

PES 2016 Times brasileiros são o grande destaque do jogo

UNTIL DAWN Filme de terror que você joga!

EGW

ELEGIOS GAME WORLD



ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

Uma linda assassina, um irmão descontrolado e Jack o Estripador se encontram na Londres de 1868

NESTA EDIÇÃO: **STREET FIGHTER V DARK SOULS III MAFIA III
OVERWATCH FINAL FANTASY EXPLORERS WASTELANDS 2
J-STARS VICTORY VS WWE 2K16 NBA 2K16 LEGO WORLDS
UNCHARTED: THE NATHAN DRAKE COLLECTION EVERSACE**

Tambor

ISSN 2175-2265

CASE



Nº 166 - R\$ 14,90

FAÇA O QUE UMA
LEGIÃO DE VILÕES
SEMPRE QUIS FAZER:
PILOTAR O CARRO DO MAD MAX.



GARANTA O SEU NAS LOJAS SARAIVA DE TODO O BRASIL
OU ACESSE **SARAIVA.COM.BR**

Confira disponibilidade antes de comprar. Mad Max estará disponível para venda a partir de setembro no site saraiva.com.br ou em alguma de nossas lojas físicas, podendo variar o preço do produto entre loja física e virtual. O box aqui anunciado contém o jogo Mad Max e o filme Mad Max 2 – A caçada continua, em Blu-Ray para PlayStation 4 e Xbox One.

LANÇAMENTO EM SETEMBRO

PS4™

MAD MAX

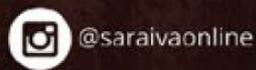
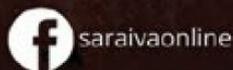


18



Imagens meramente ilustrativas.

Disponível para PC, PS4 e Xbox One.



Saraiva

EDITORIAL

Todo final de ano é a mesma coisa: uma nova edição do *Fifa*, do *PES*, de *Call of Duty* e de *Assassin's Creed*. Aí, obviamente, as publishers precisam rebolar para sempre apresentar algo novo, que mantenha o interesse do jogador. *Fifa* e *PES* investem pesado na jogabilidade, enquanto *Call of Duty* aposta no realismo exagerado das cenas. A série *Assassin's Creed* busca um meio-termo entre jogabilidade e gráficos realistas, pois pode estar aí a saída para não cair na mesmice.

Investir em um período histórico específico já rendeu sensacionais ambientações na Itália (*Assassin's Creed II*), nos Estados Unidos (*Assassin's Creed III*), no Caribe (*Assassin's Creed IV: Black Flag*), na França (*Assassin's Creed Unity*) e agora na Inglaterra (*Assassin's Creed Syndicate*). Cada um teve suas particularidades, nuances diferenciadas no gameplay e um arco intrincado da história que liga todo o enredo da série. Mas *Syndicate* parece que evidencia todos os acertos da franquia, investe numa ambientação extremamente fiel e, acima de tudo, apresenta um gameplay que deixa até que não é fã querendo apertar o Play.

Mas esta **EGW** também tem *PES*. E muito. Testamos, conversamos com os produtores, pegamos cada ponto de novidade que *PES 2016* promete para brigar de igual com o *Fifa 16* e ficamos muito impressionados com os resultados.

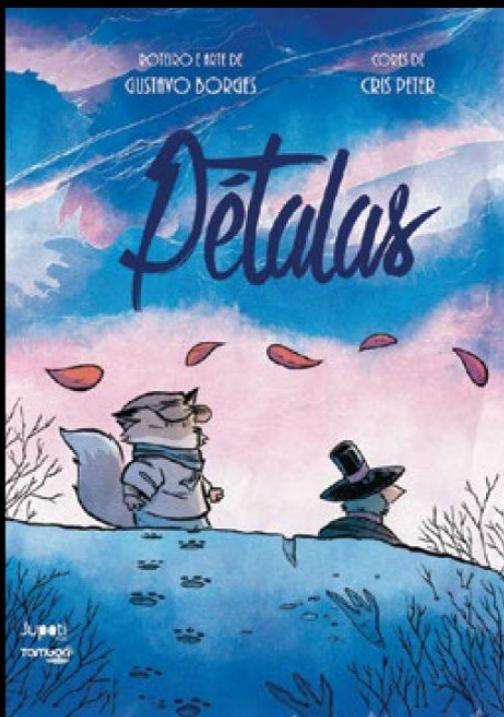
Esta edição está bem recheada ainda com uma entrevista com a criadora de *Minecraft Comics* e com o homem por trás de *J-Stars Victory*, além de matérias muito legais com *Until Dawn*, *Mafia III*, *Street Fighter V*, *Dark Souls III* e outras surpresas.

Fernando Souza Filho



AS HQs NUNCA MAIS SERÃO AS MESMAS!

TAMBOR QUADRINHOS ESTREIA COM GÁS TOTAL:
SÃO DUAS HQs NACIONAIS DE ALTO NÍVEL



PÉTALAS

HISTÓRIA DE UMA FAMÍLIA DE RAPOSAS CUJA VIDA É TRANSFORMADA PELA CHEGADA DE UM ESTRANHO VISITANTE DURANTE UM RIGOROSO INVERNO. GUSTAVO BORGES JÁ PUBLICOU DOIS LIVROS INDEPENDENTES COM SUAS SÉRIES A "ENTEDIANTE VIDA DE MORTE CRENS" E "EDGAR", ALÉM DE PARTICIPAR DA HOMENAGEM AOS 80 ANOS DE MAURÍCIO DE SOUSA. CRIS PETER É COLORISTA E JÁ TRABALHOU PARA EDITORAS COMO MARVEL E DC COMICS.

321 FAST COMICS

SÉRIE DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS CAPITANEADA POR FELIPE CAGNO, NA QUAL OS MAIORES ARTISTAS BRASILEIROS (E ALGUNS INTERNACIONAIS) SE PROPÕEM AO DESAFIO DE PRODUIREM HISTÓRIAS COM 3 PÁGINAS, 2 PERSONAGENS E 1 FINAL SURPREENDENTE. SUCESSO ABSOLUTO NO CATARSE CHEGA AGORA ÀS BANCAS E LIVRARIAS DO BRASIL.



VOCÊ ENCONTRA OS LANÇAMENTOS DA
TAMBOR QUADRINHOS NAS BANCAS E
LIVRARIAS DE SUA CIDADE

TAMBOR
QUADRINHOS

SE NÃO ENCONTRAR NOSSAS
PUBLICAÇÕES EM SUA CIDADE, ACESSE

popster
.com.br

ASSASSIN'S CREED



SYNDICATE

↳ Fernando Souza Filho

Com Sherlock Holmes e Jack O Estripador à espreita, a série mundialmente

famosa por suas ambientações históricas realistas agora visita a Era Vitoriana do século 19 e promete um grau de realismo jamais imaginado nem nos laboratórios da Abstergo.





O relógio está marcando meia-noite, correntes tilintam nas esquinas, passadas militares são ouvidas, muitos vultos nas trevas!

Depois da Revolução Francesa, agora vamos para a Revolução Industrial. A série *Assassin's Creed* parecia ter chegado a um beco sem saída com *Unity*, de 2014, cuja ação é ambientada na Paris revolucionária do turbulento período de 1789 a 1799, agora desembarca na Londres vitoriana do final do século 19, mais precisamente em 1868. Mas a mudança não se limita à ambientação histórica, mas também ao modo como você se relaciona com o próprio jogo e com seu protagonismo, que agora conta com dois irmãos gêmeos como personagens principais. E isso sim, por si só, é uma verdadeira revolução.

Anunciado inicialmente com o título de *Assassin's Creed: Victory*, o jogo mudou para *Assassins Creed Syndicate*, mas continua ambientado no cenário político do reinado da Rainha Vitória, que durou

A preocupação da Ubisoft com a fidelidade aos acontecimentos reais daquela época é tamanha que a empresa contratou mais uma vez o historiador Jean-Vincent Roy, que dois anos atrás já havia sido consultor de *Assassin's Creed III*

de 1837 a 1901. A escolha dessa época é sintomática, pois ela se tornou referência estética para o gênero steampunk (*The Order: 1886*, *Dishonored*, *Thief*, *Final Fantasy VI*). A famosa Era Vitoriana inglesa durou quase 64 anos e foi o reinado mais longo da Coroa Britânica até hoje. Foi um período de profundas mudanças nos campos industrial, cultural, político, científico e militar no Reino Unido. Também foi a era que marcou a franca expansão do Império Britânico pelo mundo.

A preocupação da Ubisoft com a fidelidade aos acontecimentos reais daquela época é tamanha que a empresa contratou mais uma vez o historiador Jean-Vincent Roy, que já havia sido consultor de *Assassin's Creed III*.

A primeira grande surpresa é que agora temos dois protagonistas: os irmãos gêmeos Jacob e Evie Frye, interpretados pelos atores Paul Amos e Victoria Atkin, respectivamente. É com eles que vamos navegar pelos porões londrinos e lutar con-

tra as gangues controladas pelos Templários. O jogo mantém a tradicional mecânica de mundo aberto em terceira pessoa, mas introduz algumas novidades nos sistemas de combate e na ação stealth. E, antes que alguém pergunte, não, aqui não tem um modo multiplayer.

Alguns recursos são familiares, mas foram anabolizados. É o caso dos dardos alucinógenos, que a gente tanto usou em *Black Flag* e em *Unity*: agora você pode acertar três inimigos ao mesmo tempo, fazendo com que eles lutem entre si. Também foi melhorado o sistema de parkour, que ganha muita velocidade com um novo arpêu, que é bem semelhante ao que vimos em *Far Cry 4* e até mesmo em *Batman: Arkham Knight*.

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

Alguns recursos são familiares, mas foram anabolizados. É o caso dos dardos alucinógenos, que a gente tanto usou em *Black Flag* e em *Unity*: agora, você pode acertar três inimigos ao mesmo tempo, fazendo com que eles lutem entre si

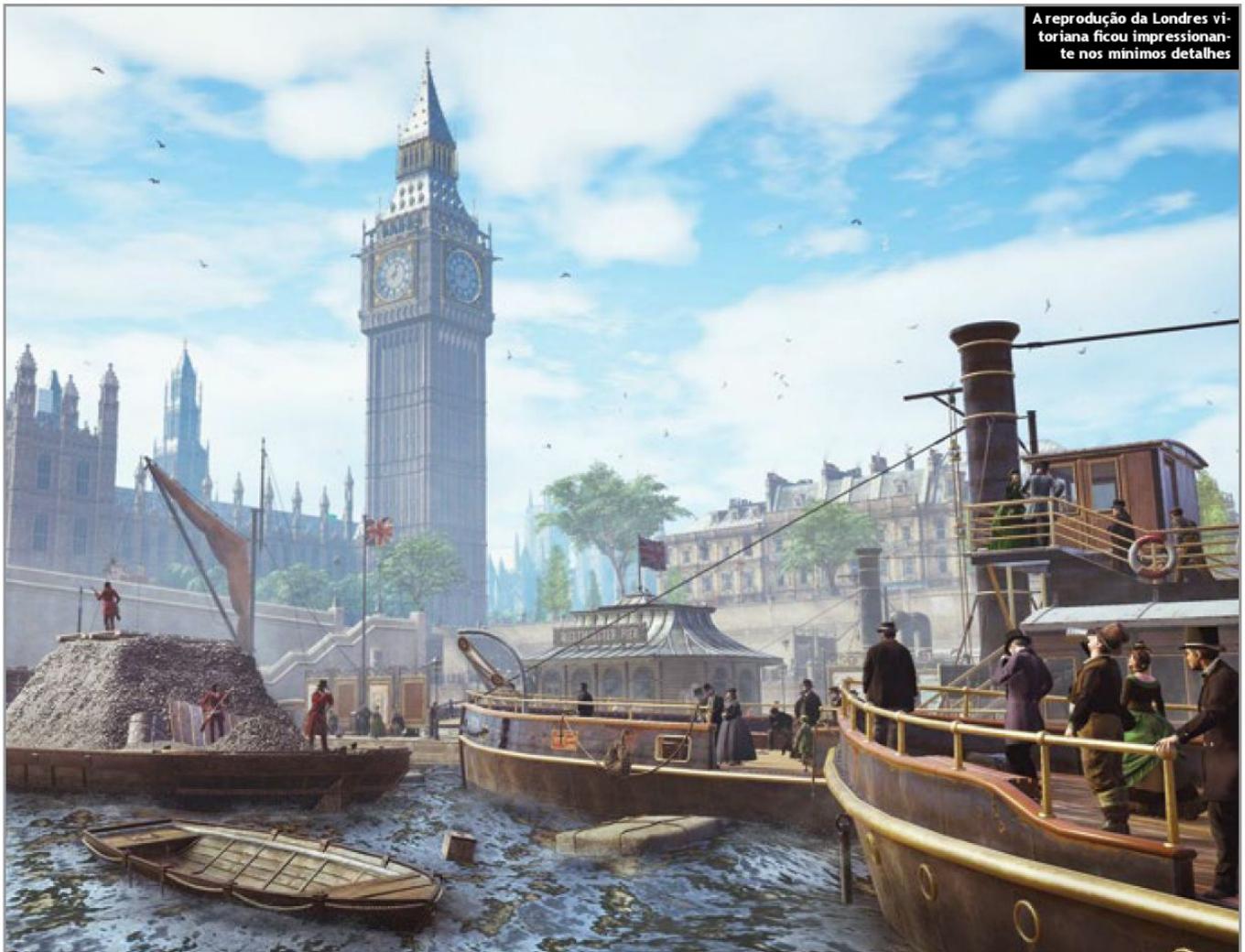
críticas que *Unity* recebeu no ano passado, ainda que elas não tenham sido unanimidade: uma legião de fãs reclamou dos bugs do jogo, enquanto uma outra o defendeu como sendo uma experiência única na geração nova de consoles.

MAPAS GIGANTES E BUGS

De qualquer modo, o fato é que *Unity* foi o primeiro título desenvolvido especialmente para a nova geração de consoles e ele era absurdamente gigante: somente da cidade de Paris, o mapa é bem maior do que todo o mapa dos Estados Unidos de *Assassin's Creed III* e até mesmo do hiperrealista mapa de *GTA V*. Além disso, cerca de 1/3 de todos os prédios da Paris da Revolução

Francesa eram exploráveis: você podia entrar, subir escadas, encontrar pessoas. Com esse gigantismo todo, era impossível não ter bugs.

Mas as lições foram aprendidas e agora a Ubisoft trabalha com o dobro de cautela em *Syndicate*. O engine novamente é o poderoso Anvil, que também foi o motor gráfico de *Unity*. A primeira novidade que o jogo trará é o uso do arpêu, aquele gancho com corda que o protagonista atira em lugares mais altos, para fugir rapidamente de um ataque ou simplesmente para alcançar com incrível velocidade as plataformas mais ingremes. O arpêu é um dos recursos mais legais de *Far Cry 4* e uma das novidades mais interessantes de *Battlefield*:



A reprodução da Londres vitoriana ficou impressionante nos mínimos detalhes

HANDS-ON DIRETO DA CALIFÓRNIA ▶ Bruno Rubio



Após navegar pelos mares da América moderna e acompanhar os desdobramentos da Revolução Francesa, a saga dos assassinos chega à época Vitoriana, mais precisamente em 1868, durante a Revolução Industrial. Londres caiu sob o domínio templário e cabe aos irmãos Jacob e Evie Frye angariar mais seguidores (daí o "sindicato" do título) para livrar a cidade da opressão.

A demo que nós testamos consistia numa clássica missão de assassinato, no caso, do membro de uma gangue rival. Ir pelas ruas é pedir para ser identificado pelos membros da outra gangue, então, tomamos o caminho dos telhados, onde nos deparamos com uma nova mecânica: um arpêu que permite uma rápida subida nas construções e também movimentar-se pelo alto, utilizando o apetrecho para cravar uma corda no outro lado e atravessar distâncias pendurado nela.

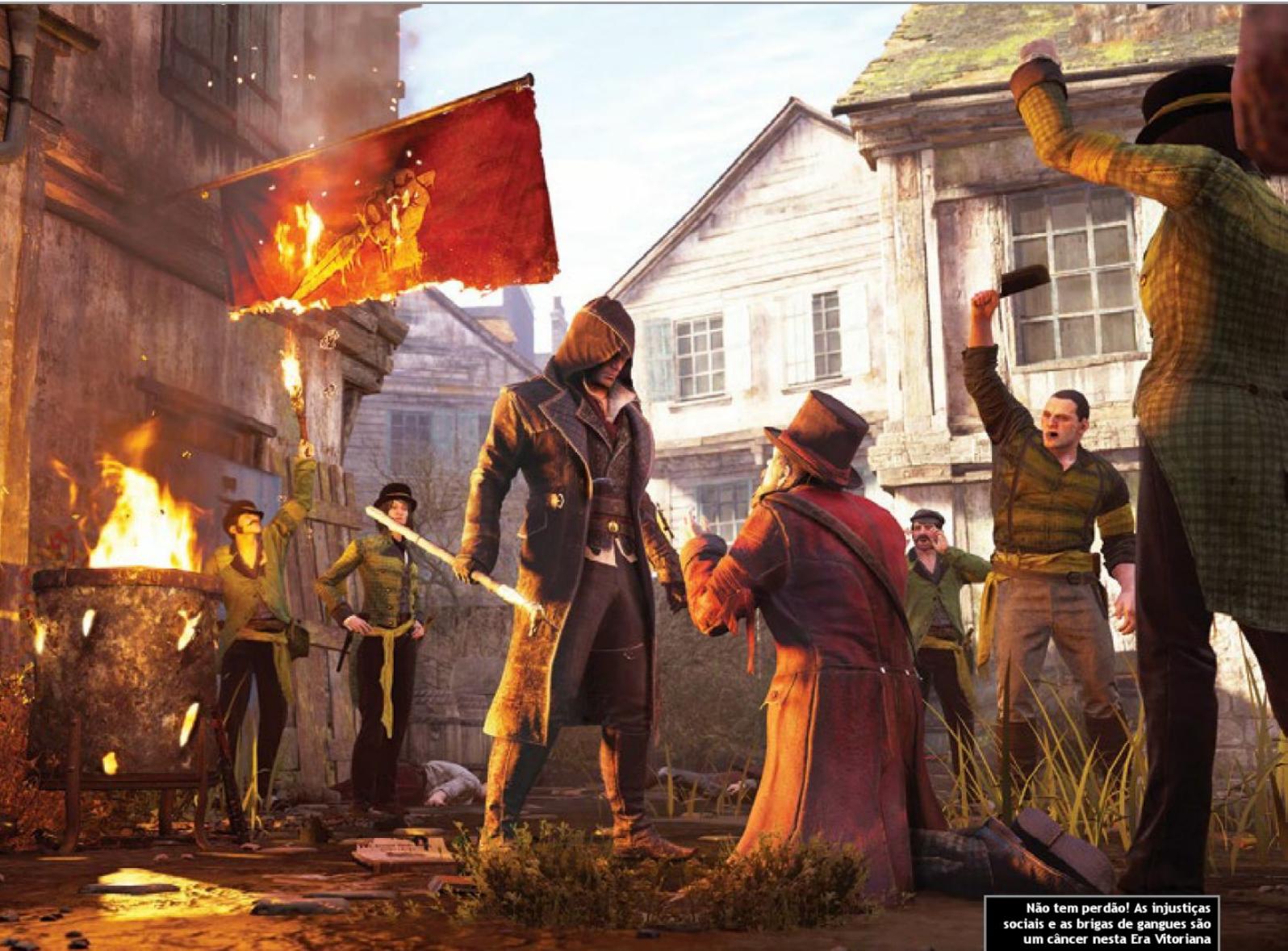
O que se seguiu, até certo ponto, não é surpresa para nenhum veterano de *Assassin's*: os "saltos de fé" num palheiro, os assassinatos cautelosamente executados e a estrutura/ritmo de combate permanecem rigorosamente as mesmas.

A maior novidade consistiu no final da demo, quando realizamos uma perseguição utilizando carruagens. Controlá-las não é exatamente simples, mas considerando o tipo de veículo utilizado, a imprecisão dos controles acaba se tornando bem realista. Inimigos podem pular para o teto da carruagem e iniciar uma briga de lá, hora em que o controle de veículo passa à IA (Inteligência Artificial) do game.

Começa a existir um consenso na indústria de que a atualização da série está criando um desgaste à franquia, pois cada novo game não consegue introduzir elementos suficientes para revi-

gorar o interesse a cada nova iteração. Pelo que jogamos, temos sentimentos conflitantes: ao mesmo tempo em que ratificamos a opinião de que a série precisa de um hiato para se reinventar, os novos elementos como o arpêu, a perseguição de carruagens e as possibilidades que o momento histórico ilustrado proporciona, tanto para o enredo, quanto para o gameplay (os trailers já indicaram interação com locomotivas), são indícios do que pode ser um grande jogo. Saberemos o resultado final em breve.





Não tem perdão! As injustiças sociais e as brigas de gangues são um câncer nesta Era Vitoriana

Hardline, por isso, é inevitável criar-se uma imensa expectativa para saber como ele será usado na série *Assassin's Creed*.

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

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

TEMPOS ATUAIS NÃO, POR FAVOR!

Outra novidade, ainda que menos bem-vinda, que poderá ser percebidas nos próximos títulos da série é que teremos mais partes do jogo ambientadas no tempo

presente, no famoso prédio da Abstergo, que já apareceu com brevidade em diversos games da franquia. Sinceramente, não é algo que vemos com simpatia, pois o charme de *Assassin's Creed* é justamente a sua ambientação histórica: ação em modernos prédios cheios de computadores e em cidades cheias de carro já temos aos montes. E se já achávamos que *Unity* tinha espaço demais para os tempos atuais, a coisa vai piorar em *Syndicate*: a Ubisoft realmente aposta alto nessa ambientação contemporânea.

O plano é usar como base a versão moderna da região de Monteriggioni, que fica na Itália e se destacou em *Assassin's Creed Brotherhood*. "Nosso plano é no futuro usar mais essas seções do jogo ambientadas nos tempos atuais, queremos deixá-las mais robustas e interessantes", disse Darby McDevitt, roteirista principal da série, em recente entrevista ao site

“Tivemos que começar o projeto do zero, pois as exigências de hardware eram bem diferentes. Criar uma cidade ou mesmo apenas uma parte delas foi um trabalho de metade de um ano para a nossa equipe”

Darby McDevitt



PRIMEIRA CIVILIZAÇÃO ▸ Demétrio Valente



Deuses ou extraterrestres? “Você são deuses!”, disse Ezio Auditore da Firenze, em pleno Vaticano, quando Minerva apareceu na sua frente. “Não, nós não somos deuses”, respondeu ela. “Nós apenas viemos... Antes.”

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

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

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

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

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

Eurogamer. “A ideia era usar mais ação dos tempos atuais já lá atrás, em *Assassin's Creed Unity*, mas não foi possível. Precisamos ser cuidadosos e fazer isso com inteligência, pois será uma mudança significativa.”

O plano inicial não deu certo em *Unity* porque havia uma mudança muito maior em andamento: a nova geração de consoles. “Tivemos que começar o projeto do zero, pois as exigências de hardware eram bem diferentes. Criar uma cidade ou mesmo apenas uma parte delas foi um trabalho de metade de um ano para muitos artistas, designers e modeladores. E olha que ainda

nem incluí aí o trabalho do desenvolvimento do gameplay”, explicou o roteirista.

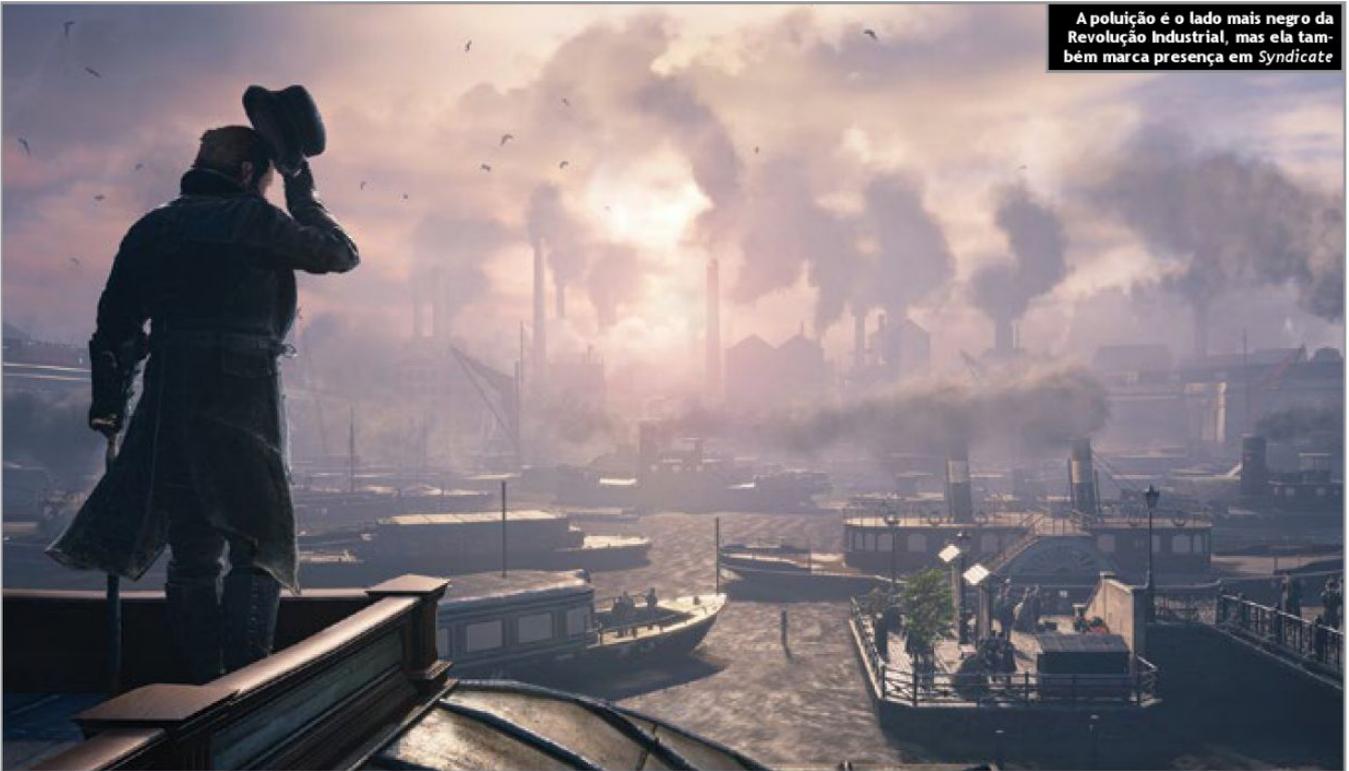
Graças ao bom Deus, no entanto, o próprio McDevitt trata de descartar qualquer chance de termos um *Assassin's Creed* totalmente ambientado nos dias atuais. “Não, isso não deve acontecer. Teríamos que desenvolver muitas mecânicas para tornar isso crível, o que não faz sentido no momento”, garante ele. “Cidades modernas, carros, armamento atual... É inviável. As partes dos jogos ambientadas nos tempos atuais fazem parte do enredo como forma de ligar acontecimentos



Paul Amos e Victoria Atkin, atores que interpretaram Jacob e Evie



Scott Phillips, diretor geral do projeto



A poluição é o lado mais negro da Revolução Industrial, mas ela também marca presença em *Syndicate*

históricos tão distintos.”

Mas algumas sutis diferenças já serão percebidas em *Syndicate*. O fato de ter um casal de gêmeos como protagonistas já é reflexo disso, ainda que cada um tenha suas próprias habilidades especiais e armas diferenciadas: Jacob é mais da porrada direta, enquanto Evie é uma assassina de ações furtivas. Ambos usam revólver bem compacto, soqueira, espada curta e a clássica faca nepalesa Kukri, que permite inclusive atacar mais de um inimigo por vez.

A Londres construída para esse jogo é cerca de 30% maior do que a Paris de *Unity*, que já era imensa. A cidade é dividida em seis distritos: Westminster, Strand, City of London, Whitechapel, Southwark e Lambeth. Toda essa estrutura foi favorecida com o retorno de desenvolvedores muito identificados com a série, como o diretor

de criação Marc-Alexis Côté (*Brotherhood, Revelations, Assassin's Creed III, Freedom Cry*), o produtor François Pelland (*Assassin's Creed III, Black Flag*) e a diretora de áudio Lydia Andrew (*Assassin's Creed III, Black Flag, Unity*).

CHARME CAMALEÔNICO DE EVIE

Diante desse quadro que se apresenta, não é nenhuma surpresa que a personagem Evie seja o grande atrativo do jogo. Ela permite uma gama maior de ações e

estratégias furtivas, fazendo com que as missões sejam mais emocionantes e, sob determinados aspectos, também mais sangüinárias. É uma violência mais silenciosa, porém, não menos mortal.

Evie tem uma habilidade chamada Camaleão que, quando acionada, permite que você passe escondido, próximo a guardas inimigos, sem ser detectado – algo similar àquela habilidade clássica de Solid Snake, da série *Metal Gear Solid*. E é exatamente isso que vamos encontrar logo em uma

“Cidades modernas, carros, armamento atual... É inviável. As partes dos jogos ambientadas nos tempos atuais fazem parte do enredo como forma de ligar acontecimentos históricos tão distintos”

Darby McDevitt



A EVOLUÇÃO DAS VESTIMENTAS



Altair Ibn-La'Ahad
Assassin's Creed
Assassin's Creed II
Assassin's Creed Revelations



Ezio Auditore
Assassin's Creed II
Assassin's Creed Brotherhood
Assassin's Creed Revelations



Aveline de Grandpré
Assassin's Creed: Liberation



Adéwalé
Assassin's Creed IV: Black Flag
Assassin's Creed Rogue



Ratonhnhaké:ton
Assassin's Creed III



Edward Kenway
Assassin's Creed IV: Black Flag



Arno Dorian
Assassin's Creed: Unity
Assassin's Creed: Rogue



Evie Frye
Assassin's Creed Syndicate

“O filme será extremamente respeitoso com o game. Mas também queremos trazer novos elementos e talvez até uma nova visão para as coisas que já existem no jogo”

Michael Fassbender

das primeiras missões, quando ela precisa se infiltrar na Torre de Londres para acabar com a templária Lucy Thorne.

“A habilidade Camaleão deixa Evie quase transparente, é uma espécie de camuflagem espetacular e muito eficiente”, explica o produtor Jeff Skalski. “Obviamente ela não está invisível, mas se torna parte do cenário de uma forma tão inteligente que não consegue ser vista pelos inimigos. Ela pode controlar até a respiração para se tornar virtualmente indetectável. O segredo aqui é ficar parado, pois se ela se mover, será vista pelos inimigos. É um jeito diferente de jogar, em que você se move e para, espera um pouco, e então se move novamente. É tudo uma questão de observar os movimentos do inimigo e agir de acordo com eles.”

