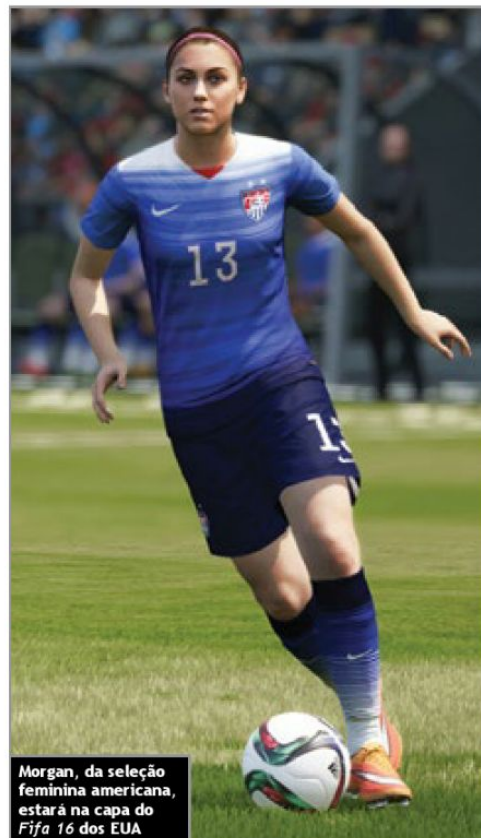
Apesar de feedbacks negativos e da ausência de times brasileiros licenciados em sua

## Para manter sua hegemonia nos jogos de futebol, o time da EA arregaçou as mangas e parece ter levado a opinião dos fãs a sério

última versão, a série *Fifa* é uma gigante no universo dos videogames e já está bem consolidada no mundo todo. Para manter sua hegemonia nos jogos de futebol, o time da EA arregaçou as mangas e parece ter levado a opinião dos fãs a sério.

Quando o assunto é jogabilidade, o balanceamento é a bola da vez. Antigas causas de reclamação foram revistas e novas funcionalidades foram criadas para criar a melhor simulação possível do futebol. Por isso, dê adeus aos zagueiros extremamente lentos e aos carrinhos que te tiram totalmente de uma jogada.

De acordo com Gilliard Lopes, recobramos a confiança na defesa em *Fifa 16*. A inteligência artificial de seus jogadores



Morgan, da seleção feminina americana, estará na capa do *Fifa 16* dos EUA



Gilliard Lopes, um fã do Brasil



Seleção alemã: é 7x1 até no futebol feminino



### MUDANÇAS NA CAPA

As diferentes capas de *Fifa 16* foram uma grande revelação no mundo todo. Todas as alternativas serão compostas pelo argentino Lionel Messi e um destaque especial local.

Por aqui, o brasileiro e ídolo do Chelsea Oscar estampará a capa. Já a versão para os Estados Unidos terá a atual campeã do mundo Alex Morgan em destaque. O Canadá terá a presença da capitã de sua seleção junto com o jogador do Barcelona. Na Inglaterra, Jordan Henderson estampará as caixinhas do novo jogo.

**A possibilidade de driblar sem encostar na bola é o passo adiante que os jogos de futebol precisavam – assim como fazem Neymar e Messi**

agora se baseia em espaços de perigo, fato que pode levá-los a se adiantar na jogada, interceptar passes e usar o corpo para impedir o avanço dos adversários. Isso se mostrou eficaz durante o nosso teste, principalmente por que elimina estratégias dominantes usadas repetitivamente por muitos "boleiros" de plantão.

Outra ferramenta interessante é a recuperação em carrinhos, que dá ao defensor a oportunidade de se levantar mais rapidamente caso erre o bote. Usando a velocidade do próprio movimento de se jogar, o zagueiro pode voltar à jogada ao pressionar de um botão e talvez impedir que o atacante fique sozinho contra o goleiro, por exemplo.

Em adição às funcionalidades novas, os defensores agora estão mais ágeis e sua movimentação em campo mais orgânica. Juntamente com novas animações e atualizações físicas, nunca foi tão fácil confundir uma partida de *Fifa* com uma transmissão de futebol real na TV.



Clássico espanhol no *Fifa 16*: Atlético de Madrid x Valencia

### MUDANÇA NO GUARDA-METAS

Os goleiros também sofrerão mudanças significativas. Após serem alvos de muitas críticas relacionadas a inteligência artificial fraca dos jogadores no gol, a Electronic Arts recriou todas as funcionalidades dos goleiros do zero para *Fifa 15* e as aprimorou para *Fifa 16*. Em nosso teste, constatamos melhoras no desempenho dos



guarda-redes. Mas ainda é cedo demais para dizer se os resultados se mantêm constantemente positivos.

Com uma defesa mais sólida, é importante que as outras áreas do campo possibilitem jogadas mais inteligentes e precisas. Por isso, a grande mudança no meio-campo fica por conta dos passes e interceptações. A agressividade dos jogadores é notável e a reestruturação da IA ajuda o jogador a criar espaços de perigo no ataque adversário.

Uma das novidades que devem contribuir

**A grande mudança no meio-campo fica por conta dos passes e interceptações. A agressividade dos jogadores é notável!**

para a velocidade do jogo é um novo tipo de passe que se assemelha ao toque de chapa muito visto no futsal. Esse passe

forte consegue cobrir longas distâncias em um curto período de tempo e é uma boa opção para saídas de bola. Além disso, essa ferramenta melhora a fluidez no meio campo sem que o jogo fique truncado. No entanto, quem receber o passe deve ser bom o bastante para dominá-lo e não deixar a bola espanar para o time oposto.

Mas o que mais transforma a jogabilidade é a unidade dos jogadores como um time. Os atletas respondem como um todo e não de forma singular. Isso não impede de forma alguma que os craques façam lances



Reprodução do estádio Santiago Bernabeu, do Real Madrid, no *Fifa 16*



## FIFA 15 2.0 HD REMIX

Durante o teste da EGW com o novo título da série da EA, tivemos a oportunidade de desafiar jogadores profissionais de *Fifa* em embates 1x1. Após algumas partidas, perguntamos a um deles o que havia achado do novo jogo: "Gostei bastante. Os pontos importantes que levantamos parecem ter sido levados em consideração. Essa parece ser a versão 2.0 de *Fifa 15* que todos esperavam", disse um deles para a reportagem.

Não precisa nem dizer que nosso jornalista Bruno ganhou todas as partidas de goleada [Nota do Editor: acredite se quiser...].

individuais incríveis, mas facilitam a criação de jogadas mais elaboradas em grupo.

É depois de tudo isso chegamos ao grande objetivo do futebol: marcar gols. Após nos contar todas as novidades sobre a defesa e o meio-campo, indagamos o produtor de *Fifa 16* sobre a dificuldade em mudar o placar: "Não será mais difícil, não. Na verdade, vai ser mais 'justo' fazer gol", explicou Gilliard.

Os atacantes também terão armas novas no novo *Fifa*. Além de detalhes como melhorias nas finalizações, cruzamentos dinâmicos e novas animações para chutes e trajetórias de bola, uma novidade se sobressaiu completamente durante nossas partidas: o drible sem bola.

A possibilidade de driblar sem encostar na bola é o passo adiante que os jogos de

### Talvez sejam necessários tempo e dedicação para dominar todas as novas funcionalidades que o *Fifa 16* oferece, mas cada segundo valerá a pena

futebol precisavam. Assim como fazem os Messi e Neymar na vida real, será possível enganar seus adversários sem nem mesmo tocar a pelota. E essa mecânica não se limita apenas a fintas com a bola parada. Mesmo em jogadas de velocidade o uso dessa função pode e irá fazer a diferença entre a glória e o desarme.

Todas as ferramentas citadas de fato

podem ser sentidas logo nos primeiros momentos de jogatina. Talvez sejam necessários tempo e dedicação para dominá-las, mas cada segundo valerá a pena quando você deixar seus amigos de boca aberta com um drible de respeito.

Uma das grandes dificuldades em se manter uma série de jogos competitivos ao longo dos anos é se aprofundar demais em fás que já conhecem a franquia e deixar de lado os novatos. Com o objetivo de tornar *Fifa* acessível para novos jogadores e também melhorar a técnica dos campeões de longa data, foi criado o *Fifa Trainer*.

Essa nova ferramenta pode ser utilizada a qualquer momento durante suas partidas e nada mais é do que um sistema inteligente de instruções. *Fifa Trainer* ajuda os iniciantes a aprenderem na prática evidenciando

Visão do estádio Stamford Bridge, em Fulham, Londres



## Tiago Leifert e Caio Ribeiro gravaram mais de 100 horas de estúdio somente para o *Fifa 16*, que possui mais de 15 mil novos áudios no jogo

ações possíveis para o jogador tentar e eventualmente marcar gols ou defender. O guia também ensina novas técnicas e possui uma complexidade crescente, sendo assim uma boa opção também para os veteranos.

Já é de se imaginar que muitos jogadores antigos se acharão bons demais para usar o Trainer. Durante os testes, nos surpreendemos positivamente com algumas técnicas e informações que a ferramenta nos instruiu a fazer. Seu uso não é obrigatório, mas vale a pena ser conferido por todos.

Fora dos campos, a EA pouco nos revelou sobre novos modos de jogo e não deve mudar muito a fórmula de seus antecessores. No entanto, o modo Legends só estará disponível para os consoles da Microsoft por uma questão de licenciamento.

### A SITUAÇÃO DOS BRASILEIROS

E por falar na palavra mágica, licenciamento: como ficam os times brasileiros? Eles estarão de volta em *Fifa 16*? A EA tem segurado bastante esta informação



Corinthians e Flamengo nos tempos do *Fifa 13*

### SEM FLAMENGO E SEM CORINTHIANS

Foram semanas de negociação cansativa e, no final de julho, Flamengo e Corinthians anunciaram que não chegaram a um acordo para estamparem seus clubes no *Fifa 16*. Os dois informaram que a oferta da EA foi baixa demais e eles aceitaram apenas o que foi oferecido pelo concorrente *Pro-Evolution Soccer*, da Konami, para os clubes brasileiros que estarão no *PES 2016*.

Depois de ter deixado os times brasileiros de fora do *Fifa 15*, os fãs esperavam que a versão 16 pudesse novamente ter os clubes nacionais. Com a maioria dos times o acerto foi feito, mas Flamengo e Corinthians recusaram a oferta da EA.

até o presente momento e eles se limitam a dizer que estão fazendo de tudo para trazer todos os times da liga BR de volta ao *Fifa*. Porém, isso foi motivo de frustração para muitos fãs brasileiros no ano passado e muito provavelmente este erro não será cometido mais uma vez (veja box acima).

A narração das partidas em português fica mais uma vez por conta de Tiago Leifert e Caio Ribeiro. Desta vez, a dupla que ficou mais de 100 horas em estúdio somente para o *Fifa*, possui mais 15 mil novos áudios e finalmente está em paridade com a versão do jogo em inglês. Além disso, a



Tiago Leifert e Caio Ribeiro estão outra vez na narração do jogo, agora com 15 mil novos áudios gravados

**Testamos algumas das seleções femininas e sentimos diferenças quando comparado ao futebol masculino. As mulheres se mostraram ágeis e fortes num futebol mais aberto e mais tático do que o dos homens**

narração atual também analisa esquemas táticos e estreias de novos jogadores.

Porém, sem dúvida a grande novidade de *Fifa 16* não é uma nova mecânica, mas sim um exemplo de avanço e respeito ao esporte. Pela primeira vez, *Fifa* contará com seleções femininas de futebol.

Gilliard Lopes nos contou um pouco mais sobre a adição das seleções femininas no jogo: “Eu tenho muito orgulho quando digo a qualquer um, fã de videogames ou não, que estamos incluindo as jogadoras em *Fifa 16*. Elas lutam diariamente contra o preconceito e é extremamente importante que todos mostrem seu entusiasmo e suporte. Tivemos recentemente a Copa do Mundo de futebol feminino no Canadá e foi uma festa lindíssima. Acredito que todos devemos fazer parte desta aceitação e penso que a presença delas no jogo aumentará ainda mais a visibilidade do trabalho incrível que elas realizam todos os dias. Respeito muito o futebol feminino e espero que ele fique maior do que nunca.”

**NEM TODAS AS MULHERES**

Mas não são todas as seleções femininas que estarão disponíveis em *Fifa 16*. Quando questionado, o produtor ressaltou alguns fatos importantes sobre a situação atual: “Esse é um grande exemplo de como



Christine Sinclair, da seleção feminina do Canadá



**“Eu tenho muito orgulho quando digo que estamos incluindo as jogadoras em *Fifa 16*. Elas lutam diariamente contra o preconceito e isso é importante”**

Gilliard Lopes

as coisas ainda estão se desenvolvendo no futebol feminino. Muitas seleções sequer tinham uma estrutura de licenciamento organizado. Nós inclusive ajudamos algumas seleções para que tudo fosse implantado da forma correta e estamos felizes com o resultado. Torço para que no futuro consigamos trazer todas elas para o *Fifa*.”

Testamos algumas das seleções femininas e sentimos diferenças quando comparado ao futebol masculino. As mulheres se mostraram ágeis e fortes num futebol mais aberto e até mais tático que o dos homens.

Foi extremamente divertido controlar as donas do campo pela primeira vez. Torcemos para que cada vez mais as mulheres estejam presentes no mundo dos videogames e esportes com o devido respeito e atenção que merecem.

Pode-se dizer que *Fifa 16* pretende reacender uma chama já um pouco debilitada por seu antecessor e busca trazer novidades que realmente façam a diferença. E quem ganha com esse empenho todo somos nós, fãs de games de futebol.

O time da **EGW** foi convidado a testar uma build que não representa o jogo final, mas que nos deixou muito ansiosos pelo que está por vir. 🎮



As opções de movimentos e jogadas também aumentaram muito no *Fifa 16*



**Plataformas:** Mobile (Android, iOS), PC, PS3, PS4, X360, XO | **Estúdio:** EA Canada | **Editores:** EA | **Lançamento:** Setembro/2016

# O PODEROSO HERDEIRO AZUL

O carismático personagem Mighty Nº 9 recebe o bastão de Mega Man e se torna o Blue Bomber da nova geração de consoles através de um levantamento bem-sucedido de fundos entre os fãs, no Kickstarter



O conceito de “sequência espiritual” não é algo novo na mídia. E não são poucos os casos em que essas tentativas de dar uma nova vida a uma ideia já desgastada e reinventar a estrutura básica de algo com uma nova roupagem rendem uma obra muitas vezes até superior à original. Como exemplo, basta lembrar de *Assassin’s Creed* – que nasceu como uma espécie de novo *Prince of Persia* –, que não nos deixa mentir. Mas e quando pegamos um conceito lendário e, nas mãos de seu próprio criador, ele resolve voltar praticamente da mesma maneira?

Imagine recriar uma fórmula que já deu certo, aplicando atualizações certas levando em consideração a própria progressão que a indústria teve como um todo nos últimos anos. Talvez em mãos inexperientes isso pudesse ser uma falha desde a concepção da ideia, mas não nas de Keiji Inafune, o pai do atirador azul mais famoso do mundo.

## ATÉ QUE PEDIU POUCO...

Após um anúncio feito na Penny Arcade Expo (PAX) de 2013, o criador de *Mega Man*, Keiji Inafune, lançou junto de seu time uma campanha no Kickstarter para seu mais novo projeto: *Mighty Nº 9*. A tal sequência espiritual de sua franquia de maior sucesso puxava fortemente à nostalgia e, para que ganhasse vida, a equipe de desenvolvedores da Comcept e da Inti Creates pediu aos fãs que arrecadassem US\$ 900 mil. A quantia parece intimidar, mas não levou mais do que dois dias para baterem a meta e em apenas um mês o número escalou para o surpreendente total de US\$ 4 milhões, mostrando assim que o povo queria ver a nova era de *Mega Man*.

Assim sendo, o desenvolvimento começou de imediato. Enquanto todos tinham acesso às informações referentes ao andar da carruagem, o conteúdo exclusivo – como fotos dos bastidores e telas do jogo em fases beta – era compartilhado apenas com os famosos “backers”, que ajudaram a reunir o valor necessário para sua produção. Dessa maneira, quem investiu no jogo veria seus valores, pequenos ou grandes, serem muito bem gastos.

O contato com os fãs e investidores foi provavelmente a parte mais marcante de todo o tempo de criação do game: assim ele seria o mais personalizado à comunidade quanto possível. Enquetes foram feitas para tomada

**O contato com os fãs e investidores foi provavelmente a parte mais marcante de todo o tempo de criação do game: assim ele seria mais personalizado à própria comunidade**

de decisões relevantes ao jogo, consultas públicas sobre como deveriam ser certos chefões e até como deveria ser a parceira do protagonista Beck, a mocinha Call, escolhendo de uma série de designs diferentes. A sensação nítida era de fazer parte da equipe de criação, o que é algo único para boa parte do público.

A última atualização notável do time de desenvolvimento foi postergar o lançamento para setembro deste ano, mas trazendo a ótima notícia de que iriam lançar o game também com mídia física. É uma boa novidade até para os fãs mais saudosistas, que preferem ter a caixinha na estante, junto da coleção de *Mega Man*.

#### VALE TANTO A PENA ASSIM?

Mas afinal, o game vale tudo isso para os fãs do atirador azul? Em um mundo onde robôs são parte fundamental da sociedade humana, dois cientistas se destacaram. O primeiro, Dr. Blackwell, desenvolveu a tecnologia dos Xel (pronuncia-se "Cell"), a composição básica e fundamental de toda a robótica, servindo literalmente como células para máquinas da mesma maneira que funcionam para humanos.

O segundo, Dr. White, foi o primeiro a tirar máximo proveito de Xel e criou nove andróides de combate chamados Mighty Numbers, mostrando o pleno potencial que as células robóticas possuíam.

## SEMELHANÇAS COM O BLUE BOMBER ORIGINAL

*Mighty N° 9* tem seu mérito pela forma genial que fora elaborado, mas ele não conseguiria isso se Keiji Inafune já não tivesse marcado época no primeiro console a reinar na indústria dos videogames através de seu primeiro filho lendário.

*Mega Man* foi lançado originalmente em 1987 para o NES, e foi um dos maiores precursores do estilo plataforma e shooter por sua genialidade em level design e dificuldade progressiva e intensa.

A história central girava em torno de Mega Man (no original, Rockman), um robô criado pelo Dr. Light que fazia parte de uma série de outros ciborgues criados com o intuito de servir de suporte para a humanidade. O problema é que o vilão e ex-companheiro de Light, Dr. Wily, corrompeu seus robôs e os levou a propagar o caos para dominar tudo. É aí que Mega Man precisa entrar na briga para salvar a cidade, absorvendo os poderes dos inimigos derrotados e usando contra outros oponentes. Soa tudo familiar, não?

As semelhanças não param por aí: o jogo também dava liberdade para selecionar qualquer um dos robôs inimigos e enfrentá-los na ordem que desejasse, assim adquirindo suas capacidades especiais e as usaria contra outros adversários. Se o padrão continuar se seguindo, podemos ainda esperar por diversas fases na hora de enfrentar o grande vilão de *Mighty N° 9*!

A fórmula de *Mega Man* deu tão certo que virou um dos nomes mais influentes da indústria dos jogos. Com mais de 50 games lançados até os dias de hoje, a somatória da franquia ultrapassa os 30 milhões de cópias vendidas no mundo. Apesar disso, o nome acabou sendo esquecido pela Capcom, ficando sem novos títulos por anos. Isso mudou quando seu "pai", Inafune, resolveu dar uma nova chance para o seu legado...



É lógico que eles são muito diferentes um do outro... SQN!

Tudo corria bem até que um estranho vírus acometeu as crias de Dr. White e elas se revoltaram, atacando e dominando diferentes áreas e formando territórios. Apenas um dos nove Mighty Numbers, o nono, ficou imune ao ataque do vírus, e por isso absorveu a responsabilidade de parar

os seus "irmãos mecânicos" e buscar quem está por trás da corrupção dos poderosos números. É claro que ele não vai nessa sozinho: o azulado Beck terá o suporte da criação de um amigo de White, Dra. Sanda, a ajudante Call.

Seguindo a mesma estrutura de seu an-





## CONQUISTA DESBLOQUEADA

Como é padrão no Kickstarter, valores arrecadados além do previsto originalmente para a produção de um projeto acabam rendendo atualizações ou extras para o produto final. Indo muito além do pedido para sua criação, *Mighty No. 9* conquistou uma série de bonificações com seus quase US\$ 4 milhões arrecadados. Vamos conferir como a experiência do game foi melhorada pelos fiéis jogadores:

- Dois estágios adicionais;
- Versões para Mac e Linux;
- New Game+ e Modo Turbo;
- Documentário com making-of;
- Modo Boss Rush;
- Versões para PlayStation 3, Xbox 360 e Wii U;
- Modo Challenge;
- Estágio final extra com chefe;
- Modo cooperativo online com desafios (Beck e Call);
- Estágio de introdução do chefe;
- Personagem de suporte adicional;
- Versões pra next gen: PlayStation 4 e Xbox One;
- Versões para PS Vita e 3DS;
- Estágio com a Call para singleplayer, com chefe;
- Trilha sonora em estilo retrô;
- Modo de batalha em corrida online.

tecessor, *Mighty No. 9* ainda tem muitos segredos que agradam os fãs de longa data sem perder o charme para a nova geração. Enquanto o canhão é sua principal arma, o herói Beck conta com algo ainda mais fundamental para conquistar a vitória: a corrida. O movimento "dash", já conhecido em jogos de plataforma onde se impulsiona para frente para ganhar velocidade, é um

## OS NOVE PODEROSOS



### MIGHTY Nº 1

Conhecido como Pyrogen, o primeiro dos nove robôs foi feito com a habilidade de incendiar o próprio corpo, bem como tudo aquilo que tocar.

### MIGHTY Nº 2

A robô feminina Cryosphere é o oposto do Nº1: ela é capaz de manipular água através do tanque em suas costas e das válvulas em suas mãos.

### MIGHTY Nº 3

A senhorita Dynatron é a segunda e última representante feminina dentre os robôs de White. Seus poderes envolvem a manipulação de eletricidade.

### MIGHTY Nº 4

O colosso Seismic é provavelmente o mais forte dos robôs, podendo gerar terremotos com seus braços e esmagar metal com suas mãos.



Como sempre, o trabalho de Keiji Inafune é rico em cores e texturas

movimento essencial para se ter êxito na missão de parar seus irmãos robóticos.

O que acontece é que Beck tem integrado em seu corpo um sistema de absorção de Xel, que lhe garante o poder de assimilar inimigos que estejam atordoados. Para tal, é preciso antes atirar neles até que estejam sem condições de defesa, e somente então partir para o jogo de corpo. O domínio do

equilíbrio entre os tiros e corridas é o que torna Beck diferente do seu irmão mais velho, garantindo um novo grau de profundidade à sua aventura.

E se tem algo que Inafune ama fazer é fazer brincadeiras com os nomes de seus personagens. O nome original de Mega Man, Rockman, fazia uma jogada esperta com sua parceira, Roll: "Rock and Roll".



#### MIGHTY Nº 5

O arsenal bélico de Battalion é intimidador: de mísseis a metralhadoras, é o robô perfeito para o campo de batalha e o maior especialista em combate.

#### MIGHTY Nº 6

Especialista no ar, é um híbrido de robô e helicóptero. Mas não pense que voar é sua única habilidade – seus mísseis não irão pegá-lo de surpresa!

#### MIGHTY Nº 7

Se o quinto robô é o mestre do combate à distância, Brandish é o melhor de perto. As lâminas somadas à agilidade e destreza fazem dele um assassino temível.

#### MIGHTY Nº 8

Para abater inimigos à distância, Countershade é o cara certo. A perícia em se ocultar e o rifle de alto alcance o tornam letal num território conhecido.

#### MIGHTY Nº 9

O protagonista da história criada por Inafune é Beck, o único poderoso robô capaz de enfrentar todos os outros pela sua habilidade única de absorver os Xels de outros inimigos, além de usar suas técnicas diferenciadas. E, é claro, sem contar seu canhão de braço, que sempre está ali pra ajudar!

Isso se repetiu agora com Beck e a parceira Call, mas de maneira menos familiar para nós, brasileiros. O termo "Beck and Call" significa estar pronto para servir assim que chamado. Parece adequado, levando em consideração que Beck precisa ajudar todos que estão pedindo ajuda, não?

#### A LONGA ESPERA ACABOU

Após dois anos de espera, estamos prestes a ver todo o potencial que Keiji Inafune explorou com ideias não utilizadas por anos a fio, e o futuro é brilhante para Beck e seus companheiros. É uma pena que o jogo sirva quase que como uma lápide para a lenda de Mega Man – que agora está oficialmente deixado para o passado –, mas sem deixar de carregar a glória de suas batalhas no canhão de braço.

Agora é a vez de uma nova geração brilhar, mesmo que seja carregando um bastão que já conhecemos. *Mighty Nº 9* não apenas anuncia que o público ainda adora o que amava 25 anos atrás, mas que

**Imagine recriar uma fórmula que já deu certo, aplicando atualizações certas. Talvez em mãos inexperientes isso pudesse ser uma falha desde a concepção da ideia, mas não nas de Keiji Inafune...**

a indústria de jogos sempre pode dar uma cartada inesperada em uma maré de jogos iguais e com fórmulas desgastadas.

Se o objetivo dele é de fato correr para vencer seus inimigos, então corra, Beck, corra para o futuro e nos mostre como é viver por lá! 🎮



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



**Nós queremos essa camisa, Keiji!**

# OS LOUCOS DO APOCALIPSE

Nem tanto pro antigo filme com Mel Gibson, nem tanto pro recente com Tom Hardy: o game busca um meio termo, explora caminhos próprios e promete entregar um mundo gigantesco para explorar



**P**odem me chamar de louco – sério, por favor, chamem! – mas 2015 é o ano de *Mad Max*. Depois de 30 anos do último filme da série protagonizada por Mel Gibson, um dos anti-heróis mais amados da ficção volta com força total e não apenas com um filmão incrível, mas também com um jogo que promete trazer toda a emoção que sentíamos ao ver sua luta para sobreviver em um mundo pós-apocalíptico.

O simples lançamento do game já empolgaria os mais saudosistas, mas três coisas me chamaram a atenção de imediato quando soube da existência da produção

deste game e me deixaram mais do que empolgado para colocar as mãos nele. A primeira é que ele chega em um momento em que a série está em alta, com o lançamento do quarto filme da saga (*Fury Road*); Em segundo, o game está sendo desenvolvido pelo estúdio Avalanche – e se você já jogou algum *Just Cause*, sabe que a desenvolvedora faz jogos de alta qualidade; E terceiro, o criador da série, George Miller, está envolvido no projeto.

## COMEÇA COMO NO FILME

O título promete trazer todos os aspectos que conhecemos e amamos nos filmes *Mad*

*Max*, algo que fica claro quando olhamos para a estética visual do game, mas que se estende a outros elementos do título – como sua PRÓPRIA história. Assim como nos filmes, Max começa a aventura da pior maneira possível.

Enquanto procura pelas Planícies do Silêncio, um lugar onde poderá finalmente encontrar paz, Max é emboscado por um grupo de saqueadores, que não apenas o espancam, mas roubam seu amado *Interceptor* e o largam para morrer no deserto.

Claro que isso não poderia ficar barato e, após se recompor, o protagonista segue em busca de vingança, envolvendo-se em uma



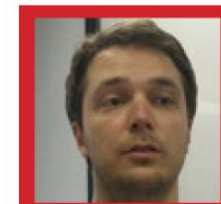
Você nunca terá paz quando estiver dando uma volta com seu carrão pelo deserto. Isso é Wasteland!



aventura que, como sempre, ele nunca pediu para fazer parte.

Para nos entreter nesta aventura, a Avalanche decidiu projetar o que faz de melhor: um sandbox cheio de violência e destruição. Embora você provavelmente já esteja pensando em *Just Cause*, o estúdio trouxe uma série de conceitos que diferenciam – e muito! – esta jornada das aventuras vividas por Rico Rodriguez.

O universo criado por Miller é sério e sombrio, um lugar onde a lei do mais forte é a única regra que importa. Aqui, grande parte da humanidade agora tem que conviver com deformidades e tumores cancerígenos,



**“Podem esperar um mundo gigantesco e muitíssimo bonito, combates de carros e pessoas com físicas próprias, além de uma história sólida e engajada”**

*Marcus Andrews*

nos, que matam as pessoas antes dos 30 anos. O solo já se tornou infértil há muito tempo e para todos os lugares que se olha só restam planícies desérticas.

De acordo com a Avalanche, a Wasteland criada no jogo é um universo completo, tanto que nem mesmo os criadores parecem

ter ideia exata do seu tamanho. Ao conferir as demonstrações do game apresentadas até agora, pudemos ver que eles não estão mesmo exagerando: para onde se olha vemos planícies de areia e formações rochosas a perder de vista, o que obrigou os artistas da desenvolvedora a usarem a imaginação para transformar o mundo em um ambiente variado.

“O mundo é muito inspirado em art fantasy [artes inspiradas em universos fantásticos]. Embora essa estética não se associe automaticamente a *Mad Max*, ela foi importante para que criássemos um mundo rico, imersivo e que capturasse os olhos do jogador a todo momento”, afirmou John Fuller, produtor do game, ao ser questionado sobre as influências artísticas do projeto.

#### RESULTADOS QUE CATIVAM

Claro que nem todo o design é baseado em conceitos fantásticos e, para dar um exemplo, John cita uma área do game ins-



A mecânica dos combates motorizados promete ser o grande atrativo de *Mad Max*



A luta corpo a corpo também não poderia faltar: e prepare-se para usar os botões com muita rapidez

pirada em territórios vulcânicos submersas. Não vamos dar spoilers (neste caso, isso impacta o enredo), mas acredite, você vai saber quando o vir.

O resultado é realmente de encher os olhos, pois o mundo apresentado é lindíssimo, embora ainda não pudemos conferir de perto a variedade de ambientes que os produtores falam. Mas a visão que temos do horizonte é espantosa, permitindo que vejamos detalhes de construções longínquas, sejam elas habitadas ou aquelas que simplesmente já foram engolidas pelas areias do deserto há muito tempo. A própria areia do deserto é um detalhe interessante por se comportar de maneira realista.

O visual remete à franquia cinematográfica *Mad Max*, o que explica porque a



**“Toda a história e o universo do game são baseado nas regras que o próprio George Miller [criador da série] definiu juntamente com a produção do game”**

Peter Wyse

criação de *Wasteland* parece ser o maior orgulho da Avalanche Studios. “É importante que *Wasteland* seja uma entidade viva, pois é um dos personagens mais importantes do jogo. Nós trabalhamos o sistema de meteorologia, ciclos dia/noite, além dos efeitos do céu e ambiente, para que o mundo seja o mais dinâmico possível. Não são apenas os habitantes deste mundo que intimidam!”, afirma o produtor do game.

O mundo de *Mad Max* pode ser perigoso por si só, porém não importa o quão perigoso a natureza seja, o homem ainda será mais perigoso. Facções lutam pela supremacia, lideradas por homens que apenas conhecem força e subjugação, intimidando e matando todos aqueles que se opuserem. Felizmente, o protagonista já passou por desventuras demais para se intimidar com esse tipo de coisa.

É primordial explorar a terra devastada com cautela, mas também é igualmente emocionante



### NEM É TÃO DIFERENTE

Segundo a desenvolvedora, a essência de Max teve que ser trabalhada de maneira diferente no game, embora isso não queria dizer que o personagem seja diferente do que conhecemos. Segundo o estúdio, visão de George Miller está definitivamente ali, mas algumas coisas foram ajustadas e Max será tratado como um homem falho, mas que é acima de tudo um sobrevivente, com treinamento militar e que se tornou um guerreiro de respeito.

Os combates do game lembram a estrutura da série *Batman: Arkham*, porém com algumas mudanças. Atacamos com um



Chumbucket não é exatamente um "gato", mas é um gênio de mecânica!

único comando e quando um inimigo tenta nos agredir, um botão de contra-ataque acionado na hora certa vai dar conta do recado. Entretanto, por mais parecido que as mecânicas sejam, a estrutura do combate acaba sendo bem diferente, pois Max pode não ser tão rápido e forte como vigilante de Gotham, mas o que lhe falta em agilidade, lhe sobra em brutalidade.

Sim, os combates são bem violentos. Max bate em seus oponentes com toda a força, quebra seus ossos sem remorso e os

## UM AMIGO NADA CONVENCIONAL

Max é um homem solitário, uma característica que está na essência do personagem. As únicas pessoas que ele já amou profundamente, sua mulher e filha, foram tiradas dele violentamente e, quando somamos isso ao mundo caótico e perigoso em que ele vive, torna-se mais do que compreensível que o personagem tenha escolhido viver longe de outras pessoas.

Porém, uma grande aventura não é feita apenas de um personagem e, ao longo desta jornada, amigos e inimigos irão passar pelo caminho do anti-herói. Mas nenhum deles será tão importante quanto Chumbucket.

O mutante é, sob muitos aspectos, um estereótipo de muitos elementos que compõem o universo de *Mad Max*. Sua paixão quase religiosa por carros, aliada a seu conhecimento assombroso de engenharia mecânica, lhe conferiu a habilidade de construir e consertar qualquer coisa. É uma habilidade quase sobrenatural, que lhe conferiu uma reputação expressiva dentro daquele mundo.

Quando o excêntrico mecânico e o anti-herói se conhecem, ambos entram em um acordo de ajuda mútua, afinal, enquanto o mutante vê o protagonista como um enviado dos deuses, que o ajudará a construir sua obra-prima, o Magnum Opus, Max encontra um aliado que o ajudará a chegar às Planícies do Silêncio.

Chumb é a "desculpa" dada pelo game para a utilização de diversas mecânicas, principalmente relacionadas ao veículo. Embora Max tenha um grande conhecimento de mecânica, somente as mãos habilidosas do mutante são capazes de construir uma máquina lendária como o Magnum Opus, já que os upgrades do veículo não vão simplesmente "crescer" nele.

Acomodado confortavelmente na traseira do carro, ele é responsável por indicar o caminho a ser seguido, os pontos de interesse no mapa, utilizar equipamentos – como o seu arpão, que é uma peça fundamental nos combates motorizados e para abrir determinadas passagens.

Chumbucket também desempenha um papel narrativo importante, afinal Max nunca foi conhecido por ser um grande conversador e, assim, o personagem foi o jeito da *Avalanche* trazer mais diálogos ao game.

mata sem pestanejar, afinal, todo confronto neste mundo é uma luta pela vida. O game não se preocupa em esconder a violência, embora também não exagere, como em determinado golpe no qual o anti-herói

quebra o pescoço de um adversário. Nesse momento, a câmera mostra a cena, mas de forma rápida e sem apelar para o gore, para mostrar a brutalidade do confronto sem precisar esbaldar o personagem no



Prepare-se para passar boa parte do tempo do jogo nessas perseguições de carro pelo deserto

sangue dos seus inimigos – afinal, é melhor continuar deixando essa parte com um certo Deus da Guerra.