FORÇA DAS BLACK BOXES

A missão na Torre de Londres é uma daquelas que os desenvolvedores da Ubisoft chamam de Black Box, ou seja, missões secundárias que oferecem um modo muito eficiente de se chegar a um chefe matando pessoas ligadas a ele. Essa mecânica foi bem usada em *Unity* e foi bem incrementada para *Syndicate*.

“As Black Boxes são o coração da experiência do usuário em *Assassin's Creed Syndicate*. Nós adoramos os resultados dessa mecânica em *Unity* e quisemos incrementá-la no novo game”, explica Skalski. “Se o jogador morrer ou for des-sincronizado durante uma dessas missões, ele não volta para o início dela, mas para um lugar próximo aonde ele morreu. Isso vai criar novas possibilidades de estratégia para o jogador.”

Nessa missão na Torre de Londres, Evie pode fazer tudo usando apenas sua faca. Seja atacando guardas de surpresa ou atirando a faca de longe, você pode até usar outros recursos, como o dardo alucinógeno, mas o importante é fazer tudo sem chamar a atenção. E Evie nesse ponto é mortal mesmo, inclusive podendo usar

UM FILME ENROLADO ▶ Demétrio Valente



Depois de muita especulação, muito rumor e muito trailer fake na internet, o filme *Assassin's Creed: Piece of Eden* está confirmado para chegar aos cinemas em dezembro de 2016. E o enredo nos é bem familiar: uma corporação obriga um simples barman a servir de cobaia em uma máquina chamada Animus, que o fará reviver as memórias de seus ancestrais – a maioria deles, da Ordem dos Assassinos.

Com Michael Fassbender no papel principal e uma produção conjunta da New Regency com a 20th Century Fox, começaram neste ano as filmagens, que serão todas em 3D. “O filme será extremamente respeitoso com o game”, disse o próprio Fassbender, em recente entrevista à imprensa americana. “Mas também que-

remos trazer novos elementos e talvez até uma nova visão para as coisas que já existem no jogo.”

A direção do filme ficou a cargo de Justin Kurzel, que já trabalhou com Fassbender em *Macbeth*, enquanto a produção ficou a cargo da Ubisoft Motion Pictures, uma divisão da empresa que vai investir em filmes.

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

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

uma espécie de bomba de choque feita por Voltaire (é, ele mesmo), que derruba uma patrulha inteira com um golpe apenas.

PAPO DE DIRETORIA

Mas nada melhor do que falar com a “diretoria” para entender todas as nuances de um jogo tão grandioso como *Assassin's Creed Syndicate*. Por isso, a **EGW** conversou com Scott Phillips (diretor geral) e Jeff Skalski (produtor) para saber todos aqueles detalhes que tanto nos deixam curiosos.

EGW: O processo de criação de *Assassin's Creed Syndicate* foi todo pensado 100% com a nova geração de consoles -

Xbox One e PlayStation 4 – em mente?

Scott Phillips: Sim, o foco de *Assassin's Creed Syndicate* é a next gen desde o início do processo. O engine AnvilNext [uma variação do Anvil], que estamos usando para desenvolver o game, permite uma fidelidade gráfica e uma qualidade de imagem incríveis. Além do mais, ele é responsável por termos uma Londres densamente povoada e imensa, bem fiel ao que ela era em 1868.

Isso afeta de alguma forma o gameplay clássico da série?

Phillips: Bem, o novo engine permitiu duas mudanças importantes no gameplay. A



As carruagens garantem emoção nas perseguições e transporte eficiente pela cidade

primeira é o sistema de veículos puxados por cavalos, que está por toda a cidade e permite perseguições emocionantes de carruagens. O segundo é a ferramenta que permite lançar uma corda ao alto de um prédio, para que você suba mais rapidamente para um telhado, por exemplo. São mudanças que trazem mais velocidade à ação, deixam tudo mais emocionante. Também há outras mudanças na física dos objetos e dos movimentos dos personagens que o novo motor gráfico permite nos novos consoles, deixando as simulações muito mais dinâmicas durante os combates. Eu particularmente gosto muito dos embates que acontecem em cima das carruagens em movimento, pois permitem saltos bonitos que se transformam em golpes espetaculares. Tenho certeza que o gameplay está mais empolgante do que nunca para o jogador.

Quão maior a Londres de *Syndicate* será em relação a Paris de *Unity*?

Phillips: Bem maior. A recriação da

“O novo engine permitiu duas mudanças importantes no gameplay. A primeira é o sistema de veículos puxados por cavalos, que está por toda a cidade e permite perseguições emocionantes de carruagens”

Scott Phillips

Londres de 1868 foi muito minuciosa, pois temos um grande número de locações secretas, escondidas e até interiores de residências e prédios que o jogador vai descobrir aos poucos, se explorar bem a cidade. É esse tipo de coisa que dá vida a esse mundo e permite ao jogador uma experiência na Londres vitoriana como nunca se viu antes. Imagine que você pode descobrir pequenas vilas dentro da cidade, cada uma com vida própria e uma nova possibilidade de gameplay completamente diferente. Dos estreitos e perigosos becos de White Chapel até o topo das chaminés industriais de Southwark, o jogador vai se deparar com realidades diferentes dos

londrinos: dos mais ricos até os mais miseravelmente pobres. É tudo muito vivo.

TAMANHO É DOCUMENTO

Dessa vez vocês focaram mais na diversidade do que no tamanho da cidade?

Phillips: Exatamente! Não nos preocupamos em criar uma cidade imensa, mas sim diversa, atraente. Esse universo criado pelo game é muito preciso e o jogador vai se sentir na Londres do século 19.

Particularmente, eu terminei *Assassin's Creed Unity* com apenas 35% do jogo e inúmeras partes do mapa bloqueadas. Vamos ter esse mesmo padrão em *Syn-*

Charles Dickens conversa com Jacob em uma cena de *Syndicate*



dicate, ou seja, muitas partes do mapa ainda intocadas mesmo após acabar a campanha principal?

Phillips: Isso que aconteceu com você foi uma de nossas preocupações ao desenvolver *Syndicate*: precisávamos repensar as atividades secundárias, as missões paralelas. A história principal de *Assassin's Creed Syndicate* se espalha por todas as regiões

de Londres, mas isso não era suficiente para nós. A cidade inteira está recheada de side-quests que vão atrair e entreter o jogador. Essas atividades secundárias são o coração desse universo vitoriano, pois usando sua própria gangue, você vai aos poucos tirando Londres das mãos dos Templários destruindo uma a uma as gangues que dominam a cidade. Cada vez

que você está quase no fim de uma missão desse tipo, vai encontrar um chefe que vai desencadear uma verdadeira batalha campal tendo a Londres vitoriana como pano de fundo.

Como o jogador vai ser encorajado a fazer mais side-quests paralelamente à campanha principal?

Phillips: O sistema de progressão através das fases, que inclui melhoria dos equipamentos a cada avanço, vai ser o grande incentivador para o jogador. Quanto mais ele faz essas missões paralelas, mais melhorias ele tem no equipamento para enfrentar chefes cada vez mais difíceis, que estão espalhados desde a White Chapel, no nordeste da cidade, até Westminster, no

“O jogador precisa usar uma carruagem para ir de um ponto a outro do mapa, o que fará ele inevitavelmente encontrar atividades paralelas que antes ele sequer sabia que existiam. Isso é muito divertido!”

Scott Phillips

Especialidade de Evie é essa mesma: atacar bem furtivamente





Revolta nas ruas: você precisará administrar a rivalidade entre gangues



Jeff Skalski, produtor de Assassin's Creed

sudoeste. Durante nossos primeiros testes abertos com a versão alfa do game, percebemos que as carruagens mudam o modo como o jogador interage com o jogo. Antes, o jogador atravessava o mapa de um ponto a outro de maneira muito rápida, usando um portal ou algo assim, que acabava deixando de lado muitas atrações da cidade. Agora, ele precisa usar uma carruagem para ir de um ponto a outro do mapa, o que fará ele inevitavelmente encontrar atividades paralelas que antes ele sequer sabia que existiam. Isso é maravilhoso e muito divertido.

JOGABILIDADE À LA GTA

Essa é a primeira vez que poderemos mudar livremente entre protagonistas

“Evie dá ao jogador uma perspectiva de gameplay diferente do que ele tem com Jacob, é até uma perspectiva diferente da sociedade britânica daquela época: ela é a minha assassina favorita”

Jeff Skalski

diferentes, mais ou menos como já vimos em Grand Theft Auto V. Como isso vai mudar a jogabilidade clássica de Assassin's Creed?

Phillips: Evie e Jacob são realmente personagens únicos, cada um tem suas próprias habilidades e pode ser customizado e receber upgrades particulares, separadamente. Os dois nasceram e cresceram

como assassinos, então, já possuem as habilidades clássicas da Ordem dos Assassinos. Aos poucos, o jogador perceberá que cada um se dá melhor com uma ou outra habilidade diferente, dependendo de cada missão, de cada missão. Jacob, por exemplo, se sai melhor nos combates corpo a corpo, enquanto Evie é melhor nas ações furtivas, no stealth. Cabe ao jogador



Conspirações e planos mirabolantes não faltarão no enredo de Syndicate

TIMELINE DA SÉRIE ASSASSIN'S CREED



Assassin's Creed
2007



Assassin's Creed: Revelations
2011



Assassin's Creed: Bloodlines
2009, spin-off



Assassin's Creed II: Discovery
2009, spin-off

2007

2008

Assassin's Creed: Altaïr's Chronicles
2008, spin-off

2009



Assassin's Creed II
2009

2010



Assassin's Creed: Project Legacy
2010, spin-off

2011

Assassin's Creed: Recollection
2011, spin-off

Assassin's Creed: Multiplayer Reborn
2011, spin-off



Assassin's Creed: Brotherhood
2010



2012

2013

2014

2015

Assassin's Creed: Ezio Trilogy
2012, coletânea

Assassin's Creed: Anthology
2012, coletânea

Assassin's Creed: Pirates
2013, spin-off

Assassin's Creed: Heritage Collection
2013, coletânea

Assassin's Creed: Identity
2014, spin-off

Assassin's Creed: Memories
2014, spin-off

Assassin's Creed Chronicles: India
2015, spin-off

Assassin's Creed Chronicles: China
2015, spin-off

Assassin's Creed Chronicles: Russia
2015, spin-off



NOVOS RUMOS PARA A UBISOFT

► *Fellipe Camarossi*

A Ubisoft está sempre buscando se reinventar, mesmo quando séries anuais parecem não ter mais nada de novo a oferecer. Mas sempre temos novidades. O Brasil, por exemplo, é hoje um dos maiores alvos da empresa, mundialmente conhecida por franquias como *Assassin's Creed*, *Far Cry* e *Just Dance*, dentre tantos outros.

“O Brasil cresceu muito com a ajuda da comunidade e dos jornalistas, todo mundo hoje quer que o mercado de games aqui seja tão forte quanto o de computadores ou de televisores, por exemplo. Depois de três anos de crescimento, da chegada da Sony e da Microsoft, o mercado do Brasil está entre os maiores do mundo e os números são muito significativos”, disse Bertrand Chaverot, responsável pelas ações da Ubisoft na América Latina. “Se você tem um jogo bom e acredita nele, tem que fazer esforço financeiro de dublar em português do Brasil, não tem outra escolha. Acredito que os jogadores não entenderiam uma publisher que diz que seu jogo é bom, mas não o localiza para o português.”

O país também começa a receber ações diversificadas que antes eram restritas ao megamercado. E isso ficou ainda mais latente com livros e jogos para mobile ligados à série *Assassin's Creed*. “O objetivo dessa franquia é ser uma marca completa, um universo de entretenimento e desafios. Já temos os jogos para consoles e agora temos para mobile, bem como temos quadrinhos e livros, que também fazem um grande sucesso, principalmente no Brasil”, defende Bertrand. “Chega a ser inacreditável, pois o brasileiro tem fama de não gostar de ler, mas vendemos cerca de 1,5 milhões de livros da série no Brasil. Quem disse que os brasileiros não gostam de ler? [risos] No mobile, nosso foco é nas pessoas que só podem dedicar 15 minutos para o game,



Bertrand Chaverot

enquanto vai pro trabalho ou pra escola.”

Outra aposta da Ubi é a interação social, como vimos em *The Crew*, que mescla elementos de MMORPG em sua fórmula. “Esse jogo foi um grande desafio, com certeza. Ele conta com diversos modos cooperativos e competitivos, uma escala de solução para melhorar seus carros e mais de 5 mil quilômetros de estradas. O jogador de hoje, habituado com games como *League of Legends* e *Dota 2*, pode acabar achando monótono jogar apenas contra um amigo. Por isso, queremos expandir isso e unir o mundo todo sob quatro rodas”, disse ele.

balancear isso da melhor forma possível de acordo com as necessidades de cada missão que ele receber.

O jogador tem liberdade de escolher um ou outro em todas as missões ou há algumas mais focadas em um dos dois?

Phillips: Você pode escolher sim entre um ou outro na maioria das missões, assim como pode fazer o upgrade das habilidades e armas de cada um separadamente. Mas há algumas missões específicas que são para um ou para outro, pois eles possuem objetivos próprios e diferentes em determinadas situações. Obviamente, o objetivo final maior é o mesmo para ambos: acabar com os Templários em Londres.

E por falar na Evie, os ótimos resultados de *Assassin's Creed III: Liberation* foram um bom teste para termos uma protagonista mulher na série?

Jeff Skalski: Em cada título de *Assassin's Creed* que fazemos, acabamos aprendendo algo novo. Evie não é a primeira protagonista mulher da série, mas estamos muito empolgados em ter uma assassina protagonizando *Syndicate*, especialmente agora que podemos usar toda a força da nova geração de consoles. Nunca esqueço do dia em que sentamos no estúdio junto com toda a equipe de criação e com os escritores do enredo para discutir a importância de termos Evie em um dos papéis principais. Ela dá ao jogador uma perspec-

tiva de gameplay diferente do que ele tem com Jacob, é até mesmo uma perspectiva bem diferente da sociedade britânica daquela época: é uma alma rebelde junto a uma alma mais reservada. Particularmente, ela é minha assassina favorita de toda a série até hoje.

CONTROLANDO AS CARRUAGENS

Nós, jogadores, levamos um certo tempo para nos acostumarmos a controlar de forma eficiente os barcos em *Assassin's Creed III* e em *Black Flag*. Esse processo será mais fácil com as carruagens de *Syndicate*?

Phillips: As carruagens de *Assassin's Creed Syndicate* não trarão nenhuma dificuldade para o jogador, pois elas foram muito bem balanceadas para que ele aprenda rápido como usá-las com eficiência. Os controles serão muito intuitivos tanto para quem já jogou outros títulos de *Assassin's Creed* como para quem já jogou qualquer game que tenha veículos com rodas. Mesmo os novatos não levarão uma eternidade para pegar os macetes das carruagens.

“As carruagens de *Assassin's Creed Syndicate* não trarão nenhuma dificuldade para o jogador, pois elas foram muito bem balanceadas para que ele aprenda rápido como usá-las com eficiência”

Scott Phillips



Perseguições em cima dos trens promete ser tão emocionante quanto as das carruagens

Nem serão necessários tutoriais para ter o máximo de balanceamento das carruagens...

Phillips: Não, não, não há tutoriais, você vai pegar o jeito quase instantaneamente. Lógico que talvez precise de algum treino para ações mais avançadas, como subir no topo das carruagens, pular de uma para outra ou lutar contra um inimigo em cima de uma delas. O que mais gosto de fazer é pular em uma carruagem, chutar o condutor para fora e roubá-la [risos]. Mas todos esses movimentos são bem naturais, ninguém terá qualquer dificuldade mesmo nas situações mais perigosas que envolvem as carruagens.

Na demo que testamos na E3 deste ano [realizada em junho último, na Califórnia], nossa equipe teve dificuldade em controlar a carruagem e lutar contra os inimigos no teto dela. É uma ação muito rápida e frenética. A versão final do game será tão eletrizante assim?

“Essa Londres de 1868 está cheia de vida e os trens são uma parte importante desse mundo. O jogador vai poder não apenas viajar de trem, mas também andar no teto dele, do lado de fora e até roubar cargas”

Scott Phillips

Phillips: Ficamos muito felizes em ver a reação das pessoas àquela demo na E3 [risos]. Na verdade, aquela ainda era uma versão alfa que finalizamos exclusivamente para a E3, seis meses antes do lançamento oficial. Em outras palavras: muita coisa mudou e ainda vai mudar até a versão final ser lançada. Dirigir as carruagens de maneira satisfatória foi uma grande preocupação nossa durante o desenvolvimento do projeto e fizemos muitas mudanças desde que o processo de desenvolvimento do jogo começou. Ficamos especialmente preocupados com a abordagem, quando saltamos de uma carruagem para outra,

e nos embates que acontecem no teto do veículo. Já fizemos muitas melhorias desde aquela demo da E3 e temos certeza que todos vão gostar muito do resultado final.

O jogador vai poder viajar nas locomotivas da Era Vitoriana?

Phillips: Sim, lógico que sim! Essa Londres de 1868 está cheia de vida e os trens são uma parte importante desse mundo. O jogador vai poder não apenas viajar de trem, mas também andar no teto dele, do lado de fora, e até roubar cargas de outros trens londrinos. Meu momento favorito e mais icônico é viajar em cima do trem, pas-



Jacob bem que queria uma irmã menos briguenta

sando por túneis e pontes, vendo a cidade e seus prédios no horizonte.

Então também teremos cenas de luta no teto dos trens?

Phillips: Lógico, afinal, esse é um dos momentos mais icônicos de *Assassin's Creed Syndicate*. Essa vai ser uma das novidades mais excitantes do gameplay de toda a franquia!

Igualmente icônico na franquia é o Leap of Faith [o famoso "salto de fé", feito do alto de uma edificação para dentro de uma carroça de feno, por exemplo]. Ele também será mantido?

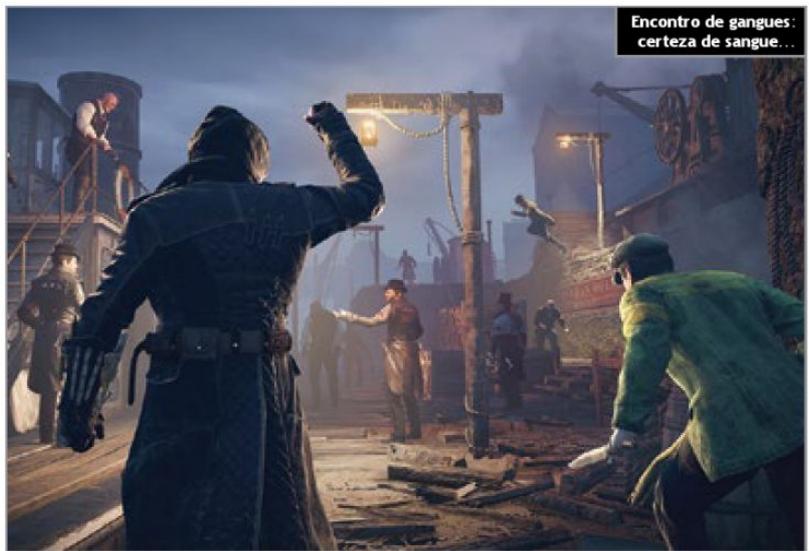
Phillips: Não existe *Assassin's Creed* sem o Leap of Faith [risos]. Sim, ele também faz parte de *Syndicate* e, na verdade, agora ele faz mais sentido do que nunca, pois essa Londres tem milhares de cavalos e carruagens. Na verdade, o Leap of Faith agora está mais alto do que nunca, pois os prédios da



A gente já fez muita missão stealth nos títulos anteriores, mas com Evie promete ser ainda melhor!



Pequenas ações altruistas ao longo do jogo podem te render novos aliados



Encontro de gangues: certeza de sangue...

Londres de 1868 são os maiores já vistos na série *Assassin's Creed*. O Leap of Faith no Big Ben é uma das coisas mais loucas e épicas já feitas em um game.

MAIS PERSONAGENS HISTÓRICOS

Até onde sabemos, nós teremos Charles Dickens e Charles Darwin no jogo. Qual a participação deles no enredo?

Skalski: Os dois Charles são apenas alguns dos muitos personagens históricos que vão enriquecer o enredo protagonizado pelos gêmeos Jacob e Evie. A sociedade vitoriana do game não seria crível se não tivesse as mentes revolucionárias de Darwin e Dickens. Infelizmente, ainda não posso dizer muito sobre a participação deles, mas garanto que sua experiência em Londres vai mudar radicalmente depois de encontrá-los.

E quanto a Jack o Estripador?

Skalski: Também não posso falar muito

sobre ele agora. Mas fique ligado, pois temos muitos outros personagens históricos que o jogador vai encontrar em Londres.

Temos um jogo novo de *Assassin's Creed* todos os anos. Como manter a série interessante e renovada para o fã que vai comprar cada novo game, que é lançado todo ano?

Skalski: Ah, sim, isso de fato é um desafio enorme, pois fazer um jogo por ano ou mesmo a cada dois anos é uma tarefa árdua. Como desenvolvedor de *Assassin's Creed*, sei que temos fãs muito apaixonados

pela série, por isso, nossa responsabilidade é enorme para não desapontá-los. Quando um jogador compra o produto, coloca no console e aperta o play, ele precisa se deleitar com o que encontrará pela frente, por isso, é nossa obrigação como desenvolvedores surpreendê-lo sempre, de uma forma ou de outra. Parte da beleza de *Assassin's Creed* é a flexibilidade que temos para pular de um período histórico para outro. Isso nos dá uma ambientação nova e personagens ricos para trabalhar em um enredo cheio de nuances históricas novas a cada ano.

“Os dois Charles são apenas alguns dos muitos personagens históricos que vão enriquecer o enredo. A sociedade vitoriana do game não seria crível se não tivesse as mentes revolucionárias de Darwin e Dickens”

Jeff Skalski



Não existe filme de ação americano sem perseguição de carros. Aqui, temos a versão vitoriana disso

A chegada da next gen ajudou nesse processo?

Skalski: Certamente que sim, pois o poder do hardware aumentou muito nos últimos anos, o que permite que nosso trabalho atinja um nível alto de realismo. E não estou me referindo aqui apenas ao visual das locações espetaculares, mas ao próprio gameplay, que pode ser aprofundado de uma forma tão incrível que a experiência de imersão se torna fantástica. Se você olhar a quantidade de períodos e personagens históricos que abordamos desde 2007, vai

entender bem do que estou falando. E, mesmo assim, só estamos arranhando a superfície da gama de possibilidades do que podemos fazer.

AMOR PELO BRASIL

Vocês têm consciência de como a série *Assassin's Creed* é gigante no Brasil?

Skalski: O Brasil está na minha lista pessoal dos 10 lugares que preciso conhecer de qualquer jeito [risos]. Estou louco para ser escalado para fazer uma turnê de divulgação do jogo no país, encontrar os

fãs brasileiros, que são tão apaixonados pelo game. Ouvi dizer que a comida no Brasil é ótima, que até a alface tem gosto de churrasco [mais risos].

***Assassin's Creed III* causou polêmica no Brasil em 2013 por causa daquela fase ambientada no país, que mostrava uma visão muito estereotipada e distorcida dos brasileiros – especialmente das mulheres. Como vocês recebem esse tipo de reclamação?**

Skalski: Nós sempre queremos saber a opinião dos fãs, não importa se boa ou ruim. Pode ter certeza que nossa equipe as ouviu – e ouviu até hoje tudo o que se diz sobre cada jogo nosso. O importante é sempre oferecer o melhor para o fã. 🎮

“O Brasil está na minha lista dos 10 lugares que preciso conhecer de qualquer jeito. Estou louco para fazer uma turnê de divulgação do jogo no seu país. Dizem que no Brasil até alface tem gosto de churrasco [risos]”

Jeff Skalski



Plataformas: PC, PS4, XO | **Estúdio:** Ubisoft | **Editora:** Ubisoft | **Lançamento:** Outubro/2015

Os melhores jogos, pelos melhores preços,
você encontra em um só ponto, no Walmart.com



Principais
Lançamentos

A partir de
R\$59,90

Jogos para PS3 e Xbox 360

Jogos para PS4 e Xbox One



por até
R\$ 49,90



por até
R\$ 79,90

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

Walmart.com

Verifique a classificação indicativa.

Promoções válidas até 01/10/2015 ou enquanto durarem os estoques. Somente para compras realizadas através do site <http://wal.mw/walmartegw> ou pelo televendas 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.

STREET FIGHTER V

► Filipe Salles

A NOVA POLÍTICA DAS LUTAS

A mudança surpreendente na “política” tornará o clássico ainda mais parecido com um jogo sobre briga de rua – mas só você, fã das antigas, é quem poderá avaliar se isso é realmente bom para a franquia



A pós um retorno às origens em sua última edição de *Street Fighter*, a Capcom parece estar levando seu carro-chefe dos jogos de luta a novos caminhos com *Street Fighter V*. Nós falamos sobre o novo episódio na **EGW** #161, quando a primeira bomba sobre o game foi solta: a aparição de Charlie Nash na série principal, de uma maneira nunca vista na edição Alpha. De lá para cá, outras revelações de arregalar os olhos apareceram, mas neste texto focaremos em apenas uma delas: a mudança da política de inclusão de novos personagens após o lançamento.

Desde o lançamento de *Street Fighter II* o modelo permanecia o mesmo, com poucas alterações em seu caminho. Vamos fazer uma volta ao passado, explicar o futuro e comparar sua posição com o restante das práticas vistas nos outros games de luta.

Apesar de comum no mercado de games para PC desde muito cedo, era raro ou quase inexistente encontrar expansões de games em consoles e muito menos fliper-

mas. Os motivos são um tanto óbvios: era muito caro produzir um novo cartucho ou placa apenas para acrescentar algumas novidades ao mesmo jogo.

A despeito disso e diferente de seus concorrentes, *Street Fighter II* só ganharia uma sequência em 1997, seis anos após seu

lançamento original, de 1991. Até chegar lá, cinco atualizações foram lançadas, além da série Alpha/Zero, que precedia o enredo da série principal. Dentre as cinco, a original e cinco novos lutadores haviam sido acrescentados ao *Super Street Fighter II*, a primeira a trazer um personagem secreto (Akuma).





PERSONAGEM INÉDITO

Até o fechamento desta edição, nove personagens foram confirmados. Entre eles, apenas Necalli é inédito na série, mas ele já chegou furioso.

No trailer de revelação, notamos que o personagem usa um estilo que vai agradar os mais ofensivos, com foco em agarrões. O mais legal é o que parece ser seu especial, onde seus dreads tomam uma forma ao maior estilo "Super Saiyajin".

Te cuida, Goku!



Shinnok, único personagem desbloqueável de *Mortal Kombat X* que não depende de dinheiro real

UM MODELO FAMILIAR, MAS ÚNICO NO GÊNERO

O modelo de negócios de *Street Fighter V* pode não parecer original, mas inova dentro de seu próprio gênero ao incluir lutadores desbloqueáveis tanto por dinheiro real quanto o adquirido em lutas. Podemos dizer isso levando em consideração seus principais rivais:

SUPER SMASH BROS. A última edição lançada para o Wii U também traz desbloqueáveis por jogo e DLC. No entanto, os que são liberados já estavam inclusos desde o lançamento e os inseridos pós-lançamento podem apenas ser adquiridos pagando. O título possui um sistema de moedas in-game, mas é usado para comprar colecionáveis e usados em alguns modos de jogo;

MORTAL KOMBAT X Similar ao exemplo anterior, a moeda in-game da franquia da NetherRealm serve para adquirir uma imensidão de colecionáveis. Seu único personagem desbloqueável sem gastar dinheiro real é o vilão Shinnok, enquanto o restante chega apenas através de DLC;

KILLER INSTINCT Apesar de não ser o primeiro, foi o que atraiu mais atenção ao ser disponibilizado gratuitamente. Inspirado no modelo usado em MOBA como *Smite* e *League of Legends*, um personagem fica gratuito durante um período em uma espécie de rodízio, enquanto o restante pode ser adquirido individualmente ou através de pacotes promocionais.

Apesar de a proposta não parecer viável à primeira vista, a verdade é que a Capcom foi bem-sucedida nesse modelo, que permaneceu firme e forte durante mais de 20 anos da franquia. Enquanto *Street Fighter III* contou com duas expansões, o último capítulo da franquia teve três: *Super*, *Arcade Edition* e, por fim, *Ultra Street Fighter IV*, fechando o episódio com 44 personagens selecionáveis.

Apesar da popularidade incontestável de *Street Fighter*, provada através dos torneios e da extensa comunidade, o modelo se tornou datado e já vinha sendo criticado há algum tempo. Em um mundo no qual DLC e expansões são cada vez mais comuns e fáceis de criar, cobrar por um título novo apenas para ter novos personagens,

cenários e mudanças leves no balanceamento não é mais aceitável.

Provando isso, a própria Capcom fez uma leve alteração na transição das versões *Super* para *Ultra*: quem já possuía a versão *Super* tinha desconto na compra da mais nova, que era diretamente baixada para o HD do console. A versão completa continuou a ser oferecida nas lojas.

DESBLOQUEANDO CONTEÚDO

Uma das piadas mais presentes da internet é comparar como se desbloqueava conteúdo novo antigamente com o de hoje, brincando com a possibilidade de desbloquear tudo com um movimento do cartão de crédito. Foi mais ou menos como uma fusão entre essas duas afirmações que o

anúncio da Capcom para *Street Fighter V* aconteceu, neste ano.

Durante a edição da EVO 2015, o campeonato de jogos de luta mais popular do mundo, aconteceu o anúncio de um personagem inédito na série. Mais importante que o personagem foi a divulgação da nova política: o modelo de expansões havia sido abolido. Em seu lugar, os personagens pós-lançamento seriam liberados como DLC. Até aí, nada revolucionário. No entanto, a Capcom divulgou que a compra não seria a única maneira de desbloquear estes personagens. Através de dedicação e habilidade, os jogadores poderiam conquistar estes lutadores sem gastar um centavo sequer, pegando todo mundo de surpresa. Para saber mais sobre como esse sistema funcionará, fomos bater um papo com Dan Pantumsinchai, gerente de marketing e manager de produtos da área de eSports da Capcom.

Ainda fazendo um paralelo entre passado e futuro, perguntamos a ele como o modelo praticado anteriormente não era mais válido na nova edição. Analisando a estratégia



“Queremos que *Street Fighter V* seja a única coisa que um fã precise comprar, já que todas as atualizações de balanceamento serão entregues gratuitamente”

Dan Pantumsinchai

usada em *Street Fighter IV*, a Capcom notou que cada update no jogo – feita através das versões *Super*, *Arcade Edition* e *Ultra* – exigia que os fãs comprassem o conteúdo completo, deixando aqueles que optassem por não comprar com um jogo datado em mãos. Isso estava longe de ser um modelo amigável e a base de jogadores encolhia a cada atualização lançada.