Também poderemos utilizar armas durante o game, mas assim como no universo da franquia, munições são itens difíceis de se encontrar, o que quer dizer que deveremos tomar cuidado em dobro, pois uma bala desperdiçada pode fazer muita diferença no futuro.

Pelo que vimos até agora, os combates parecem satisfatórios, embora não tenha muito onde errar utilizando as mecânicas da série *Arkham*. Ao longo da aventura, poderemos melhorar as habilidades de Max, enquanto o equipamos com itens melhores e que o deixarão menos vulnerável e mais mortífero.

Mas, cá entre nós, por mais que tenha adorado ver o personagem em ação, não tenho como negar que Max só é ele mesmo quando está atrás de um volante.

### QUEM TEM CARRO, TEM TUDO

Carros sempre fizeram parte do mundo de *Mad Max*. Os veículos são cultuados pelos habitantes deste mundo pós-apocalíptico, sendo vistos quase como entidades de uma religião que aprendeu a adorá-los. Assim, ter um grande carro é sinônimo de poder e uma grande vantagem de sobrevivência.

Andar sobre quatro rodas será uma das práticas mais importantes no game e, para isso, nosso anti-herói terá a seu dispor um carro como nenhum outro: o Magnum Opus. O veículo é o sonho de Chumbucket, um mutante que devotou sua vida às máquinas e que agora quer construir o carro mais perfeito e poderoso já visto.

De muitas formas, essa busca pela melhor máquina é o grande destaque da ação, já que a qualquer momento poderemos entrar em um menu para realizarmos upgrades em nosso veículo. Inicialmente, a desenvolvedora pensava em adicionar garagens específicas para realizarmos estas melhorias, mas no final a jogabilidade venceu e, agora, com um simples comando no controle, poderemos tunar nosso carro – desde que tenhamos o equipamento para isso.



Esse é o Scrotus e...  
Bem, o nome já diz tudo!

George Miller durante as filmagens: ele participou diretamente da criação do game



As possibilidades são gigantescas, já que cada novo item melhora um aspecto do nosso veículo. Se quiser mais velocidade, poderá investir em um motor mais potente, que deixe os inimigos comendo poeira. Mas melhorias também estão disponíveis caso você queira construir seu próprio tanque de combate. Claro, o jogador terá que escolher com cuidado, sempre de olho nas melhorias e desvantagens que cada novo equipamento trará ao carro, afinal não se pode ter tudo e somente o Batman possui um "tanque" que chega a 200km/h.

Ter o seu carro em dia será preciso, pois saqueadores sempre estão à procura de novas vítimas e se intrometerão no caminho de Max constantemente – para azar deles. Combates motorizados serão comuns no game, uma característica que se tornou uma prioridade para a *Avalanche*, afinal, o que seria de *Mad Max* sem grandes confrontos em quatro ou duas rodas?

### UMA EXPERIÊNCIA SOBRE RODAS

Tudo que foi mostrado desses encontros até agora nos deixaram confiantes. Com uma mecânica física própria, os confrontos de carros trazem uma experiência diferente das lutas a pé. Enquanto "rasgamos" as dunas de Wasteland, teremos que enfrentar diversos veículos ao mesmo tempo, carros que se atiram descontroladamente em nossa direção, enquanto jumpers pulam em nosso Magnus Opus, dispostos a nos liquidarem no corpo a corpo.

Claro que temos que revidar na mesma moeda e assim também podemos nos atirar contra os veículos, prensá-los uns contra os outros ou utilizar itens específicos, como um lança-chamas acoplado às laterais do nosso carro.

Dá até para usar o arpão, que será útil não apenas nos combates, mas em diversos outros momentos do jogo. Esses itens também podem ser melhorados e, com o tempo, nosso amado "carrinho" pode ser o terror dos saqueadores.

A violência dos combates de carros tem um visual mais "plástico" do que quando enfrentamos nossos inimigos com os punhos. Sempre carregados de um forte tom cinematográfico, com momentos em câmera lenta e explosões de todos os tipos



## O GAME, O FILME, UMA INSPIRAÇÃO

É importante deixar claro que o game *Mad Max* não é baseado no último filme da franquia, *Fury Road*, e nem em nenhum dos outros filmes protagonizados por Mel Gibson. A *Avalanche* tomou a liberdade de reimaginar a franquia a seu modo, concebendo um mundo que claramente pertence ao universo que vimos nas telas do cinema, mas que também tivesse um toque de originalidade e que fosse condizente com a proposta original do game.

Para isso, a desenvolvedora trabalhou diretamente com o criador da série, George Miller, para que o universo virtual que veremos no game seja uma extensão do mundo que vimos no cinema.

"Os personagens e a história principal do game foram criados por George e o pessoal da Produtora KMM [da qual Miller é co-fundador]", afirma Peter Wyse, vice-presidente de desenvolvimento da Warner. "Todo o universo do game é baseado nas regras que Miller definiu juntamente com a produção do game."

Na verdade, a própria mente de Miller evoluiu ao longo dos anos e *Fury Road*, também dirigido pelo diretor, mostra muito bem isso. À primeira vista, as influências ao último filme são mais aparentes no game, como o visual dos mutantes que habitam este mundo caótico e as referências mais diretas à "religião" mecânica deste universo, o que não deixa de ser condizente, pois podemos dizer que o último filme da franquia é a visão mais atualizada sobre a série.

Mas as influências aos longos antigos também são perceptíveis e não apenas visualmente, já que o personagem utiliza a princípio o uniforme eternizado por Mel Gibson no segundo filme da franquia.

e tamanhos, os embates parece sair de um filme de ação feito por um mestre do gênero, como George Miller.

Mas claro que não adianta dar uma de maluco, afinal, embora nosso protagonista tenha um Mad ("maluco") no nome, ele não é suicida. Nosso carro também sofre danos durante os confrontos, que podem ser

acompanhados por um medidor e que são visualmente representados por rachaduras de vidro, que aparecem e desaparecem, o que dá um tom de elegância em meio a todo o caos dos confrontos.

Uma vez que tudo esteja bem, é hora de parar o carro e deixar que nosso amigo Chumbucket comece a consertar a caranga, dando-nos tempo para recolher itens do que restou dos veículos de nossos inimigos.

Outra característica marcante na série *Mad Max* é a falta de recursos que esse mundo decadente apresenta e que obriga seus habitantes a constantemente lutarem uns contra os outros. Claro a gasolina é um



**"A forma como tudo no mundo de *Mad Max* parece ser conectado e harmônico é algo que somente conseguimos com a nova geração de consoles"**

*Carl Ross*

item especial, pois é ela que movimenta os veículos, cultuados por todos como verdadeiras entidades vivas.

Mas não é exagero dizer que, com exceção de areia e pedra, não existe nenhum outro material com tanta abundância no universo da franquia.

A escassez de materiais será tratada no game de maneiras diferentes. Embora a gasolina seja um dos produtos mais procurados no mundo, e a sua escassez é a força motriz de alguns filmes da franquia, segundo os desenvolvedores concessões precisaram ser feitas para que a experiência do game não fosse prejudicada e assim, embora nosso carro seja movido a gasolina, o precioso líquido raramente estará em falta.

Mas outros itens continuam limitados, como munição, comida e água. Tomar cuidado com o desperdício de balas será uma preocupação constante, pois elas podem salvar sua vida.


Comida e água servirão para recarregar nossa energia e, embora uma "suculenta" lata de ração para cachorro a complete inteiramente, a água servirá para completá-la gradativamente. É sempre interessante ficar de olhos em fontes para reabastecer nosso cantil.

O game também abusa desse conceito de escassez em alguns momentos, como quando vemos Max se alimentar de larvas que vivem em cadáveres em decomposição. É uma cena nojenta, acredite!

Elas poderão ser achadas ao longo dos cenários, pois sempre estão em áreas onde pássaros carniceiros se amontoam. A cena pode parecer nojenta, mas demonstra muito bem como a privação é um companheiro constante neste mundo.

### HONRANDO O PASSADO

Por tudo que pudemos ver até agora, *Mad Max* promete ser um game que tem tudo para honrar o nome desta série tão querida. A Avalanche parece ter trabalhado duro para montar mecânicas que não apenas sejam divertidas, mas condizentes com o cenário habitado pelo anti-herói. Agora, resta-nos esperar para colocar as mãos no título que, segundo a desenvolvedora, será uma experiência incrível.

"Podem esperar um mundo gigantesco e muitíssimo bonito, combates de carros e pessoas com físicas próprias, além de uma história sólida e engajada. Pode esperar ser um *Mad Max* clássico!", completou Marcus Andrews, game designer do estúdio Avalanche. 

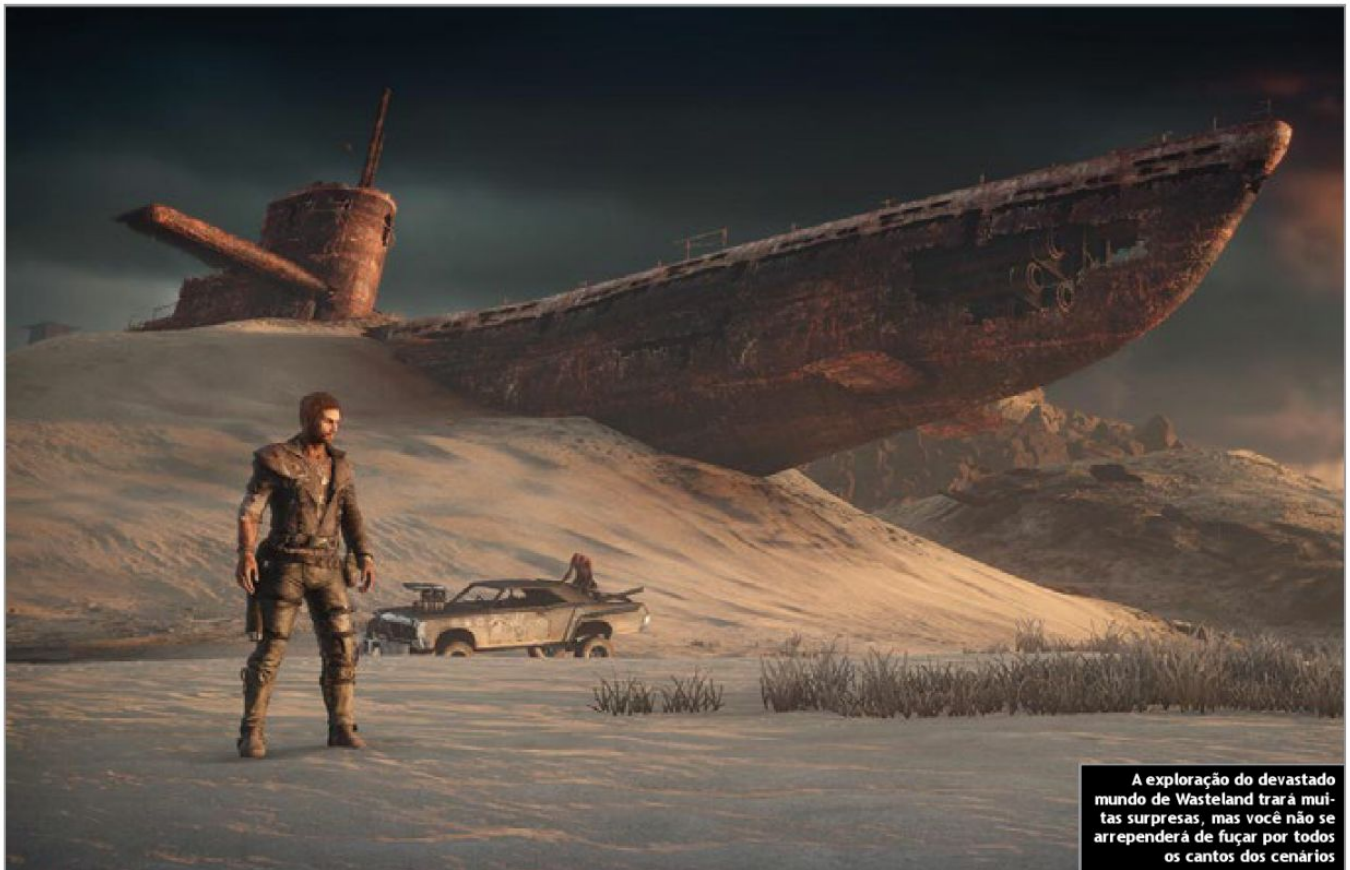
## FORÇA DE GERAÇÕES

Quando *Mad Max* foi anunciado, ele deveria estar disponível para a antiga e para a atual geração de consoles. Entretanto, segundo a Avalanche, com o desenvolvimento, a ideia de lançar o game para X360 e PS3 teve que ser deixada de lado para que a equipe pudesse concentrar seus esforços em fornecer a experiência mais satisfatória.

Com o lançamento do game batendo à porta, a desenvolvedora parece não ter se arrependido da decisão. De acordo com o diretor de efeitos de luz Carl Ross, o nível de fidelidade alcançada não apenas nas cutscenes, mas na maneira como o mundo se comporta in-game, tem deixado a empresa orgulhosa. "Sentimos como se não levássemos as coisas apenas para o melhor nível possível, mas a forma como tudo no mundo parece ser conectado e harmônico é algo que somente conseguimos com a nova geração de consoles", defende ele.



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



A exploração do devastado mundo de Wasteland trará muitas surpresas, mas você não se arrependerá de fuçar por todos os cantos dos cenários

# BOLSA DE VALORES GAMER

Uma nova maneira de financiar jogos: invista em seus games favoritos e cresça financeiramente com eles. Em outras palavras: funciona como um investimento na Bolsa de Valores... Mas ainda é um game!

Sites de financiamento coletivo como o Kickstarter possibilitaram uma gama incrível de projetos. Mesmo com essa variedade, os videogames acabaram por se tornar o grande destaque, principalmente pela entrada de lendas da indústria, como Koji Igarashi e Keiji Inafune. Mas essas ferramentas são limitadas aos jogos em si e brindes relacionados. Que tal se uma nova ferramenta recompensasse o jogador financeiramente por acreditar no game surgisse?

Essa é a aposta da Prosperity Games, que está trabalhando em *Full Metal Wars*, um card game gratuito produzido no Brasil. O título é pioneiro neste tipo de financiamento e pode estar neste momento criando uma nova tendência na indústria.

*Full Metal Wars* é um jogo de cartas baseado em mitologia nórdica com robôs gigantes, montados a partir de cartas. Para impedir o fim do mundo, os deuses lançaram na Terra alguns elementos que permitem aos humanos montar estes robôs e inserir as almas dos deuses para ajudá-los. O título foi projetado para se tornar um eSport simples de jogar, mas complexo o suficiente para agradar jogadores experientes.

Conversamos com o José Antônio Leal de Farias, o Jalf, produtor executivo do jogo, que nos contou como essa plataforma irá funcionar.

## EGW: Como exatamente funciona essa nova plataforma?

**Jalf:** É como um mercado de ações: ela emite uma moeda criptográfica, as cryptocoins, e cada uma fica atrelada ao resultado da empresa. O valor muda de acordo com seu crescimento.

**Como o jogador poderá financiar games através da plataforma? É possível convertê-las em dinheiro real?**



É um game, mas você pode ganhar dinheiro real com ele

Será necessário uma empresa que vende ações para isso, um broker. Você deverá ter uma carteira de ações e através dela é possível gerenciar suas cryptocoins. Teremos uma integração com o serviço de compra e venda da Repax, uma empresa da Google, na qual você poderá usar para comprar as moedas criptográficas, vender ou trocar por dinheiro in-game. Quem comprar antes do lançamento, ganha um personagem especial. Em uma situação na qual percam algum valor, o investidor não precisa vendê-las para recuperar o investimento, basta converter para este formato. Para quem quer investir não apenas pelo retorno financeiro mas também pelo jogo, não existe situação perdedora. Nós seremos um dos poucos jogos no mundo que aceitarão esse tipo de transa-

ção. Nosso objetivo é testar o modelo, pois já passamos pela parte do financiamento privado para o desenvolvimento do jogo. Estamos sendo cobiadas desse modelo.

## Quem investe se torna sócio da empresa?

De certa maneira, sim, mas não do mesmo jeito que acontece no mercado de ações. O valor da cryptocoin está atrelado aos resultados da empresa. Quem fez investimento privado e comprou bastante tem mais um forte canal de comunicação para opinar, mas não chega a ser uma relação formal. A intenção é corresponder a confiança depositada na gente.

## Existe alguma outra empresa de games trabalhando nesse modelo?

Não, nós somos os pioneiros nesse modelo, o mundo está olhando para nós procurando saber se vai dar certo. A chamada para o gamer investir, acreditando no potencial de retorno não somente por diversão mas por acreditar que a ideia dará certo é algo novo e estamos dando a cara a tapa para conferir se o modelo funcionará. 🎮



**“O jogo funciona como um mercado de ações: ela emite uma moeda criptográfica, as cryptocoins, e cada uma fica atrelada ao resultado da empresa”**

Jalf

## NOVIDADES PARA QUEM JOGA

## SAMSUNG SMARTV GAMES

Televisores especialmente desenvolvidos para jogar deixaram de ser nicho de mercado e já se tornaram lançamentos tops até das grandes fabricantes. A Samsung foi mais além: todas as linhas de suas Smart TVs da safra 2015 agora possuem uma plataforma específica para games. Através de uma parceria com a Gamefly, a Samsung lança no Brasil o serviço de game por streaming, que permite aos usuários jogarem diretamente no televisor séries de jogos como *Batman*, *Lego*, *Grid* e *Pro-Evolution Soccer*. Detalhe: não precisa de um console para jogar esses títulos.

São ao todo 50 jogos disponíveis desde meados de julho, quando a plataforma entrou no ar, e mais 30 serão acrescentados a essa lista até o final do ano. Funciona assim: basta conectar um joystick com wi-fi ou com cabo que seja compatível com o televisor. Atualmente, mais de 15 joysticks são compatíveis.



Fabricante: Samsung  
Preço médio: R\$ 1.750,00

## RAZER MAMBA

Durante a E3, feira de games realizada na Califórnia em junho último, a Razer lançou o Mamba, mouse que conta com um sensor de altíssima precisão, com a tecnologia Adjustable Click Force, e um novo sensor a laser 5G capaz de rastrear até 16.000 DPI, otimizado para atender as configurações das multitelas com resoluções muito altas.

Com essa tecnologia, ele reduz os tremores para que o alvo fique na mira mesmo que o jogador se mexa – uma mão na roda para quem joga *Call of Duty* online, por exemplo. A ativação de botões foi especialmente desenhada para jogos FPS (tiro em primeira pessoa) e MOBA (arena multiplayer online).



Fabricante: Razer  
Preço médio: R\$ 1.200,00

## LEADERSHIP GAMER EASY

Com um custo/benefício bem razoável, o teclado Gamer Easy possui oito teclas emborrachadas e lançadas em outra cor para fácil utilização em jogos de ação, melhor desempenho e maior conforto ao usuário. De alta resistência, o teclado possui boa durabilidade para uso intenso e apresenta conexão USB com reconhecimento e instalação automáticos.

O layout ABNT2 funciona bem para outras atividades também, como estudos, trabalho e navegação. Além disso, ele conta com as teclas Alt e Windows aumentadas para melhor conforto ao digitar. Ele é compatível com Windows XP, Vista, 7 e 8, além de Linux (Kernel 3.5 em diante).



Fabricante: Leadership  
Preço médio: R\$ 40,00

## OEX FORCE-X

Desenvolvido com o público gamer em mente, o teclado profissional Force-X é semimecânico: o modelo foi especialmente desenvolvido para proporcionar o máximo de desempenho durante os jogos e conta 19 teclas anti-ghosting, o que garante maior agilidade e precisão na hora de interpretar os comandos pressionados pelo usuário. As teclas multimídia possuem LED disponíveis em três opções de cores (azul, roxo e vermelho); as teclas plunger (semimecânicas) com impressão a laser e a presença de 12 teclas de atalho.

O Teclado Force-X possui cabo USB com revestimento em nylon, conector banhado a ouro e é plug & play, ou seja, basta conectar à entrada USB do PC e começar a utilizar. O acessório mede 40,2 x 16,2 x 2,5 cm.



Fabricante: OES  
Preço médio: R\$ 220,00

# NOSSOS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

## NAS BANCAS E LIVRARIAS DE SUA CIDADE



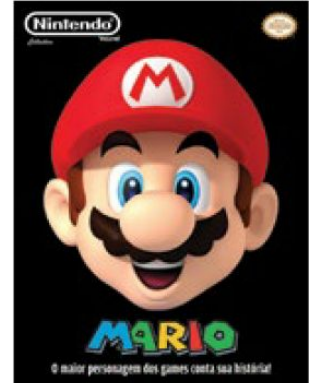
Revista EGW nº 161



Revista EGW nº 162



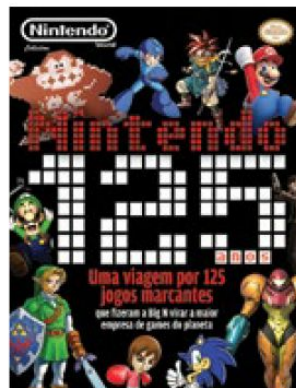
Revista Nintendo World nº 190



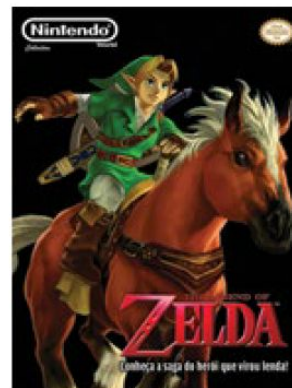
Revista Nintendo Collection Mario



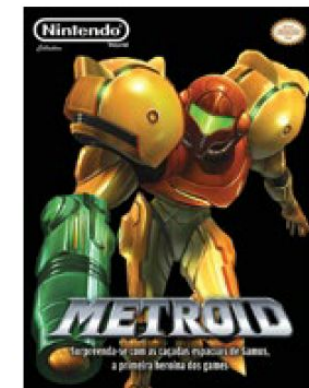
Revista Nintendo Collection Pokémon



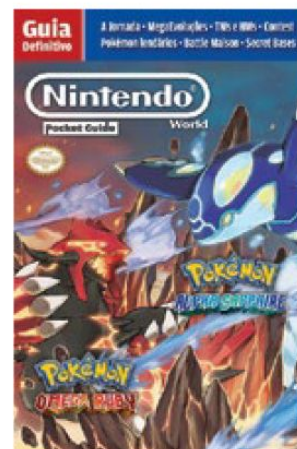
Especial 125 anos da Nintendo



Revista Nintendo Collection Zelda



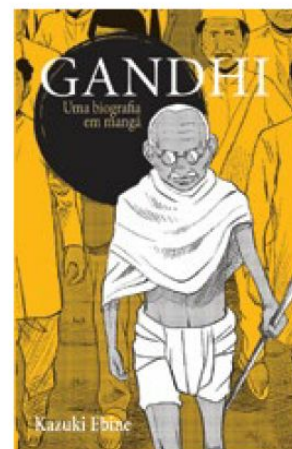
Revista Nintendo Collection Metroid



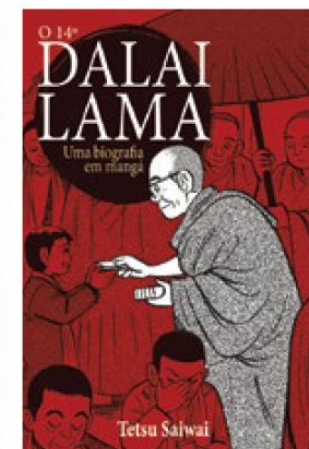
Nintendo Pocket Guide  
Pokémon



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

# ESSE É O BATMAN DEFINITIVO

Tendo como atrações principais o espetacular Batmóvel e a própria cidade de Gotham – incrivelmente viva e pulsante, diga-se –, o novo jogo do Morcegão já desponta certo como um dos melhores da franquia



A série *Arkham* é um marco no mundo dos games, pois, além de revolucionar os jogos de super-heróis, também levou os games de ação a outro nível – tanto que após a franquia até mesmo os guerreiros da Terra Média queriam ser o Batman. *Arkham Knight* é (ou pelo menos aparentemente deve ser) a despedida da Rocksteady, que deve migrar para outros projetos e nos apresenta um encerramento feito com chave de ouro.

O game é certamente um dos jogos mais bonitos da nova geração. E não defendemos isso apenas por conta do nível de detalhamento dos personagens, mas principalmente por todo o ambiente que os rodeia. Gotham é um cenário gigantesco, cheio de prédios e construções apoteóticas, que embora traga uma inegável beleza por conta de suas ruas bem iluminadas e seu design retrô/moderno, também intimida pela sua grandiosidade e pelos perigos que podem estar escondidos em cada beco escuro.

Com uma ambientação de encher os olhos, não foram poucos os momentos em que vaguei a esmo pela cidade, reparando em cada prédio e estrutura, em como sua

iluminação afeta o ambiente refletido nas paredes e nas poças de água. O sistema de partículas utilizado para fazer a chuva, que cai constantemente ao longo do game, é empregado de maneira brilhante pois colabora de várias maneiras para a estética do game. A chuva que castiga a cidade combina com o clima pesado que a aventura traz, além de ser visualmente encantador. Não há como não ficar boquiaberto ao ver como a água escorre pela capa do Homem-Morcego enquanto ele plana pela sua cidade.

## AQUI QUEM MANDA É ELE!

Gotham é a cidade do Batman e o game não se acanha em mostrar de todas as formas possíveis que, embora a ameaça que o herói enfrente seja enorme, ele está bem preparado para enfrentá-la.

Avançamos entre os perigos como uma entidade da Justiça enfrentando e amedrontando os vilões que cruzam nosso caminho, muitas vezes fugindo ao se depararem com nossa presença. É uma atitude compreensível, afinal, temos o equipamento para derrotar suas armas, a habilidade para subjugar seu maior número e nosso

próprio tanque de guerra. Sim, ele!!!

O Batmóvel é a maior novidade do game e ele aparece não apenas como um mero meio de transporte. O veículo muda toda a estrutura da jogabilidade, apresenta novas funcionalidades à jogatina e está presente em grande parte da ação. Ele será o seu melhor amigo durante a aventura, sendo utilizado para se deslocar pela cidade, perseguir/destruir veículos, abrir caminhos, passar por desafios etc.

Minha única reclamação é que o game parece se esforçar demais para utilizar o tanque, como nos desafios motorizados do Charada – que não fazem muito sentido, diga-se! Porém, acaba sendo uma reclamação pequena e ranzinza, já que controlar este novo brinquedinho é sempre divertido. O tanque é controlado com facilidade, pois podemos alternar entre o modo de condução e combate com apenas um apertar de botão e a própria cidade oferece poucos impedimentos à passagem.

E se nem mesmo uma cidade cheia de tanques pode nos impedir, imagine alguns bandidos pés-de-chinelo! O sistema de combate continua tão fluido quanto nos outros jogos, o que significa que amassar

Qualquer mecânica de lutas fica mais divertida quando ELA está em cena, não é?



a cara de vagabundos pelas ruas da cidade continua a ser intuitivo e divertido. Embora esse tenha sido o sistema menos alterado em relação ao jogo anterior, ele ainda traz algumas mudanças interessantes.

Um novo sistema Predador, que permite abater vários inimigos ao mesmo tempo, é divertido de ser utilizado e funciona bem na maioria das vezes. Já os combates em duplas, disponíveis quando lutamos ao lado de um aliado, chegam como uma adição interessante, que dão todo um frescor especial aos embates. Isso sem contar que também temos a opção de jogarmos com outros personagens em determinados momentos, companheiros que serão necessários mais do que nunca.

Essa é sem dúvida uma das aventuras mais difíceis que Batman enfrentou na série *Arkham* e, arrisco dizer, em qualquer mídia que o vigilante de Gotham já tenha

aparecido. Se nos outros games ficávamos vendo o herói se machucar conforme enfrentava uma série de perigos, aqui a história coloca o lado psicológico do herói em jogo, minando seu estado mental e debilitando-o psicologicamente enquanto enfrenta desafios cada vez maiores. Tudo isso traz uma faceta nova do herói, que descobre que sua nova armadura pode proteger seu corpo, mas não sua mente. Suas alianças, amigos e família são postos em xeque durante uma jornada que parece ter um prazer quase sádico em expor os maiores fracassos do herói ao jogador.


#### UM ENREDO BEM ENVOLVENTE

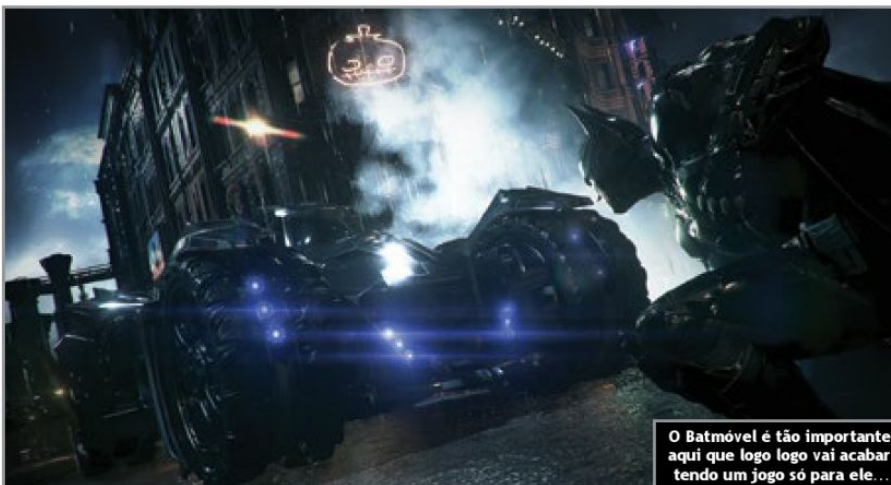
O game tem uma maneira muito forte de transmitir sua mensagem. Existem poucas cutscenes no game, pois ao invés de animações, o título prefere passar sua narrativa in-game, em um estilo parecido com

o utilizado em jogos como *Half-Life*, na qual temos a opção de nos locomovermos pelo cenário enquanto as cenas se desenrolam.

Claro que isso não significa que tenhamos controle sobre o que está sendo mostrado, porém, esse estilo narrativo traz uma dramaticidade toda especial ao enredo apresentado pela Rocksteady, pegando o jogador completamente de surpresa em alguns momentos. É uma pena que, embora a história do game seja de fato interessante, ela se "acovarde" em determinados momentos.

*Batman: Arkham Knight* tem um capricho e um carinho que raramente vemos em um jogo: um esmero que nos fez querer conhecer cada cantinho de Gotham e ir atrás de cada missão. Claro, algumas missões se alongam demais, principalmente as secundárias, e a quantidade de colecionáveis quase extrapola o bom senso, mas esses são detalhes pequenos em um jogo que é extremamente divertido e que nos apresenta uma narrativa muito interessante de ser acompanhada.

Trata-se de uma despedida em grandioso estilo da Rocksteady. E nós aqui já estamos com saudades. 



O Batmóvel é tão importante aqui que logo logo vai acabar tendo um jogo só para ele...



9,0

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

# ENCANTADOR, MAS PERDIDO

Ainda que a falta de um gameplay intuitivo afaste muitos jogadores, os combates são massivos e os cenários são incrivelmente enormes – pena que não haja tempo para explorá-los adequadamente



A primeira vez que coloquei os meus pés virtuais em um dos inúmeros campos de batalha de *Planetside 2*, me senti ao mesmo tempo maravilhado, amedrontado e confuso. Enquanto outros jogos do gênero investem em experiências mais restritas, ele nos apresenta um conflito em escala global, coloca você em um mapa gigantesco, em que a ideia é dominar o território inimigo em partidas que nunca acabam realmente.

Não existe um contador de tempo nas disputas, elas continuam ininterruptamente, enquanto as tropas das três facções existentes se digladiam pela supremacia.

Mas, com um território tão grande a ser explorado e tantas opções disponíveis, eu simplesmente não sabia o que fazer. Deveria pegar um veículo e explorar o território? Ir direto para uma área de ação e ajudar meus companheiros? Estudar um pouco a própria estrutura do game para conhecer melhor minhas opções?

ciente para manter a partida interessante e deixar que o jogador curta a experiência.

Os combates são massivos e, embora os cenários gigantescos muitas vezes obriguem o jogador a se deslocar por grandes distâncias, raramente fiquei muito tempo sem enfrentar um ou mais inimigos.

As opções de batalha também trazem um frescor diferente a uma partida que poderia se tornar repetitiva, já que a quantidade de veículos disponíveis ao jogador é enorme.

Mesmo que o “fator monetário” esteja presente, a experiência pode ser aproveitada sem que tenhamos que gastar nosso suado dinheirinho, o que é sempre bem-vindo em um free to play deste gênero específico. 🎮



Combates massivos são o ponto alto do jogo

## A GENTE FICA SEM RUMO

Tive que fazer um pouco de cada, sempre por minha conta e risco, já que o game não se preocupou me apresentar sua proposta. Sem um tutorial que mostre as opções aos novatos, o game traz uma barreira complicada, que deve fazer com que muitos jogadores o abandonem para se dedicar a títulos mais intuitivos, com uma jogabilidade mais clara.

As coisas ficaram mais fáceis quando me familiarizei mais com o jogo, após algumas horas de tiros e confrontos. *Planetside 2* oferece um sistema balanceado e livre ao jogador, com classes equilibradas o sufi-



7,5

**Plataformas:**  
PC, PS4  
**Estúdio:**  
Daybreak Game Company  
**Editora:**  
Daybreak Game Company  
**Lançamento:**  
Junho/2015 (PS4)

# O ÓDIO DE KRATOS NO PS4

Com melhorias gráficas marcantes, as aventuras de Kratos desembarcam na next gen trazendo toda a ação frenética que tornou a série famosa entre fãs – ainda que agora ele fale com sotaque lusitano...



**N**a histórica edição de nº 100 da **EGW**, o review de *God of War III* cravava uma nota 9,5 e aclamava a aventura de Kratos no PS3 como uma verdadeira obra-prima. “É indicado para os fãs da série e também para os amantes de videogame, que têm a obrigação de jogar um dos melhores jogos já criados na história”, defendia o texto do redator Thiago Simões. Cinco anos mais tarde, com um cenário tecnológico bem diferente em plena era da next gen, o jogo volta remasterizado para aproveitar tudo o que o PS4 tem a oferecer. Mas será que ficou tão diferente assim?

Não há como negar que a resolução de 1080p, a alta definição das texturas e a ação com 60 FPS (frames por segundo) realmente muda a perspectiva do game. Quando jogamos *God of War III* no PS3, nos idos de 2010, ficamos obviamente impressionados com a parte gráfica, mas só no PS4 é que muitos detalhes ficam realmente latentes a ponto de influenciar até o modo como você joga. Os efeitos de luz, por exemplo, só agora é que podem ser observados em toda sua plenitude, o que nos faz reverenciar ainda mais o trabalho feito meia década atrás.