“A intenção é mudar isso com *Street Fighter V*. O plano é que o jogo sirva por muitos anos e esteja em constante evolução e com suporte da empresa, com conteúdo pós-lançamento. Queremos que *Street Fighter V* seja a única coisa que um fã precise comprar, já que todas as atualizações de balanceamento serão entregues gratuitamente”, explica Dan.

Continuando nossa pergunta sobre o modelo passado e o futuro na franquia, Dan nos contou sobre seu funcionamento. “Pela primeira vez na série e nas principais franquias do gênero, um sistema de moedas in-game será usado para adquirir novos personagens”, detalha ele. “As moedas serão divididas entre moedas adquiridas no jogo [Fight Money] e moedas premium [Zenny], compradas com dinheiro real.”

Agora, cá pra nós, ter uma moeda in-game com esse nome faz com que *Street Fighter* fique mais parecido com um jogo de briga de rua do que quaisquer das edições passadas.

UMA QUESTÃO DE LIBERDADE

Diferente do que acontecia no mercado no lançamento de *Street Fighter II*, hoje existem uma infinidade de modelos de negócios que podem ser adotados. Mesmo reduzindo o escopo apenas para os jogos de luta, ainda é possível detectar uma grande diversidade entre as franquias. Dentro dessa multidão de ideias, falamos com Dan qual foram os motivos que fizeram a Capcom adotar essa em particular.

“A primeira foi de dar liberdade a seus jogadores. Antes, os fãs eram obrigados a comprar o pacote completo com os perso-



SANTA TERESA É BRASIL EM STREET FIGHTER!

Durante a Warner Games Summit 2015, evento em parceria entre a WB Games, Capcom e EA do Brasil, foi revelado um novo cenário brasileiro em *Street Fighter V*. A arena é inspirada no famoso bairro de Santa Teresa, localizado no bairro do Rio de Janeiro, conhecido por seus charmosos bondinhos. Só não entendemos aquela taça da Copa do Mundo no lugar do Cristo Redentor (veja na imagem acima)...

Além disso, Yoshinori Ono mandou uma mensagem em vídeo dizendo que irá visitar o Brasil em outubro próximo. O criador da franquia não parou por aí e disse que ia anunciar um “certo personagem” em sua visita. Tudo isso enquanto vestia uma roupa verde que conhecemos muito bem...

nagens novos, mas dessa vez eles podem não apenas optar quais desejam, mas também como irão adquiri-los”, respondeu Dan. “Em segundo lugar, o novo modelo é muito mais eficiente para a Capcom lançar conteúdo novo e em tempo suficiente para manter seus fãs engajados.”

Para exemplificar, comparamos o lançamento das versões *Arcade Edition* e *Ultra*, do antecessor. A diferença entre ambas é de quatro anos, ou seja, um período demasiado extenso no qual o jogo não teve conteúdo novo e, quando chegou, foi necessário pagar um preço alto para adquirir todo o conteúdo lançado de uma só vez. “Muitos jogadores já haviam parado de jogar *Street Fighter IV* até o lançamento da última atualização. Por conta disso, o número de jogadores que retornaram era bem menor do que na versão anterior”,

disse ele. “A última razão para a mudança é justamente relacionada ao retorno dos fãs: com atualizações de balanceamento gratuitas, os jogadores podem ficar sem jogar por quanto tempo quiserem e, ao retornarem, será necessário apenas baixar os updates, continuando com seus personagens de sempre.”

Além disso, ele também menciona que o crossplay entre as versões de PS4 e PC será um grande chamativo.

Nossa pergunta final à Dan foi sobre o próprio sistema adotado. No anúncio durante a EVO 2015, supomos que o modelo seria próximo aos jogos gratuitos para os dispositivos mobile. No entanto, a Capcom esclareceu que a estrutura foi montada a partir do que é visto em muitos títulos populares nos eSports atualmente, como *League of Legends* e *Heroes of the Storm*.

“A grande diferença é que *Street Fighter* ainda possui o esquema tradicional de vendas pelo disco, mas, após a compra, o modelo funciona basicamente do mesmo jeito”, diz ele. “Os jogadores parecem estar bastante animados com essa nova aproximação, a resposta da comunidade de fãs tem sido encorajadora.”

Será que este modelo vai fazer *Street Fighter* romper todos seus recordes de popularidade? Veremos... 🎮



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

AS AVENTURAS DE HEROBRINE CHEGARAM AOS QUADRINHOS!



MINECRAFT COMICS #1

NESTE PRIMEIRO EPISÓDIO, NOSSO HERÓI E SEU LEAL LOBO FANG SALVAM UM ESTRANHO DE UMA MORTE CERTA DURANTE UM ATAQUE DE ZUMBIS. O ESTRANHO SE CHAMA JACK, UM AVENTUREIRO QUE ADORA VIAJAR E QUE ACABA SE TORNANDO AMIGO DE HEROBRINE. JUNTOS, OS DOIS HERÓIS PARTEM PARA UMA AVENTURA EM BUSCA DE UM TESOURO EM UM LENDÁRIO CALABOUÇO MAL-ASSOMBRADO.



MINECRAFT COMICS #2

NO SEGUNDO EPISÓDIO, OS DOIS AMIGOS PARTEM PARA UMA AVENTURA EM BUSCA DE UM TEMPLO DE FÁBULAS, NA SELVA. DESTA VEZ, HEROBRINE E JACK GANHAM A COMPANHIA DA MISTERIOSA ARQUEIRA AELLA PARA A JORNADA. O SEGREDO QUE ELES DESCOBREM NO TEMPLO DA SELVA OS LEVA A UM INIMIGO MALIGNO E DESTA VEZ NEM O SEMPRE LEAL LOBO FANG É POLIPADO.

VOCÊ ENCONTRA OS LANÇAMENTOS DA TAMBOR QUADRINHOS NAS BANCAS E LIVRARIAS DE SUA CIDADE

TAMBOR
QUADRINHOS

SE NÃO ENCONTRAR NOSSAS PUBLICAÇÕES EM SUA CIDADE, ACESSA HOJE MESMO

popster
.com.br

OVERWATCH

▶ Felipe Camarossi

NEM PARECE GAME DE TIRO

Esse é um jogo de tiro que parece tudo, menos jogo de tiro: conheça o novo projeto da Blizzard que promete retrair os rumos de um mercado que estava começando a ficar saturado com tanto tiroteio



A Blizzard há algum tempo começou a abraçar o mundo com as pernas – e ela é plenamente capaz de fazê-lo. A empresa que criou *World of Warcraft*, considerado por muitos um dos mais revolucionários e prolíferos jogos das últimas décadas, conquistou admiração e respeito de todo tipo de público, mesmo aquele que não é fã do gênero. Entretanto, o grande “bang” da empresa aconteceu após o lançamento de *Diablo III*, o aguardado MMORPG que elevou o

gênero a novos patamares nunca antes sequer imaginados.

Foi exatamente ali que se iniciou uma fomentada febre megalomaniaca sobre a Blizzard, que resolveu que iria conquistar o mundo através de seus games. Em 2013, a ação estratégica deu espaço para jogos de cartas com *Hearthstone*; Em 2015, visando um público mais geral em vez do nicho que já curti a *StarCraft*, a empresa mergulhou nos MOBAs (Multiplayer Online Battle Arena, como *League of Legends* e

Dota 2) com *Heroes of the Storm*. Agora, em um futuro muito breve, a poderosa nevasca irá atingir um novo território que pretende conquistar: os jogos de tiro em primeira pessoa.

UMA DISTOPIA COLORIDA

Estamos 30 anos no futuro, a humanidade se viu diante de uma ameaça quando os robôs resolveram se rebelar contra seus criadores e começaram um assalto definitivo para dominar o planeta. Ai se formou o esquadrão Overwatch, uma resistência que tinha como objetivo livrar a sociedade das garras frias dos robôs.

O time obteve sucesso e o mundo uma vez mais viu um nascer do sol sem estar sob controle das máquinas e, sem sua necessidade, o Overwatch debandou. Isso, obviamente, até o momento em que uma nova ameaça começou a surgir no horizonte.

Com essa trama na qual somos colocados no distópico mundo do game, temos um ambiente que deveria ser sombrio, mas não é. Enquanto é possível sentir certo desolamento e até um pouco de melancolia em alguns dos mapas já divulgados, a riqueza de detalhes e de cores faz o jogo parecer uma pintura viva, com um charme peculiar que foge muito os padrões de games do gênero.

McGree em ação: parece o John Marston de *Red Dead Redemption*, não parece?





TÁ DE BOM TAMANHO

Originalmente, *Overwatch* teria modos de combate com 9 jogadores em cada time, ou mesmo 12 participantes para cada esquadrão, enquanto foram consideradas partidas com equipes de 3 ou 4 pessoas em cada lado. Todavia, o desfecho ficou na decisão de fechar em batalhas de 6 contra 6. Segundo os desenvolvedores, essa seria a melhor maneira de dar a cada jogador a sensação de importância em uma partida, enquanto também iria diminuir as chances de colocarem toda a culpa da derrota em um único participante. Dividam a culpa, pessoal!

E então “caímos” nos personagens. Até o momento, são 14 membros do elenco de *Overwatch*, cada um com suas particularidades que os tornam ressonantes (ou dissonantes) dos ambientes nos quais a ação acontece. Humanos fortemente equipados, cavaleiros futuristas, simios robóticos e mascarados sinistros são alguns dos exemplos de personagens que veremos atirando nas fases onde acontece o embate entre dois times de seis pessoas.

Mas o que os torna únicos de verdade não está em suas aparências inusitadas. Qualquer outro jogo de tiro terá, na seleção de equipamento antes de cair na porrada, alguns pacotes pré-elaborados de armas e itens que tornam mais simples certas funções, como agir no suporte ou ficar na vanguarda. A questão é que, no calor da batalha, todo mundo acaba esquecendo a que veio e senta o dedo no primeiro marmenjo que entra na linha de tiro. Isso não pode e não irá acontecer em *Overwatch* por causa do seu sistema de papéis.



Existem quatro principais funções nas quais os 14 personagens do jogo são classificados: Offense, Defesa, Tank e Support. Personagens da categoria Offense costumam ser mais ágeis, rápidos e com técnicas de ataque superiores, sendo ótimos para resolver os objetivos da missão; Os Defense são excelentes guardiões, tendo técnicas específicas para proteger locais e pessoas; Aqueles alocados em Tank foram feitos pra apanhar muito antes de cair, com armaduras capazes de aguentar até 50% do dano recebido; Já os Support se espalham no campo de batalha para distribuir buffs e debuffs nos parceiros e inimigos, garantindo que seus amigos estejam plenos pra porrada, enquanto os adversários não estejam tão bem assim.

É claro que você não é obrigado a jogar na posição que o game – ou seu personagem – sugere, mas é a recomendação de se pegar o rostinho que mais bata com o seu estilo de jogo. *Overwatch* é extremamente focado em trabalho de equipes e cada um deve estar apto para fazer o que

for melhor para o time acima dos próprios interesses para garantir uma vitória. Nesse quesito, ele lembra muito o padrão que vemos em MOBAs, e aqui se repete uma máxima desses jogos de estratégia: nenhum personagem é igual ao outro.

E NÃO PARECE MESMO...

Enquanto ainda não temos uma data específica para a chegada de *Overwatch*, é claro que estamos diante de um dos games mais promissores da Blizzard, justamente por sua habilidade de poder aproximar públicos. O visual que remete a MMORPGs mesclado a MOBAs, bem como sua maneira única de abordar personagens de um jogo de tiro com suas próprias habilidades e técnicas, faz parecer tudo, menos um jogo de tiro. Talvez esse seja seu maior charme, pois é esse ponto que irá atrair jogadores dos mais diversos estilos para tentar a sorte no tiroteio futurista. 🎮



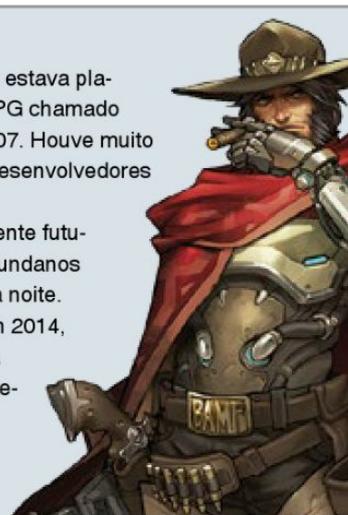
Plataforma: PC | Estúdio: Blizzard |
Editora: Blizzard | Lançamento: 2016

PRINCÍPIO TITÂNICO

Muito antes da idealização de *Overwatch*, a Blizzard estava planejando um jogo diferente. O título seria um MMORPG chamado *Titan*, que teve seu desenvolvimento iniciado em 2007. Houve muito segredo sobre qual seria a proposta do game e os desenvolvedores evitavam dar maiores detalhes.

O que sabemos é que o plano era de ser um ambiente futurista, no qual os jogadores poderiam ter trabalhos mundanos durante o dia e enfrentar inimigos diversos durante a noite.

O projeto foi dado oficialmente como cancelado em 2014, com a equipe de desenvolvimento debandando para outros projetos da Blizzard, mas a ideia não foi esquecida por completo. A ambientação de *Titan* acabou dando origem a história que serviria de palco para o tiroteio desenfreado de *Overwatch*.



OS MAFIOSOS DOS ANOS 1960

Histórias profundas e complexas contadas através de mecânicas consideradas ultrapassadas: eis aí o maior mérito das narrativas mafiosas para entender a complexidade humana através de enredos clichês



Vários críticos apontam que os filmes de máfia foram preponderantes para a maturidade do cinema americano pós-2ª Guerra Mundial. A constatação é levemente exagerada, mas demonstra a importância dos gangsteres dentro da cultura americana. Filmes como *O Poderoso Chefão*, *Era Uma Vez na América* e *Os Bons Companheiros* são clássicos absolutos para a sétima arte e os games tateiam no escuro em busca de representantes desse nível para subir mais um degrau rumo a própria evolução. *Mafia III* tem a ambição de ser essa obra-prima dos gangsteres nos games – isso se excluímos *GTA* da lista, que foca criminosos, mas não exatamente mafiosos.

A missão é espinhosa, mas a série tem cacife para isso. A franquia inova ao encher suas tramas de bandidos pé-rapados encarando uma estrutura rígida de crime organizado pronta para engoli-los.

O game se passa em 1968, em Nova Orleans, uma cidade cercada por tensões raciais e criminalidade crescente. A descrição do protagonista Lincoln Clay é repleta dos clichês esperados do gênero: homem traumatizado pela Guerra do Vietnã, que

se envolve em conflito com os violentos clãs mafiosos italianos em guerra com grupos negros. Ele fica à beira da morte em uma desses ataques, e depois parte em uma jornada sangrenta para conseguir vingança e logo em seguida começar a formar um grupo mafioso próprio para tomar controle do crime organizado da cidade.

Toda essa treta é apenas uma espécie de introdução para a trajetória criminosa de Clay no local, uma vez que o vácuo de poder criado pela ausência dos italianos precisa ser compensada, e para evitar um novo banho de sangue, o protagonista precisa cair de cabeça em um mundo de negociações sujas com outras gangues – os tradicionais e beberrões irlandeses, haitianos, e até com Vito Scaletta, personagem principal do game anterior da franquia.

CONSEQUÊNCIAS SOCIAIS

A ideia da *Take Two* é, de certa forma, transcender o gênero e apresentar também um amplo espectro social e histórico, aplicáveis não apenas a cultura americana, mas a submundos de todos os continentes. Colocar os italianos como coadjuvantes em seu próprio mundo é uma das

iniciativas nesse sentido, enquanto explorar profundamente tensões de diferentes grupos em uma cidade explosiva também aponta na mesma direção.

O chefe da *Take Two*, Strauss Zelnick, em uma reunião de acionistas, se apresou em tirar o peso das costas de *Mafia III* e impedir a existência das óbvias comparações com *GTA* e seus microcosmos do crime organizado na sociedade americana. Segundo ele, os dois games primam por experiências diferentes em temas similares. O executivo também revelou como funciona o processo interno de criação da produtora, uma das maiores do mundo: não há compartilhamento de tecnologia entre os diferentes estúdios, como ocorre maciçamente na *Ubisoft*, já que a *Take Two* “acredita que essa não é a melhor forma de obter os melhores resultados”.

Os vídeos liberados pela empresa mostram que tudo parece estar no devido lugar: o clima fora-da-lei, a ambientação na década de 1960 (não por acaso, o ano de 1968 é considerado um dos mais revolucionários do século 20, quando jovens de todo o mundo se revoltaram contra governos, especialmente na França e nos Esta-



A mecânica é tradicional: primeiro é a espreita...



...Depois é só abrir fogo do jeito mais clássico!

dos Unidos), a música e até as paisagens rurais. Mas parece existir um problema intrínseco quando o assunto são games de mundo aberto: a sombra de obras-primas anteriores (quase todas elas da *Take Two*) pode esconder *Mafia III*, por esses games teres esgotado quase tudo que jogos sandbox com doses de criminalidade estão prontos para oferecer.

Coisas como bases inimigas para serem atacadas, design de ruas feito especialmente para conseguir cobertura em meio a tiroteios, hordas de policiais que surgem quando você comete algum crime e gangues rivais tocando o terror em pontos distintos do mapa: mesmo com a vida e a energia que Nova Orleans emana, aparentemente esses clichês de jogos de mundo aberto estiveram bastante aparentes nos primeiros materiais de divulgação.

Assim como *Remember Me* e *Watch Dogs*, *Mafia III* corre algum risco de parecer do mal de games onde "o ambiente é mais importante que o gameplay e o enredo", uma vez que a Nova Orleans do game dá sinais que será uma recriação fiel do ambiente revolucionário da cidade

A maior carta da manga de *Mafia III* para suplantar seus antecessores aposta justamente na especialidade da franquia: histórias profundas e complexas contadas através de mecânicas consideradas ultrapassadas

original na época. Artistas de jazz tirando longos solos de saxofone, cultura vodu importada diretamente de cultos haitianos, gangues atuando discretamente na obtenção de dinheiro sujo: a obsessão com um realismo palpável parece um dos motores de que podem levar *Mafia III* para um novo patamar de games de criminalidade.

ARRANCANDO AS TRIPAS

A violência crua também é parte crucial da narrativa. Será possível desferir golpes sangrentos em inimigos, esfaquear e arrancar suas tripas, realizar atentados e explodir carros. O mergulho na violência completa parece evocar guerras sujas típicas de máfias mais cruéis, como a russa e chinesa, e menos com negócios dos sicilianos da Cosa Nostra.

A própria figura de Clay como protagonista também parece estranhamente atípica em filmes e games do gênero: assim como Tony Montana, o famoso cubano cheirador de coca vivido por Al Pacino em *Scarface*, o perturbado mafioso do game se torna ainda mais transgressor que seus colegas gangsteres, ao ignorar todas as regras do submundo local. Parece o típico personagem criado para se redimir e morrer ao final do jogo, embora o produtor executivo Andy Wilson prometa "novas facetas" de Clay para serem reveladas durante o game.

Ele não é o habilidoso negociador chefe de família, mas um exército-de-um-homem-só pronto para defender o próprio território até com lança-granadas. Para os puristas e fanáticos por histórias mafiosas, essa abordagem pouco convencional pode não ser exatamente estimulante, mas aponta em uma direção inovadora no sentido de abordagem do gênero.

No entanto, a maior carta da manga de *Mafia III* para suplantar seus antecessores aposta justamente na especialidade da franquia: histórias profundas e complexas contadas através de mecânicas consideradas ultrapassadas. Afinal, esse é justamente o maior mérito das narrativas mafiosas: conhecermos a complexidade humana através de histórias tão desgastadas quanto a própria arte. 🎮



A violência da máfia dos anos 1960 não é aliviada no jogo



Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio: 2K Czech/Hangar 13 | Editora: Take Two/2K | Lançamento: 2016

DARK SOULS III

▶ Filipe Salles

UMA DIFICULDADE SOMBRIA

Conhecida pelo seu nível alto de dificuldade, de um lado a série agora oferece ferramentas para amenizar a vida do jogador, mas por outro cria mecanismos que tornam tudo ainda bem mais complicado... Entendeu?



A From Software continua em seu projeto para fazer os fãs arrancarem seus cabelos ou destruírem seus controles na parede. Com um histórico que começa em 2009 com o lançamento de *Demon's Souls*, a tradição da desenvolvedora é desafiar seus jogadores ao máximo. Aparentemente, a tradição não será quebrada com o terceiro episódio, que é sinônimo de dificuldade nos tempos atuais. Claro que estamos falando de *Dark Souls III*.

A franquia começou como sucessora espiritual de *Demon's Souls*, chegando ao X360 e ao PS3 em 2011. A criação de Hidetaka Miyazaki atingiu o sucesso de diversas formas: mexeu com o coração dos nostálgicos mesmo sem referências ou gameplay retrô, mas com nível de dificuldade que os fez lembrar da época. Os cenários cheios de esplendor e a maneira abstrata pela qual seu enredo é passado se tornaram grandes marcas, fazendo

muita gente aplaudir até o Sol. Sua sequência, no entanto, teve uma existência conturbada.

Dark Souls II seguiu os passos de seu antecessor e não deixou de ser altamente recomendado pela crítica, mas para muitos pareceu mais com um retrocesso do que um avanço em relação ao original. Entre as críticas, muitos apontaram o design fraco dos chefões, com poucas variações entre eles, além de um mundo que não parecia tão interconectado quanto Lordran, do primeiro game.

AH, MAS TEM O BLOODBORNE

A aventura mais recente de Miyazaki foi *Bloodborne*, exclusivo para PS4. Essa exclusividade na plataforma da Sony foi responsável por dar uma incrível injeção de moral ao console, que ainda sofre com a falta de títulos fortes – apesar da agenda promissora revelada durante a E3 deste ano. Com este histórico de acertos,

foi natural que a From Software continuasse a franquia com *Dark Souls III*.

O título da From Software nos mostrou um pouco do novo mundo a explorar e suas novas mecânicas. Nossa primeira impressão é que Lodeleth, a nova área, será tão “majestosa” quanto Lordran e Drangleic. No entanto, notamos um excesso de luminosidade nos cenários, que normalmente possuem um tom mais sombrio. Como o trailer cobriu apenas poucos minutos de gameplay, é impossível dizer se o padrão será aplicado ao jogo inteiro.

Por enquanto, nenhum pedaço da história desse cenário ou até mesmo o enredo do game foi revelado. Sabe-se apenas que pontos secretos no mapa irão revelar alguns pedaços aparentemente desconexos da história. Diversas mudanças relacionadas à jogabilidade já puderam ser vistas nos primeiros minutos de gameplay, além de uma nova mecânica chamada Battle Arts.

A alteração mais notável na apresentação da série foi o combate, mais veloz em relação a seus antecessores. Não demorou muito para notar que seu personagem e inimigos agora atacam, defendem e se esquivam de maneira mais rápida. Tal mudança pode ter sido motivada pelo sistema de batalha do aclamado *Bloodborne*.

No entanto, a grande estreia deste episódio são mesmo as Battle Arts. Procurando diversificar os golpes e fugir do “feijão com arroz” dos ataques padrão de cada tipo de arma, estas habilidades prometem adicionar mais uma camada aos combates da série. Cada armamento do game terá uma Battle Art associada a ela, que pode ser um golpe giratório ao estilo *The Legend of Zelda*, dependendo da arma que use.

Revelado através de uma reportagem do portal Polygon, sabe-se que a equipe de desenvolvimento ainda está testando e aperfeiçoando o sistema. Para não tornar as coisas fáceis, haverá uma quantidade limitada de vezes que poderá usar o ataque, além de ser necessário um preparo antecipado, deixando-o vulnerável por tempo considerável.

A VARIEDADE DOS CHEFES

Um dos pontos comentados foi uma possível adição de complexidade desnecessária em um jogo que já é bastante profundo. No entanto, a impressão foi exatamente a contrária: que as Battle Arts trariam mais acessibilidade ao título, sem mexer na dificuldade. Concluímos então que as Battle Arts poderão ser ferramentas importantes para o começo, mas que a dificuldade do game será nivelada com

NARRATIVA ABSTRATA: A MARCA DE MIYAZAKI

Um ponto em comum em todos os episódios da franquia *Dark Souls* e do antecessor *Demon's Souls* é a maneira como seu enredo se desenrola de maneira abstrata. Isso significa que, em vez de ter o enredo entregue para o jogador em uma bandeja de prata, ele deixa que os próprios jogadores montem suas teorias. Através dos pequenos e escondidos pedaços desse enredo é que os jogadores estabelecem suas interpretações sobre os eventos deste mundo. Cada pedaço encontrado, na verdade, aparenta ser um ponto desconexo da história, sempre abrindo espaço para mais interpretações. Além do desafio extremo, *Dark Souls* é uma franquia da qual cada passagem revela ainda mais suas minúcias, nunca sendo devidamente zerado.



a nova habilidade do meio para o final, embora isso seja apenas possível de afirmar com o controle em mãos.

Como uma das maiores reclamações em *Dark Souls II* foi a pouca variedade de padrões nas lutas contra chefes, a From Software planeja uma nova mecânica chamada de Heat Up (esquentar). Nela, os chefes poderão mudar seus padrões de ataque em meio a luta.

Uma delas é a Dancer of the Frigid Valley, a primeira a ser revelada pela desenvolvedora. Após algumas trocas de golpes, a chefona irá sacar uma segunda espada, mudando seus ataques e obrigando o jogador a se adaptar e descobrir os novos pontos fracos. Tal mecânica não é novidade, mas, considerando a franquia como um todo, é o suficiente para dizer que estas batalhas trarão um nível ainda maior de desafio.

LIGANDO OS PONTOS

Por fim, supõe-se que o terceiro título da franquia venha a amarrar o enredo da série, interligando Lordran, Drangleic e Lodeleth. Apesar disso, o próprio Miyazaki já disse que não pretende encerrar *Dark Souls* ainda, então é provável que ainda existe muita história para contar mais pra frente.

As perguntas que ficam em relação à *Dark Souls III* são: o quanto *Bloodborne* influenciará suas mecânicas? Será que estas influências funcionarão em *Dark Souls*? Será que os problemas mostrados no segundo episódio da franquia serão resolvidos? Esperar até 2016 para ter nossas questões respondidas parece tão difícil quanto o próprio game em si. 🎮



Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio: From Software | Editora: Bandai Namco | Lançamento: Início de 2016

Apesar de ainda muito difícil, o jogo agora terá ferramentas para ajudar o jogador, como as Battle Arts



FINAL FANTASY EXPLORERS

▶ Felipe Camarossi

SKIN DE MONSTER HUNTER

Finalmente desembarca no Ocidente uma das grandes apostas do Nintendo 3DS para o início da temporada 2016: e as semelhanças com *Crystal Chronicles* e *Monster Hunter* são bem curiosas

Existem certos nomes que já vendem jogos e *Final Fantasy* definitivamente é um deles. Qualquer fã de RPG no mundo já foi agraciado com alguma aventura da "fantasia final", seja por um de seus jogos principais, por um dos spin-offs ou através de outras mídias. O fato é que esse nome já impregnou praticamente todos os meios que os RPGistas de plantão habitam, exceto por talvez um: o mundo dos RPGs de ação mais estratégicos com enfoque na cooperação. Bom, parece que essa hora chegou.

Final Fantasy Explorers é uma das mais recentes apostas da gigante japonesa no Nintendo 3DS. Com um sistema que relembra o de games já lançados anteriormente nos consoles da Nintendo, como os da série *Crystal Chronicles*, o jogo foge quase totalmente de suas raízes e cria uma ambientação mais aberta, que tende a conquistar mais novos fãs do que nunca nessa nova geração de exploradores. Duvida? Vamos entender um pouco mais o que torna ele tão único.

Apesar de ter sido lançado em território nipônico no final de 2014, são poucas as informações sobre a trama do jogo em si – ou talvez não seja tão importante assim, se levar em consideração o conjunto da obra. O que importa mesmo é que, segundo relatos daqueles que já estão com o título em mãos, o conteúdo sobra para centenas de horas jogando e conhecendo

por completo o mundo de Amostela.

Como dissemos, a jogabilidade lembra *Crystal Chronicles* por abandonar os turnos e focar na pancadaria, mas nem por isso assuma que não há tática. É possível alocar habilidades em todos seus botões para usá-las – e são mais de 20 diferentes classes para se controlar. Uma das coisas mais bacanas é o fato de poder usar técnicas de certas classes em outras, embora seu custo seja dobrado quando não usadas no perfil nativo delas. Ao menos isso dá um novo grau de profundidade na customização.

MULTIPLAYER À LA MONSTER

O melhor paralelo que consigo traçar aqui é que deve-se imaginar *Explorers* como uma "skin de *Final Fantasy* sobre *Monster Hunter*", pois as mecânicas são muito similares. Os inimigos são encontrados ao ar livre, derrotá-los rende recompensas, existem missões para vencer determinados alvos e alguns desses derrotados podem se unir a você. É claro também que é impossível falar de *Monster Hunter* sem pensar no multiplayer, e nisso o jogo também não decepciona.

Com times de até quatro jogadores, você poderá combinar com seus amigos as melhores estratégias para um dar cobertura ao outro. O sistema de Trance ainda promete ser o grande fan-service derradeiro,

pois permitirá aos jogadores assumir a forma e poderes de icônicos personagens da franquia, como o lendário Cloud Strife de *Final Fantasy VII*, ou a recente musa Lightning, de *Final Fantasy XIII*.

Apesar do atraso, é muito bom termos a confirmação de *Final Fantasy Explorers* para o Ocidente. Com sua jogabilidade única e abordagem fora do comum para jogadores habituais da franquia, é uma nova chance de introduzir a mitologia da fantasia final aos mais frenéticos e ansiosos por ação. Quem sabe assim não aprendem a amar uma das franquias de maior renome na indústria. **3ds**



Plataforma: 3DS | Estúdio: Racjin | Editora: Square-Enix | Lançamento: Janeiro/2016



WASTELAND 2

▶ Rodrigo Brasiense

FIM DO MUNDO EM 2 MESES

Um dos grandes sucessos iniciais do Kickstarter, o jogo chegou a sair para PC em 2014, mas foi completamente mexido e remexido para chegar agora ao Xbox One e ao PlayStation 4 com força total

O pós-Apocalipse anda mais vivo do que nunca nos videogames e a coisa fica ainda mais forte com *Wasteland 2*. É correto dizer que vivemos uma geração repleta de sequências, mas este é um caso especial, afinal, quem aí se lembra do primeiro *Wasteland*? Nascido lá em 1988 e lançado para os mais poderosos computadores da época, o RPG tático dirigido por Brian Fargo não apenas introduziu uma série de conceitos nunca explorados em sua geração como serviu de inspiração e base para o tão aclamado *Fallout*.

Com quase uma década em conturbado desenvolvimento, *Wasteland 2* foi um dos grandes sucessos iniciais do Kickstarter, entregue finalmente em 2014, apenas para PC, para o desânimo de muitos. A notícia boa é que o sucesso e o qualidade do título levou os desenvolvedores originais a fecharem com a Deep Silver o desenvolvimento de uma “versão do diretor” para os consoles atuais – PlayStation 4, Xbox One e novamente PC –, com direito a versão gratuita para todos aqueles que colaboraram com o jogo em seus tempos difíceis.

FAÇA O QUE VOCÊ QUISER

Quinze anos após os eventos do primeiro *Wasteland*, em um mundo onde o Holocausto Nuclear ocorreu em 1998, você toma o controle de um dos Rangers, ordem criada para preservar o pouco da sanidade que sobrou no fim dos tempos. Sua missão é liderar um esquadrão que busca investigar a misteriosa morte de um dos personagens



mais icônicos do primeiro game. Claro, esta é apenas a fagulha que te coloca em uma jornada muito maior.

Wasteland 2, assim como *Fallout* em seus tempos áureos, permite ao jogador fazer basicamente o que ele bem entender – e isso é uma das coisas mais interessantes do jogo. Enquanto alguns dos games pós-apocalípticos da atualidade descrevem certo senso de liberdade após o fim da sociedade como entendemos, a cria de Brian Fargo é bem mais pés no chão, com personagens desesperados e falta de perspectiva em todos os cantos. É um no qual a morte não só é comum, mas a maioria de seus habitantes a desejam.

A quest principal do jogo dura em torno de 60 horas, mas você realmente não precisa segui-la para ser feliz. Na verdade, você pode se tornar o maior agente do caos. Nem tudo precisa ser resolvido na conversa, é possível ameaçar outros personagens, roubá-los ou enchê-los de bala. E a parte mais interessante é acompanhar o jogo conforme ele se adapta às suas escolhas.

O game é livre assim e, considerando que é possível até se colocar como adversário dos mais importantes NPCs (personagens não jogáveis) do enredo, a contagem de 60 horas pode ser reduzida pela metade. A impressão é que fomos transportados novamente para aqueles velhos tempos da dupla mouse/teclado.

Visualmente, a primeira versão lançada não foi das mais impressionantes, mas isso é algo justamente que Fargo e sua equipe quiseram corrigir fazendo muitas adições, como mais diálogos (sério, esses caras não têm noção!), habilidades novas para os personagens e o mais aguardado de todos: o sistema chamado Precision Strike. Similar ao clássico da Square, *Vagrant Story*, ele permite ao jogador acertar individualmente qualquer parte que bem entender em seus inimigos – ou seja, técnicas de intimidação nunca mais serão as mesmas. 🎮



Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio: inXile
 Editora: Deep Silver | Lançamento: Outubro / 2015

WWE 2K16

▶ Rodrigo Brasiense

ESTÁ FALTANDO INOVAÇÃO

Se no mundo real da luta-livre a inovação está na ordem do dia, em um dos principais games do estilo a coisa poderia ser melhor trabalhada nesse sentido. Ainda falta muito sim, porém, ainda há esperança!

Ao contrário da vida real, 2016 não será o ano da inovação no universo da franquia de luta-livre da 2K, *WWE*. Com data para o final de outubro deste ano, o pouco que pudemos ver da produção mostra um jogo sólido, porém, fortemente enraizado nas convenções das versões passadas, o que pode ser um belo balde de água fria para aqueles que há tempos clamam por mudanças mais significativas na série.

O carro-chefe da versão deste ano está nos lutadores, mais precisamente na quantidade deles. Desta vez serão 120 lutadores únicos, contra 67 do ano passado – cada qual com seus movimentos específicos, provocações, temas e expressões –, garante a desenvolvedora do game, Visual Concepts, que trabalha lado a lado com a lendária japonesa Yuke. De fato, diversidade parece ser uma das apostas do ano e foram garantidas ainda mais opções nos modos Create a Diva, Create an Arena e Create a Championship.

Falando em convenções passadas, o adorado *My Career* também seguirá pelo mesmo caminho, colocando os jogadores e seus lutadores para escalar a pirâmide do mundo da luta livre, partindo do treinamento rumo aos eventos mais modestos, para um dia sim viver a realidade do disputado *Wrestlemania*, com direito a entrevistas após cada uma das lutas, criação de rivalidades e a chance de entrar para o lendário Hall da Fama em uma espécie de enredo semi-estabelecido.



Apesar da promessa de uma série de inovações, a maior crítica por parte dos fãs parece seguir sem tratamento: o visual. Não é que o jogo não esteja bonito, mas por mais que texturas ganhem mais definição e personagens mais polígonos, há ainda algo que acorrenta o game às suas raízes noventistas – sobretudo a animação dos lutadores, que não conseguem se livrar do ar robótico.

A CORREÇÃO DOS REVERSALS

Mas pelo menos o jogo parece estar no caminho certo. Um dos maiores problemas da última versão, os reversals finalmente parecem ter sido corrigidos. O sistema, que como nos jogos de luta 2D permite ao seu lutador quebrar o fluxo de golpes

do oponente em favor do seu próprio, foi uma das grandes adições da franquia nos últimos tempos, mas se tornou ridícula na mão dos jogadores mais perspicazes. O resultado? A maioria das batalhas entre dois bons jogadores terminava em um ciclo sem fim de reversals. *WWE 2K16* corrige isso com elegância, adicionando um número finito de chances para cada lutador, que diferem de acordo com sua construção e resistência.

Ainda nessa evolução, o sistema de fôlego se mostra muito mais próximo da realidade, tendo em vista que agora qualquer posição de descanso, o que inclui até mesmo estar segurando seus oponentes contra o chão, garante uma recuperação gradual do fôlego. Isso é crítico para a criação de estratégias cada vez mais elaboradas. Coisa fina.

O que falta agora? Muita coisa, mas quem acompanha o desenvolvimento de jogos há anos sabe que os últimos meses de um game são aqueles nos quais muita, muita coisa pode mudar. E é o que esperamos de *WWE 2K16*. A série poderia inclusive mergulhar também no mundo dos crossovers após a participação histórica do ator Stephen Amell, mais conhecido como o Arqueiro Verde na série de TV *Arrow*, contra Stardust na última rodada deste Summerslam. Mexa-se, 2K! 📺



WWE 2K16 promete muitas mudanças, mas ainda tem muito o que aprimorar



Plataformas: P53, P54, X360, XO | Estúdio: Visual Concepts/Yuke | Editora: 2K | Lançamento: Outubro/2015

A VOLTA DA BOLA LARANJA

A grande novidade para este ano é o modo MyCareer, escrito e dirigido pelo cineasta (e fã de basquete) Spike Lee, em que você acompanha toda a trajetória de um garoto desde o colégio até chegar à NBA



Sem sombra de dúvidas, o basquete é um dos esportes mais populares e que mais cresce no Brasil. A prova disso é a recente parceria entre a NBA (National Basketball Association) e a Liga Nacional de Basquete (LNB) para a valorização e desenvolvimento da modalidade no Brasil. Além disso, pelo segundo ano consecutivo, um atleta do nosso país conquistou o título mais desejado do basquete mundial: no ano passado, o pivô Tiago Splitter foi o primeiro brasileiro a ser campeão da NBA com o San Antonio Spurs. Nesta temporada, o ala-armador Leandro repetiu a dose com o Golden State Warriors.

Neste cenário tão animador, nada melhor do que um bom game de basquete para matar a vontade de atacar o aro e invadir o garrafão. Para suprir essa necessidade, temos uma boa notícia para você: a nova versão de *NBA 2K* vem aí e com novidades para manter a série na ponta da tabela.

A edição 2016 chega agora em setembro, mas se estiver difícil segurar a ansiedade, é possível adquiri-la na pré-venda e jogar o game quatro dias antes da estreia. De bandeja, você recebe 10 mil VC (moeda do

jogo) e pacotes VIP para o modo MyTeam, contendo um atleta raro e itens. Ao comprar o game, o jogador também pode optar por três capas diferentes para expor em sua prateleira. Stephen Curry, dos Golden State Warriors, James Harden, dos Houston Rockets e Anthony Davis, dos New Orleans Pelicans, são os astros eleitos pela 2K Games para estampar a capa oficial do jogo.

CLÁSSICOS SÃO CLÁSSICOS

O maior de todos os tempos, Michael Jordan, também foi homenageado e vai estrelar a capa da versão especial. Este pacote acompanhará um pôster do lendário jogador e alguns benefícios digitais, como 30 VC e extras para o MyTeam, além de tênis e blusas inspirados em Jordan para os personagens criados no MyPlayer.

A 2K Games também anunciou que a capacidade de jogar com alguns dos times clássicos do passado estará de volta. A curiosidade é que as equipes reveladas até o momento nem são tão antigas assim. São elas: Raptors da temporada 1999/2000, Lakers da temporada 2000/01 e Boston Celtics da temporada 2007/08.

Mas a maior novidade que promete ser

o nome do jogo é o modo MyCareer, desta vez escrito e dirigido pelo consagrado cineasta Spike Lee. O objetivo da 2K é garantir um estilo mais empolgante, imersivo e cinematográfico. Para tanto, mais de 90 minutos de narrativa já foram gravados e convertidos em 12 horas de conteúdo in-game.

De acordo com Lee, a história irá girar em torno de um garoto que segue o caminho de ser o melhor jogador do ensino médio e que precisa tomar as decisões sobre o seu futuro. Conforme a história se desenrola, o personagem deve lidar com as atribuições da vida de um grande astro como fama, dinheiro, imprensa e os fãs.

Para finalizar a peleja, *NBA 2K16* também contará com a maior trilha sonora de todos os tempos da franquia. A seleção incluirá 50 músicas de vários ritmos e partes do mundo remixadas pelos DJs Premier, Khaled e Mustard, além de seis faixas exclusivas para agitarem a quadra assim que a bola laranja subir. 



Plataformas: PC, PS3, PS4, PS5, X360, XO
Estúdio: Visual Concepts | **Editores:** 2K |
Lançamento: Setembro/2015

TUDO COM A CARA DA ZELDA

Zeldificado seja seu nome! Este é um daqueles indies que simplesmente surpreendem por serem... Indies! O jogo foge do clichê dos games sérios e investe tudo no colorido de uma aventura muito singela



Onde diversas grandes empresas falham na inovação, na criatividade e em encontrar novas formas de explorar diferentes nichos, os desenvolvedores indies que estão no meio do povo sabem exatamente onde mirar e atirar. É assim que pérolas como *Aer* começam a ganhar vida.

Vencedor do Game Concept Challenge 2013, o título desenvolvido pelo estúdio sueco *Forgotten Key* foge dos cenários frios e monocromáticos que a indústria tanto ostenta ultimamente, criando uma forma mais singela, colorida e profunda de aventura. Acredite: estamos diante de algo que ainda vai brilhar muito.

Aer te pega primeiro pela beleza, visto que seu mundo é vasto e surpreendente. Atingindo na parte da mente que gosta de viajar para onde a imaginação não tem li-

mites, ficamos diante de um cenário repleto de pequenas e grandes ilhas flutuantes, usando as nuvens como seu mar. Para viajar neste oceano azul e branco, não temos um barco, jangada e nem escuna: temos sim um par de asas.

É UM PÁSSARO? É UM AVIÃO?

A trama do jogo gira em torno de uma jovem com a capacidade única de se transmutar em um pássaro e cortar os céus, usando dessa habilidade para explorar diversas porções de terra e conhecer novas faces. Todavia, um grande segredo está pairando sobre a cabeça de todos os habitantes do arquipélago aéreo, e solucionar esse mistério poderá desencadear um confronto muito acima do esperado – como enfrentar os próprios deuses que regem este plano.

Se tem algo que é perceptível logo de cara é a influência de *The Legend of Zelda* no mundo de *Aer*. Claro que estamos falando da aparência: o visual em cel-shading lembra muito o que vemos em *Wind Waker*, e todo o jeito de tramitação entre os diferentes ambientes remete à forma de viagem de *Skyward Sword*, mesclando o melhor do mar e do céu para criar a forma definitiva de viagem. Todavia, não é só na capa que esses livros se parecem, mas no âmago de suas páginas.

O foco de ambos é a exploração: desbrincar os mundos que pisa, desbravar os cenários que encontra, conversar com as pessoas que conhece e abraçar as experiências proporcionadas. É justamente por isso que *Aer* está sendo aclamado pela mídia e ansiado pelos jogadores, pois neste mar de jogos cinzentos, duros e diretos, títulos que prezem pela autenticidade de sua jogabilidade sabem o público que querem agradar.

Aer é um daqueles indies que simplesmente surpreendem por serem indies. É até errado afirmar isso, é um preconceito que temos de achar que um jogo independente não terá a mesma qualidade que um feito por uma grande empresa. As expectativas atravessam o teto e mergulham num oceano de nuvens, e decerto é algo que ficaremos de olho no futuro. 🎮

Ilhas que ficam em um mar de nuvens... É uma viagem para sua imaginação!



Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio: Forgotten Key | Editora: Daedalic | Lançamento: 2016

EVERSPACE

▶ Fernando Souza Filho

A NOVA BATALHA ESPACIAL

Criador do ótimo *Galaxy of Fire* pula dos mobiles diretamente para o PC, usa motor gráfico de jogo AAA e promete dar uma nova cara aos jogos de tiro espaciais com seu novo projeto que está no Kickstarter



Em 2006, o estúdio alemão Fishlabs lançou *Galaxy on Fire*, um simulador espacial que foi considerado um dos melhores games pra mobile até então desenvolvidos, gerou uma continuação e alguns pacotes de expansão. Quase uma década mais tarde, o seu criador, Michael Schade, resgata a herança daquele game com *Everspace*. Mas o cenário agora é diferente, muito diferente.

Michael fundou um novo estúdio, batizou de Rockfish, pegou o engine Unreal 4 e transformou o simulador em um jogo de tiros no espaço sideral. Basicamente, é isso que vamos encontrar em *Everspace*, que já está na fase pré-alfa no Kickstarter (para arrecadar fundos para sua finalização), com efeitos e gráficos impressionantes.

O próprio CEO da Rockfish atendeu à **EGW** para contar aos leitores o que esperar desse projeto.

EGW: Você considera esse seu novo projeto *Everspace* uma espécie de “suces-

or espiritual” de *Galaxy on Fire*?

Michael Schade: Sim, com certeza, até porque são as mesmas pessoas que desenvolveram *Galaxy on Fire*. Mas ele também tem influências de *Freelancer* [de 2003, desenvolvido pela Digital Anvil e lançado pela Microsoft], ainda que ninguém deva esperar “mais do mesmo”. Estamos criando uma ideia completamente nova de jogo de tiro no espaço, combinando controles fáceis e intuitivos com elementos estilo rogue [subgênero de RPG com gameplay por turnos e gráficos ladrilhados] e uma história não-linear. É uma combinação única e inédita, que achamos sensacional.

Explosões e simulação da física de destruição parecem ser o ponto alto do game. Isso já é resultado do motor gráfico Unreal Engine 4?

Para o *Galaxy*, usamos nosso próprio engine, que era um motor gráfico muito restrito e tinha que se adaptar a diversos tipos diferentes de mobile. Imagine então como

ficamos felizes em agora poder fazer o jogo para PC, usando o Unreal Engine 4. Ele nos deu liberdade de criação e permitiu coisas fantásticas nos efeitos gráficos e na física da ação. Você poderá, por exemplo, cortar asteróides com lasers para extrair “resources” de dentro deles ou destruir naves e estruturas com tiros de longa distância.

O jogo está no Kickstarter para arrecadar fundos para sua finalização. Como anda a campanha?

Lançamos a campanha para levantar US\$ 245 mil. Já conseguimos 50% do valor e já estamos inclusive começando a divulgar a versão pré-alfa na mídia. Quando estivermos na versão beta, vamos pegar o feedback dos fãs, da comunidade de jogadores, para fazer os ajustes finais.

Você tem planos para lançar *Everspace* em outras plataformas?

Sim. Apesar de o PC ser nosso alvo principal, também teremos versões para Linux e Mac. Se a campanha do Kickstarter continuar boa assim, vamos lançar também para Xbox One e PlayStation 4. Até uma versão para mobile está dentro de nossos planos futuros. 🎮



“Estamos criando uma ideia completamente nova de jogo de tiro no espaço, combinando controles fáceis e intuitivos com elementos estilo rogue”

Michael Schade



Plataforma: PC | Estúdio: Rockfish | Editora: Rockfish | Lançamento: Primeiro semestre de 2016

ESTÁ MELHOR DO QUE NUNCA

Depois de fazer profundos ajustes no motor gráfico Fox Engine, a Konami lança o novo *Pro-Evolution Soccer* batendo pesado no concorrente *Fifa* e pegando exclusividade para clubes e estádios brasileiros



Parece que foi ontem. Parece mesmo. Mas lá se vão 20 anos desde que começou a história da série *Pro-Evolution Soccer*, conhecida no Oriente como *Winning Eleven*. Como em qualquer carreira longa em um mercado tão competitivo, ela foi feita de muitos acertos e inúmeros erros, mas assim como Apple, Harley-Davidson e Ramones, a marca *PES* tem fãs apaixonados que nunca a abandonaram, mesmo nos anos em que ela tomava de goleada do concorrente *Fifa*. E é justamente por isso que a gente comemora tanto a evolução do jogo nos dois últimos anos, acontecida por conta da adoção do Fox Engine, motor gráfico consagrado de Hideo Kojima que é a alma da série *Metal Gear Solid* dos dias de hoje.

A grande virada começou mesmo em 2013, quando a Konami anunciou que o *PES 2014* seria desenvolvido no Fox Engine. A expectativa foi enorme, afinal, todos sabemos dos brilhantes resultados que o motor gráfico apresentou em *Metal Gear Solid*. Mas não foi exatamente o que aconteceu. O fato é que para acomodar tantas novidades dos gráficos, da física barométrica à movimentação mais realista dos

jogadores em campo, a Konami precisou eliminar uma série de funcionalidades que os fãs adoravam, como a construção de um estádio próprio, por exemplo.

A avalanche de críticas foi enorme e alguma coisa precisava ser feita para a versão seguinte. Ajustes foram efetuados para o *PES 2015*, mas, sinceramente, nada que nos fizesse realmente ficar plenamente satisfeitos. Após três anos trabalhando com o Fox Engine, no entanto, parece que agora

finalmente toda a lapidação que tantos desejamos começa a se tornar realidade com *PES 2016*.

A Konami não apenas ouviu os apelos dos fãs, mas também percebeu que há uma tradição que acompanha os "PESeiros", pois há um certo componente sentimental que não abandona os mais antigos, que são fãs da série desde o mítico *International Super Soccer 1998* – até hoje lembrado como um divisor de águas da franquia. Não por acaso o slogan de *PES 2016* é "Ame o Passado, Jogue o Futuro" ("Love the Past, Play the Future"). Coincidência? Não, não é.

AS NOVIDADES TÉCNICAS

O gameplay é o grande target da versão 2016 do *PES*, pois é justamente ele que precisava dos maiores ajustes no poderoso Fox Engine. Nesse quesito, temos 7 melhorias significativas:

1. ADVANCED COLLISION SYSTEM O

Sistema Avançado de Colisão introduz um novo algoritmo que calcula a interação dos jogadores em campo, criando resultados diferentes de acordo com cada tipo de impacto. As variáveis de velocidade e intensidade geram diferentes resultados na colisão, com



Álvaro Morata, da Juve italiana

“A série PES é reconhecida por mostrar o futebol em seu melhor e é desenvolvida por um time que realmente ama e entende do assunto”

Erik Bladinieres

resultados muito mais realistas. Também influencia nesse quesito as particularidades de cada jogador: um atleta mais forte tipo Hulk terá um impacto diferente do que um franguinho como Neymar. O talento individual também é diferente – mas aí é outra história. O fato é que esse ACS vai melhorar aquelas situações ridículas de sermos expulsos por uma falta acidentalmente cometida, quando na verdade apenas estávamos tentando tirar a bola do adversário.

2. AERIAL STRENGTH Use o direcional esquerdo para disputar com um jogador mais forte ou para encontrar a melhor posição para cabecear ou dar um voleio. Isso é especialmente importante nas cobranças de escanteio, especialmente quando temos jogadores hábeis nesse tipo de lance, como Mario Balotelli ou Zlatan Ibrahimović. Essa é uma mudança muitíssimo bem-vinda para as disputas aéreas, pois mesmo na versão 2015 ainda acontecia de cabecearmos pra fora uma bola certa, recebida na pequena área adversária, apenas porque o direcional não respondeu como deveria.

3. 1v1 O sistema de controle um contra um foi bem aprimorado para o PES 2016, oferecendo um amplo alcance de movimentos com os controles existentes. O tempo de resposta foi melhorado, permitindo aos jogadores fazer manobras rápidas em situações de pouco espaço, o que também beneficia os dribles, permitindo mudanças súbitas de direção que fazem com que o oponente perca o equilíbrio. É mais ou menos como dribles de futsal, que atletas como Juninho Paulista faziam como poucos. Você poderá usar essas ações precisas e manobras flexíveis para tirar a zaga da jogada. Técnica e precisão de tempo levam o zagueiro a perder o equilíbrio, criando grandes chances do jeito que você imaginava. Mas não pense que vai conseguir esses macetes logo nos primeiros jogos: sugerimos usar e abusar do modo Treino para ficar fera.

4. PERFECT DEFENSE Nas versões de 2014 e de 2015, não foram poucas as

PES 2015 DIRETO NA TV

Agora você pode jogar o PES 2015 direto na TV, sem sequer usar um console. Ele está disponível no serviço de games na nuvem GameFly, que pode ser jogado nas Smart TVs da Samsung.

A Samsung Smart TV games é uma plataforma exclusiva para games que estará disponível em toda linha Samsung Smart TVs em 2015, através da plataforma Tizen. Com a parceria com a GameFly, a Samsung lança no Brasil o serviço de games por streaming, que possibilita aos jogadores desfrutarem de uma extensa lista de jogos na TV – incluindo *Pro-Evolution Soccer* – sem necessidade de um console.



vezes que ficamos frustrados ao sermos expulsos ou cometermos pênaltis ao chegarmos mais forte para impedir um ataque adversário. O sistema Defesa Perfeita promete que a ação no timing certo, o encontram bem dado tira o adversário da jogada e deixa você livre para avançar. Com saídas e toques rápidos de primeira, você cria um contra-ataque fatal.

5. NOVA IA A Inteligência Artificial nunca foi uma maravilha nem no PES e nem no Fifa. Mas o PES 2016 promete mudar isso com seu Intelligent Player AI, em que você pode combinar a ação de 2 ou

3 jogadores simultâneos para criar uma estratégia rápida de ataque. Dependendo do adversário, você escolhe um esquema de jogo agressivo, que prioriza o ataque, e os jogadores não dependem mais do acionamento manual de passes 1-2: agora os passes são feitos de forma inteligente e automática. Esse é o tipo de feature que a gente não vê resultados imediatos: é preciso jogar alguns meses no modo Master League, estudando adversários, para perceber resultados práticos.

6. GOAL KEEPER ID Ah, os goleiros! Saídas erradas, imobilidade na hora im-



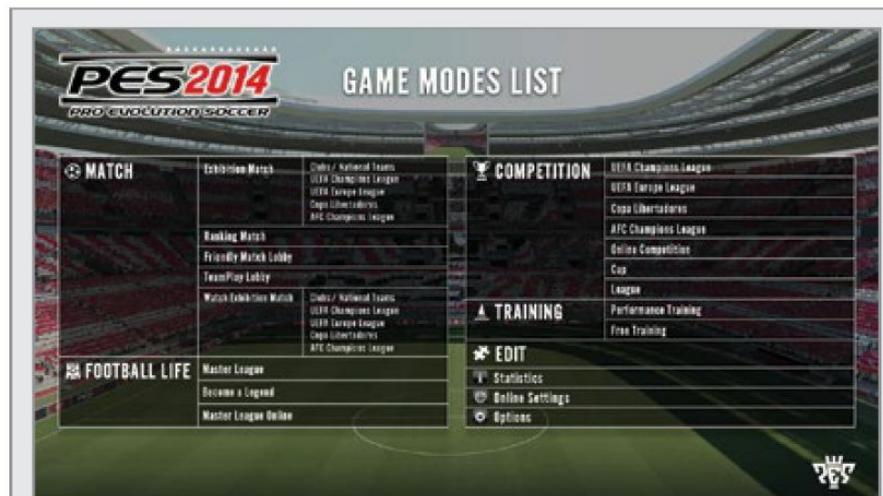
própria, rebotes estúpidos e os tradicionais frangos: os goleiros sempre foram nossa maior causa de controles atirados contra a parede. O sistema Identidade do Goleiro cria novos parâmetros, como Agarradas, Afastamentos, Encontrões e Espalmadas. Isso adiciona personalidade aos jogadores, que podem contar com um agarrão de bola ao invés de uma defesa com soco e até melhorando nas defesas de tiros curtos.

7. CELEBRATION CONTROL Essa é uma novidade do Fox Engine pro *PES 2016*: os jogadores têm total controle sobre as comemorações dos gols para maximizar a empolgação quando marcarem. Comandos aparecem após um gol e com o apertado de um botão desencadeiam comemorações já conhecidas e outras inéditas. Já pensou em dar uma zoadinha em seu amigo na hora que fizer um gol durante uma partida online? Pois é, agora pode.

AS NOVIDADES NOS MODOS

Os principais modos de jogo do *PES* também ganharam aprimoramentos. Conheça os cinco mais significativos.

1. MASTER LEAGUE Nosso favorito foi completamente reformado, transformando profundamente a experiência de gerenciar e jogar com um time por temporadas seguidas. Cada elemento foi redesenhado ou retrabalhado, dos menus vibrantes ao novo sistema de transferência, *PES 2016* traz um dos modos mais integrados da série e redefine a experiência singleplayer. Mas, assim como diversas outras novidades do game, teremos que jogar por alguns meses seguidos para sentir as mudanças.



SERVIÇO ONLINE DE PES 2014 SERÁ DESLIGADO

A Konami anunciou oficialmente que encerrará o suporte online para *PES 2014* no dia 17 de novembro próximo. Com o lançamento do *PES 2016* e os serviços online do *PES 2015* em alta (inclusive agora disponíveis até em Smart TVs), o *PES 2014* online deixará de ter suporte.

“A Konami agradece a todos que fizeram parte das muitas ligas online e competições de *PES 2014*. A comunidade online de *PES* é vital para o processo de desenvolvimento e somos gratos pelo apoio constant demonstrado para com a série”, informou a empresa, em nota oficial emitida em agosto último.

2. DESIGN NOVO Não é apenas nos “bastidores” que o Fox Engine trouxe mudanças, mas também na “casca”. Até os respingos da chuva enquanto um jogador desliza para conseguir a posse de bola ou a grama levantando no escanteio após um chute são novidades visuais que fã nenhum deixa passar batido.

3. CLIMA DINÂMICO Essa é uma novidade curiosa da versão 2016: durante o jogo, o clima muda e pode começar a chover. Até

a versão 2015, o clima era definido antes de o jogo começar e ia assim até o final. Agora, ele muda no meio da partida. Combinado à física mais realista da nova bola, a chuva muda como a partida é jogada, com passes mais rápidos e jogadores menos habilidosos tendo que lutar para manter a bola nos pés. O zagueiro pego em uma dividida agora ficará coberto de grama devido ao escorregão. Esse recurso é aplicado em todos os modos offline, incluindo o



Sistema de colisão foi bem aprimorado



St.Jakob-Park

Reprodução do estádio suíço St. Jakob-Park, com incrível detalhamento do clima dinâmico

Master League, tornando-se um importante elemento para decidir o resultado da partida. Essas mudanças se refletem também nos jogos noturnos, que ganharam iluminação aprimorada e se encaixam também na mudança climática dinâmica.

4. MOVIMENTAÇÃO Os movimentos dos jogadores estão mais reais, mais “humanos”. As novas animações são mais visíveis nos goleiros, que defendem, espalmam, rebatem e repõem a bola de formas completamente diferentes e bem mais reais. Novos chutes, passes, dribles e divididas em incontáveis variações foram adicionadas aos jogadores de linha. Se você prestar atenção aos outros jogadores de seu time, vai perceber que eles reclamam quando você não passa a bola e lamentam quando você erra um chute.

“Acreditamos realmente que com PES 2016 iremos continuar a celebrar a história de PES e tudo o que ela significa, estabelecendo um nível de qualidade nunca antes alcançado em nenhum jogo de futebol”

Erik Bladinieres

Essa nova movimentação também permite enganar seus oponentes com fintas que podem fazer o adversário perder o equilíbrio e cair na direção oposta àquela na qual você se encontra.

5. MUDANÇAS NA BOLA O Fox Engine trouxe diversas novidades à física de movimentação da bola desde o PES 2014. Agora, isso foi um passo adiante e fica bem mais palpável no novo game. Cada giro, quicada ou ricochete foi calculado usando

dados físicos de uma bola real, ajudando a manter cada momento em cada partida único e imprevisível.

AS NOVIDADES MAIS PEDIDAS

Através de um profundo estudo com o feedback dos fãs ao redor do mundo, PES 2016 traz quatro mudanças visando exclusivamente atender aos fãs:

1. MyCLUB Desde que foi lançado, em 2014, o MyClub recebe updates semanais e mantém um “diálogo” constante com os fãs. A melhoria introduz sistemas de níveis de jogadores e players exclusivos para o modo. Utilize o GP adquirido através de partidas ou moedas MyClub para experimentar um gerenciamento realístico de clubes, combinado com o esforço dos jogadores para crescerem na sua equipe. Escolha os empresários, contrate os técnicos e construa a estratégia baseada nos objetivos do seu time.

2. ÂNGULO DINÂMICO O novo ângulo dá uma visão mais ampla do campo, permitindo planejar melhor e ajustar seus jogadores para competir em bolas aéreas ou ver a movimentação inteligente graças à IA dos jogadores. Dependendo de onde a bola



Modo Treino: não o despreze, ele vai ajudar a se familiarizar com as novidades



estiver no campo, a câmera se ajusta aproximando ou afastando para garantir que o usuário tenha a melhor visão possível durante o jogo. Essa é uma mudança muito bem-vinda, pois não são poucas as vezes que em uma jogada perdemos a chance de passar para um companheiro melhor posicionado simplesmente porque não o vimos em tempo na tela. E nem sempre olhar no Hud rapidamente ajuda a localizar companheiros livres.

3. COMENTARISTAS Novos narradores e comentaristas foram acrescentados às versões europeias, mas para nós brasileiros a mudança mais marcante nesse quesito é a adição de comentários mais atualizados sobre determinados atletas. Paulo Henrique Ganso, por exemplo, sempre foi um “gênio” nas versões anteriores do PES. Agora, é apenas um dorminhoco acomodado em campo. A narração de Sílvio Luiz e comentários de Mauro Beting continuam.