Mas a verdade é que a maioria das missões e as mecânicas de combate nós já conhecíamos muito bem pelas dezenas de horas que ficamos grudados no monitor al-

guns anos atrás, acompanhando a vingança de Kratos contra os deuses do Olimpo. A diferença agora é que jogamos no PS4, com televisores melhores preparados para intermináveis sessões de jogatina. Fora isso, a parte gráfica não impressiona como a de um projeto feito especificamente para a nova geração dos consoles, como *Batman: Arkham Knight* ou *Assassin's Creed Unity*, por exemplo.


E nem vamos entrar no mérito do enredo de *God of War III*, que é tão clichê que parece um remendo de diversos filmes épicos da década de 1950. Mas como o grande atrativo da série sempre foi sua mecânica de combates intensa e a ação eletrizante, o enredo de fato fica em segundo plano.

## UMA QUESTÃO DE ESCOLHA

De qualquer modo, temos dúvidas se *God of War III* realmente foi a melhor escolha para iniciar a série de títulos remasterizados da Sony. O jogo é uma continuação direta de *God of War II*, que por sua vez formava uma espécie de arco da história junto com *Chains of Olympus* e *Ghost of Sparta* (ambos para PSP). Mas isso tudo é resumido em um vídeo curto e até meio sem graça na intro de *God of War III – Remasterizado*. Em outras palavras: se você não jogou os títulos anteriores, não vai entender muito bem a extensão da ódio incontrolável de Kratos e muito menos

porque todo aquele povo do Monte Olimpo está morto. O fator imersão fica seriamente comprometido.

É lógico que a gente acaba esquecendo isso quando a ação começa e você percebe detalhes em Kratos que eram impossíveis de ser detectados no PS3, como as armas pesadas e o sangue que espalham quando utilizadas. Curiosamente, outros personagens não receberam esse mesmo capricho nesta remasterização do jogo. Perceba que Helios e Hephaestus, por exemplo, estão idênticos ao que eram na geração passada do PlayStation.

De qualquer modo, fã que é fã não vai conseguir resistir a ter Kratos em toda sua glória no PS4, especialmente porque esta versão remasterizada vem com todos os DLCs originais. Confesso que ainda estranho muito ouvir Kratos dublado com português de Portugal, mas isso não chega a ser necessariamente um problema neste lançamento brasileiro. 



8,0

**Plataforma:**  
PS4  
**Estúdio:**  
Sony Santa Monica  
**Editora:**  
Sony  
**Lançamento:**  
Julho/2015

## DEVIL MAY CRY 4: SPECIAL EDITION

▶ Rafael Barbosa

## ARCAICO, MAS PARECE NOVO

A tentativa de tentar revitalizar um dos títulos mais fracos da franquia é válida e traz inegáveis pontos bem positivos, mas ainda não é suficientemente convincente para os fãs de Dante que vieram depois...

Desde que soube do lançamento de *Devil May Cry 4: Special Edition*, uma pergunta me incomoda: "Por que raios a Capcom resolveu fazer uma remasterização desse jogo"? Não que a 4ª aventura de Dante seja ruim, ela teve o seu valor em 2008 e algumas dessas qualidades ainda se mantêm com este relançamento. Mas o problema aqui não está necessariamente na qualidade do game e sim no que ele representa.

*Devil May Cry 4* é um dos pontos baixos da franquia, é superior apenas ao segundo título de toda a série – o que não quer dizer muita coisa, já que até mesmo um tamagotchi é muito mais divertido e relevante do que aquele game lançado sete anos atrás.

O jogo nunca conseguiu atingir o nível dos outros títulos da franquia, representando hoje apenas uma era retrógrada, quando a série ainda utilizava conceito de design e jogabilidade que eram interessantes quando surgiram, em 2001, mas que já se tornaram ultrapassados há muito tempo. Hoje são antiquados até.

Essa é a sensação que tive ao jogar este game, um sentimento que acabava ficando acima de qualquer outra boa característica dele. A repaginação gráfica me agradou e não tenho como negar que ele ainda é um jogo bonito, com design de personagens e caracterizações exageradas, cheias de poses, o que também sempre foi uma



das grandes marcas da série. O jogo traz diversos materiais novos e agora podemos jogar com outros personagens, o que é interessante. Mas o problema aqui nunca foi o conteúdo propriamente dito, mas sim a forma como ele é apresentado.

#### A DIFERENÇA COM 60 FPS

Enquanto eu me divertia assistindo as animações e curtindo toda aquela loucura despretensiosa e meio nonsense que sempre marcou *Devil May Cry*, assim que colocava as mãos nos controles a coisa ficava complicada. Tudo flui melhor a 60 frames por segundo, é verdade, mas as

mecânicas antigas não me deixavam apreciar totalmente a experiência que o game queria me passar.

Os combates são dinâmicos e temos uma boa quantidade de golpes à disposição, mas a maneira como ele é executado não agrada. A combinação de alavancas e botões para ativar os combos não é funcional para a estrutura de câmera do game e a resposta fraca dos controles só piora as coisas. E nem vamos começar a falar do sistema de evolução, que simplesmente não empolga.

Mas não poderia ser diferente, afinal se mesmo em seu lançamento original ele já utilizava conceitos antiquados, imagine hoje em dia! E o interessante é que a própria franquia seguiu em frente, quando *DmC* a trouxe para os tempos modernos, adequando suas mecânicas e estética para algo mais interessante, o que só mostra que este quarto episódio pode até ter tido seu valor, mas deveria ter ficado quietinho no passado. 🎮



7,0

Plataformas:  
PC, PS4, XO  
Estúdio:  
Capcom  
Editora:  
Capcom  
Lançamento:  
Junho / 2015

# PRESSA GERA IMPERFEIÇÃO

Desenvolvido meio às pressas para ser lançado junto com o filme, o jogo tem muitos bugs e é a prova mais latente que o excesso de títulos para *Legó* já começou a saturar os fãs apaixonados do “gênero”



**A**no entra, ano sai, um novo jogo da série *Legó* chega nas prateleiras. Para a alegria dos fãs de *Jurassic Park*, o game permite que você revisite os momentos mais memoráveis dos três primeiros filmes e do recém-lançado *Jurassic World*. Ao contrário de games como *Legó Marvel Super Heroes*, *Jurassic World* tem sua jogabilidade mais voltada a vencer obstáculos ao resolver quebra-cabeças do que para a ação. Entenda quebra-cabeças como “vá até tal lugar, segure um botão para remontar uma peça ou socar uma árvore feita de Legó para derrubar uma fruta e dar para um dinossauro”.

O mais legal, no entanto, é a fidelidade, com aquele toque de humor da série, de cada cena recriada do filme, da chegada de helicóptero à ilha Nublar em *Jurassic Park* às cenas de perseguição em *Jurassic Park III*. Em todas elas, foi usado o áudio original dos filmes e até algumas falas exclusivas foram gravadas por o game. A qualidade nessa parte deixa um pouco a desejar: algumas falas ficam abafadas e nem com o volume máximo conseguimos ouvir direito.

Visualmente, *Legó Jurassic World* é bonito, com ótimos efeitos de iluminação – principalmente em cenas noturnas. Ele é repleto de momentos onde as expressões faciais dos bonecos dão um show à parte, com bastante atenção aos detalhes na hora de recriar os parques. Duas se-

quências se destacam dentre as missões relativamente repetitivas: perseguições e batalhas de dinossauros.

As perseguições de um ponto de vista puramente visual são uma das partes mais divertidas em *Jurassic World*. Uma trilha sonora sensacional, momentos de tensão enquanto um T-Rex ou o temível Indominus Rex perseguem seu carro. São extremamente lineares, mas quebram um pouco a monotonia das fases. Elas só são piores do que o monte de bugs que encontramos.

## UMA BATALHA EM QTE

Já as batalhas não passam de Quick Time Event (QTE) disfarçado de luta. Aperte um botão para esquivar dos ataques do dinossauro e aperte o outro no tempo correto para atacar. Em um jogo no qual você passará boa parte do tempo socando coisas e vendo peças de Legó voarem, qualquer outra coisa é bem-vinda.

A função mais legal e possivelmente que fez com que *Jurassic World* se tornasse um jogo digno de perder algumas horas é a possibilidade de controlar dinossauros. Ao obter um item, você pode escolher dinossauros, que vão de minúsculos ao famoso T-Rex para explorar a ilha. É interessante para conhecer outros locais e até mesmo coletar alguns colecionáveis.

*Jurassic World* tem mais problemas técnicos do que qualquer outro game Legó que já vimos, seja por pressa para lançar

junto com o filme, seja por puro descuido. Várias vezes tivemos que reiniciar uma fase inteira pois o personagem ficou preso em um pedaço do cenário ou na hora de trocar de personagem ele atravessou o chão e sumiu.

A versão para console eleva isso a um outro patamar no momento que nem mesmo a taxa de quadros se mantém estável no PS4. Isso é estranho, uma vez que o console é capaz de produzir gráficos consideravelmente melhores. Nas vezes que tentamos jogar em tela dividida com outro jogador, o console travou.

A quantidade de títulos *Legó* que são lançados anualmente começa a cansar. Muitos são apenas uma mudança de temática e nos colocam com o mesmo objetivo, um elemento de puzzle ali e acolá e nada mais. Para uma série que não tem um material tão bom para se tornar jogos quanto imaginamos, *Legó Jurassic World* faz uma bela homenagem para os fãs da quadrilogia de filmes. E só. 🎮



7,5

**Plataformas:**  
PC, PS3, PS4, X360, XO  
**Estúdio:**  
TT Games  
**Editora:**  
Warner  
**Lançamento:**  
Junho / 2015

# GRANDES STARS JAPONESAS

Imagine reunir heróis de *One Piece*, *Naruto*, *Bleach* e *Dragon Ball Z* em uma pancadaria bem ao estilo clássico dos antigos jogos de Super Nintendo... É, mas que não saiu tão bem como imaginávamos!

A sensação de nostalgia caminha em dose dupla com *J-Stars Victory Vs*. O jogo reúne pela terceira vez as maiores franquias da publicação nipônica responsável por alguns dos mangás mais famosas da história. Não apenas aquece corações com menções diretas e indiretas a verdadeiros heróis das nossas infâncias, como também invoca memórias de uma época mais simples, quando os jogos eram produções muito mais orgânicas, focadas no simples e milagroso fato de existir.

Quer dizer que o novo game da Bandai Namco é incrivelmente divertido? Infelizmente, não. Ele conta com sua boa dose de problemas e decepções, entretanto, também significa que o jogo se torna melhor quando observado pela mesma perspectiva inocente que seus desenvolvedores assumiram ao arquitetar a produção.

Não existe enredo aparente, a não ser o fato de que um misterioso torneio está acontecendo para escolher quem é o mais forte do universo. A partir daí, o modo principal coloca você no papel de quatro dos mais famosos heróis da atualidade no Japão: Luffy (de *One Piece*), Naruto (de, bem, *Naruto!*), Ichigo (de *Bleach*) e o eterno Goku (de *Dragon Ball Z*). No melhor estilo Super Nintendo de ser, existe um world map a ser navegado, pois os personagens comandam seus próprios barcos, visitando continentes por onde a trama se desenrola.

Ao contrário do que ditam as convenções dos games de luta, *J-Stars* funciona nas regras do clássico de PlayStation 2, *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi*, no qual cada jogador controla seu personagem por um vasto cenário tridimensional. Montanhas se partem e edifícios desabam durante o



decorrer das lutas, mas a grande novidade é que o quebra-pau incorpora três personagens de cada lado. Nos modos normais, o jogador só assume um guerreiro, enquanto os outros dois ficam aos cuidados da IA que quase nunca funciona direito. OK, "quase" é eufemismo. Nunca funciona.

## A VOLTA DOS QUE NÃO FORAM

Os cenários são inspirados, a contagem de personagem, ainda que baixa para um crossover que comemora os 45 anos da revista, é de peso, e tanto a animação quanto os poderes únicos de cada personagem chamam atenção e aquecem a alma até dos mais gélidos.

É divertido ver Seiya (*Os Cavaleiros do Zodíaco*) ressuscitar dos mortos com a fé de Athena; Ou mesmo Yusuke Urameshi, de *Yuyu Hakusho*, ser possuído pelo espírito demônio de seu pai, quando está encurralado em uma batalha. Quase todos

os personagens contam com uma mecânica própria do tipo quando a barra Victory, independente das barras de vida e magia, se completa.

A parte chata é justamente quando você não consegue desferir combos ou descobrir ataques especiais porque todo o time inimigo está na sua cola e seu companheiro movido pela IA está caçando borboletas.

Por conta disso, a coisa fica muito melhor durante partidas multiplayer, tanto competitivas quanto cooperativas. Ambas tem o seu porém, claro. As partidas locais forçam a fadiga da tela dividida e as online tendem a sofrer com um pouco de lag, mas como o grande objetivo é a diversão, a coisa pega embalo mesmo assim.

*J-Stars Victory Vs* é o tipo de jogo que capricha muito mais na composição geral do que em cada quesito singular. Nada no jogo se destaca na multidão e, ainda assim, cores fortes, panteão de personagens carismáticos e trilha sonora hiperativa colocam o jogador versado na história dos quadrinhos japoneses em um nostálgico estado de euforia. Não dura para sempre, mas não deixa de ser legal. 🎮



Os fãs mais nostálgicos não vão resistir...



7,0

**Plataformas:**  
PS4, PSV  
**Estúdio:**  
Spike Chunsoft  
**Editora:**  
Bandai Namco  
**Lançamento:**  
Junho/2015

# COMO NOS DIAS DE ARCADE

Com melhor balanceamento dos personagens, jogo de luta típico de Arcade chega à sexta versão com tecnologia da nova geração de consoles, mas sem tantas novidades que justifiquem um preço tão alto

Com sete longos anos de estrada, *Blazblue* chega em sua 6ª versão para consoles. Donos da versão lançada em 2014 (*Chrono Phantasma*) terão apenas dois “novos” personagens para desfrutar. É, “novos” sim, pois Lambda Nº 11 é basicamente uma versão diferente de Nu Nº 13, com um set de golpes enfraquecidos. Mercury, por sua vez, apareceu apenas na versão de Arcade.

O mais interessante são as mudanças no balanceamento de personagens trazidos da versão 2.0 lançadas nos arcades: detalhes que são vistos mais pelos mais entusiastas do que aqueles que buscam um jogo de luta para o dia-a-dia.

Ainda assim, *BlazBlue* é um dos jogos de luta com a maior variedade de modos disponíveis no mercado. Você tem três novos cenários no modo História – que oferece uma trama engraçada, mas confusa demais –, desafios, arenas de resistência e um extenso tutorial.

O mais divertido de todos foi o Abyss Mode, no qual você deve lutar contra inimigos em sequência, com uma dificuldade que aumenta a cada fase. Em pontos específicos o jogo, ele oferece itens especiais que o ajudarão a sobreviver às lutas.

Outra parte é o Stylish Mode, um sistema de combos para iniciantes. Ao invés de se preocupar em realizar combos complexos, você pode criar combinações apenas com os ataques Fraco, Médio, Pesado ou Drive. Partidas com amigos que não têm tanta familiaridade com o gênero se tornam divertidas, porém não são uma boa ferramenta de aprendizagem. É capaz de ficar acostumado com essa “facilidade” e sofrer na hora de jogar o online.

Sem o Stylish Mode, *Chrono Phantasma Extend* oferece mecânicas extremamente técnicas, que requerem dedicação e estudo para serem aproveitadas ao máximo. Explorar o tutorial, muita prática e paciên-



cia farão parte da sua rotina para aprender as nuances dos personagens.

A adição do Library Mode em inglês facilita para quem domina a língua: toda a terminologia da franquia, golpes e habilidades estão descritos nessa biblioteca. Mas se você não domina o idioma...


## COMPARANDO COM O QUE TEMOS

Assim como *Guilty Gear Xrd*, donos de PS3 e PS4 podem jogar juntos no modo online. Tal sistema de crossplay está mais robusto do que em *Guilty Gear* e não sofre tanto problemas de lag. No geral, ainda está abaixo de outros títulos, como *Skullgirls* ou até mesmo a versão PC de *Ultra Street Fighter IV*. A novidade no modo fica para a personalização de salas pelos jogadores. Tais salas podem ser decoradas com itens – como móveis ou brinquedos de pelúcia – que são obtidos ao completar o modo História.

Esteticamente, não há muita diferença entre as versões de PS3, PS4 e XO. Algumas partes do cenário ganham maiores detalhes com a resolução de 1080p nos consoles da atual geração, em comparação com o 720p no PS3.

No geral, ainda se mantém como um belo jogo repleto de animações bem trabalhadas e uma taxa de quadros que não atrapalha a jogatina.

O maior problema de *Chrono Phantasma Extend* está no preço. Para um jogo que traz poucas novidades para quem já é dono da versão anterior, pagar R\$ 167,00 no PS4 ou R\$ 134,00 no PS3 é salgado demais. *Ultra Street Fighter IV* para PS4, por exemplo, custa R\$ 51,00. Pode não ter tantos modos de jogo quanto, mas sai por menos que a metade do preço e tem uma comunidade mais ativa. Tal prática não é incomum com a Arc System Works, o próprio *Guilty Gear Xrd* já tem uma versão nova para Arcade em desenvolvimento, que pouco provavelmente será uma atualização ou um DLC.

Se você não possui nenhum *BlazBlue*, *Chrono Phantasma Extend*, é uma ótima adição à sua biblioteca. É um jogo desafiador, recheado de conteúdo legal, com mecânicas que quando dominadas trazem uma satisfação sem igual. Para os donos de uma versão anterior, a não ser que queira aposentar de vez o console anterior, o conteúdo não vale o preço. 