4. IMPORTAÇÃO DE IMAGENS Usuários de PS3 e PS4 podem importar imagens para dentro do jogo para reproduzir perfeitamente qualquer uniforme de time ou emblema que desejarem – incluindo o dos técnicos. Ou seja, se você é torcedor do Clube do Remo ou do Paysandu, que infelizmente dificilmente um dia estarão no PES, agora pode criar seu time com uniformes e distintivos reais.

EXCLUSIVIDADE EUROPEIA

Em uma parceria feita para durar pelo menos três anos, a Konami terá exclusividade da Champions League, Europa League e Euro 2016 para o PES 2016.

EURO 2016 tem 24 times se reunindo na França para a fase inicial de grupos antes de progredir para os estágios eliminatórios. Os times classificados de toda a Europa competirão pela famosa Henry Delauney Cup, com o jogo de abertura sendo dispu-

tado em 10 de junho e a grande final acontecendo no estonteante Stade de France apenas um mês depois. Durante esse período, 50 partidas serão jogadas com os maiores talentos do futebol Europeu.

“Nós estamos extremamente orgulhosos de poder trabalhar com a UEFA em relação a Euro 2016,” comentou Erik Bladinieres, diretor de marcas da Konami para a Europa. “A série PES é reconhecida por mostrar o futebol em seu melhor e é desenvolvida por um time que realmente ama e entende do assunto. Nós estamos comprometidos em representar a Euro 2016 de forma a refletir com perfeição o status deste torneio tão épico. A Euro 2016 será uma reunião de talentos Europeus e nosso compromisso é produzir a representação definitiva deste futebol de altíssimo nível.”

“Estamos muito felizes em expandir nossa colaboração de sucesso com a Konami para a nossa competição de seleções nacionais”, disse Guy-Laurent Epstein, diretor de marketing da UEFA. “A Konami é uma grande parceira de licenciamento e tem produzido games de primeira linha com nossas competições de clubes há muito tempo. Estamos ansiosos por este novo capítulo na série PES, criado especialmente para a UEFA Euro 2016, assim atraindo ainda mais os fãs de futebol na Europa e

“O Brasil é muito importante para o PES, tanto que vocês viram nosso esforço por aqui, como a exclusividade com Corinthians, os 20 times brasileiros, os quatro que foram rebaixados”

André Bronzoni

também para o resto do mundo.”

Mas antes que você já comece a salivar, vale lembrar que a Euro 2016 não estará nesta versão de lançamento do *PES 2016*: ela virá em forma de um patch que será lançado em janeiro do próximo ano.

AH, OS CLUBES BRASILEIROS...

Ao contrário do concorrente *Fifa 16*, o *PES 2016* terá clubes brasileiros – alguns com exclusividade. Até o Corinthians, que no passado fez até propaganda ridicularizando o *PES* e exaltando o *Fifa*, recebeu uma quantia extra para ser exclusivo da versão 2016 do game. Money talks!

Flamengo, Goiás e Sport Recife também fecharam contrato de exclusividade com a Konami e estarão apenas no *PES*. A negociação, no entanto, não foi simples: a Konami teve que abrir o bolso para tirar, por exemplo, o Corinthians do principal rival, o *Fifa*. O valor exato é mantido em sigilo, mas comenta-se que foi pago um pouco mais de R\$ 500 mil ao clube paulista.

Atlético-MG, Atlético-PR, Avaí, Chapecoense, Corinthians, Coritiba, Cruzeiro, Figueirense, Goiás, Grêmio, Internacional, Joinville, Palmeiras, Ponte Preta, São Paulo, Sport e Vasco são os times brasileiros que estarão no *PES 2016*. A Konami só não conseguiu a licença de alguns elencos, pois o direito de imagem dos jogadores foi justamente o que atrapalhou a negociação dos dois jogos no último ano.

O game também terá estádios brasileiros, como Arena Itaquera, Morumbi, Vila Belmiro e Mineirão. Vale lembrar que Estádio do Escorpião também estará no jogo: trata-se do Maracanã, que não cedeu os direitos

PES NA MEIA

A Konami fechou uma parceria para que o logotipo do *PES 2015* apareça nos meiões e em acessórios esportivos da Sockatyes para as partidas das ligas espanholas La Liga BBVA e Liga Adelante.

A aplicação em forma de painel fica presente no meião dos jogadores de 14 times da Liga BBVA e em outros 12 da segunda divisão, a chamada Liga Adelante. A Sockatyes é um parceiro oficial da La Liga de Fútbol Profesional (LFP), o comitê regulatório e autoridade máxima das ligas do futebol espanhol.

“Estamos felizes em trabalhar com um parceiro tão inovador como a Sockatyes”, comentou Tomotada Tashiro, presidente da Konami. “Nós já desfrutamos de laços próximos com a LFP e ser a primeira grande companhia a usufruir de uma ferramenta de marketing tão inteligente é uma grande honra. Estamos comprometidos em achar novas formas originais para levar a mensagem da qualidade do *PES 2015* para novos públicos e este acordo nos permite fazer justamente isso.”



de imagem para a Konami. Mas como o nome do jogo é editável, basta entrar no menu Editar do *PES 2016* e renomear o estádio. O *Fifa 16* não tem nenhum estádio brasileiro.

Enfim, não faltam novidades para os fãs da franquia. “*PES 2016* será o melhor jogo da série,” garante Erik Bladinières. “E isso é basicamente devido ao retorno e apoio apaixonado dos usuários e da comunidade,

que nos ajudaram a voltar à essência do que é *PES*. Acreditamos realmente que com *PES 2016* iremos continuar a celebrar a história de *PES* e tudo o que ela significa, estabelecendo um nível de qualidade nunca antes alcançado em nenhum jogo de futebol. Que venham mais 20 anos!”

PAPO SÉRIO COM O GERENTE

Para descobrir o que mais a Konami está planejando em termos de *PES* para o mercado brasileiro, fomos conversar diretamente com o gerente da marca *PES* para as Américas.

EGW: Qual é a real importância do mercado brasileiro para o *PES 2016* e para a franquia hoje em dia?

André Bronzoni: O Brasil é muito importante para o *PES*, tanto que vocês viram nosso esforço por aqui, como a exclusividade com Corinthians, os 20 times brasileiros, os quatro que foram rebaixados, a Libertadores – que é um baita de um torneio importantíssimo para o Brasil. Vocês são muito importantes para a gente.

Alguma razão em especial para a escolha de Neymar para a capa de *PES 2016*?

O Neymar é o melhor jogador do Brasil hoje em atividade. Além de ele ser bom em frente às câmeras, ter muita personali-



de, é o quinto jogador mais importante do mundo. Então acho que ele responde por si só: joga muito!

Além do novo sistema de transferências, que outras novidades podemos esperar do Master League no PES 2016?

O MyClub está chegando com um novo sistema de nível, mais dinâmico, temos importação de imagens para o PS4 exclusivamente, dentre outras coisas.

O Fox Engine estreou no PES 2014 e os resultados não tiveram uma boa resposta dos fãs mundo afora. Seu uso, no entanto, melhorou muito na versão 2015. O que mudou desde então para que a Fox Engine consiga os melhores resultados em PES 2016?

Eu acredito que as mudanças serão bem visíveis, sim. Tivemos uma curva de aprendizado com o Fox Engine desde a estreia em 2014 e acredito que esse será um bom ano para o novo motor gráfico.

Algumas funcionalidades muito legais desapareceram desde o início da era Fox Engine – tais como construir seu próprio estádio. Existem planos para trazer tais features de volta?

Não posso falar sobre isso, desculpe-me.

Nós pudemos perceber que o ACS [Advanced Collision System] foi altamente aprimorado para o PES 2016. O que podemos esperar desse renovado sistema?

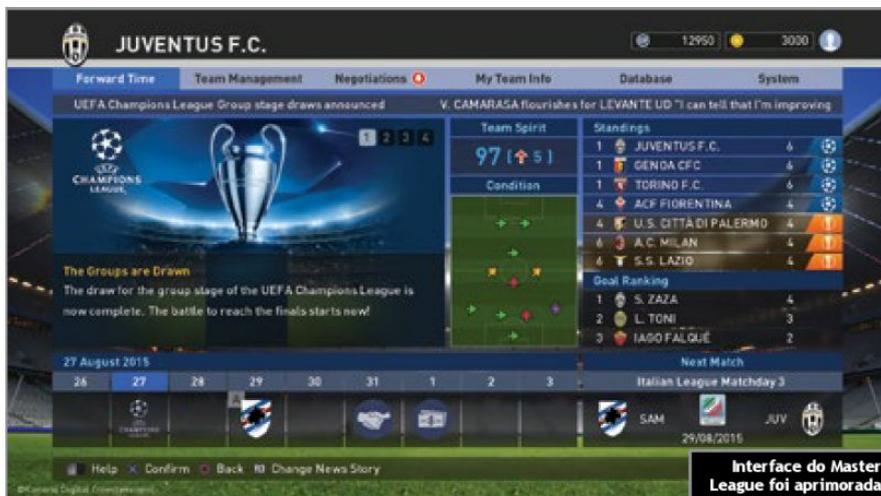
A colisão no ar, o jogo aéreo, tudo isso está realmente muito bom. Jogadores mais fracos podem atrapalhar os mais fortes e isso muda totalmente as jogadas. Tudo também depende do juiz para dar falta ou não [risos].

As bolas aéreas chegaram a ser um problema bem incômodo nas edições anteriores de PES. Como o recurso Aerial Strength deve mudar e fazer com que os jogadores tenham melhores resultados nas bolas aéreas?

O sistema de colisão é o responsável pela melhora no jogo aéreo. Ele influenciou muito nas melhorias da bola no ar. Mas isso varia de acordo com cada time.

“Tivemos uma curva de aprendizado com o Fox Engine desde a estreia em 2014 e acredito que esse será um bom ano para o novo motor gráfico”

André Bronzoni



Interface do Master League foi aprimorada

Às vezes desistimos de uma bola para poder evitar uma falta – por exemplo quando o adversário também está disputando a mesma bola. Mas mesmo quando não tocamos no controle, o jogador continua o movimento e acaba cometendo a falta. Este tipo de situação pode mudar com o novo sistema de controle 1x1?

Pode e não pode. Depende muito da jogada e do jogador. Isso é algo bem relativo, vai depender muito do físico dele e da física do jogo.

O sistema Perfect Defense é um recurso incrível, mas não é complicado demais saber o timing correto e evitar situações de falta?

Sim e não também. É muito complicado e depende dos mesmos fatores quanto a pergunta anterior. Depende totalmente do jogador em questão, dentro e fora da tela.

Em edições anteriores podíamos programar uma comemoração para cada jogador após marcar um gol. Como o recurso Celebration Control deve mudar isso? Não existem mais comemorações pré-programadas?

Não necessariamente, porque pode ser que essa comemoração seja decidida anteriormente no Became A Legend.

O sistema Dynamic Weather pode mudar de alguma forma o gameplay?

É um sistema muito regional: a probabilidade de chuva na Inglaterra será maior do

que a de chover aqui no Itaquerão, que é diferente de Santos, que é diferente do Rio, que é diferente de Minas Gerais. O clima do mundo real interfere nas chances dentro do game.

O modo MyClub foi um grande sucesso em PES 2015. Quais são as novidades e melhorias agora para o PES 2016?

O sistema de nível do MyClub vai surpreender a todos. Nele, você não precisa mais vender o jogador, você pode evoluir-lo e seus atributos irão se elevar. Obviamente, ele tem um limite, um teto, mas ao menos isso se torna mais dinâmico para gerenciar seus jogadores.

Em PES 2014 e 2015, algumas locuções em português do Brasil usam gravações da edição de 2013. Por conta disso, acabamos ouvindo algumas coisas surreais: diferentes tons de voz, diferentes tons de interpretação e isso até numa mesma frase. Isso deve mudar?

Sim, isso muda no PES 2016. Temos mais personalidade na interpretação.

Esta edição 2016 ganhará vida no ano do 20º aniversário da série. Como você se sente trabalhando numa franquia que está viva e forte após 20 anos?

É uma honra trabalhar nessa franquia, ainda mais com duas décadas nas costas. É um desafio tremendo, mas pretendo honrar e lutar por mais vinte anos! Só peço que joguem o PES 2016, pois ele está incrível, tem várias coisas novas, várias essências novas, mas ainda com aquele jeitão de *Winning Eleven*. 🎮

Entrevista conduzida por Felipe Camarossi



Plataformas: PC, PS3, PS4, X360, XO | **Estúdio:** PES Productions/Konami | **Editora:** Konami | **Lançamento:** Setembro/2016

HEROBRINE EM QUADRINHOS

As aventuras em quadrinhos de Herobrine chegam ao Brasil através da série Minecraft Comics. São muitas aventuras, suspense e humor nas HQs de Maria E. Martin, que mandou uma mensagem aos fãs brasileiros

Não há como negar que *Minecraft* se tornou um ícone gigantesco, sendo uma espécie de *Super Mario Bros.* da atual geração. Assim como a série do bigodudo, *Minecraft* conseguiu expandir seu icônico universo para além do jogo. Bonecos, mochilas, chaveiros e até os brinquedos Lego possuem coleções inspiradas nos bloquinhos. Agora, chega ao Brasil *Minecraft Comics*, uma série em quadrinhos inspirada no jogo.

O protagonista é uma das maiores lendas urbanas, Herobrine. O misterioso personagem acabou se tornando parte do folclore do game pela comunidade e, para sabermos um pouco mais da série, do herói e de como é transportar esse mundo fantástico para o papel, entrevistamos a criadora Maria E. Martin.

EGW: Como *Minecraft* se tornou uma fonte de inspiração para você?

M. E. Martin: O mundo de *Minecraft* oferece possibilidades intermináveis em muitos



“Herobrine se tornou uma lenda entre fãs de *Minecraft*, uma figura misteriosa e cheia de segredos, por isso o escolhemos como protagonista”

M. E. Martin

níveis: aventura, criatividade, sobrevivência. Era o cenário perfeito para uma série de aventura em quadrinhos.

Herobrine é uma lenda abraçada pela comunidade de tal maneira que se tornou um ícone da geração atual. Sua escolha como protagonista em *Minecraft Comics* é relacionado a todo esse “mistério” em volta dele?

Sim. Herobrine se tornou uma lenda entre fãs de *Minecraft*, uma figura misteriosa e cheia de segredos, por isso o escolhemos como protagonista. Como é apenas metade humano, ele possui superpoderes que ficam mais evidentes à maneira que as aventuras se desenrolam.

***Minecraft* tem gráficos bastante simples. Apesar disso, deve ser bem difícil reproduzir o mundo cúbico nos quadrinhos. Como você conseguiu fazer eles ficarem tão legais no papel?**

De vez em quando, é bem desafiador reproduzir algumas imagens no estilo “quadrado” de *Minecraft*, especialmente quando desenhamos os personagens. Por outro lado, é muito divertido manter os quadrinhos bem autênticos em relação ao jogo original.

A pergunta que não quer calar: será que teremos finalmente uma participação de Steve no futuro?

Sim, com certeza! É apenas uma questão de tempo até Herobrine e seus amigos cruzarem caminhos com Steve, o amado herói do jogo.

A série está começando no Brasil e os heróis estão começando suas aventuras. Podemos esperar aprender mais sobre a origem de Herobrine e seus superpoderes?

Certamente. Ao longo da série, os leitores vão notar que há muito mais sobre Herobrine do que se acha no começo. Não apenas seus superpoderes mas, assim como todos os heróis, Herobrine é uma força benéfica e seus amigos sempre irão enfrentar o mal, como monstros, bruxas, injustiças e muitos outros no incrível mundo de *Minecraft*.

Quais são suas expectativas em relação ao lançamento no Brasil?

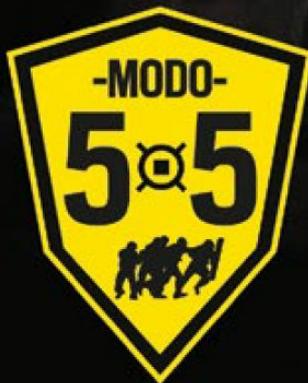
Bem, a série está indo muito bem, ganhou o primeiro lugar nos Estados Unidos e também na Alemanha, então vamos torcer para marcarmos o terceiro “gol” indo bem também no Brasil. 🎮



A série *Minecraft Comics* você encontra em livrarias, gamestores e bancas de sua cidade. Se não encontrar, adquira os exemplares na loja online www.popster.com.br



ACABOU A NEGOCIAÇÃO!



 /UBISOFT.BRASIL

 /UBISOFTBRASIL

 @UBISOFTBRASIL

 RAINBOW6.COM

TOM CLANCY'S

RAINBOWSIX SIEGE



ELEITO MELHOR SHOOTER DA E3 2015



18



É PARA TREMER O UNIVERSO

Naruto, Monkey D. Luffy, Seiya, Ichigo Kurosaki, Goku... Quem ganharia em uma briga entre eles? Pois é isso que o jogo propõe ao comemorar os 45 anos da mais clássica revista japonesa de mangás



Quem venceria uma disputa entre Monkey D. Luffy e Naruto? Seria Seiya capaz de vencer Ichigo Kurosaki? Existe alguém que poderia derrotar Goku? Se você é um fã dos quadrinhos e animações japonesas, com certeza já tentou responder alguma destas perguntas, não é? Imaginar o confronto entre os personagens que habitam a cultura pop é um dos assuntos preferidos dos amantes de quadrinhos e animações e isso vale em dobro quando o assunto são os heróis e vilões japoneses, afinal, a busca para se tornar "o mais forte" é um tema comum na literatura oriental. Pois essa é uma "brincadeira" que alcança um novo nível com a chegada de *J-Stars Victory Vs* ao Ocidente.

O game, que comemora os 45 anos da *Weekly Shōnen Jump*, revista de mangás de maior sucesso no Japão, chega trazendo alguns dos personagens mais famosos da publicação, em disputas tão épicas quando as retratadas nas páginas das revistas em quadrinhos ou nas telas das nossas TVs.

O título foi lançado em março do ano

passado por lá, mas somente agora deixa a terra do sol nascente com o título de *J-Stars Victory Vs+* e, se você ainda não teve a oportunidade de conferir o game, a brincadeira é muito simples. Escolha uma dupla de combatentes e enfrente outras equipes em grandes arenas abertas, nas quais vale tudo para derrotar os inimigos, de socos e chutes, até leigans e genki dama.

Além dos modos tradicionais apresentados na versão japonesa, o game também vem ao Ocidente com um modo Arcade para aqueles que não estejam muito interessados na narrativa e queiram ir direto para o que interessa, ou seja, a boa e velha porrada virtual. Os combates, por sinal, são exatamente como os retratados nas histórias: cheios de efeitos, frases divertidas



Uma hora o "joguinho" vira porrada mesmo...

das e poses mirabolantes, além de golpes superpoderosos e que destroem o cenário ao redor.

Com uma seleção de personagens de fazer inveja, o título reúne 40 deles, pertencentes a mais de 20 franquias diferentes. É uma lista que vai deixar qualquer Otaku emocionado e indeciso entre tantas opções.

Sendo o quarto jogo que reúne os personagens da Jump e o primeiro a deixar o Japão, a vinda de *J-Stars Victory Vs+* marca um feito histórico e, para comemorar este momento, a **EGW** falou com exclusividade com o produtor do game, que nos contou um pouco sobre o jogo.

A VOZ DE NAKAJIMA

EGW: *J-Stars Victory Vs* celebra os 45 anos de aniversário da Jump. Qual é a emoção e a responsabilidade de fazer parte de um projeto desse porte?

Koji Nakajima: Sou um grande fã das publicações da Jump, então foi muito bacana trabalhar com tantos personagens da revista em um único jogo. Queríamos que todos os personagens tivessem o seu destaque, para que não fossem "apenas mais um" entre tantos outros. Todos são importantes, com características distintas.

Como foi o processo seletivo para se escolher os personagens pro game?

É o 45º aniversário da revista, então pesquisamos alguns dos personagens históricos mais famosos que passaram por suas páginas, os mangás que hoje estão sendo publicados pela revista e também os personagens que os fãs mais gostavam. Levamos esses nomes até a Shueisha, que é a editora da publicação, e discutimos com eles quais seriam os personagens que acreditavam ser mais apropriados para se ter no game. No final, tomamos a decisão em conjunto.



“Por mais que você possa conhecer os heróis de *Naruto* ou *Dragon Ball*, combiná-los com personagens de outras franquias gera equipes mais poderosas”

Koji Nakajima

Quais são os desafios em se trabalhar com tantos personagens ao mesmo tempo, já que alguns tem características muito diferentes uns dos outros? Como vocês administraram a propriedade intelectual de cada um?

Os personagens são realmente muito diferentes uns dos outros. Alguns nem mesmo são lutadores e nunca chegam a lutar ou utilizar golpes em suas histórias. De certa

forma, imaginar uma linha de ataques e habilidades para esse tipo de personagem foi o ponto inicial da produção do jogo, pois precisamos pensar em como eles iriam se movimentar no game, como os seus golpes iriam ser, para que todos os seus movimentos sejam compatíveis com suas ações em suas histórias. Goku, por exemplo, pode voar durante as lutas porque ele é capaz de fazer isso em *Dragon Ball Z*. Então, olhar para o personagem e fazer com que seus movimentos sejam verossímeis ao que ele faz em sua própria história foi um fator muito importante para levamos em consideração.

No game, existem personagens muito famosos, mas também alguns pertencentes a franquias menos conhecidas. Como incentivar o jogador a experimentar os personagens que ele não conheça ou não tenha muito contato?

O jogo traz uma mecânica com batalhas entre times e, por mais que você possa conhecer os heróis de *Naruto* ou *Dragon Ball*, combiná-los com personagens de outras franquias pode gerar equipes mais pode-



Movimentos mais verossímeis são a marca do game

“Os fãs querem alguns nomes, como Captain Tsubasa, que sei que os brasileiros gostariam de ver. Se fosse uma decisão só nossa, colocaríamos mais personagens”

Koji Nakajima

rosas. Tudo vai depender da combinação de personagens e do jogador estar aberto a experimentá-los. Esta é uma forma que encontramos no game de fazer os jogadores experimentarem diferentes formações e assim jogarem com personagens variados. Também queremos que, ao controlar esses heróis, os jogadores se interessem em conhecê-los melhor e passem a acompanhar os seus mangás ou animes.

Como vocês esperavam que fosse a reação dos fãs ao jogo?

A Jump está em circulação no Japão há muito tempo, então achamos que os fãs japoneses iriam querer experimentar o game porque conhecem os personagens e querem jogar com eles. Incluímos personagens muito conhecidos do público, mas também existem alguns que não são tão conhecidos e para nós é muito empolgante reunir todos eles. Essa deve ser a primeira vez que um jogo com tantos personagens, pertencentes a tantas franquias diferentes, será lançado fora do Japão e esperamos que isto continue a acontecer no futuro.

No passado, o jogos da Jump foram lançados para o Nintendo DS. Existe alguma chance de o game chegar ao Nintendo 3DS?



Existe um humor muito particular em J-Stars: o duro é entender...

O QUE É A PUBLICAÇÃO WEEKLY SHŌNEN JUMPS

O que *Cavaleiros do Zodíaco*, *Bleach*, *Dragon Ball* e *Naruto* têm em comum? Se você é um fã de mangás, ou entende alguma coisa de cultura pop japonesa, provavelmente já sabe que eles são mangás de sucesso no Japão e que se tornaram animes de grande audiência. O que você talvez não saiba é que todos eles iniciaram sua trajetória na mesma revista.

A Weekly Shōnen Jump é hoje a revista de mangás mais vendida do Japão e desde o seu lançamento, em 1968, foi a responsável por lançar alguns dos títulos de maior sucesso da terra do sol nascente. Goku, Kenshin Himura e Yusuke Urameshi são apenas alguns dos exemplos dos personagens que tiveram suas histórias de sucesso narradas em suas páginas, contos que são distribuídos de forma diferente da que conhecemos aqui no Brasil.

Enquanto estamos acostumados a consumir histórias de apenas uma série, no Japão revistas como a Jump vendem grandes miscelâneas de mangás por semana, cada edição contendo um capítulo de vários títulos, de uma forma similar ao que as revistas da DC e Marvel fazem por aqui. Apenas quando vários capítulos de uma série são lançadas elas são vendidos naqueles pacotes que conhecemos.



Como produtores de jogos, queremos disponibilizar nossos títulos para as plataformas que os jogadores tenham em mãos, mas no momento não existem planos para lançá-lo no Nintendo 3DS.

DO ORIENTE PARA O OCIDENTE

O game foi lançado no Japão há algum tempo. Porque trazê-lo somente agora para o Ocidente?

Basicamente, por conta do trabalho de dublagem dos personagens. Por ter muitos heróis, o jogo conta com muitas vozes e gravar todas estas linhas de diálogos é um processo que demora muito tempo. Na verdade, já que fazem alguns anos desde o lançamento do último game da série Jump

no Japão, coordenar esse tipo de trabalho em duas versões ao mesmo tempo seria muito difícil para nós. Foi por isso que demoramos um pouco mais para trazer esta versão para ao Ocidente.

Qual é o seu personagem preferido desse projeto?

Gosto muito de jogar com Luckyman. Mesmo que ele não seja o mais poderoso – na verdade ele é um pouco fraco – ele é um sortudo e nós implementamos esta idéia no game. Quando você jogar com ele, você verá o que quero dizer. É muito divertido.

Existe algum personagem que não esteja no game e que você gostaria de introduzir no futuro?

Existem muitos deles [risos]. Mesmo com tantos personagens, ainda existem muitos outros da história da Jump que não foram incluídos no game, é difícil escolher apenas um. Sabemos que os fãs querem alguns nomes como Captain Tsubasa, que achamos que é um heróis que os brasileiros gostariam de ver, mas a coisa não é tão simples como parece. Se fosse uma decisão só nossa, colocaríamos mais personagens, mas é uma questão de discutir com outras partes. 

Entrevista conduzida por Hugo H. Pereira e Igor Andrade



Plataformas: PS3, PS4, PSV | Estúdio: Spike Chunsoft | Editora: Bandai Namco | Lançamento: Junho/2015

J-STARS VICTORY VS+

a partir de:
R\$ 179,90



ID 4967142



ID 4967143



JURASSIC WORLD



ID 4822458

ID 4822457

ID 4822462

ID 4822463

a partir de:
R\$ 79,90

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

Teleendas
4002-3050

UNCHARTED VERSÃO 3 EM 1

A reunião de três grandes sucessos da época do PlayStation 3 da série *Uncharted* ganha um banho de tecnologia para debutar no PlayStation 4 com toda a pompa que os títulos originais tiveram à época



Remodelação total dos personagens e das texturas, com cores e iluminação diferenciadas rodando a 60 FPS (frames por segundo) e resolução 1080p. A promessa de *Uncharted: The Nathan Drake Collection* é de trazer ao mundo da alta definição do PlayStation 4 as aventuras clássicas de Nathan Drake que fizeram tanto sucesso no PlayStation 3, acrescentando como bônus o modo Photo e muitos novos troféus inéditos até agora. Como não ficar com água na boca?

Essa coletânea anabolizada para o PS4 contém as aventuras de *Uncharted: Drake's Fortune*, *Uncharted 2: Among Thieves* e *Uncharted 3: Drake's Deception*, que antes só existiam em versões para o PS3. Cada uma tem seu próprio charme e todas mantêm um nível similar, bem alto, próprio dos jogos de primeira grandeza que recebem o rótulo de AAA.

O primeiro de todos da série *Uncharted* é o inesquecível *Drake's Fortune*, de 2007. Uma combinação de ação com aventura em terceira pessoa leva o protagonista Nathan Drake, descendente do explorador

Sir Francis Drake, a procurar o famoso El Dorado na América do Sul. Acompanhado da jornalista Elena Fisher e do mentor Victor Sullivan, o grupo precisa enfrentar piratas e mercenários.

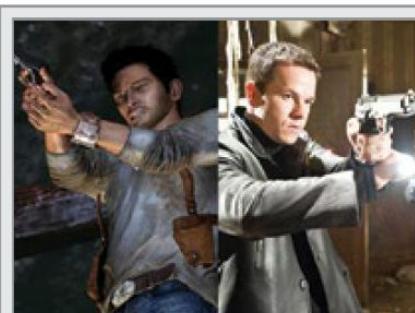
O segundo jogo, *Uncharted 2: Among Thieves*, de 2009, Nathan é levado à extrema pressão física e mental para descobrir a verdade sobre o destacamento perdido

de Marco Polo no Vale de Shambhala, no Himalaia. Na viagem ao Nepal, Nathan mais uma vez é acompanhado de Elena e Victor, mas dessa vez também temos a presença de três novos personagens: Chloe Frazer (que obviamente vai fazer par romântico com Nathan), Harry Flynn (o malandrão da história) e Zoran Lazarević (criminoso de guerra sérvio, principal inimi-



The Nathan Drake Collection traz o melhor do *Uncharted* de PS3 para o PS4

Esta é Katherine Marlowe, antagonista que teve seu debut em *Uncharted 3*



UNCHARTED NO CINEMA

Vai ser difícil aguentar a ansiedade até junho de 2017, mas teremos que esperar até lá para ver o filme *Uncharted*, que a Sony havia prometido para 2016, mas que foi adiado para o ano seguinte.

Anunciado inicialmente em 2009, o projeto para o filme tornou-se extremamente conturbado, com entra-e-sai grande de diretores, atores e escritores. Em anos diferentes, David O. Russell (*American Hustle*, *O Âncora*), Neil Burger (*Sem Limite*, *Divergente*) e Seth Gordon (dos seriados *Modern Family* e *The Office*) foram anunciados como diretores, mas todos acabaram desistindo depois.

Entre os atores, Mark Wahlberg está confirmado para o papel de Nathan Drake, enquanto Robert DeNiro deve ser Victor Sullivan. Os papéis femininos de Elena e Chloe ficarão para Amy Adams e Scarlett Johansson.

O roteiro começou a ser escrito por Seth Rogen (*Vizinhos*, *A Entrevista*, *O Virgem de 40 Anos*) e Evan Goldberg (*A Entrevista*, *Superbad*), mas ambos também deixaram o projeto. "Vai ser um novo Indiana Jones. Se eu soubesse como fazer para que não parecesse com Indiana Jones, eu faria", justificou Goldberg ao entregar o cargo.

O roteiro ficou entou nas mãos de Mark Boal, jornalista das revistas *Rolling Stone* e *Playboy*, que escreveu o enredo do *Call of Duty: Advanced Warfare*.

Mesmo para quem já jogou esses três títulos no PS3, poder apreciá-los com todo o poder gráfico do PS4 é um deleite que apenas quem é gamer vai entender por completo

bora não saibamos muito sobre o enredo ainda, é esperado que a dinâmica entre Drake e Sam seja o ponto alto da história, bem como a tensa relação amorosa de Drake e Elena – cujo retorno foi confirmado na demo da E3.

Vale lembrar também que, apesar de ter sua força nos consoles maiores, a série *Uncharted* também teve títulos alternativos, como *Uncharted: Golden Abyss* (PSV, 2011) e *Uncharted: Fight for Fortune* (card game para PSV, 2012)

Depois de tanto jogarmos com Nathan Drake em tantas aventuras, agora só falta inventarem um filme. Opa, perai... 🎮



Plataforma: PS4 | Estúdio: Naughty Dog | Editora: Sony | Lançamento: Outubro/2015

go nesse game). Além de ter introduzido o modo multiplayer à série, *Among Thieves* também apresenta interessantes mecânicas novas (pra época) de stealth.

Dois anos mais tarde, tivemos *Uncharted 3: Drake's Deception*, que leva nosso herói para os desertos árabes, especialmente para o de Rub' al Khali. Nathan e Victor partem em busca de Iram of the Pillars, conhecida como "Atlântida das Areias", uma lendária cidade perdida na península árabe. Elena e Chole voltam a aparecer no enredo, mas agora com participações bem menores. Entre os novos personagens, temos dois novos aliados (Charlie e Salim) e três novos inimigos (Katherine Marlowe, Talbot e Ramesses).

VALE PARA TODO MUNDO

Mesmo para quem já jogou esses três títulos, poder apreciá-los com todo o poder gráfico do PS4 é um deleite que apenas quem é gamer vai entender completamente. E quem só jogou um deles – ou mesmo nenhum –, essa é a chance de ter tudo no pacote só. Na verdade, a gente vê *The Nathan Drake Collection* não apenas como uma forma de ter as aventuras todas juntas, mas de ter o excepcional aperitivo para *Uncharted 4: A Thief's End*, que fecha esse arco do enredo e tem lançamento previsto para o próximo ano.

Nossa equipe pôde provar de perto o gostinho de *A Thief's End* durante a E3 deste ano, na Califórnia: o jogo surpreende nos gráficos, apresentando modelos e expressões faciais bem mais realistas, assim como belíssimos cenários. O gameplay se mostrou bem alinhado com todos os outros títulos da série. Atirar, esconder-se e entrar em brigas mano a mano parece continuar tão divertido quanto sempre foi desde o primeiro *Uncharted*.

No geral, o novo jogo dá indícios de não ser tão linear quanto os três primeiros. Em-



Elena Fisher, par de Nathan desde o primeiro jogo: não é a cara da Scarlett Johansson?

VALE MESMO PAGAR POR ISSO?

Será que as microtransações realmente são uma espécie de pacto com o diabo? Você está gastando mais do que devia? Descubra por que o sistema que explodiu com os jogos mobile não é aquele câncer que dizem ser



Quem já curti videogames durante a década de 1990 ou até mesmo início dos anos 2000, já percebeu o quanto a indústria mudou. Antes, comprávamos nossos games e a relação com a publisher acabava por aí. Não nos preocupávamos muito com nomenclaturas e tantos modelos de venda como atualmente. Termos como “DLC”, “season pass” e “microtransações” são parte de um glossário que inexistia naquela época, mas já integra nossa realidade atual. Mas será que esses modelos realmente são apenas frutos da ganância ou também maneiras encontradas pelas empresas de dar uma mãozinha para os jogadores com menos tempo livre?

Como o arco de assuntos a se abordar é grande e poderia ocupar uma revista inteira, desta vez focaremos apenas nas microtransações. O modelo oferece itens digitais, mas vendidos com dinheiro real. Os exemplos mais proeminentes são as skins alternativas de personagens, equipamentos que o tornam mais forte ou novas

chances para passar uma fase muito difícil, entre outros. E esse sistema pode ser muito útil para os jogadores, a despeito das polêmicas.

Uma pequena vasculhada pelas redes sociais e podemos identificar uma série

de problemas contemporâneos: quem tem tempo pra jogar, não tem dinheiro para comprar os lançamentos; Já quem trabalha, nem sempre consegue tirar seu game favorito da prateleira ou se dedicar a um MMO como *World of Warcraft*.



Preenchendo essa lacuna entram os jogos gratuitos, principalmente os MMOs como *Warcraft* e MOBAs como *League of Legends*. Porém, não é exclusividade apenas de quem tem bastante tempo nas mãos, já que uma partida desse gênero ocupa um tempo médio de 40 minutos, sendo também perfeito para aqueles que não podem se dedicar a títulos AAA de grandes proporções, como *The Witcher 3: Wild Hunt*.

COMO APROVEITAR O SISTEMA

Embora o começo desse sistema tenha sido desastroso, usando como exemplo jogos sociais como *Farmville*, que o obrigavam a esperar ou abrir a carteira apenas para continuar jogando, hoje existem formas reais de aproveitar o sistema sem se prejudicar. Vejamos três exemplos:

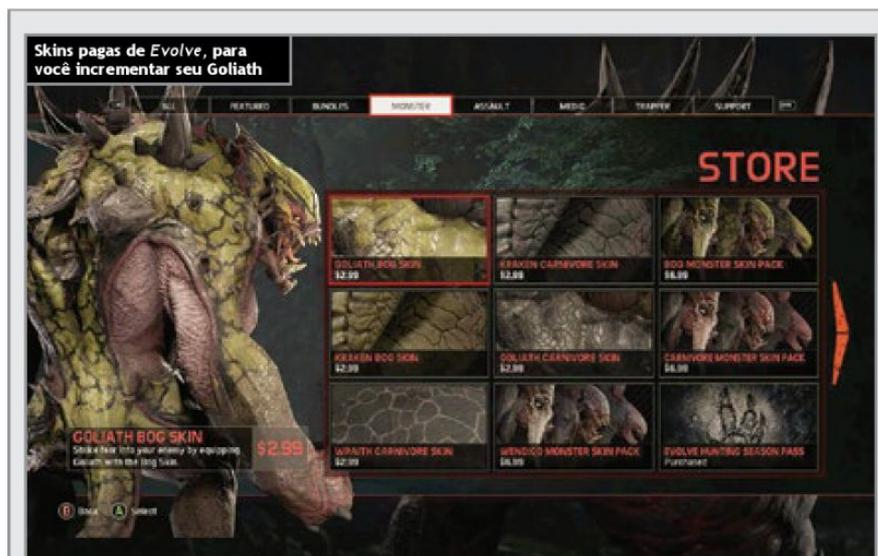
ROTATIVIDADE Jogos como *League of Legends* e *Killer Instinct* permitem ao jogador um nível de personalização de acordo com seu bolso. Esses games são gratuitos e liberam uma quantidade determinada de personagens que ficam disponíveis e são periodicamente trocados.

SKINS Um dos favoritos. Além de poder adquirir um personagem, essa opção permite customizar sua aparência nos mínimos detalhes, ainda que nem todos os itens pagos alteram apenas a aparência. É sempre bom ficar de olho, pois equipamentos que conferem melhorias podem ser um sinal de que um jogo é daquele tipo "pague para ganhar".

NÍVEL MÁXIMO Mesmo com pouco tempo disponível para jogar, muitas vezes não temos bom senso e nos lançamos em jogos que exigem bastante tempo apenas para começar a aproveitar boa parte do que ele oferece. *Guild Wars 2* apresenta itens pagos que fazem isso sem nenhuma outra exigência, por exemplo.

Levou um certo tempo para o amadurecimento da venda de itens in-game desde sua estreia em MMO gratuitos e em jogos sociais. Infelizmente, ainda estamos cercados por games que apenas tentam "destruir" suas finanças em nome de uma suposta glória, o que justifica matérias que atentem aos perigos reais que representam para os usuários.

Por outro lado, é possível dizer hoje que esse modelo de negócios amadureceu bastante, passando a se tornar relevante e útil para diferentes perfis de gamers. Mesmo



5 DICAS PRA NÃO PERDER DINHEIRO

- 1. DEFINA SEU OBJETIVO** Curte skins cosméticas? Então foque apenas nelas. Está sem tempo para jogar e não consegue acompanhar a galera? Gaste apenas com aumentos no XP que conquistou ou com uma evolução imediata ao nível máximo. Defina antecipadamente onde pretende investir.
- 2. LEIA AS ENTRELINHAS** Fuja de games que vendem itens que só podem ser comprados com dinheiro. Quer competir no modo PvP mas apenas quem possui equipamento comprado com moeda premium tem chance de vencer? Saia de lá.
- 3. ESTUDE ALTERNATIVAS** Além de procurar games que ofereçam seus itens nas duas moedas, procure também aqueles que oferecem maneiras de conquistar moedas premium com dedicação e habilidade. Aumentando de nível, conquistando ou objetivos ou recompensando sua habilidade são boas opções.
- 4. CUIDADO COM PROMOÇÕES** Não ceda às "promoções malucas". Analise cada caso e, se for o tipo de promoção "pegar ou largar", largue sem dó. Não ceda ao imediatismo ou suas contas no final do mês se tornarão um chefão difícil demais de vencer.
- 5. PARE SEM CULPA** Algumas vezes, cansamos do jogo, mas já gastamos tanto com ele que nos sentimos mal em parar de jogar. Não se sinta assim. Tudo o que você gastou serviu para a diversão, mas continuar investindo em um game que não te agrada mais é como perder duas vezes. Experimente novos jogos.

ainda levantando muita polêmica, as microtransações devem ser uma das principais formas de rendimento da indústria.

Como fãs de games, óbvio que não poderíamos deixar de dar nosso pitaco em relação a uma matéria veiculada recentemente na TV, que tratou de casos de vício em jogos online. O fato de encerrar a matéria citando o crescimento da indústria provavelmente passou uma impressão bem errada sobre a que deve este crescimento.

Atualmente, de 10 a 15% de jogadores

foram diagnosticados com este tipo de adição, de acordo com o configurado como adição pela OMS (Organização Mundial de Saúde), independente de seu modelo. Levando em consideração que apenas 0,5% e 0,6% de jogadores gastam dinheiro em jogos gratuitos e uma outra parcela desse percentual podem apresentar estes sinais, a própria insinuação de que o crescimento do mercado se dá a uma parcela tão ínfima é ignorar a diversidade de modelos de negócios na indústria de games. 🎮

Infelizmente, ainda estamos cercados por games que apenas tentam "destruir" suas finanças em nome de uma suposta glória. Por isso, é preciso ficar sim alerta para você não gastar mais do que deve em um jogo

NOVIDADES PARA QUEM JOGA

PHILIPS ANDROID TV

Com modelos que vão de 49" (série 7100) a 55" (série 6700), os televisores dessa linha trazem imagem Ultra HD, com recurso 3D e upscaling, para assistir a conteúdo Full HD em 4K. Com HD interno de 8 GB, ele tem funcionalidades da plataforma Android TV, com App Gallery, Play Store (lojas de aplicativos), Play Filmes, Play Música e Google Cast (permite ao usuário exibir vídeos do Youtube e do Netflix). E o prato principal é o Play Games, que permite jogar online com controle remoto, game pad e opção de conexão via cabo ou Bluetooth). O sistema também faz busca de conteúdo no Google, incluindo busca por voz via controle remoto ou pelos aplicativos Philips My Remote ou Android TV Remote Control.



Fabricante: Philips
Preço médio: De R\$ 4 mil a R\$ 6,2 mil



WEBCAM REALSENSE

A Razer lança em parceria com a Intel uma webcam baseada na tecnologia Intel RealSense, já habilitada para realidade virtual. A ideia é que o dispositivo possua uma ampla gama de aplicações experimentais para streaming de jogos online, inclusive títulos que trabalham com realidade virtual. Entre as novas características dessa tecnologia está a remoção automática de plano de fundo que permitirá que os gamers que realizam streaming de jogos alterem o cenário no qual aparecem e tenham uma experiência mais divertida e imersiva. As webcams com tecnologia Intel RealSense também são capazes de fazer escaneamento 3D e reconhecer gestos e movimentos. Isso permite que desenvolvedores "levem" objetos e corpos da vida real para o ambiente virtual.



Fabricante: Razer
Preço médio: Não definido

ROG GLADIUS

A divisão ROG (Republic of Gamers) da Asus anuncia o lançamento de Gladius, o primeiro mouse óptico no mundo a oferecer suporte a uma taxa de varredura USB de 2000Hz, otimizado para jogos FPS. Para o desenvolvimento do mouse, a Asus ROG contou com a consultoria da Taipei Assassins, equipe profissional de e-sports. O Gladius é um mouse óptico com fio, concebido com ergonomia perfeita para gamers destros, otimizado para jogos estilo FPS (jogo de tiro em primeira pessoa) e produzido com materiais suaves ao toque. Os botões laterais são configuráveis e de fácil acesso, além do sensor óptico de 6,4 mil pontos por polegada (DPI) que rastreia até 200 polegadas por segundo e aceleração de gravidade de 50G.



Fabricante: Asus
Preço médio: R\$ 510,00

AIR MOUSE CK103

O design é compacto, de controle remoto, mas funciona como teclado e mouse, permitindo acessar de forma cômoda e rápida aplicativos, e-mails e internet nas telas maiores de SmartTV, Android TV e PC. Ele vem com USB nano e opera a até 10 metros de distância do receptor. Compacto e com toque suave, possui 56 teclas na disposição QWERTY, sendo compatível com Windows, Macintosh, Android e Linux.

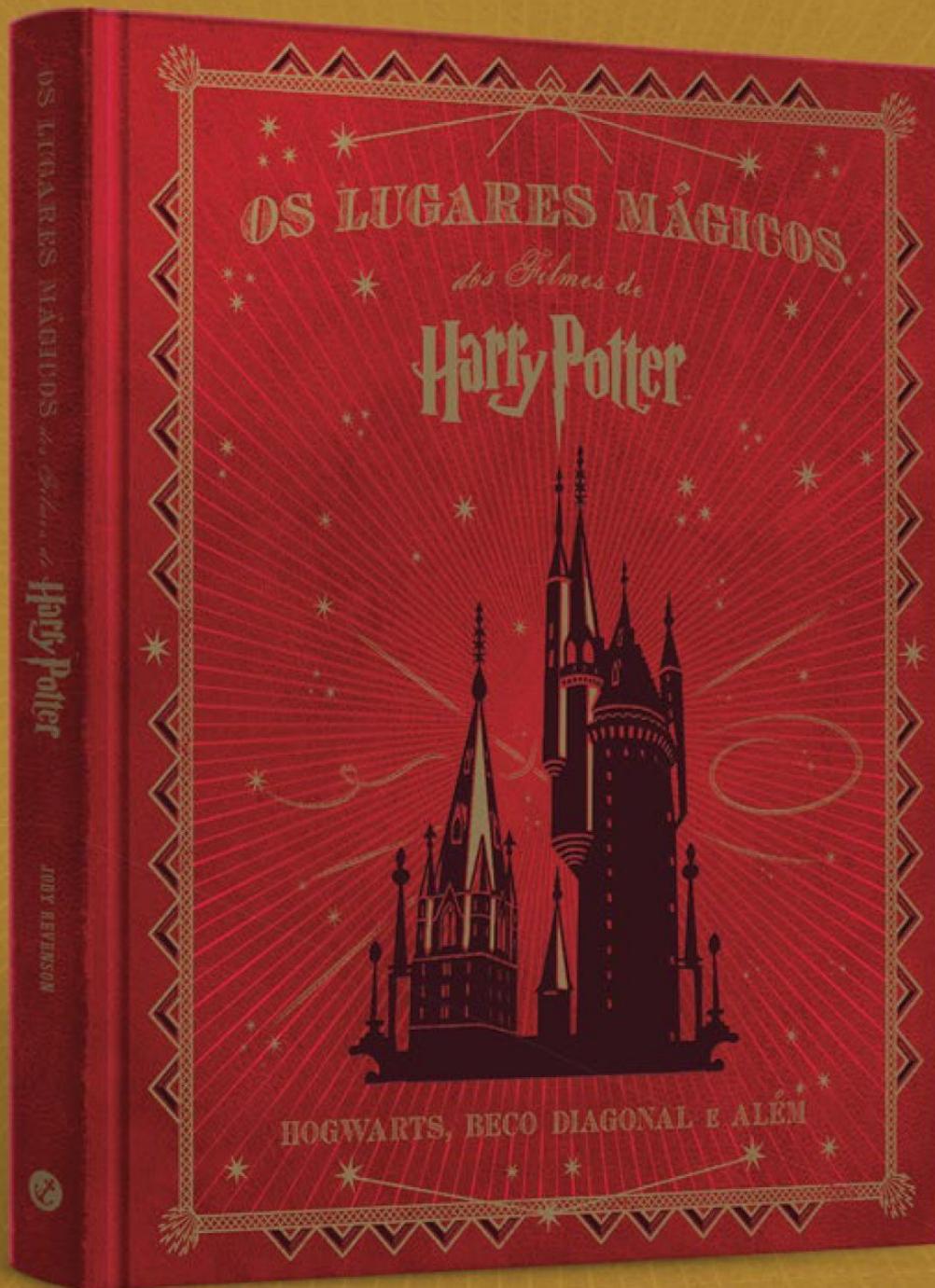


Fabricante: OEX
Preço médio: R\$ 169,00



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.



ASSA
— C R
SYND

OS PRIMEIROS
— DA ERA



 /UBISOFT.BRASIL

 /UBISOFTBRASIL

 @UBISOFTBRASIL

 ASSASSINSCREED.COM

A promotional image for the video game Assassin's Creed: Modern Warfare. It features the character Connor, a hooded assassin, in a dark, quilted leather jacket over a green patterned vest and a red scarf. He is holding a golden gauntlet with a knife. The background is a red and white striped fabric, possibly a flag, with a dark, industrial-looking structure on the right. The title 'ASSASSIN'S CREED MODERN WARFARE' is overlaid on the image.

ASSASSIN'S
CREED
MODERN WARFARE

ASSASSINOS
MODERNA

PC
DIGITAL EDITION



XBOX ONE



PS4

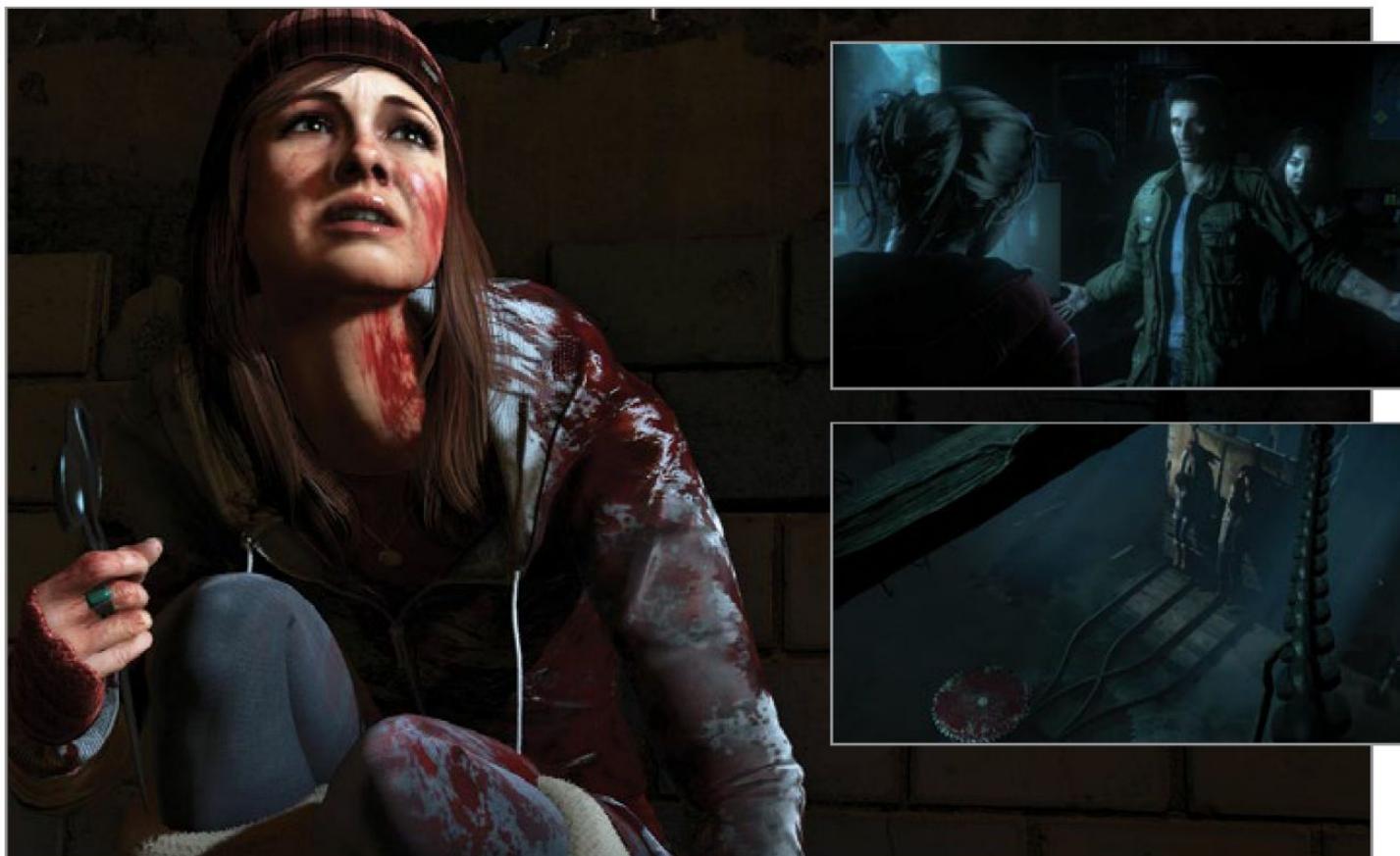
18



UBISOFT

TERROR DE ALTA QUALIDADE

Você não vai entender exatamente o que é esse jogo até que ponha as mãos na massa e participe dessa autêntica experiência de imersão sensorial no universo dos filmes de suspense/terror. Acredite, isso é real!



Ainda no começo de 2015, tive a oportunidade de, aqui mesmo na **EGW**, entrevistar os responsáveis por *Until Dawn* e tentar descobrir mais pistas sobre o que estaria por vir. Com algum sucesso, concluí que poderia esperar mais do jogo do que apontava o caminho tortuoso que ele parecia prometer. Para quem não sabe, *Until Dawn* foi primeiramente imaginado como um jogo de PS3 que faria uso do PS Move, mas a ideia simplesmente não foi para frente. Em outras situações, diríamos que um projeto como esse estaria destinado à uma morte horrível. Para nosso prazer ele ressuscitou das cinzas e, como um verdadeiro Jason Vorhees, voltou melhor, mais aterrorizante e com alguns brinquedinhos novos.

A ideia de jogar um filme de terror slasher com adolescentes indefesos é tentadora demais, preciso confessar. Quantas vezes não tivemos de constatar o óbvio com cheerleaders estúpidas gritando “corra para a porta!” e tendo que testemunhá-las subindo

as escadas? Ou então, em quantas formas de vingança já pensamos para acabar com um vilão em seus momentos finais? Todas essas possibilidades me faziam esfregar as mãos em antecipação por *Until Dawn* e, confesso mais uma vez, minha maior preocupação com o game seria com seu roteiro.

Indo direto ao ponto: sem sustos aqui, o roteiro é excelente. Não excelente por ser original como *Hellraiser* ou por ter reviravoltas tão devastadoras quanto em *O Sexto Sentido*, mas por funcionar muitíssimo bem, transportar os clichês do terror que digerimos por décadas e misturá-los com a interatividade dos games.

CLARO QUE HÁ MUITOS CLICHÊS

Os clichês estão todos em *Until Dawn*, os bons e os ruins, e dentre eles o que mais pode incomodar diz respeito à construção dos personagens, pois leva um tempo precioso até criarmos alguma identificação com eles e saber quem realmente são. Era óbvio que os personagens precisavam ser

distribuídos nas categorias “o popular”, “a cheerleader sexy”, “o nerd”, “a candidata a heroína”, mas no fim das contas todos eles são mais que apenas “isso” ou “aquilo”. É essa profundidade que faz tudo funcionar de fato, já que é o seu sentimento – seja de apreço, desprezo ou indiferença por um personagem – que moverá suas ações.

E engana-se brutalmente quem acha que ser “responsável” pelas vidas de Mike, Jessica, Matt, Emily, Chris, Emily, Josh, Beth e Hannah é tarefa fácil. Seja assumindo livremente o controle sobre eles para explorar, experimentando provações físicas via QTEs (Quick Time Events), bancando o detetive examinando pistas e, por fim, tomando decisões por eles, *Until Dawn* equilibra muito bem as sensações experimentadas pelo jogador no comando.

E por falar em sensações, prepare-se para ser castigado por sustos dos mais diversos tipos e, claro, ser punido por escolhas “erradas”. Vale o aviso: *Until Dawn* pode ser simplesmente sádico com a lógica



Em cada porta, um susto: saiba administrar isso a seu favor nesse lugar sombrio

de causa e consequência. Por conta da mecânica chamada Efeito Borboleta, o jogo te faz carregar apenas um Save até o fim, assim, seu único aliado aqui é uma série de itens no formato de totens indígenas que podem mostrar flashes do futuro – tanto bons, quanto ruins –, mas que podem ser influenciados por suas escolhas.

Ainda falando em equilíbrio, *Until Dawn* tem uma quebra interessante entre seus capítulos que nos leva à uma série de sessões de terapia com o misterioso psiquiatra Dr. Hill. Cada nova sessão é um passo adiante que serve para perfilar quem somos no jogo. As sequências são surreais e remetem à marcantes momentos de *Silent Hill: Shattered Memories*.

Porém, mais do que querer nos conhecer, momentos como este servem para trazer diversidade ao jogo, já que *Until Dawn* não é apenas um slasher. Ele flerta com o sobrenatural, com o terror psicológico, com fobias e com diversas manifestações dessa sensação maravilhosa e tão especial quando representada pelos games: o medo. Claro que para essa estrutura de horror ambiciosa funcionar era preciso mais, e se a alma de *Until Dawn* é seu roteiro, o corpo é definitivamente o trabalho de seus atores e da equipe que capturou suas performances para a tela.

Com um nível magistral de captura de movimento, o game não economizou para trazer estrelas do calibre de Hayden Pa-

Prepare-se para sustos e para ser punido por escolhas “erradas”: *Until Dawn* pode ser simplesmente muito sádico com a lógica de causa e consequência

nettiere (Sam), Brett Dalton (Mike) e Peter Stormare (Dr. Hill) em representações autênticas e que garantem nossa imersão. A fluidez e o nível de detalhes impressiona e tanto o trabalho das expressões como das vozes é soberbo. Vale lembrar aqui que o game conta também com dublagem em português, mas pelas razões apontadas acima e para fazer justiça ao trabalho do elenco, tendo uma experiência completa, o ideal é jogar mesmo na língua original [Nota do Editor: E assim fugir do afetadíssimo sotaque carioca dos dubladores].

JOGO DE TERROR É COISA SÉRIA

Fechando a composição de toda essa atmosfera, temos ainda a excelente trilha sonora de Jason Graves, que nos conduz de forma orgânica por toda a trama, e os enquadramentos acertados das cutscenes, que servem para nos trazer ainda mais para dentro de cada momento de terror enfrentado pelos personagens.

Jogo de terror para mim é coisa séria. Imersão, então, é palavra de ordem. Um bom headset, luzes apagadas e a solidão da madrugada já são condições de praxe quando enfrento meus medos virtuais, mas

com *Until Dawn* ainda pude potencializar um pouco mais toda a experiência. Para sincronizar minha experiência com aquela vivida no jogo, decidi realizar um ritual: comecei o jogo em um fim de noite e fui proposadamente avançando madrugada adentro lá e cá junto dos personagens, até finalmente ver o desfecho do jogo chegando junto do amanhecer real que adentrava por minha janela.

A experiência, claro, foi mais uma cereja no bolo e uma brincadeira interessante (que recomendo, obviamente), mas não é exatamente este o trunfo de *Until Dawn*. Para funcionar, a história dos amigos que estão à mercê de um psicopata em uma casa na floresta usa mesmo de uma combinação bem executada de construção estrutural narrativa e de mecânica interativa.

Mas, e as influências? Bom, quando entrevistamos os criadores de *Until Dawn*, eles me disseram que havia um pouco de tudo. Não mentiram. *Evil Dead*, *Jogos Mortais*, *O Segredo da Cabana*, *Abismo do Medo*, *Sexta-Feira 13*, *O Chamado*: tá tudo lá. Todas muito bem aproveitadas, diga-se de passagem. E se a lógica do Efeito Borboleta se aplicar também fora do videogames com tanta eficiência, não será estranho ver a causa do êxito do game se tornando consequência na inspiração de outros jogos e filmes de terror. 🎮



Fuçar em busca de pistas é tão importante quanto as escolhas que você faz no jogo



9,0

Plataforma:
PS4
Estúdio:
Supermassive
Editora:
Sony
Lançamento:
Agosto / 2015

VOCÊ NÃO REBOBINOU A FITA

Faça uma viagem no tempo e resolva quebra-cabeças em mais de 70 levels inspirados pelos clássicos do cinema, com fases divertidas e algumas incrivelmente desafiadoras. Só é uma pena que ele é curto demais!

Uma das coisas mais interessantes de se ver em jogos de quebra-cabeça é a maneira que eles lidam com os níveis de dificuldade. Do momento no qual as mecânicas são apresentadas até as fases mais complexas, *Replay – VHS is not Dead* faz isso de uma maneira realmente muito competente.

A história é simples e funciona apenas para estabelecer a ambientação. Harvey Rachess, um homem que foi engolido pela sua TV após alugar uma fita cassete, deve escapar de mundos baseados em filmes. Em cada fase você irá controlar dois personagens: Harvey e o protagonista da fase. O objetivo é fazer com que cada um entre por um portal no mapa. Para isso você terá de voltar no tempo, ou “rebobinar a fita”, para resolver quebra-cabeças, abrir portas ou pular plataformas.

Você controlará o personagem como um jogo de plataforma 2D, com a única diferença: a habilidade de parar o tempo. Comandos simples que você conseguirá aprender em questão de segundos. Aqueles que não têm um controle no PC, podem ficar despreocupados: nada de configurações bizarras com uma tecla em cada lado do teclado para fazer ações básicas.

Com esse sistema simples a equipe da Neko Entertainment consegue oferecer níveis desafiadores em uma dificuldade que não requer tanto esforço, mas também não deixa tudo muito fácil. O simples se torna complexo de maneira natural.

As primeiras fases se limitam a empurrar objetos, fazer com que o movimento dos personagens fique sincronizado e consiga usar uma caixa. A medida que vamos evoluindo, *Replay* começa a adicionar novos obstáculos – como botões e portões –, tudo isso com um breve tutorial na primeira fase que esse elemento é mostrado. Até quatro personagens ficam sob controle do



jogador em mapas avançados, o que torna ainda mais divertido.

Os melhores desafios ficam por parte dos chefões, vistos na última fase de cada fita. Eles aparecem na forma de armadilhas especiais, como o Drácula, capaz de se transformar em milhares de morcegos e atacar os personagens.