7,5

**Plataformas:**  
PS3, PS4, PSV, XO  
**Estúdio:**  
Arc System Works  
**Editora:**  
Arc System Works  
**Lançamento:**  
Junho/2015

# A FÓRMULA QUE DÁ CERTO

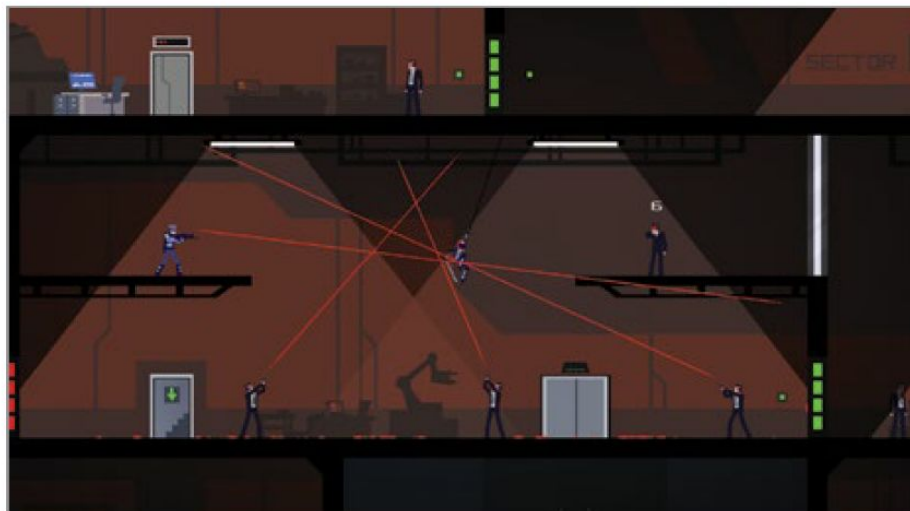
Motos, espadas samurai e vinganças sanguinárias: não tem como dar errado um jogo que pega os maiores (e mais consagrados) clichês do gênero e mistura tudo de forma tão harmoniosa e divertida

**A**ção, violência, sangue e espadas afiadas. São algumas das palavras que podem descrever *Ronin*, o novo título publicado pela Devolver Digital (*Not a Hero*, *Hotline Miami*), mas seria injusto dizer que é apenas isso. Diferente dos outros títulos do estúdio, *Ronin* troca o ritmo frenético por uma levada mais "metódica". Seu estilo e seus personagens, principalmente a protagonista sem nome, lembram bastante *Kill Bill*, mas sem abusar das cores berrantes como faz o clássico filme de Tarantino.

O enredo de *Ronin* não é muito claro, embora não seja difícil ao jogador entender as sutis mensagens que aparecem no decorrer do jogo. Através de uma única fotografia, a protagonista caça cinco chefes de uma corporação para executar sua vingança. Pequenas dicas de seu relacionamento passado com cada um dos personagens são mostradas ao longo do game.

Apesar de as relações entre a protagonista e seus alvos, tudo é envolto em mistério. Esse clima de poucas informações e muitos mistérios casa perfeitamente com seu estilo sombrio e futurístico, que lembra bastante *Transistor* – inclusive no quesito protagonista, já que ambas lutam com espadas e correm pela cidade em suas motos vermelhas. E olha que nem citamos que ambas estão atrás de membros-chave de uma organização futurística maligna.

O melhor termo usado para definir *Ronin* é stealth-action turn-based game. Em nosso idioma, isso significa que é um título



que mistura furtividade com ação baseada em turnos. Ou seja, você se locomove livremente pelo cenário, mas em certos momentos a ação será pausada, com cada personagem tomando sua ação, se desenrolando quase simultaneamente.

## APRENDA A USAR O CENÁRIO

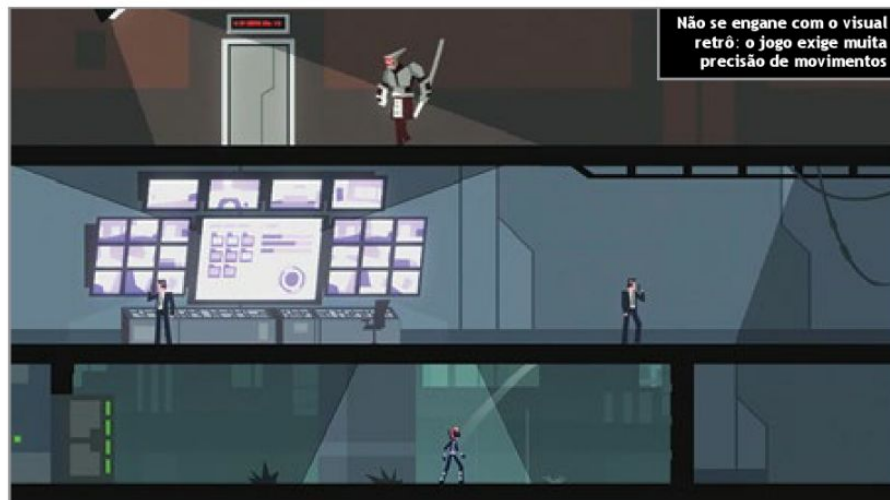
Embora a proposta pareça estranha, na verdade ela se desenrola sem maiores problemas. O legal dessa mecânica é poder compreender como usar o cenário, habilidades e equipamentos a seu favor, além de ter noção maior de como usar a física. O único revés está na precisão exigida para executar a ação desejada: em momento de aperto e pouco espaço, uma pequena tremida na alavanca pode significar a morte.

O sistema de progressão possui abordagem diferente da que estamos acostumados, recompensando-o com pontos de habilidade ao cumprir com os objetivos bônus de cada fase. Ou seja, para melhorar a personagem, será necessário se esforçar para cumprir todos os objetivos, já que não existe meio-termo conquistar estes pontos.

Mas sentimos falta de mais conteúdo. Apesar de algumas missões trazerem mecânicas diferentes entre si, elas raramente saem do mesmo espectro.

Além disso, a variedade de inimigos a serem encarados também deixa um pouco a desejar, apesar de o game já ser bastante desafiador.

*Ronin* traz um estilo pouco usado no gênero e é bem-sucedido em sua implementação. O estilo sombrio e o mistério acerca da protagonista e de seus alvos também ajudam a oferecer o clima perfeito. O game conta com 15 estágios e cerca de oito horas para conclusão, mas um modo new game plus é liberado para aqueles que desejam ainda mais desafio. Você provavelmente irá querer. 🎮



8,5

**Plataforma:**  
PC  
**Estúdio:**  
Tomasz Waclawek  
**Editora:**  
Devolver Digital  
**Lançamento:**  
Junho/2015

# OUTRA FACÇA DE DOIS GUMES

É uma válida homenagem a um dos monstros mais icônicos do cinema em um game que tenta ser o mais fiel possível ao original da telona, além de oferecer personagens de diversas eras de Godzilla



**D**esenvolver games baseados em franquias famosas é uma facça de dois gumes. Saber lidar com as limitações e ainda assim criar um jogo interessante é um trabalho para poucos. *Godzilla* conseguiu acertar em algumas coisas, mas errar em muitas outras.

O carro-chefe é o modo campanha, intitulado God of Destruction. Nele, o jogador comanda Godzilla por várias cidades e locais vistos nos filmes. Em cada fase, você tem de derrotar um Kaiju, causar destruição e coletar G-Energy, energia usada para aumentar sua força. Quanto mais

avançado estiver na campanha, maior será o monstro. Os mais esforçados poderão fazer com que ele chegue até 100 metros.

Além dele, existe o King of Kaiju Mode – que coloca o jogador contra vários monstros cada vez mais fortes – Diorama Mode, e o Evolution Mode.

No papel, controlar Godzilla parece divertido. Na prática, longe disso. Os monstros são lentos, com golpes, cenários e trilha sonora repetitivos. Fase após fase, os mesmos prédios serão destruídos, o mesmo diálogo de fundo será repetido e parece que não há fim. Para piorar a situação, os controles são mal planejados e parece existir alguma lentidão entre apertar um botão e a ação acontecer na tela.

Nem o Evolution Mode facilita a vida do jogador: ataques avançados precisam de itens raros e lá fomos nós jogar as mesmas missões várias vezes até nos cansarmos. Faltou balanceamento, o que deveria ser divertido e motivador se torna um teste de paciência. É uma falsa ilusão de que existe bastante conteúdo, quando na verdade o que há é uma tentativa de prolongar o pouco que existe com itens “raros” para dar uma sensação de recompensa ao jogador.

O modo mais interessante é o Diorama. Não se trata de melhorias no combate ou mais ação, mas sim a possibilidade de colocar os Kaijus obtidos durante a campanha em mapas especiais para tirar fotos. Assim é possível recriar cenas clássicas dos filmes ou batalhas fictícias.

O pior aspecto de *Godzilla* reside nos gráficos. Se nos falassem que esse jogo foi lançado no início da era PlayStation 3, acreditaríamos sem pestanejar. Mas essa versão para PlayStation 4 apresenta gráficos longe do que a plataforma é capaz de mostrar e ainda assim consegue ter quedas nas taxas de quadros. A qualidade das texturas é risível – a ponto de a rua ser borrada, prédios a distância terem a mesma definição de um jogo de PlayStation 2. E as explosões provocam severos problemas de lentidão.

O modo Multiplayer nem se fala: dificuldades em se conectar a uma partida, lentidão eterna e desconexões constantes. Para um jogo tão fraco graficamente, é impressionante a falta de polimento. A modelagem dos monstros varia: enquanto as diversas variações do Godzilla são esteticamente bem produzidos e fiéis aos originais, mas faltou capricho em oponentes como o Mothra ou o Varan.

## QUANTOS PERSONAGENS!

*Godzilla* fica em uma tentativa constante de mudar nosso foco dos problemas para o fanservice. É como se falasse: “Não olhe para os problemas, veja quantos personagens estão inclusos, até o áudio deles é parecido com os dos filmes!”

Pegue a série *Arkham*, do Batman, por exemplo: o universo que foi criado possui similaridades com o dos quadrinhos, porém, a Rocksteady soube explorar o personagem de forma que ele consiga se distanciar do que ele é no papel e ainda assim manter uma personalidade que os fãs consigam se identificar. *Godzilla* irá agradar quem é superfã da franquia. E só. Para os outros, é apenas um jogo repetitivo, com um combate desinteressante e gráficos muito fracos. 🐉



A quantidade de monstros parece ser a única coisa realmente legal do jogo



5,0

**Plataformas:**  
PS3, PS4  
**Estúdio:**  
Bandai Namco  
**Editora:**  
Bandai Namco  
**Lançamento:**  
Julho/2015

# A CARA DE MONSTER HUNTER

Carregar ataques, correr e dar golpes fortes para desequilibrar inimigos menores são ações que exigem um bom tutorial em alguns jogos. Aqui, não. É tudo apenas na base da tentativa e erro. Vale a pena...?



**P**roduzido em uma linha similar à *Monster Hunter*, *Toukiden: Kiwami* expande o já excelente *Toukiden: Age of Demons*, lançado originalmente em 2013. Não se trata exatamente de um jogo novo, mas de uma expansão mesmo, assim como foi com *Monster Hunter 4* e *Monster Hunter 4 Ultimate*.

A trama tem pouca evolução na “sequência”, expande a história de alguns personagens, mas não chega a adicionar novos elementos. De qualquer forma, ela nunca foi o ponto forte ou o foco do gênero, e sim a jogabilidade.

De cara você tem três novas armas: a Nagitana, o martelo e o rifle. Das três, a mais interessante é o rifle, com o qual é possível usar munição que incapacita o oponente ou causa dano grandes. Há ainda 15 novos Oni, os monstros do mundo de *Toukiden*, que são os mais desafiadores até agora. Derrotá-los requer coordenação, trabalho em equipe, assim como um bom conjunto de equipamento e armamentos eficientes.


A estrutura de fases não sofreu alteração. Aceite missões – que vão de coletar materiais a matar Oni gigantescos – receba recompensas, materiais e outros itens usados para obter equipamentos melhores e conseguir completar as missões de alto nível. Em comparação com *Monster Hunter*, *Toukiden* é mais fácil de aprender as mecânicas básicas.

Os ataques ainda requerem um certo “timing” para executá-los, mas a Omega Force pegou muitas ideias de *Dynasty Warriors* para tornar o combate mais fluido e dinâmico.

## SÓ NA TENTATIVA E ERRO

O jogo sofre do mesmo problema visto em *Monster Hunter 4 Ultimate*: a falta de um tutorial bem trabalhado. Ele te dá a base para atacar, esquivar e derrotar um Oni. O combate fica quase em segundo plano. Carregar ataques, correr e dar golpes fortes para desequilibrar inimigos menores, tudo isso foi descoberto apenas na base da tentativa e erro.

Não há problemas em esconder certas mecânicas para que descubra por si mesmo, a série *Souls* faz uso desse artifício e seus jogadores estão cientes disso. O que não dá é esperar que todo mundo pegue isso no ar. Para o estilo de jogo fazer mais sucesso não precisa ter mecânicas facilitadas, mas sim ferramentas que permitem o aprendizado dele. Nem todo mundo tem a paciência para procurar guias externos e aprender.

Jogos de luta – um dos mais problemáticos nesse quesito – começaram a aprender e agora temos ótimos tutoriais e guias dentro do próprio game. 



8,5

**Plataformas:**  
PC, PS4, PSV  
**Estúdio:**  
Omega Force  
**Editora:**  
Koei-Tecmo  
**Lançamento:**  
Março/2015 (PS4/PSV) e  
Junho/2015 (PC)

# BRASILEIRO COM ORGULHO

Mais um game 100% nacional se destaca não apenas pela qualidade da produção, mas principalmente pela jogabilidade inteligente, que sempre estimula o jogador a continuar em frente durante a ação

Os brasileiros da JoyMasher já haviam nos impressionado com *Oniken*, lançado em 2012. E *Odallus* já começa com o pé direito, no estilo retrô, com um protagonista em busca de seu filho, uma aldeia devastada e uma cinemática que merece aplausos.

Inspirado por games como *Castlevania* e *Ghosts & Goblins*, *Odallus* traz uma jogabilidade simples, mas que sabe recompensar o jogador. O protagonista usa uma espada e um equipamento especial para derrotar os inimigos. Eles variam entre tochas, machados e lanças, que são encontradas ao longo das fases e são peça chave para resolver alguns dos quebra-cabeças que dão acesso a áreas secretas.

*Odallus* é um deleite para quem gosta de explorar cada canto do cenário. Com um total de oito fases, quatro delas são acessíveis após matar o chefe, enquanto outras requerem que você encontre uma passagem escondida.

Algumas estavam escondidas até demais – precisavam de um item específico para serem abertas e muitas vezes o jogo não passava essa direção com clareza. Tudo bem fazer o jogador explorar, mas passar essas informações de maneira tão nebulosa não agradou muito.

Nosso principal receio do controle em games de plataforma retrô, o de que ele não tenha precisão, desapareceu logo nos primeiros minutos de jogo. Boa parte do tempo, a resposta dos comandos foi excepcional, com exceção de se pendurar em beiradas – que nem sempre funcionava e ocasionou em algumas mortes desnecessárias. Jogar usando o teclado ainda deixa a desejar, como se houvesse



um certo atraso entre o apertar da tecla e a ação ocorrer na tela. Recomendamos fortemente o uso de um controle.

Antes de começar a jogá-lo, pode-se preparar para morrer bastante, bastante mesmo. Não chega a ser um *Dark Souls*, mas tem um grau de dificuldade mais parecido com o primeiro *Castlevania*.

Tudo é parte de um longo processo de aprendizado: é preciso conhecer o “timing” de cada inimigo, de cada chefe e das plataformas flutuantes. Os chefões em si são variados, com diferentes padrões de ataque e uma estética bastante distinta.

## MORRER E VOLTAR A VIVER

*Odallus* oferece uma ótima quantidade de conteúdo para explorar. Toda vez que morriamos demais para um chefe – voltávamos para a fase anterior, explorávamos em busca de novas passagens secretas, itens ou equipamentos para nos ajudar. Essa pequena mudança já ajuda bastante

em algo que é incrivelmente irritante em alguns títulos de plataforma: a ideia de que para vencer você tem de partir para a tentativa e erro até cansar. Quanto mais opções se dá ao jogador para ele poder voltar, menos frustrado ele se sentirá.

Visualmente, *Odallus* dá um show à parte. A desenvolvedora estudou quais eram as limitações de cor do Nintendo 8-bit e trabalhou dentro delas. O resultado é um jogo belo, com um cenário detalhado, que nunca põe os gráficos à frente da jogabilidade. Impressiona ao mesmo tempo com uma quantidade limitada de cores eles conseguiram manter uma coesão visual, variedade e ao mesmo tempo tornar fácil para que o jogador consiga determinar com clareza o que pode ou não ser considerado perigoso.

*Odallus: The Dark Call* impressiona em todos os aspectos. É bonito, viciante e, acima de tudo, consegue ser um jogo extremamente competente sem se limitar aos nostálgicos de plantão. É um trabalho espetacular da JoyMasher que merece nossos aplausos. 🍷



8,5

Plataforma: PC  
Estúdio: JoyMasher  
Editora: JoyMasher  
Lançamento: Julho/2015

## HER STORY

▶ Rafael Barbosa

## UM JOGO COM DIVERSAS FACETAS


**A** *Her Story* é um jogo peculiar e encantador, afinal, não é todo dia que nos deparamos com um título com este nível de criatividade e ousadia. O game se propõe a nos levar de volta a 1994, através de uma série de entrevistas gravadas, onde uma mulher é interrogada pela polícia sobre um assassinato. Tudo que fazemos aqui é rever os trechos desconexos desta entrevista, fornecida em diferentes períodos de tempo, enquanto tentamos descobrir mais sobre o caso.