PIXEL ART COM ELEGÂNCIA

Há uma sensação de progresso real quando começamos a nos adaptar e entender como visualizar soluções sem ficarmos empacados por horas. Parte disso recebe grande ajuda da estética, pois ao usar pixel art, *Replay* não só garante que consegue ser rodado em qualquer computador – tornando-se uma boa opção de puzzle para quem tem configurações modestas –, mas também um estilo visual onde é fácil de “ler” o cenário por soluções.

Ao longo do caminho, *Replay* começa a deixar aparente algumas decisões bizarras quanto à interface. Ao errar um puzzle, a única maneira de consertá-lo é rebobinar a fita toda ou recomeçá-lo. Nas primeiras fases, isso não é problema, basta começar a complicar que o problema aparece. Uma inconveniência que poderia ser evitada.

Uma pena que quando tudo começa a ficar melhor ainda, acaba. É um jogo curto, com cerca de quatro a cinco horas de duração. Os mundos que visitamos eram fantásticos e os puzzles divertidos.

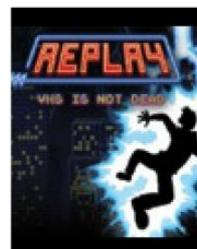
Para quem quer entender a longevidade, existem chaves douradas espalhadas pelo cenário para liberar novos mapas.

Mesmo desenvolvido exclusivamente no PC, *Replay – VHS is not Dead* apresenta os mesmos problemas de uma conversão vinda dos consoles. Não há como modificar os controles (apenas por arquivos de configuração), a resolução está fixa em 720p e não é possível colocá-lo em modo de tela cheia. É desanimador quando a possibilidade de configurar da maneira que desejar – algo sempre ansiado por fãs de PC – não é possível a não ser para usuários avançados.

Replay – VHS is not Dead é simples e um ótimo passatempo para aqueles dias em que você quer algo mais relaxante do que salvar a Terra ou batalhar em alguma história épica. Uma trama leve, com homenagens a clássicos do cinema, que consegue manter um desafio constante sem tratar o jogador como alguém burro e sem deixá-lo cair em frustração. 🎮

DICA DE OURO

Antes de começar cada puzzle, explore a sala, verifique quais são os possíveis perigos e como solucioná-la. Dessa maneira reduzirá a frustração com o sistema de rebobinar fitas.



8,0

Plataforma:
PC
Estúdio:
Neko Entertainment
Editora:
Neko Entertainment
Lançamento:
Julho / 2015

SÃO 30 ANOS EM 30 JOGOS

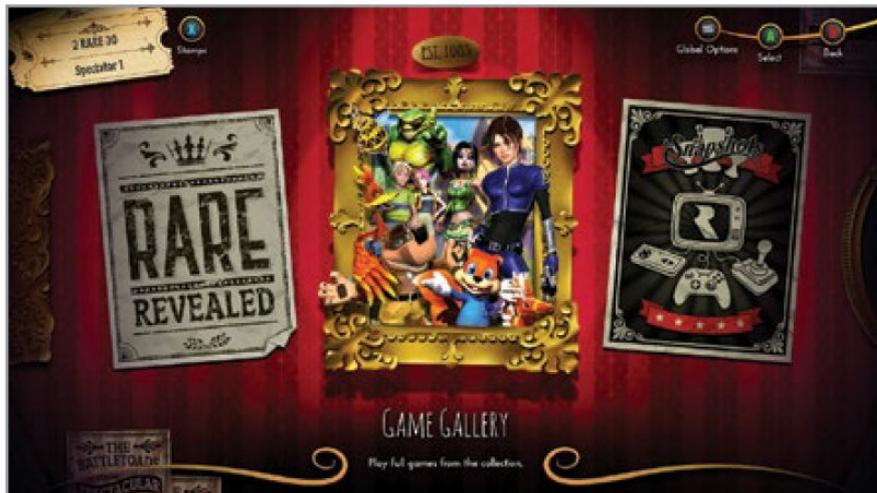
Coletânea da Rare reúne alguns de seus títulos mais emblemáticos lançados ao longo de três décadas fazendo história nos videogames: de 1983 a 2008, o que não falta é diversão para a galera old school

Para comemorar os 30 anos da Rare, temos aqui uma coletânea literalmente histórica com 30 títulos que marcaram época – ainda que não seja exatamente um “Best of”. Com jogos de 1983 até 2008, isso aqui é um banquete para a velharada old school que batia ponto em fliperama ou jogava em um televisor em preto e branco porque o sistema brasileiro da época não reconhecia cores de produtos vindos dos EUA. Particularmente, me incluo nesse grupo com muito orgulho.

O processo de download é extremamente maçante: são quase 12 GB do jogo principal e mais alguns GB que baixam separadamente, especialmente os títulos para X360, como *Banjo-Kazooie* e *Perfect Dark*. Cada um desses títulos mais recentes baixa individualmente e, depois que tudo termina, ainda tem mais 250 MB só de atualizações obrigatórias. Em outras palavras: a não ser que sua conexão à internet seja de 120 MB, prepare-se para pelo menos duas horas de downloads antes de começar a jogar.

Mas a espera vale qualquer sacrifício. A abertura é linda, emocionante, possivelmente o único game em que assisti repetidamente uma intro todas as vezes que liguei o Xbox One para jogar. Parece um musical em forma de desenho animado do final dos anos 1960. O saudosismo já começa daqui!

Começamos na ordem cronológica jogando os clássicos da safra de 1983: *Jetpac*, *Lunar Jetman* e *Atic Atac*. Os gráficos são tão 8-bit que a gente até usa o recurso de apertar o botão analógico R pra tela do monitor simular um televisor de tubo do início dos anos 1980. Sério, caro leitor, não existe nada mais saudosista do que jogar *Jetpac* simulando aquela Telefunken que hoje parece uma relíquia pós-apocalíptica



de *Mad Max*. Tive que enxugar uma lágrima que escorreu. Uma não, várias.

Da safra de 1984, também temos três títulos: *Sabre Wulf*, *Underwulde* e *Knight Lore*. Espalhando-se pelos anos seguintes, a década de 1980 fecha com *Gunfricht* (1985, que usava a visão isométrica, que havia feito sucesso em *Nightshade*), *Slalom* (1986), *R.C. Pro-Am* (1987) e *Cobra Triangle* (1989, que parecia mais uma versão da Rare para *River Raid*, do Atari 2600).

HORA DOS DESBLOQUEIOS

A medida que você vai jogando, mesmo que não ganhe tudo, o sistema vai te dando “selos” que desbloqueiam documentários sobre a Rare e seus games. Esse é o tipo de coisa que podia já vir como um extra, afinal, você precisa jogar todos os títulos e conseguir boa pontuação para desbloquear todos os documentários.

De qualquer modo, dos anos 1990 até o final dos anos 2000 temos a chance de revisitar títulos que marcaram a época mais recente. *Battletoads*, de 1991, fez história

no NES, mas essa versão aqui apresenta alguns bugs no controle do Xbox One. E o ponto mais fraco é *Killer Instinct Gold*, de 1996, que nunca foi lá essas coisas.

Também temos o primeiro *Banjo-Kazooie*, que saiu em 1998 para N64 e dez anos depois para X360 – que é a versão que temos aqui. Dessa série clássica e tão reverenciada até hoje, temos ainda *Banjo-Tooie* (2000) e *Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts* (2008), que é meu favorito.

Da mesma equipe que fez *Banjo-Kazooie* temos também *Viva Piñata*, de 2006, uma mistura de *The Sims* com *Animal Crossing*. *Perfect Dark* (2000) já é o lado mais sério: um jogo de tiro em primeira pessoa feito para o N64, considerado o sucessor de *GoldenEye 007*, o primeiro FPS da Rare. A coletânea também inclui sua continuação, *Perfect Dark Zero* (2005).

Rare Replay é realmente uma preciosidade para gamers old school e para a velha guarda da jogatina. Simular uma TV de tubo oitentista é aquele toque a mais que só quem viveu aquela época vai entender o charme que isso tem. 



8,0

Plataforma:
XO
Estúdio:
Rare
Editora:
Microsoft
Lançamento:
Agosto / 2015

NEKOBURO: CATS BLOCK

▶ Rodrigo Brasiliense

VERSÃO MALUCA DE TETRIS

Em algum lugar do universo existem gatos quadrados feito de ondas elétricas, mas uma tempestade solar repentina joga um dos felinos rumo ao planeta Terra – dá pra imaginar enredo mais louco?

Desligue o bom senso por alguns minutos e vamos à história de *Nekoburo: Cats Block* para PS Vita. Imagine que em algum lugar do universo existem gatos quadrados feito de ondas elétricas. Até aí, tudo bem, certo? Errado. Uma tempestade solar repentina acaba interrompendo a jornada dos bichanos e joga um dos felinos rumo ao planeta Terra. O bicho entra em pânico, claro, mas rapidamente é adotado por uma adorável garota e descobre que gatos caseiros vivem bem até demais por aqui. O que ele faz então? Ora, arruma um jeito de invocar seus companheiros espaciais para a festa utilizando o poder da televisão. Fim.

Nekoburo: Cats Blocks é um jogo muito bem-humorado que apresenta sua própria versão do clássico *Tetris* – ou *Columns*, para quem tinha Mega Drive. E quando digo “própria versão”, significa a clássica fórmula funcionando na diagonal. O exército de gatos surge de um canto da tela em várias cores e cabe ao jogador ajeitá-los em sequência de três para pontuar. Se a tela ficar lotada de bichanos, é game over.

O jogo não é exatamente uma cópia de *Tetris*, pois são introduzidos vários elementos que prolongam o gameplay e reforçam um pouco mais de vida à mecânica ancestral. Cada fase conta com suas próprias quests, como resgatar um determinado número de gatos vermelhos ou sobreviver à descida dos gatos em alta velocidade por mais de 30 segundos.



Pontuar em sequência pouco a pouco enche uma barra que, quando completa, garante uma série de power-ups para serem utilizados durante a ação. Alguns são mais óbvios, como bombas horizontais ou verticais, outros mais inventivos, como o teleportador de gatos, capaz de limpar todo o tabuleiro de uma cor específica de felinos. Mas há até mesmo um bloco arco-íris que limpa toda a tela.

CARREGAMENTOS DEMORADOS

Parece que não, mas há bastante estratégia por trás do fluxo de cada fase, sendo que algumas necessitam diretamente o acúmulo de itens e power-ups para que sejam completas. Outra faceta do jogo apa-

rece na forma de elementos normalmente visto em jogos sociais: a cada dez estágios, um novo habitante chega ao quarto da protagonista e você pode decorá-lo ou brincar com os novos gatos utilizando itens e brinquedos obtidos durante as fases.

A parte chata são os carregamentos, ou melhor, um carregamento em especial: os 10 segundos que o jogo toma para carregar o menu de customização do seu quarto. De início não chega a incomodar, mas pense que você vai entrar muito ainda neste inventário durante o gameplay e a soma começa a cansar.

No mais, por mais que o visual do jogo seja todo carismático e colorido, parte da graça desaparece na tradução porca dos diálogos para o inglês. Sério, tem horas que as falas não fazem sentido algum, e supostamente 80% dos diálogos são compostos de piadinhas, logo, não fica difícil imaginar o desastre.

Nekoburo ainda assim sai positivo na contagem final. Uma fórmula divertida da boa e velha escola firmada por Tetris. 



8,0

Plataforma:
PSV
Estúdio:
K Digital
Editora:
Neko Entertainment
Lançamento:
Julho/2015

EXPLORAÇÃO ESTILO LEGO

Crie a sua própria aventura Lego nesse game que mistura construção e exploração, com uma ampla gama de customização de personagem e muitos itens colecionáveis interessantes pelo caminho

Imagine construir tudo o que você conseguir imaginar com Lego e ainda interagir com as criações: esse é o princípio básico de *Lego Worlds*. Antes tarde do que nunca! A empresa começa a correr atrás do tempo perdido e um mercado predominantemente controlado por *Minecraft*. Essa demora vem com um custo, porém.

Lego Worlds é focado muito mais na criatividade do que em oferecer uma história propriamente dita. O mundo é um grande quadro à espera de ser pintado e o jogador é colocado nele – mas não existem de fato limites ou objetivos a serem cumpridos. Andamos de um lado a outro da ilha, entramos em cavernas, navegamos por mares e encontramos outros locais a serem explorados. E só.

Uma coisa a Traveller's Tales acertou em cheio: o carisma de *Lego Worlds*. Encontramos reis, zumbis, cowboys, cavalos, monstros e muito mais. Eles sempre surgem em cena com animações muito engraçadas ou peculiaridades que os tornam únicos.

A estrutura básica de exploração está presente, o mundo é grande e diversificado. Cada item encontrado é adicionado à biblioteca que permite "comprá-los" com moedas que são encontradas pelo mapa. Esses itens não são editáveis, mas a variedade é tão grande que nem sentimos falta dessa funcionalidade. O mesmo pode ser dito para a customização de personagem, que vai de chapéus de exploradores a coroas de reis ou pinturas de pele.

Como não podia faltar, construção está presente em *Lego Worlds*, mas de maneira demasiadamente limitada, pois apenas alguns blocos básicos estão disponíveis. Os mais criativos podem fazer casas, igrejas e castelos, porém, infelizmente as peças avançadas – como janelas ou portas – ainda não foram implementadas, o que é realmente uma pena.

A interface de criação em si carece de polimento: movimentar a câmera e posicionar os blocos tanto com mouse/teclado como com o controle irrita. Muito! Foram inúmeras vezes que queríamos colocar um bloco sobre o outro e não importava a posição da câmera, era impossível. Tivemos que apagar alguns blocos e recolocá-los.



Só assim ele registrou que a posição desejada estava disponível. Se em projetos menores isso tomou um longo tempo, muito mais do que estávamos dispostos a dar, não queremos nem imaginar como será em grandes construções.

ESQUELETOS NO ARMÁRIO

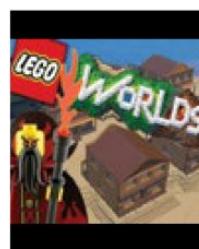
Após algumas horas de jogo, os problemas mais sérios começam a aparecer: existe variedade, mas não profundidade. Jogamos por muitas horas, obtivemos itens e construímos algumas coisas. Na hora do tradicional "O que fazer agora?", não havia mais nada. Ou voltávamos a construir outra coisa ou parávamos de jogar. É preciso adicionar desafios para torná-lo interessante. O mais difícil que encontramos foi alguns esqueletos e lobisomens em uma floresta assombrada, mas com dois ou três socos eram eliminados.

Encontrar novos itens é divertido, foi uma boa surpresa quando, após explorarmos boa parte da ilha, avistamos um submarino que podia ser pilotado. Mas não dá para viver apenas de encontrar itens, personalizar o personagem e lutar contra um sistema de construção que claramente precisa de melhoras mais efetivas.

Estética e tecnicamente, *Lego Worlds*

se mantém no mesmo patamar que os recentes títulos da franquia. Boa iluminação, modelos que conseguem ser bem-feitos mesmo com a simplicidade das peças e bem animados. O desempenho deixa a desejar e apresenta bizarras inconsistências em partes do mapa onde sequer aparecem inimigos, mas que apresentavam uma taxa de quadros baixa, enquanto cavernas com monstros não causavam problemas.

Lego Worlds no momento é uma ferramenta criativa limitada, uma etapa de um longo processo que não acabará tão cedo. Ele é divertido por algumas horas, mas carece de elementos que gerem uma maior sensação de recompensa para o jogador. Para quem sempre sonhou em criar construções, mas não tem espaço ou dinheiro para gastar com as peças reais é uma boa alternativa. 🌟



7,0

Plataformas:
PC
Estúdio:
TT Games
Editora:
WB Games
Lançamento:
Julho/2015

NINGUÉM ESQUECE DO AZUL

Com os primeiros seis games da franquia inclusos, coletânea homenageia o famoso personagem da Capcom da melhor maneira possível, com modo Desafio, tabelas de liderança e boa quantidade de extras

No momento em que iniciamos *Mega Man Legacy Collection*, percebemos o incrível trabalho da Capcom e da Digital Eclipse em homenagear o pequeno azulzinho. Além da simpática música, cada game tem a arte original da capa em alta resolução e estamos prontos para desfrutar o máximo de qualidade que já vimos.

A Digital Eclipse usa um motor chamado Eclipse Engine e promete que os games são os mais fiéis possível com os lançamentos originais. Do mesmo desempenho que existia no Nintendo 8-bit aos glitches, como usar o botão "pause" em *Mega Man I* para causar danos contínuos aos chefões, para quem quer afundar na nostalgia é possível simular os efeitos de uma TV CRT – a famosa "TV tubão" –, ativar bordas temáticas ou jogar com resolução "esticada".

EVOLUÇÃO DA MECÂNICA DE FASES

No quesito jogabilidade, *Mega Man* continua tão bom quanto no lançamento. Os controles precisos, as fases desafiantes – com chefões que farão você perder vida atrás de vida até aprender o padrão de ataques. A coleção também é uma ótima maneira de apreciar a evolução de mecânicas, das fases mais simples em *Mega Man I*, a adição da mecânica de deslizar em *Mega*



Man III e a inclusão do pássaro-assistente Beat em *Mega Man V*.

Para os veteranos, a Digital Eclipse inclui um modo Desafio. São mais de 20 desafios contra o relógio que vão de "remixes" das fases a lutas contra chefões do castelo de Dr. Willy, como o Mecha Dragon. Todos eles possuem suporte a tabelas de liderança online e a possibilidade de assistir tanto seus replays quanto os de outros jogadores.

Os novatos não foram esquecidos: para eles a Capcom inclui o modo de treino

contra chefões. Este, infelizmente, está escondido entre tantos menus que só percebemos sua existência muitas horas depois de começarmos a jogar. Ao invés de estar visível no menu inicial, é preciso acessar a opção Museu e navegar até o chefão desejado. Trabalho demais para algo que poderia ser um item de rápido acesso.

UM MUSEU DE DIVERSÕES

Por falar em Museu, cada jogo do *Mega Man Legacy Collection* inclui um extenso banco de dados com detalhes sobre cada inimigo e cada chefão, além das artes conceituais, que vão de esboços dos personagens, desenhos do cenário a artes promocionais feitas na época e digitalizadas em altíssima qualidade.

Em tempos de "remasterizações" ou "remakes" estilo meia-boca, ficamos felizes em ver um pacote tão completo como o *Mega Man Legacy Collection*. Sendo um fã ou não da franquia, é uma parte da história dos games preservada de maneira excepcional para uma nova geração de jogadores. Recomendadíssimo. 🎮



9,0

Plataformas:
PC, PS4, XO
Estúdio:
Digital Eclipse
Editora:
Capcom
Lançamento:
Agosto/2015

TERRA DE ELDER SCROLLS

A versão para Xbox One e PlayStation 4 de *The Elder Scrolls Online* trouxe ao mundo a pérola *Skyrim* dá um passo além e consegue deixar esse mundo de fantasia ainda mais bonito. Mas faltam ajustes

Lançado inicialmente em 2014 apenas para PC, *The Elder Scrolls Online* é a primeira edição multiplayer de mundo aberto "sem fim" da franquia *The Elder Scrolls*. Trata-se de um MMORPG desenvolvido pelo estúdio norte-americano ZeniMax que agora chega para Xbox One e PlayStation 4 com o subtítulo *Tamriel Unlimited*. Os inconvenientes aqui são que você precisa obrigatoriamente ter uma conta Live Gold (testamos no Xbox One) para jogar e nada menos do que 75 GB de instalações no HD do console, feitas diretamente do DVD original.

O jogo levou sete anos para ser finalizado e toda a ação é ambientada no continente de Tamriel, com um enredo ligado à história original da franquia *The Elder Scrolls*. O mundo de fantasia do jogo é obviamente bellissimo, do tipo que você passa metade do tempo só olhando a paisagem e explorando tudo antes de se arriscar à ação propriamente dita.

A grande vantagem desse lançamento para consoles feito um ano após o de PC é que diversos bugs foram corrigidos e muitas melhorias foram efetuadas. Aquele monte de patches liberados durante o ano agora já chegam dentro da versão para a next gen.

De qualquer modo, o enredo do jogo acontece mil anos antes dos eventos que vimos no espetacular *Skyrim*. Aqui você controla Vestige, um aventureiro sem alma que foi assassinado por Molag Bal, príncipe de Daedric. Ao receber uma segunda chance para viver, ele vai se aventurar



pelo continente de Tamriel, onde encontrará invasões demoníacas e alianças militares muito confusas. É lá que você vai se envolver com lutas e explorações, além de muitas missões perigosas. Essas missões, aliás, são o grande atrativo do jogo, que não se limita àquela coisa maçante de "matar 5 inimigos" ou "coletar 15 itens" que a gente vê tanto nesse gênero de jogo.

MISSÕES MUITO LONGAS

Mas algumas dessas missões são mais longas do que o razoável para esse tipo de game, especialmente com diálogos

desnecessariamente longos, que poderiam ser substituídos por ação pura e simples. Muitos MMORPGs atuais já dividem seu gameplay em fases para explicar melhor a narrativa e promover uma imersão maior do jogador na história, mas até isso precisa ser feito com parcimônia. Por ser um título multiplayer, você encontrará outros jogadores online sendo atacados por animais que você acabou de "amansar", o que não deixa de ser meio esquisito, ainda que justificável, já que esses outros players ainda estão em uma fase anterior à sua.

Mas o divertido mesmo por aqui é vagar e explorar terras distantes. É viciante fuçar nas ruínas da ilha de Khenarthi's Roost ou na floresta de Grahtwood, o fator imersão é realmente muito alto nesses "passeios". Ainda assim, algumas partes internas das edificações são muito iguais entre si, o que é meio frustrante para um mundo explorável tão bonito. 🎮



Você precisará fazer algumas alianças estranhas para cumprir algumas missões: espere pra ver!



7,0

Plataformas:
PC, PS4, XO
Desenvolvedora:
ZeniMax
Editora:
Bethesda
Lançamento:
Junho / 2015

OLLIOLLI 2: WELCOME TO OLLIWOOD

► Filipe Salles

UM SKATE BEM “OLLIUDIANO”

O jogo traz tudo que seu antecessor tinha de melhor, em uma fórmula que integra os jogadores de maneira global, através de um sistema de pontuação que é extremamente viciante: você não escapará!

Os britânicos da Roll7 estão de volta com a sequência de seu famoso hit que mistura skate e plataforma 2D. *OlliOlli 2: Welcome to Olliwood* oferece novos desafios em relação ao antecessor, lançado no início do ano passado. Seguindo a fórmula vencedora que o levou do PS Vita aos principais consoles e ao PC, a sequência expande o desafio com novos estágios, manobras e modos de jogo, entre outros.

Os novos cenários a serem desbravados tem inspiração direta no mundo cinematográfico e suas ambientações. Contando com 50 estágios distribuídos por cinco fases, seus temas variam do parque de diversões aterrorizante à megalópole futurista no maior estilo *Os Jetsons*, mas sem aquela fofura toda. A trilha sonora também não foge aos temas, com música suave e praiana nos primeiros estágios, migrando para a tensão pura do estágio de terror.

Atravessando os cenários, temos nosso simpático skatista sem nome e sua fiel prancha, responsável por salvar sua pele e evitar que caia e armadilhas perigosas, como trechos cobertos de lava. O personagem é um bom avatar neutro, mas sentimos falta de skins que pudessem ser conquistadas no game. Imagina que louco seria jogar com o coelho megalomaniaco de *Not A Hero*, também da Roll7.

Apesar de o modo carreira contar com 50 estágios, o jogo possui desafios renováveis para não te fazer cair da prancha. Cada vez que cumprir todos os requisitos de uma fase, uma versão mais desafiadora



dele é liberada. Além disso, o game também conta com uma modalidade na qual você disputa sua pontuação em cada uma das fases com o restante do mundo.

UM DESAFIO EM CADA CANTO

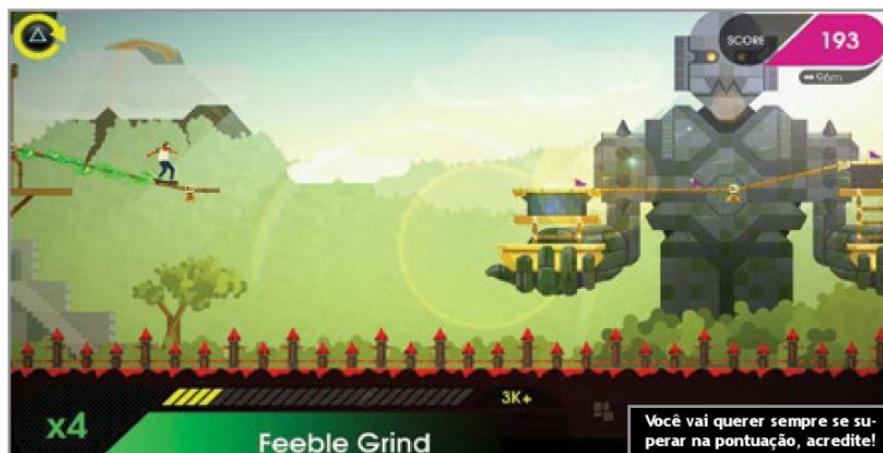
Os desafios são renováveis e sempre é possível deixar sua pontuação como uma marca mundial, inclusive no Daily Grind, que traz um trecho novo a cada dia. A grande novidade desta versão, no entanto, é o modo multiplayer local Combo Rush, no qual é possível juntar mais três pessoas na sua sala e disputar a melhor manobra!

A versão utilizada para este review foi a de PC, então é possível que alguns aspectos desta análise sejam diferentes das outras. O aprendizado em *OlliOlli 2* acontece de maneira gradativa e bastante acertada, liberando os segredos para

aumentar seus combos e, consequentemente, sua pontuação. Se tivesse apenas ensinado todos os comandos de cara, é provável que fôssemos perdidos sem saber como e quando realizar determinado tipo de manobra.

Apesar de a jogabilidade ser fluída na maior parte do tempo, em momentos pontuais do game ele dá uma pequena travada, quase imperceptível caso não fosse um jogo que exigisse tanto de timing e reflexos do jogador. Em diversas situações, ao aplicarmos uma técnica para inverter o skate para outra posição, a pequena travada ocorreu, causando algumas falhas. No entanto, não é algo que vá arruinar a diversão.

Por fim, *OlliOlli 2: Welcome to Olliwood* traz tudo que seu antecessor tinha de melhor em uma fórmula que integra os jogadores globalmente através das pontuações e traz novidades, como a possibilidade de se divertir em galera montando torneios nos modos do multiplayer local Combo Rush. Cuidado para não viciar no jogo tentando ser o maior pontuador! 🏆



8,0

Plataformas:
PC, PS4, PSV
Estúdio:
Roll7
Editora:
Devolver Digital
Lançamento:
Agosto / 2015

TEMBO: THE BADASS ELEPHANT

► Rafael Barbosa

MISTURA DE RAMBO COM DUMBO



Sob muitos aspectos, *Tembo* me lembra os antigos jogos do Sonic, daquele tempo em que o porco-espinho esbanjava carisma e se aventurava por fases desafiadores e divertidas de serem jogadas. Com um design de fases caprichado, este jogo de plataforma 2D oferece desafios diversificados e que obrigam o jogador a conhecer e dominar as habilidades deste herói, que é uma divertida mistura entre Rambo e Dumbo. Com um estilo linear, existe pouco espaço para exploração, mas isto não chega a ser um problema por conta do ritmo frenético que o game apresenta.

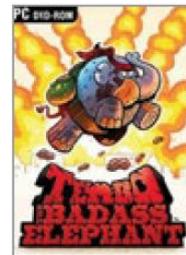
Assim como nos jogos do Sonic, somos incentivados a transpor os cenários de forma rápida e intrépida, uma mecânica que funciona muito bem por conta da forma como as fases são construídas e também pela forma como ela se encaixa no conceito do personagem. Tembo é um ser forte, destemido e sentia isso a cada momento em que estava com os controles na mão, enquanto avançava pelos cenários destruindo meus inimigos. Não há como não se sentir poderoso controlando o herói e a maneira como o game usa onomatopéias para demonstrar essa força confere um toque ainda mais divertido e estilos ao visual do game.

Assim, destruir coisas faz parte do game e não é à toa que ele usa isso como pré-requisito para acessar os cenários mais avançados, o que funciona de maneira satisfatória, embora as vezes possa travar um pouco a aventura, funcionando como uma forma forçada de visitar novamente os estágios.

Embora seja um game desafiador, me

senti confortável com o seu nível de progressão. As fases iniciais são mais fáceis, para que você se familiarize com a estrutura do game e com as habilidades do personagem, pois sua perícia será exigida nos últimos estágios e principalmente nos encontros com os chefes, que são particularmente emocionantes.

Mesmo que traga um esquema de controles um pouco confuso, que me fez perder algumas vidas durante a jogatina, e uma trilha sonora pouco inspirada e repetitiva, *Tembo* é um game que me surpreendeu muito pela sua estrutura divertida e muito bem resolvida. 



8,5

Plataformas:
PC, PS4, XO
Estúdio:
Game Freak
Editora:
Sega
Lançamento:
Julho/2015

JOURNEY

► Rafael Barbosa

JORNADA AINDA INESQUECÍVEL



A quantidade de remasterizações que têm chegado às prateleiras desde que a atual geração foi lançada tem desanimado mais do que empolgado. *God of War 3*, *Gears of War* e a trilogia *Uncharted* são alguns dos jogos excelentes que não vejo um real motivo para serem relançados. Essa é uma impressão que me afeta principalmente no PS4, que parece ser a plataforma mais interessada em "voltar ao passado". Assim, é curioso que encontre o único jogo que me pareça interessante de ser jogado novamente.

Journey talvez seja o relançamento mais honesto que tivemos até agora, seja pelo termo filosófico ou financeiro, afinal quem já o tiver no PS3 não precisará pagar de novo para tê-lo no PS4 (e vice-versa). Um título que não precisa se esconder atrás de subtítulos pomposos como "Ultimate Edition" ou "Remastered", pois sua proposta é honesta o suficiente para mostrar que não há real diferença entre a versão desta e da antiga geração. O que realmente importa neste título é sua mensagem e a experiência que ele transmite, algo muito mais importante do que gráficos que rodem em 1080p ou a 60 frames por segundo.

Journey continua sendo uma experiência intimista e preciosa, que é diferente para cada pessoa pois a maneira com que o você o joga mostra um pouco da sua personalidade. Você escolherá enfrentar essa jornada sozinho? Como você se comportará com as pessoas que eventualmente cruzem o seu caminho? As respostas para essas perguntas são respondidas naturalmente por você ao longo da campanha do game, mesmo que no final as respostas

pouco importem, pois não existem decisões certas ou erradas, apenas a forma como você escolheu viver sua jornada.

No meu caso, enquanto levava aquele personagem sem nome em sua jornada até o topo de uma montanha, conhecendo um pouco mais sobre a história do seu povo e, no processo, sobre mim mesmo, me descobri vivenciando uma experiência que considero muito significativa.