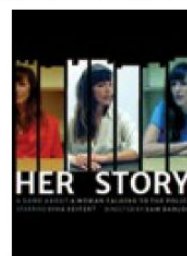
A interface do game é propositalmente "antiquada", para representar o aspecto de uma versão antiga do Windows. Mas tudo é construído com cuidado e cheio de detalhes sutis, como a simulação do efeito de luz externa refletido na tela, que aumentaram nossa imersão no game.

O jogador precisa brincar de detetive, rever os vídeos do interrogatório e recolher dados que nos ajudem a investigar o caso mais a fundo. É preciso prestar atenção a cada palavra que é dita no interrogatório, pois ao ser digitada no campo de busca,

pode nos levar a mais vídeos que nos ajudem a entender o caso.

Conforme avançava nessa aventura e me aprofundava no caso, seja utilizando as próprias ferramentas do game, seja com meu próprio bloco de notas, me sentia cada vez mais ligado às pessoas envolvidas na história. É um sentimento que se deve principalmente à atuação de Viva Seifert, que consegue nos transmitir emoções, muitas vezes conflitantes, a cada novo vídeo e, claro, à mente de Sam Barlow, que já havia mostrado seu talento para história emocionais e psicológicas com *Silent Hill: Shattered Memories*.

Mesmo que a história do jogo seja excessivamente intrincada, *Her Story* encanta de várias formas, sendo uma experiência que recomendamos fortemente. 



8,5

**Plataformas:**  
Mobile (iOS), PC  
**Estúdio:**  
Sam Barlow  
**Editora:**  
Sam Barlow  
**Lançamento:**  
Junho/2015

## TALES OF BORDERLANDS EP. 3

▶ Rafael Barbosa

## NADA COMO UMA BOA AMIZADE...

**N**o início de *Tales of Borderlands Ep. 3: Catch a Ride*, Rhys e Handsome Jack discutem se realmente vale a pena relacionar-se com outras pessoas, pois embora seja ótimo ter um companheiro ao seu lado quando as coisas vão mal, a pessoa pode acabar te ferrando em outro momento. Esse é um pensamento que gera uma boa reflexão, principalmente quando falamos do mundo caótico, e extremamente perigoso, de Pandora.


Após escaparem de uma situação complicada, Rhys, Fiona & cia. acabam encontrando um aliado importante que, além de ser muito bonitinho, se mostra como a pista mais certa para que nossos heróis encontrem o Vault que tanto buscam. Assim, mais uma jornada se inicia, porém, se nos dois últimos episódios os personagens pareciam incertos sobre a companhia uns dos outros, depois de passarem por tantos problemas juntos, eles agora começam a se ver como parceiros.

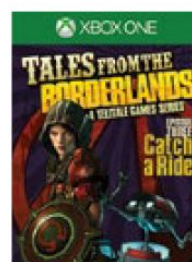
É justamente na construção deste relacionamento que o episódio encon-

tra sua força motriz, pois mostra seus personagens tentando deixar de lado as desconfianças que sempre geriram suas vidas para tentarem buscar a compreensão e a amizade uns dos outros.

Um tema delicado, que rende alguns momentos surpreendentemente encantadores, principalmente quando vemos que o game está mais afiado do que nunca em suas piadas, investindo em momentos cômicos baseados não apenas em situações, mas também na personalidade dos personagens.

*Tales of Borderlands* chegou a um ponto muito parecido ao de uma sitcom, onde o seu conhecimento dos personagens e do universo que habitam passa a fazer parte da graça do episódio. E é bacana como o game brinca também com esta concepção, subvertendo-a para transformá-la em uma grande piada.

Com um ritmo mais sólido, que alterna muito bem entre o cômico, o dramático e a ação, *Catch a Ride* se mostrou meu episódio preferido até aqui. 



8,5

**Plataformas:**  
Mobiles (Android, iOS),  
PC, PS3, PS4, X360, XO  
**Estúdio:**  
Telltale Games  
**Editora:**  
Telltale Games  
**Lançamento:**  
Junho/2015

## UPUP: UMA AVENTURA CONGELANTE

► Fernando Souza Filho

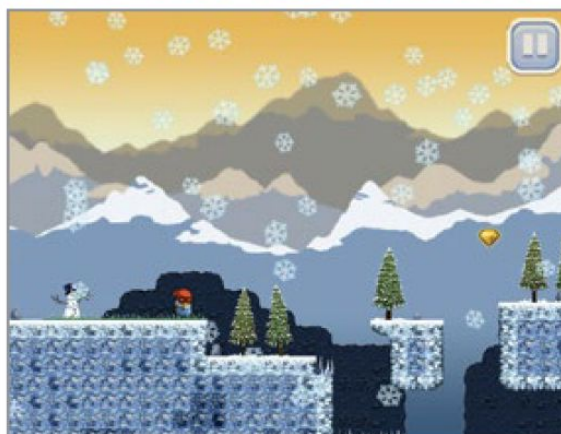
# VICIANTE AVENTURA INDIE BRASILEIRA

Esse jogo gratuito é um projeto 100% brasileiro, que foi desenvolvido ao longo de dois anos pelo trio Gabriel Romano, Carlos Oliveira e Luiz Petronilho. No melhor estilo pixel art, aqui você é um aventureiro que precisa correr para chegar ao ponto mais alto da montanha, enfrentando a neve e o frio extremo. O tempo é o seu maior inimigo, você precisa ser rápido para não congelar e morrer de frio. Sua agilidade também será importante para enfrentar espinhos mortais e

gêiseres perigosos. O diferencial aqui é que os blocos de montanha são dinâmicos, ou seja, a cada jogada muda a configuração dos obstáculos. Disponível em inglês e português, o jogo é absolutamente viciante, daqueles que você não consegue parar de jogar até alcançar o topo e, em seguida, tentar melhorar o tempo e a performance da ação. Simplesmente delicioso!



**Plataformas:** Android, iOS | **Editora:** Sioux | **Lançamento:** Julho/2015



## SIEGEFALL

► Demétrio Valente

# LIDERE SEUS EXÉRCITOS DE DRAGÕES

A intro e até mesmo o trailer cinematográfico já mostram que se trata de um ambicioso game de estratégia, com gráficos espetaculares e uma trilha sonora de primeira linha. Na ação, você tem uma liberdade total para movimentar suas tropas, o que não é exatamente muito comum em títulos desse gênero. Quando o combate começa, você traça o destino de sua unidade e planeja a melhor forma de ataque, alternando seu exército com espadachins e arqueiros, por exemplo.

Você controla o líder do exército, que tem mais poderes do que os outros soldados, e que pode curar suas tropas e invocar dragões e chuvas de pedras para ajudar na batalha. É preciso também planejar bem o seu quartel-general, pois os inimigos atacam com veemência. Existem quatro eras diferentes em *Siegefall*, que habilitam novas construções e mudam o visual de forma bem bacana.



**Plataformas:** Android, iOS, Windows | **Editora:** Gameloft | **Lançamento:** Junho/2015



## BOW HUNTER

► Fernando Souza Filho

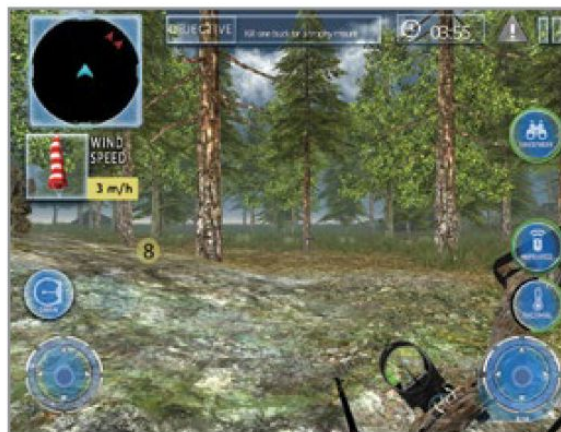
# POLITICAMENTE INCORRETO, MAS LEGAL

Não vamos aqui entrar no mérito de que caçada por esporte é um troço tão condenável quanto touradas, mas jogos como *Bow Hunter* e *Toro* não são "deseducativos" por si só – a não ser que você ache realmente que quem joga *GTA* vai fazer aquilo tudo na vida real também. Aqui você tem em seu smartphone um ambiente 3D com mais de 200 locações diferentes (baseadas em locais reais dos EUA) para caçar, inclusive com opções para roupas de camuflagem e armas

mais precisas. A versão 2015 para Android está especialmente atraente, pois foi melhorada a precisão dos tiros e os animais agora reagem mais rapidamente para escapar dos ataques. No geral, é um free to play bem interessante. Se você não teve peso na consciência de atropelar pedestres em *Carmageddon* ou em *GTA V*, não vai ter problema nenhum com *Bow Hunter*.



**Plataformas:** Android, iOS | **Editora:** iEntertainment | **Lançamento:** Julho/2015



# STEAM

► Lucas Moura

## BATMAN: ARKHAM KNIGHT

O último game da saga da Rocksteady no universo Batman está repleto de novidades. Agora você poderá explorar toda a cidade de Gotham, uma área cinco vezes maior do que *Arkham City*. Para isso, o Batmóvel estará disponível para se movimentar mais rápido pelo cenário. O veículo conta com dois modos, um para perseguições e o outro que o transforma em uma espécie de "tanque de combate". Os famosos vilões da série (Coringa, Pinguim, Arlequina) estão de volta. Unindo-se a eles estão o espantalho e o Arkham Knight, o misterioso personagem usa uma roupa com um estilo similar à do Homem-Morcego. Pode se preparar para desferir golpes rápidos, tomar controle da situação e usar gadgets para derrotar o inimigo. Haverá momentos onde Asa Noturna, Robin ou Mulher Gato podem aparecer para ajudar o protagonista.



Editora: Warner | Lançamento: Junho/2015

## TABLETOP SIMULATOR

Que tal jogar Xadrez com seus amigos? Ou quem sabe dominós ou um jogo de cartas? Ainda não é do seu gosto? Não tem problema, pois *Tabletop Simulator* funciona como uma plataforma para tudo relacionado a jogos de tabuleiro ou RPGs de mesa. Com suporte a mods por meio do Steam Workshop, ele conta com mods de jogos famosos, como *Carcassonne*, *Warhammer Quest*, *Gwent* (de *The Witcher 3*) ou até mesmo expansões oficiais, como é o caso do jogo de cartas *Superflight*. Ele permite até oito jogadores tanto localmente como online, com sistema de equipes, chat de voz e todas as peças sofrem influência da física. Ou seja, se você quer irritar os outros e jogar uma peça para fora da mesa, você pode! *Tabletop Simulator* também oferece kits para a criação de fichas de personagem, bonecos e peças.



Editora: Berserk Games | Lançamento: Junho/2015

## KHOLAT

Inspirado no desastre ocorrido na década de 1950 em Dyatlov, nos montes Urais (Tanzânia), *Kholat* busca contar uma história de terror sobre um dos acidentes mais misteriosos da história. Um grupo de esquiadores desapareceu durante uma expedição, sendo encontrado posteriormente sob circunstâncias estranhas, como se fugissem de algo que os perseguia. O jogador entra na pele de um explorador sem nome que viaja ao local em busca de respostas sobre o acontecido. Controlado com uma câmera em primeira pessoa, você deve encontrar as coordenadas apontadas em antigos diários, resolver quebra-cabeças e buscar pistas que podem revelar o que realmente aconteceu com aquele grupo de esquiadores. Desenvolvido no Unreal Engine 4, *Kholat* oferece belos gráficos e uma trilha sonora de arrepiar.



Editora: IMGN | Lançamento: Junho/2015

# NINTENDO eSHOP

► Filipe Salles

## SOUL AXIOM

Um dos jogos inclusos no programa Nindies@Home, revelado durante a E3 deste ano, na Califórnia, *Soul Axiom* é um título em primeira pessoa de exploração. Passando por cerca de 40 cenários com um estilo artístico único, o jogador deverá usar seus poderes para manipular elementos do cenário e resolver diversos puzzles pelo caminho. Seu objetivo nesta jornada será descobrir sua própria identidade e a sua história, até então um mistério nesse mundo cibernético que parece inspirado em *Tron* – mas sem os discos de combate.



Editora: Wales Interactive | Lançamento: 2015

## MUTANT MUDDS SUPER CHALLENGE

Um dos maiores sucessos indies (Wii U e 3DS) nos consoles Nintendo, a aventura de Max para salvar o mundo dos Mudds continua de onde seu antecessor parou. Também foi revelado na E3 como integrante do programa Nindies@Home. Os desenvolvedores prometeram que o novo game trará desafios novos e ainda mais difíceis. O título também contará com 40 estágios e está prometendo lutas contra chefes de nível épico. Teve gente aqui na redação que já está chamando o game de *Dark Souls* dos jogos de plataforma 2D...



Editora: Renegade Kid | Lançamento: 2015

## EXTREME EXORCISM

Assim como os jogos mencionados ai ao lado!, este também faz parte do programa Nindies@Home. É um jogo de plataforma para Wii U com uma proposta assustadora, sua premissa está em fazer suas ações o assombrarem no futuro. A cada rodada sobrevivida, um fantasma de cada jogador volta à vida e imita os mesmos movimentos executados anteriormente. Quanto mais tempo sobreviver, mais difícil fica. Além deste modo, o título incluirá cerca de 20 armas, modo cooperativo e batalhas multiplayer para quatro jogadores. Modo online ainda não foi divulgado.



Editora: Ripstone | Lançamento: 2015

# PLAYSTATION NETWORK

► Fernando Souza Filho

## TORO

Com apenas 600 MB, esse simulador de touradas para PS4 vai desafiar suas habilidades de reação rápida diante de um touro de meia tonelada. Cada rodada traz um animal e um desafio diferente, por isso, um score alto ajuda você a avançar na ação com apoio da plateia. O jogo está disponível apenas no modo singleplayer, com resolução 1080p em HD. E antes que alguém reclame de um jogo que mostra maltratos a animais, vale lembrar que somos contra as touradas e rodeios que torturam os bichos de forma cruel para deleite da plateia. Mas isso aqui é apenas um game, assim como *GTA*, *Carmaggedon*, *Saints Row*, *Payday* e outros desse estilo mais politicamente incorreto. Você não apoia isso na vida real, apoia? Então...



Editora: Recotechnology | Lançamento: Julho/2015

## TRINE

Aqui você encontra a história da origem dos heróis de *Trine: Amadeus* (mago), *Pontius* (cavaleiro) e *Zoya* (ladrão). O trio junta forças para superar obstáculos e resolver quebra-cabeças em um mundo interativo e cheio de surpresas. Os cenários são belíssimos, com gráficos em full-HD 1080p, além de abusar da movimentação com 60 FPS (frames por segundo). Com esse visual fantástico, o som em 3D ajuda na ambientação espetacular dos cenários. As batalhas contra os mortos-vivos são emocionantes e ajudarão a trazer de volta o equilíbrio para o reino, ao longo de 15 fases muito bem elaboradas. O É sem dúvida um excelente trabalho do estúdio indie finlandês FrozenByte, responsável pela também interessante série *Shadowgrounds*.



Editora: FrozenByte | Lançamento: Julho/2015

## GODZILLA

Com 7,5 GB de download, você usa o seu PlayStation 4 para finalmente entender como é estar na pele do Godzilla. Porém, apesar de os monstros em si serem bem-feitos, o resto do jogo parece estar preso à década de 1990. Os cenários são pobres, muitas cenas parecem copiadas de fases distintas, e em diversos momentos a gente acha que ainda está jogando um título de PS2. As missões são muito repetitivas e os controles não são nada confortáveis. Ainda assim, para quem curte o personagem e viu o filme do querido "Gojira", alguns momentos divertidos podem surgir. Pena que pagar preço AAA para um jogo que parece um indie dos anos 1990 não parece ser muito atraente...



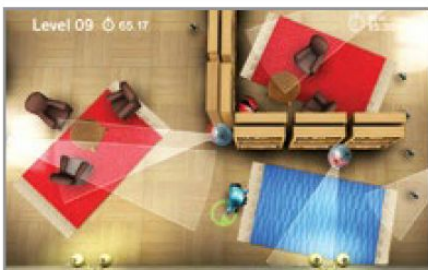
Editora: Bandai Namco | Lançamento: Julho/2015

# XBOX LIVE

► Rafael Barbosa

## SPY CHAMELEON

Eis aí um jogo simples com uma proposta divertida. Na pele de um camaleão espião, temos que levar nosso herói através de uma série de fases cujo o objetivo é passar despercebido através dos inimigos do cenário, enquanto utiliza suas habilidades de camuflagem para não ser visto. *Spy* traz uma estrutura que lembra jogos para tablets e celulares, com o foco em objetivos simples e no qual o que importa é sua perícia em passar por obstáculos que vão se tornando cada vez mais difíceis. Diversão sem compromisso a um preço acessível (custa R\$ 10,00).



Editora: Unfinished Pixel | Lançamento: Maio/2015

## ELDER SCROLLS ONLINE: TAMRIEL UNLIMITED

*Elder Scrolls Online* finalmente chegou à plataforma da Microsoft em um pacote que traz muitas mudanças em relação ao game lançado para PC. A primeira, e mais importante, é que ele não requer mais uma assinatura mensal, então basta comprar o jogo e viver suas aventuras pelo continente de Tamriel. O modo pago foi substituído por um sistema opcional, que oferece uma série de benefícios, porém o jogo também traz modificações interessantes em seu gameplay, mais adaptado aos consoles.



Editora: Bethesda Softworks | Lançamento: Junho/2015

## KING'S QUEST CHAPTER 1: A KNIGHT TO REMEMBER

A volta de *King's Quest* é um evento, não apenas por ser uma das séries mais antigas da história dos videogames, mas também por não termos um novo jogo da franquia há 17 anos. Lançado em formato episódico, o primeiro mostrará o Rei Graham contando à neta, Gwendolyn, a história de como se tornou cavaleiro. O game promete trazer uma mistura do point'n'click com o foco em narrativa, como nos recentes jogos da Telltale Games, com um mundo aberto recheado de puzzles a serem solucionados.



Editora: Sierra | Lançamento: Julho/2015

# A MORTE DE IWATA: E AGORA?

Mais um ciclo se encerra: Iwata pavimentou o caminho que deve ser seguido por qualquer um que venha a presidir a Nintendo, mostrando que a irreverência da marca depende da sua interação com os jogadores

“**S**e o Nintendo DS for bem sucedido, vamos subir aos céus. Se falharmos, vamos afundar até o inferno”. A frase polêmica é de 2004, quando, em uma das suas raras entrevistas, o também polêmico Hiroshi Yamauchi falou sobre o futuro da gigante do entretenimento. Depois de liderá-la com mãos de ferro por meio século, o executivo ansiava pelo bom desempenho da aposta que fizera dois anos antes. Depois de décadas de excelentes resultados, a Nintendo na ocasião começava a sentir o baque da forte concorrência dos consoles da Sony e da Microsoft. A rivalidade com a Sega, que chegara ao fim, deixaria saudades.

Era o momento de buscar um outro caminho. Yamauchi, após transformar uma empresa de baralhos de Quioto em uma gigante mundial do entretenimento, passou o bastão para um sucessor incomum, mas que tinha todas as qualidades que ele desejava. Satoru Iwata era responsável pelo planejamento da Big N e havia sido presidente da HAL Laboratory, um estúdio parceiro de longa data. Ainda assim, o que chamava atenção eram suas histórias como programador apaixonado.

Iwata desde o princípio de sua jornada no mundo dos games sempre teve uma visão peculiar de como esse mercado deveria ser abordado. Seu ideal era de que os jogos deveriam ser acessíveis para todos, independente de sua experiência, sexo ou idade, pois o próprio game iria ensinar como jogá-lo. Foi esse tipo de pensamento que deu vida a franquia *Kirby* – e também um dos fatores que influenciaram no rumo que a empresa tomou nos anos seguintes.

O Wii é considerado por muitos uma das maiores obras da Nintendo por ser o console que unia as pessoas. Ele pode não ter sido o mais potente da sua geração, mas foi de longe o mais inovador. Qualquer um podia pegar o controle e se divertir sem compromisso: todo um nicho do mercado foi abraçado pela gigante japonesa. E isso nem foi o maior dos feitos do executivo.

Satoru Iwata acreditava na proximidade entre jogador e desenvolvedor, e essa deve ter sido sua maior marca enquanto regia a empresa. Sem esperar por eventos



**Satoru Iwata acreditava na proximidade entre jogador e desenvolvedor de games – e essa deve ter sido sua maior marca enquanto regia a empresa**

para anunciar seus games e se comunicar com os fãs, criou o Nintendo Direct. Transmissões mundiais com as novidades da Big N. Para que os jogadores entendessem as origens de seus títulos favoritos, criou o Iwata Asks. O próprio presidente entrevistava as mentes por trás dos jogos tão amados pela galera, expondo curiosidades da produção e como é o dia-a-dia de quem trabalha no ramo. Mesmo as feiras de jogos, como a E3, ganharam mais carisma sob o comando de Iwata.

Talvez esse seja seu maior legado: ter mostrado que o entretenimento que a Nintendo se compromete a dar, herança do reinado de Yamauchi, não se limita somente a quando você está com o controle na mão. Mesmo com a sua partida, Iwata

pavimentou o caminho que deve ser seguido por qualquer um que venha a presidir a empresa, mostrando que a irreverência da Nintendo depende somente da sua interação com os jogadores.

O presidente do impossível quebrou paradigmas muito maiores do que ser o primeiro CEO a não pertencer a família Yamauchi. Ele aproximou parceiras, fechou parcerias para mobile e guiou toda sua equipe para um novo rumo. Seu ciclo se fechou, e está na hora de um novo começo. Felizmente, o caminho pelo qual seguiremos agora já foi assegurado.

Obrigado, Satoru Iwata. 🕹️

Igor Andrade é editor da Nintendo World, Fellipe Camarossi é editor-assistente da Nintendo World e colaborador da EGW

# CADERNO DE DICAS/TRUQUES

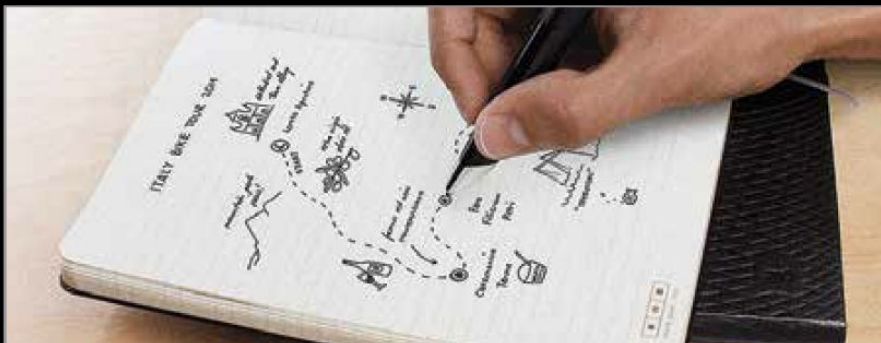
Podíamos não ser os melhores alunos na escola quando o assunto era copiar a lição da lousa, mas em matéria de encher nosso caderno de dicas e golpes com certeza nós éramos os maiores campeões!

Vamos pegar um warp para o início dos anos 1990, quando a internet era algo impensável e a nossa fonte de informações vinha principalmente de revistas de videogame. Como os tempos eram outros, tornava-se necessário garimpar cada golpe, as dicas e também os passwords do seu jogo favorito, porém, não tínhamos memória para guardar tudo isso. Logo, onde é que iríamos guardar essas informações valiosas? “No computador!”, responderia uma pessoa com menos 25 anos. Mas não, nessa época só tínhamos papel e caneta na mão e muita organização na hora de catalogar todas as dicas e desenhar os mapas gigantescos dos nossos games favoritos. Tudo na “raça”, como diriam os puristas.

Para os jogadores mais velhos, esse era um exercício simples e ao mesmo tempo muito prazeroso. As locadoras eram os grandes centros de convivência dos gamers na época: lá, as novidades se tornavam reais e geralmente, como eles assinavam as revistas de games e as deixavam a disposição dos clientes, isso acabava facilitando o compartilhamento dos novos truques descobertos.

A necessidade de guardar essas informações levou os jogadores que não podiam comprar todas as revistas de videogame nas bancas a anotar e organizar seu próprio Caderno de Dicas & Truques. Alguns mais criativos criavam mapas com localização de itens e até mesmo uma redação descritiva de como ultrapassar um desafio. Os apaixonados pelos jogos de luta memorizavam os combos e dicas para depois passarem para o próprio caderno e facilitar a pesquisa no futuro.

Ter um caderno assim era mais do que uma forma de anotar dicas, era um jeito de provar que você era gamer de verdade. Sêrio, um bom jogador que se prezava tinha que ter um Caderno de Dicas & Truques – e quanto mais cheio de dicas, melhor. Geralmente, eram anotações de todos os consoles, das quais você lia o que ia aprendendo, o que ia descobrindo, o que via em revistas de videogame e até o que via nos cadernos dos amigos. O legal era anotar, registrar o que sabia e depois mostrar para todo mundo. Rolavam até



**Só tínhamos papel e caneta na mão e muita organização pra catalogar todas as dicas e desenhar os mapas gigantescos dos nossos games favoritos**

anotações de golpes de fliperamas. Isso era divertido demais.

O caderno podia ser grande, pequeno, fino, grosso ou capa dura – o importante era ter a sua cara. Tinha jogador que incrementava a capa, colava adesivos, fazia colagem com recortes e até desenhava. A criatividade era o limite. E essa criatividade se estendia pra dentro do caderno também, no qual você encontrava anotação em texto simples, mas podia também ver anotações com diversas cores de canetas para dar o destaque apropriado a cada parte. E não podiam faltar desenhos, ilustrações e notas que deixam aquilo com cara de um verdadeiro detonado de revista de videogame.

## CORRIGIR PRA QUÊ?

Sabe uma coisa bem legal disso tudo? A galera escrevia, traduzia os jogos, diálogos, menus e tudo o que via pela frente, faziam anotações no formato de passo a passo e com isso surgiam verdadeiras redações e textos elaborados. Na maioria das vezes, não havia preocupação com a correção gramatical e muito menos com a narrativa, mas isso não importava. As crianças e adolescentes estavam escrevendo, isso por si só era fantástico, e nenhum veículo de comunicação deu o destaque merecido para este ponto que foi tão importante relacionado aos jogos de videogames.

Como se não bastasse, o caderno não se limitava apenas aos truques e dicas, pois existia a famosa e respeitada lista de jogos

que a gente já tinha terminado ou detonado, zerado, acabado, fechado, finalizado – independente do termo, era a lista de jogos que o gamer já tinha jogado do início ao fim, com sucesso. Aquela lista geralmente ficava nas últimas páginas do caderno e era o seu troféu, páginas sagradas que a gente adorava mostrar para amigos e outros jogadores para provar que éramos bons. Não adiantava mentir escrevendo ali o nome de um monte de jogos que nunca tinha terminado, pois ao mostrar uma lista dessas para alguém a primeira coisa que acontecia era começar a falar sobre partes do jogo e comentar o final: não tinha jeito de “pagar de bonzão” sem ser, a galera era esperta. Isso era justo.

E aquela história de que a molecada não gostava de “passar a lição a limpo” quando não ia um dia para a aula na escola? Essa teoria era inválida toda vez que fosse possível comprar um caderno novo e maior para os nossos truques, pois “passar a limpo” o Caderno de Dicas & Truques era um prazer. Ali a gente mostrava que estava mais maduro, anotava coisas de forma mais organizada, porque já havia se passado no mínimo um ano, e a gente se sentia mais fera nos videogames. Quantas vezes “não dava tempo” de fazer a lição da escola pra ficar pendurado no game e no Caderno de Dicas & Truques...? 🎮

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



Essa é a coleção do John Paladino (São Caetano do Sul/SP), com mais de 500 revistas, de diversos títulos diferentes. O cara é colecionador de longa data!

## CONSIDERAÇÕES SOBRE A EGW

Achei a cobertura da E3 2015 da EGW bem melhor do que a meio fraca da E3 2014. Mas achei que alguns jogos ficaram de fora: *Horizon: Zero Dawn* (PS4), *Final Fantasy VII: Remake* (PS4), *Rare Replay* (XO), *Skylanders Superchargers* (PS3, PS4, X360, XO, Wii, Wii U, 3DS), *South Park: The Fractured but Whole* (PC, PS4, XO), *For Honor* (PS4, XO), *Mario Tennis: Ultra Smash* (Wii U), *Animal Crossing: amiibo Festival* (Wii U). Sobre o review do *The Witcher III: Wild Hunt* na EGW 163, eu achei que, finalmente, a EGW ia dar nota 10 para um game depois de mais de 60 edições sem nenhum game com nota 10 (desde a edição 102 da revista não tem uma nota máxima). Mas não foi o que aconteceu e o game recebeu nota 9,5. Por que 9,5 e não 10, hein?

Ah, falando de *Skylanders*, por que será que a EGW não publicou quase nada sobre a série (a única vez que a EGW falou desse assunto foi lá na edição 153, na cobertura da E3 2014 – sobre o *Skylanders Trap Team*, que, sabe se lá por quê, não foi lançado aqui no Brasil)? E sobre a matéria do desfecho do *Grand Chase* (EGW 162), a retrospectiva do game foi publicada na EGW 160, e não na 161, como foi colocado.

Alan Ferreira (por e-mail)

**Na cobertura da E3, Alan, não havia espaço para colocarmos tudo que teve de novidade lá, mas destacamos mais de 30 jogos na edição 163. [FSF]**

## WARPZONE NA EGW

Sensacional a coluna Opinião da EGW 163 com a matéria sobre propagandas e mercado publicitário dos anos 1990. Não sabia que a Warpzone estava inclusa na EGW, gostei da Opinião e me identifiquei, sinto falta de colunas de opinião assim em revistas atuais. É sempre legal uma visão retrô sobre o assunto.

Thiago Tavares (via Facebook)

**Sim, Thiago, desde a EGW 163 a WarpZone é uma coluna fixa na nossa revista e também em nosso site gameworld.com.br. [FSF]**

## A CULTURA DOS HATERS

Ultimamente, venho notado um fenômeno na indústria um tanto peculiar: as pessoas consomem um produto não porque gostam, mas porque está na moda. Pegue por exemplo o jogo *Minecraft*, que parece ter ultrapassado a barreira gamer, tornando-se um fenômeno até entre as pessoas que não costumam jogar videogames com frequência. Com tantos vídeos na internet, séries animadas criadas por fãs, bonecos dos personagens e até músicas baseadas na obra, parecia que se você não jogasse *Minecraft* não podia ser considerado um "jogador de videogame".

O fenômeno foi tão grande que muitos compraram o jogo apenas para não ficarem fora da "bolha", mesmo que eles não tenham gostado do jogo ou de sua pro-

posta. Jogar um determinado game apenas acompanhar a tendência vem crescendo ao longo do tempo. Conheço muitos casos de pessoas que não suportam jogar RPGs, mas compraram *Skyrim* apenas porque era o jogo do momento (e continuam não gostando de RPGs). Não que uma pessoa que nunca tenha experimentado um determinado gênero não possa comprar inicialmente pela curiosidade e depois começar a gostar, mas jogar apenas porque todos estão comentando considerando o jogo mais como uma "obrigação" do que uma forma de lazer uma atitude que vai contra o princípio inicial de se jogar: diversão.

Não estou questionando a qualidade dos jogos, mas sim como a opinião pessoal deve ser levada em conta ao comprar um jogo (eu por exemplo não gosto da série *GTA*, mesmo sabendo como este é um jogo importante para a indústria, com muitas qualidades, que o fazem merecer estar na lista de melhores títulos da sua geração). Assim como você pode não gostar de jogos que receberam elogios de sites e revistas especializadas, criando uma enorme base de fãs você também pode gostar daquele jogo que mal apareceu na mídia (já tive gratas surpresas comprando jogos desconhecidos de empresas pequenas).

A questão é comprar o que você gosta não o que o público ou a mídia diz ser bom. Há também o fenômeno ao contrário: pessoas que odeiam um determinado jogo sem nunca ter jogado. Na internet, há diversas pessoas que odeiam um game simplesmente porque alguém disse que ele é ruim. Muitos odeiam *Final Fantasy XIII* dizendo que o jogo é um eterno "corredor" sem nunca terem jogado – e os poucos que jogaram nem chegaram a *Gran Pulse*, onde o jogo se torna menos linear. Os chamados "haters" odeiam simplesmente porque há mais pessoas criticando do que elogiando. Então, da próxima vez que o novo "grande jogo" chegar, dê uma olhada nas análises, veja vídeos de gameplay e veja se você realmente vai se divertir jogando ao invés de simplesmente embarcar na onda. Quem acaba ganhando será você.

Rafael dos Santos Ribeiro (Campinas/SP)

**Não achamos de todo ruim as pessoas comprarem um jogo porque está na "moda", Rafael. Acreditamos que isso fortalece o mercado, as editoras, os desenvolvedores, os distribuidores e a economia. Quem ganha com isso é a própria indústria gamer, que acaba sendo "oxigenada" para permitir que outros tipos de games tenham seu lugar ao sol. Além disso, conhecemos muita gente que "descobriu" o mundo dos jogos com *Farmville* no Facebook e hoje é blogueiro que comenta games com profundidade. Mas em uma coisa você tem absoluta razão: o fator "diversão" precisa vir sempre em primeiro lugar, senão a própria existência do entretenimento com games não teria razão de existir. [FSF]**



# SARAIVA GAMES

Chegou o game que responde à pergunta milenar: numa luta, qual personagem venceria?



Lute com personagens incríveis:

Cavaleiros do Zodíaco, Naruto, Dragon Ball, entre outros.

-  Jogo em rede
-  Multiplayer
-  Legenda em português



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

 [saraivaonline](https://www.facebook.com/saraivaonline)  [@saraiva](https://twitter.com/saraiva)  [@saraivaonline](https://www.instagram.com/saraivaonline)

 ANOS

 Saraiva

Este produto está disponível para venda no site [saraiva.com.br](http://saraiva.com.br) ou em alguma de nossas lojas físicas, podendo variar o preço do produto entre loja física e virtual. Consulte a disponibilidade antes de comprar.

# MAD MAX



NAS LOJAS EM SETEMBRO

PS4 XBOX ONE PC

[/WBGamesBR](#) [/WBGamesBR](#)

18

Edição limitada com o filme disponível para XBOX ONE e PS4.

MAD MAX © 2015 Warner Bros. Entertainment Inc. Desenvolvido por Avalanche Studios. Os logotipos da família "FS" são marcas registradas, e o logotipo PS4 é uma marca comercial da Sony Computer Entertainment Inc. Os logotipos Kinect, Xbox, Xbox One, e XboxK são marcas comerciais do grupo de empresas Microsoft e são usados sob licença da Microsoft. Todas as demais marcas comerciais e direitos autorais são de propriedade de seus respectivos proprietários. Todos os Direitos Reservados.

Mad Max e todos os elementos relacionados são marcas registradas de e © Warner Bros. Entertainment Inc.  
LOGO WB GAMES, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.  
(1/1)

AVALANCHE STUDIOS

WB GAMES