Recomendo de coração que você jogue *Journey*, que se maravilhe com seus gráficos, se emocione com a mensagem que é passada. Brinque e reflita com suas sutilezas. Garanto que será uma jornada inesquecível. Mesmo! 



9,0

Plataformas:
PS3, PS4
Estúdio:
Thatgamecompany
Editora:
Sony
Lançamento:
Julho/2015 (PS4)

LIFE IS STRANGE EP.4: THE DARK ROOM

▸ Rafael Barbosa

BRINQUE DE VIAJAR NO TEMPO...



O que mais agradou neste quarto episódio de *Life is Strange* foi o fato de o game parar de tentar passar a impressão de que o seu grande foco são as consequências sobre as escolhas que eu tomava e as suas influências ao longo da ação. De certa forma, ele passa uma outra proposta logo nos primeiros momentos de *The Dark Room*, quando somos obrigados a tomar uma decisão difícil e que nos faz refletir sobre nossas próprias convicções como serem humanos.

Quando tomamos essa decisão, prontos para encarar as consequências de nossos

atos, o game a anula, fazendo com que não tenha consequência nenhuma ao longo do jogo. Max é a única que fica marcada com esta experiência, porém, isso não está ligado à escolha do jogador, e sim à evolução da personagem. E é nesse ponto que o game acerta, ao parar de ligar para decisões e se preocupar com a história.

Focado em um dos maiores mistérios apresentados até então, seguimos Max e Chloe em sua busca para encontrar Rachel Amber. Muitas pontas soltas começam a se encaixar e a narrativa é inteligente o suficiente para entregar alguns desses fatos de forma sutil, para que o jogador tenha que usar a cabeça para colocar todas as peças deste quebra-cabeças em ordem.

Ao deixar de utilizar as habilidades temporais como um fator narrativo para inseri-las como uma parte prática no gameplay, o game permite que brinquemos com as habilidades de Max para encontrarmos a melhor saída para a situação em que nos encontramos. Em determinado momento, quando conversamos com um persona-

gem, por exemplo, temos a opção de guiar a conversa por diversos caminhos e as consequências podem ser bem catastróficas. Mas isso não tem importância já que, se as coisas vão mal, só precisamos voltar no tempo e tentar outra abordagem. É aí que está a graça: aprender com nossos erros e brincar com as consequências.

Tudo isso é feito em diversos momentos do game e de formas diferentes, mas enquanto isso vemos alguns personagens ganharem uma complexidade interessante, deixando aquele tom estereotipado que marcou de forma muito negativa os primeiros episódios do jogo. 🎮



8,0

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

GAME OF THRONES EP.5: A NEST OF VIPERS

▸ Rafael Barbosa

BEM CURTO, MAS MUITO DIVERTIDO



Esse é um título que coloca seus protagonistas em situações hostis e recheadas de personagens tão confiáveis como uma serpente prestes a dar o bote. O game continua mantendo o seu bom ritmo narrativo, pelo menos com relação à maioria dos personagens, mas pela sua pouca duração mostra-se um dos mais problemáticos em termos de ritmo.

Com quatro protagonistas tendo que dividir espaço em pouco tempo de tela, o jogo migra muito rápido entre alguns personagens, acelerando demais a narrativa e não deixando que o jogador aproveite cada cena de maneira apropriada.

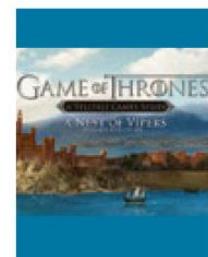
Garret continua perdido no meio do jogo, em sua busca pelo que seria a salvação da casa Forrester. O problema é que o game continua a esconder esta "coisa", já que ninguém parece saber o que ela é ou a razão de ser tão importante, o que coloca o personagem em uma busca que parece sem sentido aos olhos do jogador. Nesses momentos, até mesmo as cenas de ação parecem sem sentido, como se fossem uma tentativa barata e forçada de trazer alguma emoção à trama.

Mira, por outro lado, continua a ter uma jornada interessante. Embora o seu arco pareça sem propósito, ele mostra o constante envolvimento da jovem no Jogo dos Tronos e obriga o jogador a decidir o quanto a garota irá abdicar de seus valores para continuar nesta trama de poder.

Mais uma vez, Rodrik e Asher são as estrelas do episódio. Ao lidar com um antigo inimigo, o líder da casa Forrester deve lidar com uma situação que parece cada vez mais desesperadora, tendo que apostar todas as suas cartas em suas convicções.

Embora suas decisões não sejam as mais exigentes, as revelações presentes em sua narrativa são impactantes e servem para moldar um pouco mais sobre o tipo de líder que esperamos que ele seja. Cada vez mais próximo de casa, e de cumprir a missão que pode salvar sua família, o arco de Asher neste episódio é todo sobre construir novos laços, com palavras ou pela espada.

Todos os elos que construímos com estes dois personagens se mostram importantes quando precisamos tomar uma decisão que irá impactar toda a história do game, o que aumenta as nossas expectativas para o último episódio do game. 🎮



8,0

Plataformas:
Mobiles, PC, PS3, PS4, X360, XO
Estúdio:
TellTale
Editora:
TellTale
Lançamento:
Junho/2015

STAR WARS: WORLDS IN CONFLICT

▶ Fernando Souza Filho

A GUERRA SE ESPALHOU PELO ESPAÇO

Lançado há pouco mais de um ano, *Star Wars: Commander* já teve 18 milhões de downloads para mobiles. Agora chega *World in Conflict*, a maior e mais completa atualização do game de estratégia, que traz uma feature muito pedida pelos fãs: deslocar-se e lutar pelos vários mundos icônicos diferentes do universo *Star Wars*. Você pode ir para Hoth, Yavin IV, Dandoran e Er'kit, além do planeta Tatooine. Os fãs vão poder encarar novos Conflitos Planetários para

obter bônus ao vencer combates PVP e novas missões planetárias que surgirão. Os bônus de vitória são entregues à facção que vence cada conflito.

Parte do edifício do Comando Planetário, o Mapa da Galáxia fornece informações táticas sobre cada planeta e permite aos jogadores circundarem e decidirem em que planeta desejam encarar um combate.



Plataformas: Android, iOS | Editora: Disney | Lançamento: Julho/2015



FINAL FANTASY VII

▶ Demétrio Valente

ESSA É A MELHOR FANTASIA DE TODAS

Considerado até hoje como um dos melhores títulos da série *Final Fantasy*, esse episódio *VII* tenta resgatar a experiência dos consoles para os mobiles. A interface foi otimizada para o iOS, permitindo agora a opção para escolher entre o control pad digital e o analógico (esse é um diferencial importante para quem usa a bela plataforma da Apple).

Para quem gosta de curtir o enredo, você pode desabilitar as lutas contra os chefões, permitindo que a

história se desenrole e você se torne quase um espectador das batalhas mais complexas. E para quem quer resolver logo as encrencas, o comando Max Stats permite que você fique muito mais poderoso do que o normal, ainda que isso afete sobremaneira o fator diversão do jogo.

Além da versão para iPhone, ele também está disponível para iPad por US\$ 16.



Plataforma: iOS | Editora: Square Enix | Lançamento: Agosto/2015



ANGRY BIRDS 2

▶ Fernando Souza Filho

NOVA BUSCA POR MAIS TRÊS BILHÕES

Depois de cinco anos e inacreditáveis 3 bilhões de downloads (é, você leu isso mesmo: 3 bilhões), tornando-se o game mais baixado de todos os tempos, a Rovio lança o segundo *Angry Birds*. Ele agora está muito mais destrutivo, com novos desafios, cenários cinematográficos, novidades em personagens, torres, porcos, mísseis e tudo o que você imaginar para conquistar ainda mais fãs.

O estilingue é basicamente o mesmo, mas agora ele permite novas

técnicas, estratégias diferenciadas e muito mais detalhes. Não faltam também novos cenários e novos personagens (como a maluca Silver), além de permitir que você escolha a munição a ser utilizada, como aves, patos ou pimentas. Com o filme dos *Angry Birds* previsto para estrear nos cinemas em 2016, nada melhor do que já ir aquecendo desde já com o game em seu smartphone.



Plataformas: Android, iOS | Editora: Rovio | Lançamento: Julho/2015

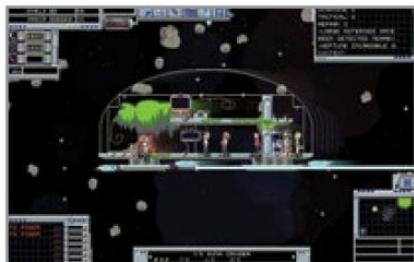


STEAM

► Lucas Moura

INTERSTELLARIA

O jogo mistura de estratégia, gerenciamento e exploração. Na pele de um capitão de uma nave interplanetária, você deve recrutar novos membros para a equipe, gerenciar suas necessidades – como diversão ou alimentação – e usá-los para explorar planetas desconhecidos. O atrativo fica para a personalização da nave, adicionar novos sistemas de defesa ou ataque. Além disso, você deve tomar decisões sobre como irá usar a energia gerada pelo reator durante um ataque. É mais importante ter armas potentes ou um escudo capaz de aguentar muito dano? A estética e a trilha sonora roubam a cena: estilo pixel art com cenários bastante variados, belas animações tanto para as naves quanto para os alienígenas. Já a trilha sonora fica por conta da artista Chipzel, que trabalhou no sucesso para iOS e PC, *Super Hexagon*.



Editora: Chucklefish | Lançamento: Julho/2015

ROCKET LEAGUE

Futebol com carros, seria isso possível? Em *Rocket League*, sim! O divertidíssimo jogo que mistura corrida e o esporte preferido dos brasileiros conta com uma variedade impressionante de modos. Tem campanha para um jogador que simula um campeonato, partidas locais entre quatro jogadores, partidas online de até oito jogadores e um sistema de progressão que não toma seu tempo nem força a cumprir objetivos absurdos. O ponto forte fica na personalização do carro, com chassis, rodas e bandeiras para serem alteradas. Desenvolvido no Unreal Engine 4, ele é capaz de rodar em computadores mais antigos sem perder muita qualidade gráfica e também agrada aqueles com placas de vídeo avançadas. Como bônus, é possível jogar com os donos da versão de PS4 por meio do Matchmaking.



Editora: Psyonix | Lançamento: Julho/2015

SORCERER KING

O game promete ser um dos lançamentos de estratégia por turnos mais significativos dos últimos anos. O inimigo é um poderoso rei que está prestes a acabar com a magia do mundo e tomar o poder todo para ele. Mas em vez de entrar em guerra com outros oponentes da partida, você deve formar uma aliança para derrotá-lo. Toda a ação se desenrola com um sistema de turnos: no mapa você move as unidades, constrói edificações e pesquisa magias. O desafiador combate por turnos colocará à prova todas as suas táticas, pois posicionamento das unidades e bom uso de magias é essencial para vencer. Para aqueles que querem criar sua própria identidade, *Sorcerer King* permite gerar heróis personalizados, com habilidades distintas e estilos de combate diferentes. Ele possui também um robusto sistema de criação de itens.



Editora: Stardock | Lançamento: Julho/2015

NINTENDO eSHOP

► Filipe Salles

DRAGON FANTASY

Uma homenagem bem-humorada às séries clássicas de RPG como *Final Fantasy*, esse *Dragon Fantasy: Volumes of Westeria* apela para a nostalgia com mecânicas da era 8-bit e referências àquela época por toda parte. Contando a história de Westeria pela ótica de três personagens diferentes, o RPG surpreende pela sua curta duração e pelos textos hilários, até mesmo nas ações mais banais. Os fãs de *Minecraft* vão pirar com um dos capítulos, que conta com uma participação especial – que obviamente não vamos “spoilar” aqui. Pena que há pouca variedade de modelos de monstros.



Editora: Choice Provisions | Lançamento: Maio/2015

FANTASY PIRATES

Um jogo dedicado aos “pequenos”, *Fantasy Pirates* traz a brincadeira de ser um pirata para a tela do Nintendo 3DS. Com objetos normalmente relacionados a escolas, como cadernos, lápis e borrachas, um castelo é montado e seu navio precisa derrubar suas estruturas para coletar um tesouro. Cada fase é uma fortaleza diferente, com obstáculos a serem vencidos. Apesar dos gráficos e da fórmula meiga, *Fantasy Pirates* não demora muito a ficar cansativo. Mas alguns pontos fazem dar boas risadas, como colocar a alavanca pra cima e ver sua caravela dando uma pirueta. O jogo custa muito pouco: apenas R\$ 3,00.



Editora: EnjoyUp | Lançamento: Julho/2015

EPIC WORD SEARCH

Com foco na cultura pop e variedades, *Epic Word Search Collection* é um caça-palavras que dá uma variadinha no gênero ao aumentar umas dez vezes o tamanho do desafio. Isso acontece dessa forma porque cada um deles se estende por uma área 4x4 quadrado, no qual cada um se refere a um tema dentro de uma categoria. Por exemplo: o desafio de filmes o coloca para encontrar palavras referentes à *Jurassic Park* em um dos quadrados, enquanto outro aborda *Star Wars*. É um dos melhores passatempos para quando se tem apenas alguns minutos livres para jogar.



Editora: Lightwood | Lançamento: Julho/2015

PLAYSTATION NETWORK

► Fernando Souza Filho

ABYSS ODYSSEY

Lançado um ano atrás para PC e para a geração PS3/X360, o jogo desenvolvido pelo estúdio indie chileno Ace Team chegou agora ao PS4 depois de receber alguns updates e um novo nome, *Abyss Odyssey: Extended Dream Edition*. Com um visual profundamente inspirado no movimento de Art Nouveau, o jogo acompanha um grupo de heróis que luta contra um feiticeiro cujos sonhos estão afetando a realidade. O game não é muito pesado para baixar (tem 1,2 GB), mas o visual é bellissimo e as mecânicas de combate são bem simples. Esta versão para PS4 traz como maior novidade a inclusão do modo multiplayer, além de alguns novos inimigos que não estavam na versão de um ano atrás. Também vale registrar que agora temos um novo modo de dificuldade chamado Nightmare, que é um verdadeiro pesadelo (trocadilho infame, né?).



Editora: Atlus | Lançamento: Julho/2015

EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE

Com pesados 5,7 GB para baixar, esse é um projeto do desenvolvedor indie The Chinese Room feito em parceria com o estúdio Sony Santa Monica, da Califórnia. Desenvolvido no motor gráfico CryEngine (os gráficos são excelentes), o game é uma aventura em primeira pessoa ambientada em um pequeno vilarejo britânico, cujos habitantes estão desaparecendo misteriosamente. Você explora o local e fuça em objetos, portas, rádios e todo tipo de pista que possa indicar o que aconteceu na cidade. O jogo é considerado uma espécie de "sucessor espiritual" do ótimo *Dear Esther*, que também foi desenvolvido pelo estúdio The Chinese Room. A trilha sonora espetacular é assinada pela compositora e musicista Jessica Curry, conhecida por ter feito as trilhas sonoras de *Amnesia: A Machine for Pigs* e de *Dear Esther*.



Editora: Sony | Lançamento: Agosto/2015

SUBMERGED

Após baixar os 1,8 GB do game, é difícil conter a ansiedade para começar a jogar, pois o visual desse mundo inundado parece o do filme *Waterworld*, que Kevin Costner produziu e estrelou em 1995. A história é meio claustrofóbica: você está preso em uma cidade tomada pelas águas e precisa de suprimentos. Para isso, navega pelas ruas usando uma canoa e explora ruínas abandonadas subindo pelos muros, entrando por janelas quebradas. A coisa complica quando você precisa achar remédios para seu irmão, que escapou da morte após um acontecimento trágico, cujos detalhes não ficam bem claros no enredo. É um jogo sem violência, que faz você criar uma empatia grande com os protagonistas, mas o mundo no qual ele é ambientado é meio limitado. Ainda assim, é um belo projeto indie.



Editora: Uppercut | Lançamento: Agosto/2015

XBOX LIVE

► Rafael Barbosa

RARE REPLAY

Se você é como os outros 90% de jogadores do planeta que alguma vez já lamentou o fato de a Rare "não ser mais o estúdio que era", aí está uma coleção que vai alegrar o seu coração. Essa coletânea conta com 30 títulos feitos pela desenvolvedora em diferentes épocas da sua história e, embora que alguns dos seus jogos mais famosos não estejam no pacote, a lista não desagrada. Com uma apresentação para lá de caprichada e alguns cheats que podem ser ativados a qualquer momento, esta aí uma celebração da história de um estúdio que já foi um dos maiores do mundo.



Editora: Microsoft Studios | Lançamento: Agosto/2015

BEYOND EYE

Não é todo dia que vemos um game que aborda uma deficiência física. A aventura de uma garotinha cega chamada Rae traz uma proposta interessante ao transformar a falta de visão da garota – e o aumento de seus outros sentidos – em uma forma de gameplay. Enquanto vemos a menina sair em busca de seu gatinho perdido, o ambiente se forma ao seu redor através dos sons e dos cheiros sentidos pela protagonista. Com um design artístico elegante, que parece ser pintado em aquarela, *Beyond Eye* promete uma trajetória singela e reflexiva.



Editora: Team17 Digital | Lançamento: Agosto/2015

THE SWINDLE

Esse jogo coloca você na pele de um ladrão que precisa usar todos os recursos disponíveis para colocar suas mãos em uma nova tecnologia de segurança, que será lançada pela Scotland Yard e promete colocar fim à sua vida de crimes. Como todo título ao estilo roguelike, você percorrerá fases geradas aleatoriamente, enquanto evita policiais e sistemas de vigilância, hackeando e roubando para acumular recursos que aumentem suas habilidades e permitam que o protagonista execute ações cada vez mais ousadas. O estilo cartunesco é muito bonito.



Editora: Curve Digital | Lançamento: Julho/2015

AH, OS FILHOTES DA MAMÃE...

Não está nada fácil contratar bons profissionais para a área de games: tem gente até que espera que a mãe vá pedir emprego por ele. Conheça um caso verdadeiro de pura vergonha alheia acontecido conosco

Existem dois períodos do ano nos quais os currículos chegam com maior intensidade: janeiro e julho. Hoje, em média, recebo na Sioux de 15 a 20 currículos por mês e nesses meses esse volume chega a dobrar. No mercado de tecnologia, não é fácil contratar. Por maior que seja a demanda de profissionais, a qualidade está aquém do que as empresas esperam. Afinal, o que nós procuramos em um profissional que deseja ingressar em uma agência que desenvolve tecnologia?

Nos processos de contratação na minha empresa, buscamos pessoas que tenham pelo menos cinco atributos: 1) Conhecimento técnico que a função exige; 2) Boa comunicação; 3) Comprometimento/Pontualidade; 4) Resiliência; 5) Facilidade para trabalhar em equipe.

Nossa rotatividade é baixa porque priorizamos as pessoas como um dos pilares de valores da empresa. Existem processos bem descritos e um direcionamento muito claro nas perspectivas de produtos, projetos e rentabilidade.

Um tempo atrás, fui surpreendido quando encaminharam um e-mail com o seguinte

conteúdo (omiti parte dele obviamente para preservar a pessoa e os nomes das escolas): "Olá, boa tarde! Estou procurando estágio pro meu filhote estudante de games. Fez programação de jogos digitais e de design de games. Ele só precisa de uma oportunidade para fazer o que ama".

E uma mãe assinava o e-mail, no qual vendia o seu "filhote" para a minha área de RH como se aquela pessoa fosse a última bolacha do pacote. Foi um momento irônico e também de reflexão: qual é a chance de uma empresa contratar uma pessoa que nem se dá ao luxo de escrever um e-mail, mandar um currículo ou mesmo criar uma conta no Linked-in para conectar-se com o mundo, repassando toda essa árdua tarefa para a própria mãe? Qual o nível de engajamento, comprometimento e resiliência que o "filhote" terá ao se deparar com todas as situações adversas que compõem um trabalho de desenvolvimento em grupo? Ou será que a mãe do "filhote" viria junto ao trabalho para intermediar qualquer conflito e protegê-lo?

Quanto ao e-mail da mãe que buscava uma oportunidade para o filho, não pudemos fazer outra coisa se não ignorá-lo. Nesse caso, o silêncio da resposta foi a

melhor forma de mostrar a nossa indignação. E quando o "filhote" criar vergonha na cara e quiser realmente trabalhar, basta escrever o e-mail de próprio punho, preparar seu currículo e começar a correr atrás do que acredita. Com certeza os colegas de classe já estão em vantagem para ingressar nesse mercado.

Como filho, nunca tive que receber esse empurrão para me mexer e procurar o que eu queria para meu futuro. Sempre tive apoio, mas corri para chegar onde cheguei. Como pai, espero seguir o mesmo aprendizado de que a conquista deve vir por mérito e que aprender a lidar com o inesperado faz parte do amadurecimento pessoal e profissional.

Quando uma pessoa que já está na faculdade e necessita de uma ajuda da mãe para se comunicar na linha de frente com o mundo dos negócios, bem, acho que ela deveria mesmo procurar ajuda médica familiar...

E, cá entre nós, ser chamado de "filhote" aos 20 anos de idade é, no mínimo, vergonha alheia para qualquer um. 🙄

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

Uma mãe mandou e-mail pra nossa agência pedindo emprego pro "filhote" que programa games. Qual a chance de uma empresa contratar esse "filhote"?



TERMINAR OU PONTUAR...?

Na época em que “multiplayer” era reunir os amigos para jogar junto na frente da TV, o que valia mais para os jogadores: finalizar o game ou estourar a pontuação? A resposta é mais surpreendente ainda

Já faz algum tempo que a Microsoft revolucionou a jogatina online com a Xbox Live e sua bem-vinda adição de Troféus e Conquistas, afinal de contas, a internet possibilitou as pessoas interagirem dentro de um ambiente online. Mas no início da década de 1990 isso não era possível, porém, não significa que os jogadores não possuíam o velho hábito de terminar e buscar sempre os melhores pontos e apresentar isso de forma incontestável com uma foto tirada sem flash no seu quarto escuro. Depois, era só mandar para a sua revista favorita estampar eternamente em suas páginas seu nome e sua pontuação.

Numa época em que os jogos só eram multiplayer quando se juntava a galera toda na sala de casa, uma das maiores conquistas era chegar ao final de um jogo, terminar, fechar ou zerar – chame como quiser. Ao conseguir, você comentava com os amigos na escola ou nas locadoras e era visto como um fera nos videogames. Não precisava de um ranking pra estampar o seu nome, tudo que bastava era a sua palavra e comprovar que tinha terminado mesmo, falando detalhes das fases e dos inimigos em especial – porque os amigos não deixavam barato, eles queriam ver se era verdade o que você estava falando e faziam de tudo pra te pegar na mentira.

Paralelamente a tudo isso, surgiram as revistas de videogame no Brasil e o assunto começou a ficar mais sério. De certa forma, não bastava então apenas terminar um jogo, você tinha que ter também mais pontos no final, ou seja, quanto mais pontos o jogador conseguisse, maior era chance de ser sair nas páginas das revistas. E como forma de registrar o seu recorde, as publicações sempre tinham um espaço para divulgar isso.

SEU NOME NA REVISTA

A revista Videogame, lançada em 1990, tinha uma seção chamada Records que trazia uma lista com o nome do jogo, o console ao qual pertencia, o nome do jogador e a pontuação. A revista Ação Games, lançada em 1991, fazia a mesma coisa numa seção chamada Game Over. Ambas divulgavam estes recordes no final da revista, e pra confirmar que tais pontos tinham



Os jogadores de antigamente não deixavam passar nada, nem aquela parte no mapa que faltava ser acessada apenas pra “completar o mapa”, mesmo que esta parte não tivesse nada de especial ou útil

sido alcançados pelo jogador, eles pediam para que tirassem fotos da tela da TV e mandassem por carta para as redações.

Imagine que, estamos falando do início dos anos 1990, tinha que tirar fotos da tela e mandar por carta. Não era fácil, porque tinham algumas variáveis em relação à máquina fotográfica, o filme a ser revelado e, por fim, saber se tudo foi feito de forma correta. Era um verdadeiro teste de nervos tirar fotos da TV e rezar para a tela ficar visível, mas a galera participava em peso, principalmente os que sabiam que sua pontuação era bem acima da média. As revistas davam todas as instruções de como tirar a foto, pediam pra apagar a luz do ambiente e falavam pra não usar o flash da câmera etc.

Deste ponto em diante, aquela mania de anotar o nome dos jogos no final do caderno de Dicas e Truques (tema da nossa coluna na **EGW 164**), dividia espaço com os recordes. Tinha gente que até terminava os jogos, mas preferia ficar um bom

tempo coletando mais moedas, dinheiro e derrotando mais inimigos antes mesmo de ir para as fases finais só pra ter cada vez mais pontos. Quem não queria ser o recordista no seu jogo favorito?

No Brasil, nós tivemos pessoas que se tornaram conhecidas pelos recordes que conseguiram. Alguns até começaram como jogadores enviando cartas e acabaram fazendo parte da equipe da revista depois de alguns contatos, pois ninguém deixava passar um bom jogador naquela época.

Os jogadores de antigamente não deixavam passar nada, nem aquela parte no mapa que faltava ser acessada apenas pra “completar o mapa”, mesmo que esta parte não tivesse nada de especial ou útil. Queriam mesmo era ver o mapa preenchido completamente na tela. E é o mesmo tipo de jogador de hoje em dia que quer todos os troféus e conquistas. 🎮

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

CARTA DO MÊS



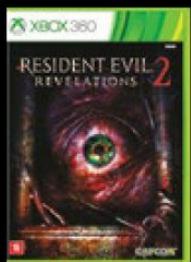
A CAPA É BONITA, O JOGO É UMA DROGA

É uma decepção quando a gente compra um jogo bomba por causa da capa. E senta que lá vem história! Tudo começou nas minhas andanças pela Galeria Pagé em busca de jogos para Gameboy. Quando entrei numa loja, vi uma caixa cheia de cartuchos sem embalagens por R\$ 39,00 cada. Não era caro se comparado ao valor cobrado hoje em dia. Vi o *Wizards & Warriors: Fortress of Fear*, tinha uma capa igual ao *Castlevania*, me empolguei e comprei na hora. Chegando em casa... Que decepção! Essa joça de jogo é uma roubada, um lixo, não tem nada a ver com a capa. Depois dessa, nunca mais eu compro um jogo por causa da capa. E vou sempre testar minhas compras, é claro! Vocês já passaram por uma situação igual a essa?

Adriano Ramos dos Santos (São Paulo/SP)

É, Adriano, todo mundo já caiu numa roubada dessas. Antes, era capinha de cartucho, depois de CD; agora, são aqueles banners belíssimos da PSN, Steam ou Live. Tem cada tranqueira ali com ilustrações lindas que até arrepia... [FSF]

A escolhida como Carta do Mês ganha sempre um brinde especial da **WB Games**, patrocinadora desta seção da revista **EGW**. Neste mês, o Adriano levou pra casa *Resident Evil Revelations 2* pra Xbox 360.



ABANDONARAM O KINECT?

Quando comprei meu primeiro Xbox, sempre ficava imaginando que bugigangas a Microsoft iria inventar para vender como acessório. Quando saiu o X360, eu relutei em comprar porque a grana estava curta, mas como sou "caixista", acabei gastando o que sobrou do

meu dinheirinho com ele só para ter o Kinect. Imaginei que com a chegada do Xbox One o Kinect iria se tornar a estrela da sala de estar, com dezenas de bons jogos que usam seus recursos. Comprei o console Xbox One, mas sem o Kinect. Não existe um único jogo que justifique a compra do Kinect – e *Just Dance* não conta porque não sou dançarino e nem gosto de dançar. É engraçado como as fabricantes às vezes simplesmente parecem abandonar suas criações, como já foi com PS Eye, PS Move e agora com o Kinect. E como ficam os panacas que gastaram dinheiro com isso? Bom, nós, esses panacas, ficamos hoje como os compradores do HoloLens e do Morpheus ficarão daqui a alguns anos: com cara de idiotas.

Marlon Siqueira (via Facebook)

Olha, Marlon, a gente até gostaria de discordar de você quanto ao Kinect, mas eu próprio só uso hoje em dia para desligar o console ou chamar o app do Netflix quando a preguiça para usar o controle é grande. Usei um pouco o Kinect no *Ryse: Son of Rome* e no *Dead Rising 3*, mas sinceramente ele atrapalhava mais do que ajudava. Quanto ao HoloLens e ao Morpheus, bem, só o tempo dirá... [FSF]



GRANDE GRANDIA

Como membro ancião do universo retrô eu não pude conter essa minha explosão galáctica de alegria e gostaria de compartilhar esse meu quase enfarte com vocês. Eu juro que não sabia que havia um projeto para relançar o *Grandia 2* datado para exatamente agosto/2015! Quando eu vi a página no Steam e li a descrição quanto aos extras do jogo, a minha pressão caiu e eu quase enfartei umas 16 vezes! Seguidas!!! É simplesmente o melhor RPG do universo retrô, ao lado de *Chrono Trigger*, *Zelda*, *Suikoden* e *Final Fantasy*. Não sei como está a qualidade do remake, mas vale dissecar o assunto porque todo fã retrô de RPG surta quando vê essas coisas. Hora de desenterrar aquele detonado de *Grandia 2* e fazer jus à honra de ter nascido na melhor era dos jogos de RPG: os anos 1990.

Amarildo Kun (via Facebook)

Amarildo, a versão para PSN exclusiva pro mercado japonês já existia desde novembro do ano passado, mas é muito bom saber que agora está disponível no Steam. Vamos testar o jogo para colocar aqui na próxima edição da EGW, OK? [FSF]

SINTA TODA A EMOÇÃO DA
FÓRMULA 1 SEM PRECISAR
ACORDAR CEDO NO DOMINGO.



Totalmente
em português



Modo de Temporada
Profissional

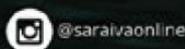
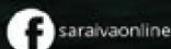


Apresentação em forma
de transmissão de TV



Multiplayer Online

Nas lojas Saraiva de todo o Brasil ou pelo site saraiva.com.br/games



Saraiva

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

LOJAS AMERICANAS



TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

EDIÇÃO LIMITADA BRASIL

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



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



PS3



PS4



XBOX ONE



XBOX 360



f /wbgamesbr

@wbgamesbr

WB Games Brasil



Software LEGO JURASSIC WORLD ©2015 TT Games Ltd. Desenvolvido para TT Games, sob licença do LEGO Group. O GO, o logotipo LEGO, as configurações de Bloco e de Escalar e as Minifiguras são marcas comerciais do LEGO Group. ©2015 The LEGO Group. Jurassic World é marca comercial e copyright da Universal Studios e da Amblin Entertainment, Inc. Licenciada pela Universal Studios Licensing LLC. A família do jogo "7" e "7S" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. O logotipo "PS4" é marca registrada da mesma companhia. Todos os outros nomes comerciais e copyrights são de propriedade de seus respectivos titulares. Todos os direitos reservados. WB GAMES BRAS, WB SHIELD, TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. 1415

